

## 4. Projetos Exteriores

Nada é original. Apropria-te de tudo o que te enche de inspiração ou estimula a tua imaginação. Devora sem distinção filmes velhos e filmes novos, músicas, livros, quadros, fotografias, poemas, sonhos, conversas ouvidas por acaso, arquitetura, sinalética urbana, árvores, nuvens, movimentos de água, sombras e luz. Rouba apenas as coisas que falem diretamente ao teu coração. Se agires assim, a tua criação (tal como o teu fruto) será autêntica. A autenticidade é inestimável; a originalidade uma quimera. E não tentes dissimular o que pediste emprestado – reivindicá-lo se for teu desejo. Dê por onde der, lembra-te sempre do que disse Jean-Luc Godard: “O importante não é onde se apanha as coisas – é até onde se as leva.” (Jim Jarmusch, 2003)

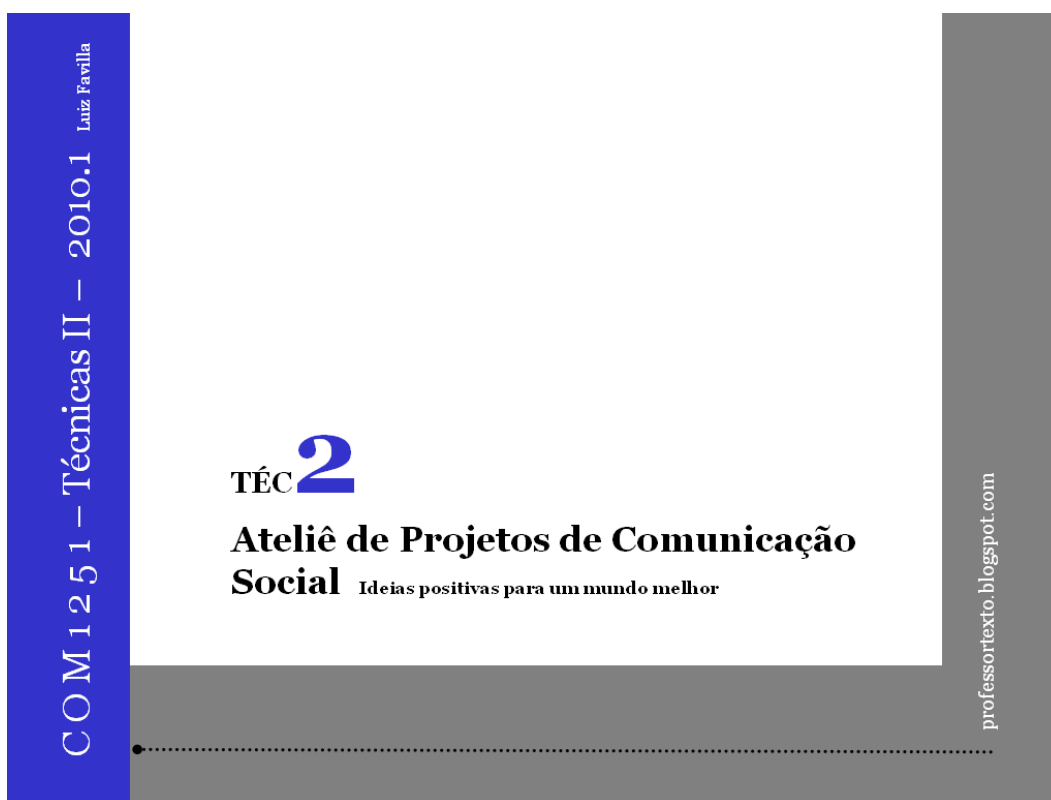


Figura 38: Capa do trabalho de G2 inspirada no *layout* de Simone Formiga e Augusto Seibel

Sempre me fazem essa pergunta: por que um comunicador que já foi jornalista, vendedor de livro, bancário, publicitário, letrista, poeta, fotógrafo, produtor cultural, sócio de bar & restaurante, dono de pousada em Búzios e Especialista em Comunicação e Linguagem, por que, enfim, este ser irrequeto resolve mudar o rumo de sua vida em direção à educação? E mais: decide fazer provas de mestrado em Design? Foi a questão que mais ouvi da família, dos amigos, colegas e agregados. É fato: a princípio, tive muitas dificuldades em

explicar para eles o que era Design, tamanha a pluralidade de suas interpretações. Minha atração talvez seja entendida nesta diversidade: sou interdisciplinar desde pequenininho. Neste capítulo, pretendo continuar o detalhamento da segunda etapa do curso: Projetos Exteriores.

