

Ser é mudar: a relação entre afeto e cognição no processo criativo do designer

Mateus de Freitas Aviani Bellingrodt, Tiago Barros Pontes e Silva

Resumo

Processos de design podem ser compreendidos, de maneira abrangente, como uma atividade projetual específica que tem como foco transformações no cotidiano das pessoas. Neste campo, diversos estudos são conduzidos para compreender como designers organizam e transferem suas ideias para um artefato, sistema ou serviço. O presente relato discute a questão dos bloqueios criativos e possíveis desgastes envolvidos na atividade de design. Aspectos psíquicos, como cognição, emoção e criatividade, são elementos essenciais que fazem parte desse processo e, portanto, devem ser analisados mediante um rigor teórico que permita compreender seus mecanismos. Assim, busca-se a visão histórico-cultural de Vygotsky para a criação de um panorama que explique a realização de um processo criativo saudável e adequado ao profissional.

Palavras-chave

Design; afeto; cognição; criatividade; psicologia.

Title

To Be is to Change. Cognition, Affect and Creativity in Design Processes

Abstract

The design processes can be understood as specific activities focused on transformations in people's daily lives. In this field, several studies are conducted to understand how designers organize and transfer their ideas to artifacts, systems or services. This report discusses the issue of creative blockages and possible burnouts involved in the design activity. Therefore, psychic aspects of the designer are considered essential elements of this process, such as cognition, emotion and creativity. Consequently, they must be analyzed through a theoretical approach that allows the comprehension of their mechanisms. Thus, Vygotsky's historical-cultural vision is sought for the creation of a panorama that explains the accomplishment of a healthy and adequate professional process to the professional.

Keywords

Design; affect; cognition; creativity; psychology.

1. Introdução

O campo projetual atribuído à atividade de design demanda o aprimoramento dos processos de planejamento e proposição de soluções formais, estruturais ou relacionais aos produtos, ambientes, sistemas ou serviços desenhados, com intuito de adequar e otimizar seus métodos de trabalho ao diversificado contexto político, social, econômico e ambiental (Bonsiepe, 1997; Bürdeck, 2010; Silva, 2015;). Assim, o design necessariamente dialoga com diversas outras áreas de conhecimento e, dessa maneira, criam-se interseções passíveis de estudos que permitem auxiliar a sua prática e investigação. Neste sentido, o foco de análise se desloca para o indivíduo projetista, abordando-se os seus aspectos internos, como a criatividade, assim como também a sua manifestação resultante, os seus elementos externos, entendidos como processos criadores. Parte desses elementos se destacam no campo do design por uma espécie de sensibilidade voltada a conteúdos recorrentes, como estética, arte, expressão visual, percepção, semiótica, comunicação, gestão, produção ou inovação (Portaria nº 442, de 30 de maio de 2018, 2018). Contudo, essa discussão não se limita apenas ao seu campo epistemológico, mas também constituindo o desenvolvimento individual e profissional do designer, sua dimensão subjetiva.

Dessa maneira, considera-se necessário um estudo que investigue a interseção entre o processo de design e as características do designer, compreendida como uma exploração de suas potencialidades e limitações individuais. Nesta perspectiva, se fazem presentes alguns fatores relacionados ao campo da psicologia, como os estudos de personalidade, criatividade, singularidade, cultura, afeto, emoção, cognição e saúde mental. Portanto, compreender o funcionamento de processos decisórios humanos relacionados à busca de soluções criativas se faz pertinente para fomentar as relações entre processos de meta-cognição e os aspectos afetivos que contribuam para a produtividade e saúde de designers. Neste contexto, discute-se uma alternativa para se compreender as interações entre os modelos cognitivos e os aspectos afetivos presentes nos processos de design, visto que, comparativamente, os aspectos emocionais não são extensivamente explorados nos modelos vigentes (Aboulafia e Bannon, 2004). Para guiar parte do embasamento teórico é utilizada a abordagem sócio-histórica de Vygotsky (2009), recorrendo-se aos seus conceitos de criatividade, construto, relações, afeto, cognição e contexto, apresentando críticas à visão dicotômica entre cognição e emoção trazidas por uma herança cartesiana do funcionamento da mente humana (Bennet e Hacker, 2003; Damásio, 1998).

2. Processos criativos e criadores

A criatividade surge frequentemente como um elemento relevante, ou mesmo necessário, para os processos de design. Ela é usualmente associada a indicadores de inovação, amplamente valorizados nesses contextos. Contudo, algumas visões de senso comum, e até teorias em livros da área voltados para a criatividade, tendem a conceituar criatividade como a capacidade de se criar algo que “não existe”, novo, surpreendente (Torrance, 2002). Esses adjetivos podem estar relacionados ao processo criativo de diversos profissionais projetistas, entretanto, eles não definem ou mesmo limitam este conceito. A partir da visão de Vygotsky (2009), a criatividade é uma capacidade inata ao humano, pois ela é um fator adaptativo que proporcionou desenvolvimentos artísticos, filosóficos e científicos. Assim, os seres humanos dependem da capacidade criativa para alterar o meio em que se encontram e, com isso, poder sobreviver. Hominídeos ancestrais criaram pedras pontiagudas e dominaram o uso de fogo em seu processo evolutivo para auxiliar na caça e na luta pela sobrevivência (Ostrower, 1977). A necessidade de alterar o ambiente ocorre, pois humanos estão em um constante contato ambivalente com os seus contextos históricos, sociais, políticos e geográficos. Elaboraões recombinaatórias internas, ocorridas a partir das dinâmicas entre imaginação, conhecimentos, memórias e experiências, influenciadas pelo meio, podem ser caracterizadas como processos criativos, independente de ser manifestações cotidianas ou produtos de resultados complexos (Csikszentmihalyi, 1996). O primeiro elemento desse processo é o construto, uma partícula essencial que dá direcionamento e sentido ao que deseja ser projetado. O construto não possui uma forma definida e está em constante mudança. Parte dele é idealizado pelo indivíduo em dinâmicas internas e é externalizado por um tipo específico de linguagem. Dessa forma, comportamentos combinatórios oriundos da relação com o construto podem levá-lo para ao processo criador. Todas essas variáveis se relacionam diretamente com o indivíduo criativo, pois ele se encontra sempre imerso em seu contexto, de modo que é impossível cindi-lo das relações que vivencia (Loos e Sant'ana, 2007). Essas relações são recíprocas, pois uma vez que o indivíduo cria ou modifica o contexto, a sua situação é refletida no próprio indivíduo criador, assim como para as outras pessoas que estão ligadas ao mesmo contexto. Desse modo, para Vygotsky (2009), todo ser humano é criativo, pois todos criam maneiras de agir no mundo. Criar, nesse sentido, não se refere ou se limita a criação de um material concreto.

Assim, as maneiras de criar não são lineares e diretas e podem ocorrer em diferentes atuações por condições de desejo, personalidade, motivação, conhecimentos, aptidões e percepções (Feldman, 1988). Criar refere-se a ideia de modificar, formar ou alterar um construto a partir de demandas, necessidades ou desejos internos (intrapessoais e individuais) ou externos (ambientais e sociais), que podem configurar-se em um

movimento volitivo advindo de aspectos internos ou externos. Portanto, afetos podem ser descritos como fenômenos psíquicos superiores que estão presentes nas condições do indivíduo e que dialogam com as suas memórias, reações fisiológicas, experiências e expectativas. De acordo com Bennet e Hacker (2003), afetos possuem subcategorias que estão divididas em agitações, disposições e emoções. Agitações podem ser compreendidas como perturbações afetivas de curto prazo, normalmente causados por algo inesperado. Disposições são estados relacionados ao modo que o indivíduo pode relatar, de acordo com uma análise da sua situação de maneira mais ampla, ligados a estilos de comportamentos. A definição do conceito de emoção transcorre por inúmeros outros conceitos e teorias que tentam aproximar e explicar de modo mais adequado o que são as emoções. Filósofos, poetas, músicos e outros pensadores tentam também, por sua vez, expressar suas perspectivas para compartilhar seus pensamentos e experiências.

Sendo emoção um conceito complexo e singular para cada indivíduo, diversas abordagens, teorias e esquemas tentam elucidar e clarificar esse conceito que apresenta interações multifacetadas com vários elementos internos e externos do indivíduo (Izard, 1992; Miguel, 2015). Algumas dessas teorias sobre emoções foram concebidas à luz de uma visão cartesiana, tendo como base uma perspectiva física e mecanicista. Descartes (1985) estabeleceu uma relação entre a natureza corporal e psicológica das emoções, que antes era inexistente (Machado, Facci e Barroco, 2011). Ainda, Darwin (1872) definiu que emoções são respostas adaptativas de sobrevivência que refletem situações decorrentes do meio. No mesmo sentido, para Ekman (2003) as emoções são aspectos inatos que apresentam influências culturais servindo, em certos contextos, como indicadores para situações de perigo ou de prazer, podendo apresentar reações imediatas e intensas, nas quais são observadas respostas fisiológicas. Influenciada pela abordagem behaviorista, a teoria de James-Lange descreve que parte dessas reações fisiológicas ocorre somente após a apresentação do estímulo, sendo que a emoção poderia ser gerada apenas depois dessa resposta (Miguel, 2015). Dentro desse panorama, por mais que existam conflitos entre os autores, podem ser encontradas características comuns entre as teorias apresentadas. Essas semelhanças são encontradas em certos aspectos comportamentais, fisiológicos e psíquicos, de modo que, cada teoria e abordagem apresenta um foco diferente para os aspectos analisados. Por mais que haja diferenças na maneira de explicar segmentos funcionais, origens e resultados das emoções, as bases teóricas apresentam evidências convergentes de como as emoções são variáveis que alteram relações intrapsíquicas e comportamentais humanas.