#### 4.1. Modo Design

Na educação de design, é necessário promover a experiência do pensamento científico, a experiência da arte e a experiência da prática de trabalho sobre o mundo. Nesse sentido, projetar também vem a significar a capacidade de estabelecer um diálogo profícuo, cujo resultado é à realização de planos e definições projetivas. (Leite, J. in Coelho, L. 2007)

Inspirado no Ateliê de Projetos como Modelo Educacional para Reflexão-na-Ação de Donald Schön (2000) e motivado pelas experiências vivenciadas com as turmas de projeto básico de desenvolvimento, propus aos alunos a continuidade da mediação do Design em nosso curso de Comunicação Social. Havíamos encerrado a primeira fase, Projetos Interiores, com uma excelente repercussão dos trabalhos apresentados, conforme já descrito no capítulo anterior. E, agora, poderíamos utilizar o processo de Design como um tipo de construção para seus portfólios de trabalho.

Os artistas constroem coisas e são, em um certo sentido, designers. [...] Os profissionais atuantes também são construtores de artefatos. [...] Eles sistematizam problemas e moldam situações que sejam adequadas a seus métodos e concepções profissionais, constroem situações que sejam adequadas aos papéis que eles sistematizam e moldam os próprios mundos práticos de suas vidas profissionais. (Schön 2000, p. 44)

Após alguns debates sobre as possíveis formas de avaliação para o curso, chegamos à conclusão de que um trabalho prático a ser realizado em grupo teria maior valia para todos. Entretanto, não gostaria de perder o clima de cooperação construído pelos alunos. Apenas solicitar que realizassem um trabalho com viés publicitário me pareceu muito pouco naquele momento de nossa construção de conhecimento. Propus a transformação da sala de aula em um ateliê nos moldes de Donald Schön, 2000, onde os trabalhos seriam desenvolvidos como projetos de design, isto é, como oportunidades de pensar-agir-tangibilizar sobre temas relevantes aos aprendizes-usuários. E que cada projeto fosse desenvolvido e

acompanhado desde o início pelo professor-instrutor, eu, num exercício de reflexão-na-ação (Schön, 2000).

Segundo o autor, por ter que lidar diariamente com *wicked problems* (problemas paradoxais, mal definidos e mal estruturados), os designers têm capacidades tácitas e intuitivas de reflexão-na-ação (diálogo com os objetos da situação enquanto ela ocorre) que são muito úteis em momentos instáveis e conflituosos que podem acontecer em qualquer prática profissional, mas são lugar comum da atividade do Design.

Ter que lidar com a imprevisibilidade e a indeterminação é um dado inerente à maneira de pensar do designer e, quando é parte da maneira de pensar de outros profissionais, faz com que eles se destaquem em meios onde normalmente há muitos métodos e teorias fechadas.

Enquanto a reflexão-sobre-a-ação está relacionada a um olhar retrospectivo sobre o que aconteceu em sala de aula, “uma observação e uma descrição, que exige o uso de palavras” (Schön, 1997), a reflexão-na-ação pode ser comparada ao tipo de pensamento que acontece quando estamos dialogando com alguém: é um pensamento dinâmico, improvisado, “ao vivo”, que não exige o uso de palavras ou de descrições formais. Ela “serve para dar nova forma ao que estamos fazendo, enquanto ainda o fazemos” (Schön, 2000:2).