Contudo, Vygotsky (1996) apresenta uma perspectiva sobre emoções trazendo críticas à visão cartesiana, dualista e mecanicista. Corroborado por Bennet e Hacker

(2003), para Vygotsky, emoções não podem se limitar a aspectos físicos e fisiológicos, elas estão em constante dinâmica entre os fatores que participam na relação do contexto interno e externo do indivíduo. Emoções participam de funções psíquicas superiores, desse modo, relacionam-se dialeticamente com os aspectos cognitivos, sendo passíveis de modificações e capazes de modificá-los (Miguel, 2015). Dessa forma, pode-se afirmar que as emoções são mediadores entre a conexão da realidade e da imaginação (Vygostky, 2009). Sendo a imaginação um elemento que auxilia a reorganização entre aspectos internos e externos do indivíduo, por meio da atividade criativa diante as possibilidades idealizadas e expectativas de acordo com as demandas. Essa relação ativa entre as representações significativas das imagens internas, criadas a partir do mundo externo pela percepção individual, consiste em uma das dimensões presentes no processo criativo. Portanto, essa etapa apresenta uma configuração relevante nesse processo pela reorganização dos elementos internos de acordo com ressignificações criadas diante daquele contexto, as quais dependem tanto dos aspectos emocionais quanto da arquitetura cognitiva do indivíduo.

A relação dialética entre cognição e emoção ocorre dinamicamente, tornando-se num fenômeno complexo e singular orientando o indivíduo no seu processo criativo. Pintar, calcular, cantar, construir, desenhar ou planejar podem ser resultados de uma complexa elaboração desse processo, que tem por fim a reconfiguração das demandas. Ao analisar este conceito de maneira mais detalhada, nota-se que o processo criativo não é exclusivo de artistas e designers, como o senso comum pode apontar (Morais e Azevedo, 2008). Um artista não é menos ou mais criativo que um físico ou engenheiro, por exemplo. Porém, o processo criativo em cada área de atuação possui nuances que os diferem (Martindale, 1989). Ser criativo para solucionar problemas é algo que ocorre cotidianamente, desde a execução de tarefas simples até elaborações multifacetadas e dispendiosas.

Solucionar um problema configura-se conjuntamente com o processo criativo, pois ambos os processos de execução que exigem elementos psíquicos que se comunicam em relações recíprocas (Newell, Shaw e Simon, 1962). A percepção de uma demanda pode afetar um indivíduo motivando-o para tentar aproximar seu construto atual a um resultado esperado. Nesse sentido, a resolução de problemas pode ser descrita como um processo de compreensão e busca pelo espaço do problema, conforme apontam Newell e Simon (1972), ou seja, um processo de aproximação de um construto atual para construto desejado. Para tanto, são exigidos do indivíduo habilidades, conhecimentos e experiências que possibilitam configurar suas condições atuais para atender as expectativas do resultado, mesmo que este não seja conhecido previamente, consistindo em um problema mal estruturado. Certas etapas também podem exigir instrumentos, ferramentas e técnicas específicas, a depender das necessidades

apresentadas de acordo com a precisão e primor das soluções, ou mesmo pela incapacidade de se solucionar uma parte do problema na ausência destes elementos. Dessa forma, a busca de uma solução passa por vários estágios que atuam no construto, modificando-o por processos heurísticos (Newell e Simon, 1972). Essas soluções encontradas não possuem uma lógica linear. Indivíduos diferentes podem utilizar métodos e técnicas distintas para chegar a soluções semelhantes, ou fazer uso de ferramentas e construções semelhantes para, ao final, obter resultados completamente diferentes.

Compreendendo esse processo a partir da perspectiva do modelo de arquitetura cognitiva ACT-R (Anderson, 1996), a busca por soluções possui um caráter processual que consiste na separação de partes específicas de um problema para solucioná-lo como um todo. Esse modelo funciona como uma representação da arquitetura cognitiva no processo de solução de problemas (Silva, 2015), no qual são empregados conhecimentos declarativos e processuais associados ao uso de heurísticas (Sternberg, 2000), que levam a uma evocação de traços associados de experiências anteriores para se buscar uma solução aparentemente mais vantajosa. Visto que em parte das demandas não se conhece o estado final do construto, a síntese do seu estado atual depende de fatores que constituem estados intermediários, consistindo em problemas mais complexos. A partir de uma comparação entre esses estados intermediários e as expectativas geradas para a solução, estas sínteses podem convergir para um estado final mais adequado ao planejamento e processo realizado, constituindo um processo dinâmico de busca e compreensão do problema estabelecido (Newell e Simon, 1972).