Arranjei sarna para me coçar: a proposta foi aceita pelos estudantes. Depois de organizar as equipes, percebi que minha jornada de trabalho havia se multiplicado: de três aulas duas vezes por semana, passei para cerca de quarenta e quatro aulas no mesmo período. Mas gosto do que faço. Tenho prazer em oferecer oportunidades de vivenciar minhas experiências de trinta e nove anos de atividades em criação estratégica.

O encontro seguinte após nossas deliberações foi para falar do Design como verbo e do design como substantivo. Havia pedido que eles pesquisassem sobre o tema a partir do *professortexto.blog*.



Figura 39: postagem referente ao seminário sobre Design

Neste encontro definimos que seria o verbo Design quem conduziria nosso olhar. Formatei uma apresentação de um *briefing* simples para as turmas, onde foram listadas todas as etapas dos projetos, passo a passo. Esta apresentação foi inspirada em um dos trabalhos que os professores Augusto Seibel e Simone Formiga realizaram para as suas turmas de ART 1003, na mesma época da pesquisa.

Após um *brainstorm*, no qual foram discutidas inúmeras ideias de projetos relevantes para suas vidas e carreiras sustentáveis, definimos alguns caminhos possíveis. Mas deixei ao critério de cada grupo o exercício de afinar o olhar e descobrir oportunidades de projetos de Comunicação Social.

Incentivo à carona na PUC  
70 anos PUC

Uso higiênico e educado dos banheiros da PUC

Aproveite o Campus  
Desperdício de cópias

Lixo nas praias  
Paz no trânsito projetos pessoais

Doação de órgãos  
Portfólio pessoal  
Tolerância

Contra o trabalho infantil  
Desarmamento  
Voto consciente

Diversão sem violência  
Bebida x direção blogs pessoais

Ajuda aos portadores de deficiência  
Antitabagismo  
Adoção animais

Conservação de bens públicos  
Alcoolismo  
Turismo Rio

Uso consciente da água

Consumo consciente  
professortexto.blog

Gentileza Bom Humor  
Homofobia Não!

Reciclagem

Comércio justo  
Voto obrigatório

+ Sugestões

Figura 40: Sugestão de caminhos possíveis

## Aonde vamos pesquisar? Tudo é texto, afine o olhar.

Biblioteca;

Internet;

filmes;

vivência diária, questões polêmicas, reflexão,  
leituras, conversações, debates,  
discussões.

Figura 41: sugestões de olhares possíveis

definição da questão

### **O que nos norteia?**

Qual é o problema/questão que identificamos?

Qual é a nossa oportunidade de projeto de comunicação?

Figura 42: sugestões de olhares possíveis

definição do objetivo

### **Qual o nosso objetivo de comunicação?**

Informar, comunicar, anunciar, educar, vender, repercutir, conscientizar?

Figura 43: sugestões de olhares possíveis

## Justificativa

### **Qual a relevância do nosso projeto?**

Que importância ele tem?

Qual vai ser a sua contribuição?

Figura 44: sugestões de olhares possíveis

## ESTRATÉGIAS

### **Como vamos desenvolver nosso projeto de comunicação?**

Definir objetivo de comunicação? Pesquisar soluções realizadas. Que etapas precisaremos planejar?

Que estratégias, de que forma vamos fazer?

Quem será o nosso leitor?

Como falar?

Quando falar?

O quê?

Figura 45 sugestões de olhares possíveis



**Gerar várias possibilidades, não  
usar filtros nesse primeiro  
momento.**

Abrir vários caminhos  
Afinar o olhar.

Figura 46: sugestões de olhares possíveis



**Analisar todas as possibilidades criadas e ver  
qual, ou quais, merecem ser mais  
desenvolvidas.**

Figura 47: sugestões de olhares possíveis





Figura 48: sugestões de olhares possíveis



Figura 49: sugestões de olhares possíveis

# Apresentação

tema;  
 título;  
 relevância;  
 objetivo;  
 estratégia;  
 plano de ação;  
 Conclusão;  
 bibliografia.

Figura 50: sugestão de modelo de síntese de apresentação

## CRONOGRAMA 2010.1

**03/06** – O que é Design  
**05/06** – briefing  
**12/06** – desenvolvimento  
**20/06** – desenvolvimento  
**17/06** – elaboração do conceito, formato de apresentação,  
 objetivo e ação de comunicação  
**19/06** – elaboração do conceito, formato de  
 apresentação, objetivo, ação de comunicação,  
 desenvolvimento peças  
**24/06** elaboração do conceito, formato de apresentação,  
 objetivo, ação de comunicação, desenvolvimento das  
 peças  
**31/06** – elaboração do conceito, formato de  
 apresentação, objetivo, ação de comunicação,  
 desenvolvimento das peças  
**02/07** – elaboração do conceito, formato de  
 apresentação, objetivo, ação de comunicação,  
 desenvolvimento das peças  
**07/07** – quarta-feira livre. Não haverá aula. Aproveitem  
 para os ajustes finais das peças  
**09/07** - ajustes finais  
**14/07** – apresentação final de todos os trabalhos  
**16/07**– encerramento.

Figura 51: Cronograma de projeto

Durante quinze encontros, período de planejamento e desenvolvimento dos Projetos de Comunicação, os procedimentos em sala de aula foram modificados. A presença, como sempre, continuou obrigatória. As equipes marcavam suas reuniões de trabalho nos horários previstos e as salas de aula transformaram-se em ambiente típico de ateliê/oficina de criação. Exatamente o clima de efervescência criativa no qual me criei nos últimos trinta e nove anos.

Os temas das equipes variaram de acordo com os interesses de cada grupo. Fez parte do processo do projeto a discussão sobre a escolha de assuntos relevantes para suas carreiras. Exemplos: uma equipe tinha uma banda de jazz e desenvolveu um projeto de lançamento do grupo com todas as etapas; outra equipe estagiava numa editora e desenvolveu um planejamento de comunicação via blog; uma dupla de alunas criou e produziu um programa piloto para a TV sobre culinária adolescente; outro grupo estava produzindo um curta metragem sobre “bodymodification” e criou a campanha de lançamento do filme e assim por diante.

Nos mesmos dias e horários de sempre, as equipes foram atendidas conforme a ordem de chegada registrada no “quadro-branco”. Durante o período de espera, utilizavam seus *gadgets* para pesquisar e experimentar possibilidades. Depois das consultorias, nas quais cada equipe tinha que apresentar seus rascunhos de ideias e discuti-los comigo, os alunos estariam dispensados, se quisessem.

Mas ocorreu que as equipes começaram naturalmente a interagir e raramente alguém saía antes do horário. Pelo contrário, a maioria das vezes eu tinha que “expulsá-los” para poder atender outras turmas. Sinal de que a reflexão-na-ação também foi uma diversão-na-ação.

A alma da criança brinca. Brincar é um ato alegre. No brincar a alma jovem cria e recria situações, enfrenta e resolve problemas, ensina e aprende. Com alegria, pois, os educandos deixam de ser agentes passivos para se tornarem agentes ativos, participando dinamicamente do processo de construção do conhecimento em todas as suas etapas, o que torna transformador o meio que vive. O Educador, então, passa a ser mediador, facilitador do processo, levando em consideração a realidade do educando, bem como suas concepções e experiências prévias.

Segundo Vigotsky in Reis (1999), a ludicidade não está ligada simplesmente ao prazer. As regras dos jogos, bem como a imaginação, desenvolvem o raciocínio, a sensibilidade, a percepção, a inspiração e tantas outras habilidades, pois a brincadeira faz parte do cotidiano dos alunos e expressa como eles sentem, sonham, desejam, refletem, ordenam, organizam, desorganizam, constroem e reconstruem a realidade, encontrando soluções para os problemas que os rodeiam. (Ribeiro, F.N. 2002)

Achei interessante observar que, durante cada consultoria, as outras equipes ficavam atentas às orientações, às discussões e às ideias que estavam sendo debatidas. Em vez de uma aula pra todos em cem minutos, sete aulas diferentes de mais ou menos dez minutos cada.