Métodos de solução de problemas estão presentes em diversos processos de produção (Anderson, 1993), sendo que as diferentes soluções exigem competências específicas para conseguir modificar um construto e torná-lo um produto tangível. De maneira geral, físicos observam fenômenos naturais para tentar explicá-los por meio de fórmulas, músicos compõem melodias para comunicar sentimentos ou ideias por meio de harmonias e ritmos, bailarinos dançam para transmitir mensagens subjetiva e dramáticas por meio de seus corpos. Essas definições são exemplos resumidos para demonstrar como essas diferenças se apresentam de acordo com as demandas apresentadas, as competências e a forma que são expressas. Todos passam por processos criativos para tentar solucionar problemas a partir de uma demanda que os motivou a utilizar suas especificidades. Entende-se que estas etapas também são válidas e recorrentes no processo de design, voltadas para a configuração de objetos, sistemas ou serviços de uso cotidiano. O processo de design pode ser interpretado como um processo humano de resolução de problemas, no qual se destaca o uso de processos criativos e inovadores com um tipo de linguagem e ferramentas adequadas para definidos objetivos. Contudo, o design como campo epistemológico não se limita

apenas a esses processos ou etapas. A construção e elaboração da atividade do design compõe um espectro amplo capaz de abranger e englobar métodos e situações não previstos ou não existentes, sendo assim, parte da característica dessa atividade.

A partir de uma visão didática, todo o processo de criação, elaboração e desenvolvimento representa parte de um processo holístico e complexo, no qual podem ser evidenciados diversos fatores psicológicos inseridos dentro de um contexto que regula parte dessas relações. Sendo assim, o designer pode estar sujeito a processos internos e externos avaliando a melhor maneira de utilizar suas habilidades, conhecimentos técnicos e ferramentas disponíveis para a solução do problema. A partir de uma análise do tipo de demanda apresentada, podem ser utilizados modelos teóricos para elaborar de maneira sistemática as etapas do projeto, como, por exemplo, modelos de *design thinking* e *brainstorming*. Cada um possui uma distância da expectativa do resultado, representado por momentos diferentes da construção do produto. Dessa forma, o indivíduo constrói o seu processo de design baseado nas condições disponíveis para alcançar os resultados almejados. O resultado pode ser julgado, analisado e testado – por terceiros ou pelo próprio designer – para coletar dados, relatos e experiências que o qualificam de acordo com as expectativas e soluções obtidas. Essa análise também pode ser voltada para a experiência do usuário, na qual o intuito é extrair dados acerca das especificidades da relação do usuário com o produto (Gothelf, 2013).

Três processos essenciais são evidenciados neste estudo para compreender de modo mais detalhado como conceitos, autores, teorias e esquemas convergem para pontos semelhantes. O processo criativo, a resolução de problemas e o processo de design, compreendido como um tipo de processo criador. Esses conceitos participam de uma construção complexa, na qual estão presentes uma gama extensa de elementos que os orientam e direcionam. Pode-se afirmar que existe um aspecto convergente a todos eles: a disposição volitiva do indivíduo de modificar algo advindo de uma demanda relacionada com os seus contextos interno e externo. Por mais que esses processos possam ser confundidos conceitual e epistemologicamente, existem entre eles diferenças pontuais que auxiliam a compreensão do modo como estão conectados. Essas diferenças estão presentes em certos momentos, atividades e mecanismos que definem o tipo de relação com o construto. Essa ocorrência não é apenas uma nomeação de um mesmo processo para diferentes estados. O processo criativo e a resolução de problemas possuem funcionamentos internos e singulares que podem ser observados quando o processo de design se torna um construto externalizado dessa dinâmica, empregando uma linguagem específica. O processo criativo e a resolução de problemas também estão em relação direta com os contextos externos ao indivíduo. Contudo, partir do momento que ocorre a externalização do construto, há uma

conformidade que pode auxiliar a definir e caracterizar o estado atual do processo criador sendo um processo de design. Essa conformidade é compreendida pelo tipo de atividade, ferramentas e propósitos que definem o conceito do produto ou do construto como um artefato relevante de mudança no cotidiano por meio da criação e transformação pelo designer. Assim, entende-se que o processo criativo pode ser compreendido como uma manifestação específica de um processo de resolução de problemas. Ainda, o processo de design também consiste em uma especificação, pela definição de uma linguagem própria, de um processo criativo, também vinculado a um processo criador, ou seja, envolve a externalização do construto.

3. Afeto, cognição e criatividade

No repertório teórico-metodológico do campo do design, destacam-se os aspectos cognitivos para explicar, estudar e compreender a sua praxis (Abouafia e Bannon, 2004). Mesmo que cognição e afeto sejam capacidades psicológicas superiores e que possuem dinâmicas dialéticas entre si (Loos e Sant'ana, 2007), os estudos sobre aspectos emocionais nos processos de design muitas vezes são atribuídos apenas aos produtos criados, capazes de evocar sentimentos e emoções nos seus usuários (Abouafia e Bannon, 2004). O conceito de design emocional (Norman, 2004) surgiu diante do panorama dominante nas perspectivas cognitivas dos processos de design. Essa tentativa de aproximar e alocar o aspecto emocional nesses modelos dicotomiza ainda mais as discussões entre os conceitos de cognição e afetos em processos de design. A construção teórica desses processos continua fragmentada enquanto permanecem tais tipos de posicionamentos teóricos. O problema conceitual tangente ao "design afetivo" também esbarra na falácia conceitual referente às definições de emoção e afeto. De acordo com a perspectiva filosófica de Bennet e Hacker (2007), estes são conceitos propriamente humanos e não se encontram no objeto, mas sim na sua relação do indivíduo com o objeto.

Os afetos estão presentes nos processos de design em várias etapas, interferindo diretamente na construção e elaboração de soluções. São partículas essenciais para a criação de um panorama abrangente que traz explicações para projetistas, designers e quaisquer outros indivíduos que identifiquem suas atividades como sendo um processo criativo em design. Os afetos partem do indivíduo durante relação com seus contextos e situações que o cercam. Eles possuem um potencial para modificar e alterar as condições atuais desses processos, assim como as funções cognitivas. O modo como afetos e emoções são concebidas, percebidas e expressadas variam para cada indivíduo, pois a condição singular e complexa idiossincrática é capaz influenciar os significados atribuídos. A subjetivação emocional ocorre de diversas maneiras, pois os afetos são expressos e compreendidos por meio de diferentes relações que mediam

internamente a construção singular do significado das experiências coletivas ou pessoais. “A personalidade não representa uma entidade intrapsíquica substancializada para Vygotsky, mas sim um sistema complexo integrador da vida psíquica individual, que participa do sentido que as experiências têm para o sujeito” (González-Rey, 2000). Expressar, comunicar e expor respondem a um anseio emocional advindo de um movimento volitivo influenciado pelas disposições e demandas do meio. O desenvolvimento de produtos de design está relacionado à necessidade humana de organizar o mundo à nossa volta em um formato em que haja uma relação significativa entre o sujeito, as suas intenções, o produto e o seu contexto. A experiência relatada pelo usuário se aproxima de um resultado esperado ou vislumbrado pelo designer, de maneira que a interação decorrente se desdobre em um desempenho favorável, dentro das suas expectativas. Por exemplo, a relação do indivíduo em um jogo, ou outro tipo de plataforma que o desafie, pode causar inicialmente um aumento da sua ansiedade e adrenalina, causando não necessariamente uma primeira relação agradável. Porém, o desejo pelo desafio e a ânsia pelo prazer da resolução do problema apresentado na definida plataforma, pode criar um tipo de relação não necessariamente agradável *a priori*, conforme a proposta de adaptação da teoria do fluxo de Csikszentmihalyi (1990) proposta por Chen (2006), na qual o aprendizado e o desafio devem evoluir de maneira equivalente para a manutenção do engajamento do jogador. Mesmo nesses tipos de plataformas, por mais que o desafio seja o motivo principal do desenvolvimento do produto, ele deve ser bem elaborado, pois falhas no modelo de interface que geram dificuldades de uso representam uma relação desagradável e desfavorável durante a experiência do usuário (Gothelf, 2013).

Nesse processo os afetos participam de uma dinâmica do processo criativo construindo significações subjetivas e individuais a partir das percepções extraídas do contexto. “O sentimento seleciona elementos isolados da realidade, combinando-os em uma relação que se determina internamente pelo nosso ânimo, conforme a lógica das imagens” (Vygotsky, 2009). A significação de imagens e elementos externos da realidade dependem da imaginação para organizar a percepção dos contextos internos e externos. Entretanto, não significa que sentir prazer ao realizar uma atividade específica implica que este indivíduo irá repeti-la. O modo como cada um se relaciona com as suas potencialidades, habilidades, interesses e anseios não correspondem a padrões comportamentais observados em todos os indivíduos ou em todas as situações.

Vygotsky (1996) afirma que cognição e afetos não deveriam ser apresentados separadamente, pois esses conceitos possuem relações diretas em vários processos do indivíduo e de sua constituição pessoal. As separações servem como métodos didáticos para conseguir diferenciá-los e compreender o papel de cada um no desenvolvimento de capacidades psicológicas superiores. Contudo, essas separações esquemáticas e

analógicas caem em uma problemática de definição cripto-cartesiana que tenta separar uma das perspectivas conceituais da constituição humana (Bennett e Hacker, 2006). Como exemplo, são frequentes formulações de senso comum que tendem a dividir os hemisférios corticais, como o direito responsável pela emoção e o esquerdo pela razão. Ao analisar os conceitos e condições dos aspectos psíquicos em questão, seria impossível alocar a criatividade em um dos hemisférios. Ao abandonar esse tipo de perspectiva paradoxal para compreender o funcionamento entre cognições e afetos, são ampliadas as visões voltadas para o modo como essas dinâmicas e aspectos se relacionam. Uma vez que eles possuem uma dinâmica dialética, perde o sentido em se criar uma separação categórica para taxar esses conceitos como parâmetros dicotômicos. Outra concepção errônea são as correlações diretas entre criatividade, situações emocionais negativas ou adoecimentos mentais graves. Akinola e Mendes (2008) apontam que, quando indivíduos são biologicamente vulneráveis ao experienciar afetos negativos em situações que trazem intensas emoções negativas, demonstram uma maior criatividade artística. Porém, a existência de correlações entre criatividade artística e aspectos emocionais negativos não corresponde a uma relação necessariamente causal. A existência de pessoas com capacidades artísticas que possuem tensões psíquicas negativas ou psicopatologias não representa um fator de correlação direta.

“Não acreditamos que seja o conflito o portador da criatividade. O que o conflito faria, dada a sua área e sua configuração particular em cada caso, ao intervir na produtividade de um artista, seria eventualmente propor a temática significativa por ser ela tão imediata e relevante para a pessoa. [...] Portanto, o conflito orienta até certo ponto o quê e o como no processo criador. Mas o conflito pessoal não poderá em si ser a capacidade de elaborar criativamente um conteúdo. Ao contrário. O quanto existe de elaboração visível na obra artística, nos indica exatamente a medida de controle que o artista ainda pôde exercer sobre o seu conflito (em Van gogh, por exemplo, isso fica patente)” (Ostrower, 1977).

O conflito, tensão ou sofrimento psíquico não representa uma força motriz para o processo criativo, pois a criatividade não surge de um conflito emocional. Ela pode estar presente em uma tentativa de lidar com os conteúdos negativos latentes. O processo criativo pode ser observado como uma expressão individual, sendo uma tentativa de reorganizar problemas e buscar soluções. Certas demandas exigem do indivíduo variadas respostas e ações as quais podem gerar um aumento do tensionamento psíquico. O significado e o nível de dificuldade atribuído àquela tarefa podem causar um aumento do estresse. Quando o estresse vem direcionado por conta da atividade e da demanda, são comuns comportamentos para diminuir ou eliminar as valências negativas, contudo, o mal-estar causado por uma demanda pode apresentar

diversas variáveis relacionadas ao contexto. A exigência de produtividade pode representar um aumento desse tensionamento, algo que é natural, porém, quanto divergente a expectativa do resultado, o tensionamento pode variar e adquirir valências negativas. O tensionamento psíquico funciona como uma mola que pode estender ou contrair. Nesse contexto, as emoções participam de componentes comportamentais que podem atuar nas tomadas de decisões ao passo que componentes cognitivos estão presentes em habilidades, memórias e conhecimentos utilizados durante a execução da atividade. A união entre esses aspectos de maneira holística é o resultado de como o processo criativo e criador ocorrem, pois, são nessas dinâmicas que o indivíduo se expressa para expressar criar suas soluções.

Durante esse tensionamento, os aspectos emocionais funcionam como indicadores e mediadores, e a significação subjetiva a experiência referente ao tensionamento. As valências mediadoras desse processo ganham valores de acordo com os significados vivenciados. Sendo assim, o tensionamento pode ser prejudicial dependendo dos valores atribuídos e do tempo que o indivíduo se encontra imerso nessas valências negativas. Os aspectos emocionais são elementos essenciais, os quais devem ser levados em consideração para compreender parte da singularidade do indivíduo, assim como similarmente ocorre em processos psicoterapêuticos.

Diversos fatores podem afetar o senso de inibição criativa além do aspecto afetivo. Limitações que envolvem aspectos cognitivos também podem estar presentes nos bloqueios criativos, como a falta de conhecimento técnico e de aprofundamento em certas habilidades; desconhecimento do uso de ferramentas; dificuldades com a elaboração da linguagem adequada e dificuldade da delimitação conceitual do escopo da demanda. Ao identificar quais são os fatores presentes, pode-se realizar manejos para lidar com essas situações visando diminuir o senso de inibição. Parte desse processo de reorganização pode gerar construtos internos que ajudam a solucionar alguns dos conflitos. Aprender, estudar e analisar processos que não constituem diretamente a demanda são recursos que podem auxiliar o designer na elaboração de novas alternativas durante a solução de problemas. A compreensão heurística em processos externos ao contexto atual auxilia a criação de novas relações entre soluções, demandas e problemas, que podem ser replicadas em outros contextos, conforme uma adequação do escopo. Partindo da perspectiva de Vygotsky, o indivíduo só existe em meio às relações, sejam elas internas ou externas. Essa dinâmica contínua constitui um processo de conexões entre as percepções do indivíduo consigo, com o mundo e com o a sua dimensão social. “Portanto, o sujeito não poderia ser compreendido isolado do contexto social e concreto de sua existência, nem seu funcionamento psicológico poderia ser compreendido a partir de análises isoladas dos aspectos que o compõem” (Costa e Pascual, 2012). Se aproximar dessas relações pode ser um modo de construir novas

conexões capazes de auxiliar a elaboração de novas soluções. A própria plasticidade cerebral possui um funcionamento semelhante, no qual a criação de diferentes conexões pode gerar novos caminhos para solucionar um problema.

Estados emocionais de sofrimento grave podem representar um momento de dificuldade de expressão e da criatividade. Entretanto, isso não significa que os conflitos internos incapacitam os processos criativos. Dificuldades no processo criativo não necessariamente representa adoecimento psíquico, pois apesar da dificuldade de criar estar ligada ao do adoecimento, momentos de estresse e cansaço são suficientes para o acréscimo da dificuldade nos desempenhos desejados. Dessa forma, o bem-estar e a saúde mental são cuidados necessários para a manutenção do processo criativo e criador, evidenciando-se a necessidade de aprendizado de manejo e busca de alternativas para lidar com ansiedades em momentos anteriores ao início do processo de design. Também se considera relevante atentar aos comportamentos que comprometem o desenvolvimento do processo causado por desconfortos afetivos gerados por questões contextuais não diretamente ligadas à demanda presente, assim como saber lidar com frustrações posteriores à finalização do processo, relacionadas à satisfação pessoal quanto ao produto. Estes são alguns pontos que devem ser apreciados, buscando-se alternativas saudáveis que auxiliem o processo criativo, o crescimento pessoal e o desenvolvimento profissional. Todos esses fatores e condições devem ser analisados à luz da condição individual, pois os processos de subjetivação são singulares e complexos, não existindo fórmulas, postulados ou regras que definem um protocolo de atuação. O acolhimento psicoterapêutico não necessariamente precisa focar em aspectos específicos do processo criativo para que ocorra essa manutenção. Por mais que esses fatores pareçam distantes do processo criativo, eles participam da mediação emocional do indivíduo. Criar é uma característica inata adaptativa de sobrevivência humana, sendo assim, o processo criativo é uma maneira de lidar com o sofrimento e adoecimento psíquico, mas não a sua única possibilidade. Ainda, destaca-se a importância do acompanhamento psicoterapêutico e de cuidados que reforcem comportamentos capazes de criar um fortalecimento emocional do designer, pois eles se relacionam diretamente com os seus aspectos cognitivos, que se desdobram no seu potencial de expressão.

4. Considerações finais

A partir da perspectiva de Vygotsky, todos humanos são criativos, dessa forma, desconstruir os conceitos de senso comum sobre criatividade e aprender que todo o processo envolve questões internas e externas são passos essenciais para que o designer se aproprie de seu processo criativo e de criação. Para isso é necessário afirmar que criatividade não se resume a elaboração de soluções completamente novas,

mas que na realidade a criatividade é uma habilidade dinâmica e complexa que pode ser compreendida observando as dimensões psíquicas e contextuais. A proposta de um processo criativo saudável não está diretamente ligada a um aumento da quantidade de produtos criados em um definido período. Ela se relaciona com a percepção como o indivíduo nota e expressa seus processos, utilizando os tensionamentos ao seu favor ao analisar o seu contexto, relações sociais e afetos. Portanto, é importante compreender como habilidades e potencialidades podem ser utilizadas na solução de problemas mediante ao conjunto de condições presentes nas demandas do meio. Não obstante, observar e compreender como os interesses pessoais, objetivos, metas se relacionam com os afetos durante essa dinâmica, pois são estes elementos que influenciam parte da expressão individual e coletiva. Ainda, destaca-se a influência da imaginação como uma das principais motrizes para modificar e transformar o indivíduo em um ser ativo, capaz de alterar seu contexto e, conseqüentemente, a si mesmo.

Referências

- Aboulafia, A., Bannon, L. J. 2004. Understanding affect in design: an outline conceptual framework. *Theoretical Issues in Ergonomic Science*. Vol. 5, No 1: 4-15.
- Akinola, M., Mendes, W. B. 2008. The Dark Side of Creativity: Biological Vulnerability and Negative Emotions Lead to Greater Artistic Creativity. *Personality and social psychology bulletin*. Vol. 34, No. 12: 1677-1686.
- Anderson, J. R. 1993. Problem Solving and Learning. *American Psychologist*. Vol. 48, No 1: 35-44.
- Anderson, J. R. 1996. ACT - A Simple Theory of Complex Cognition. *American Psychologist*. Vol. 51, No 4: 355-365.
- Bennett, M. R., Hacker, P. M. S. 2003. *Philosophical Foundations of Neuroscience*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Bonsiepe, G. 1997. *Design: do material ao digital*. Florianópolis: IEL/Fiesc
- Bürdek, B. E. 2010. *Design: história, teoria e prática do design de produtos*. São Paulo: Blücher.
- Chen, J. 2006. *Flow in Games*. Dissertação de Mestrado, University of Southern California, Los Angeles, California, Estados Unidos da América.
- Costa, A. J. A., Pascual, J. G. 2012. Análise sobre as emoções no livro Teoría de las emociones (Vigotski). *Psicologia e Sociedade*. Vol. 24, No. 3: 628-637.
- Csikszentmihalyi, M. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial.
- Csikszentmihalyi, M. 1996. *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: Harper Collins.
- Damásio, A. 1998. *O erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Darwin, C. 1872. *A expressão das emoções no homem e nos animais*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Descartes, R. 1984. *The Philosophical Writings of Descartes*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ekman, P. 2003. *Emotions revealed*. New York: Times Books.
- Feldman, D. H. 1988. Creativity: Dreams, insights and transformations. In: Robert J. Sternberg (Org.). *The nature of crativity*. Cambridge, NY: Cambridge University Press, p. 271-297.
- González-rey, F. 2000. El lugar de las emociones en la constitución social de lo psíquico: el aporte de Vygotsky. *Educación e Sociedade*. Vol. 21, No. 71: 132-148.
- Gothelf, J. 2013. *Lean UX - Applying Lean Principles to Improve User Experience*. Sebastopol, CA: O'Reilly.
- Izard, C. E. 1992. Basic Emotions, Relations Among Emotions, and Emotion-Cognition Relations. *Psychological Review*. Vol. 99, No. 3: 561-565.
- Loos, H., Sant'ana, R. S. 2007. Cognição, afeto e desenvolvimento humano: a emoção de viver e a razão de existir. *Educar*. No. 30: 165-182.
- Machado, L. V., Facci, M. G. D., Barroco, S. M. S. 2011. Teoria das emoções em vigotski. *Psicologia em Estudo*. Vol. 16, No. 4: 647-657.
- Martindale, C. 1989. Personality, situation and creativity. In: John A. Glover; Royce R. Ronning; Cecil R. Reynolds (Org.). *Handbook of creativity*. New York: Plenum, p. 211-232.
- Miguel, F. K. 2015. Psicologia das emoções: uma proposta integrativa para compreender a expressão emocional. *Psico-USF*. Vol. 20, No. 1: 153-162.

- Morais, M. F., Azevedo, I. 2008. Criatividade em contexto escolar: Representações de professores dos Ensinos Básico e Secundário. In: Maria F. Moraes e Sara Bahia (Org.), *Criatividade e educação: Conceitos, necessidades e intervenção*. Braga: Psiquilíbrios, p. 157-196.
- Newell, A., Shaw, J. C., Simon, H. A. 1962. The processes of creative thinking. In: Howard E. Gruber, Glenn Terrel e Michael Wertheimer (Org.). *Contemporary approaches to creative thinking*. New York: Atherton, p. 63-119.
- Newell, A., Simon, H. A. 1972. *Human Problem Solving*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Norman, D. A. 2004. *Emotional Design*. New York: Basic Books.
- Ostrower, F. 1977. *Criatividade e Processos de Criação*. Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- Portaria nº 442, de 30 de maio de 2018. 2018. Dispõe sobre o componente específico da área de Design do Enade 2018. Diário Oficial da União. Brasília, DF.
- Silva, T. B. P. 2015. A cognição no processo de design. *Revista Brasileira de Design da Informação*. Vol. 12, No. 3: 318-335.
- Simon, H. A., Newell, A. 1971. Human problem solving: The state of the theory in 1970. *American Psychologist*. Vol. 26, No. 2: 145-159.
- Sternberg, R. J. 2000. *Psicologia Cognitiva*. Porto Alegre: ArtMed Editora.
- Torrance, E. P. 2002. *Future needs for creativity research, training and programs*. In: Andrei G. Aleinikov (Org.). *The future of creativity*. Bensenville: Scholastic Testing Service, INC, p. 1-10.
- Vygotsky, L. S. 1996. *Os métodos de investigação reflexológicos e psicológicos. Teoria e método em psicologia*. São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. S. 2009. *Imaginação e criação na infância: ensaios psicológicos - livro para professores*. São Paulo: Atica.

Sobre os autores

Mateus de Freitas Aviani Bellingrodt: Programa de Pós-Graduação em Design. Departamento de Design. Universidade de Brasília. Campus Universitário Darcy Ribeiro, ICC Norte, Módulo 18, 70910-900. E-mail: mateusaviani.unb@gmail.com

Tiago Barros Pontes e Silva: Programa de Pós-Graduação em Design. Departamento de Design. Universidade de Brasília. Campus Universitário Darcy Ribeiro, ICC Norte, Módulo 18, 70910-900. E-mail: tiagobarros@unb.br