Essa interação típica da interdisciplinaridade do Design (Couto, 2007) contagiou os encontros e, à medida que os projetos ganhavam forma e conteúdo, era comum os integrantes das equipes trocarem informações sobre os seus projetos.

Seguimos rigorosamente o cronograma traçado e, a cada encontro, as equipes traziam rascunhos, experimentações com resumos escritos e/ou desenhados das etapas que realizaram durante a semana. Trabalhávamos juntos os dados obtidos e o planejamento dos próximos passos. O *professortexto.blogspot* continuava a sinalizar hipertextos que poderiam inspirar as equipes a desenvolverem seus projetos. As postagens também continuaram a ser obrigatórias e já estavam agregadas ao curso.

À medida que os trabalhos ganhavam consistência, dispensava as equipes de uma das duas presenças obrigatórias na semana. Avisava que era uma prática de autonomia e que deveriam aprender a usar bem o tempo conquistado. Avisava também que eu estaria em sala de aula, nos horários de sempre, para atender quem precisasse. E os equipamentos continuariam disponíveis. Para minha satisfação, ninguém faltava. Chegavam em tempos distintos, dentro de seus respectivos horários. Faziam suas tarefas, pesquisavam ou trocavam informações com os colegas. O Ateliê era um espaço deles, uma sala de aula de todas as vozes e práticas (Ramal, 2001) e os alunos demonstravam gostar deste pertencimento.

"Aprender é a maior prova de maleabilidade do ser humano, porque, mais que adaptar-se à realidade, passa a nela intervir. Sendo atividade tipicamente reconstrutiva de tessitura política, é também a maior prova do sujeito capaz de história própria. Saber aprender é fazer-se oportunidade, não só fazer oportunidade. Deixa-se de lado a condição de massa de manobra, objeto de manipulação, para emergir como ator participativo, emancipado. Retomamos aqui o sentido de autonomia, que precisa ser todo dia conquistada e reconstruída." (Demo, 2008)

As consultorias iniciais foram mais difíceis e truncadas. Os alunos trouxeram ideias preconcebidas, fórmulas prontas, soluções superficiais típicas de quem pesquisou muito pouco e se contentou com as primeiras ideias que surgiram sem muito esforço.

Entretanto, foram surpreendidos. Não era o professor paciente e paternal quem liderava as reuniões. Dei lugar ao meu papel de diretor de criação exigente, profissional pró-ativo e pragmático, um chefe motivador e comprometido com o trabalho. Alguém disposto a ensinar o caminho das pedras sem as pedras do caminho, mas intolerante com sintomas de falta de comprometimento das equipes.

Pesquisar é tentar compreender um objeto, concreto ou abstrato, com o intuito de gerar conhecimento novo. Projetar é definir, a partir do conhecimento preexistente, a configuração de um objeto ou sistema que não existe. Assim sendo, pode-se reconhecer uma relação entre pesquisa e projeto, a primeira gerando conhecimento necessário para se aplicar no segundo (Couto, apud Coelho, 2008)

Fazê-los pensar como designers, planejando ações de pesquisa, observação e experimentação até a definição de suas estratégias de produção, demandou mais tempo do que previsto. Mas eles perceberam e, aos poucos, o novo ritmo de aula foi sendo incorporado e passaram a dar sinais claros de satisfação pelos projetos que estavam a desenvolver. Afinal, como disse a postagem provocativa que publiquei no *professortexto.blog*: Quem quer fazer alguma coisa encontra um meio. Quem não quer fazer nada encontra uma desculpa. (autor desconhecido)

Após quinze encontros presenciais, nos quais seguimos o cronograma traçado, as apresentações foram enfim realizadas com sucesso. A colaboração entre os aprendizes ajudou a desenvolver estratégias e habilidades gerais de solução de problemas pelo processo cognitivo contido na interação e na comunicação (Vygotsky, 1987, p.17). Afinal, "(...) a Educação constitui-se em

um ato coletivo, solidário, uma troca de experiências em que cada envolvido discute ideias e concepções.” (Freire, 1998, p.96).

### Grifo de alguns trabalhos apresentados:

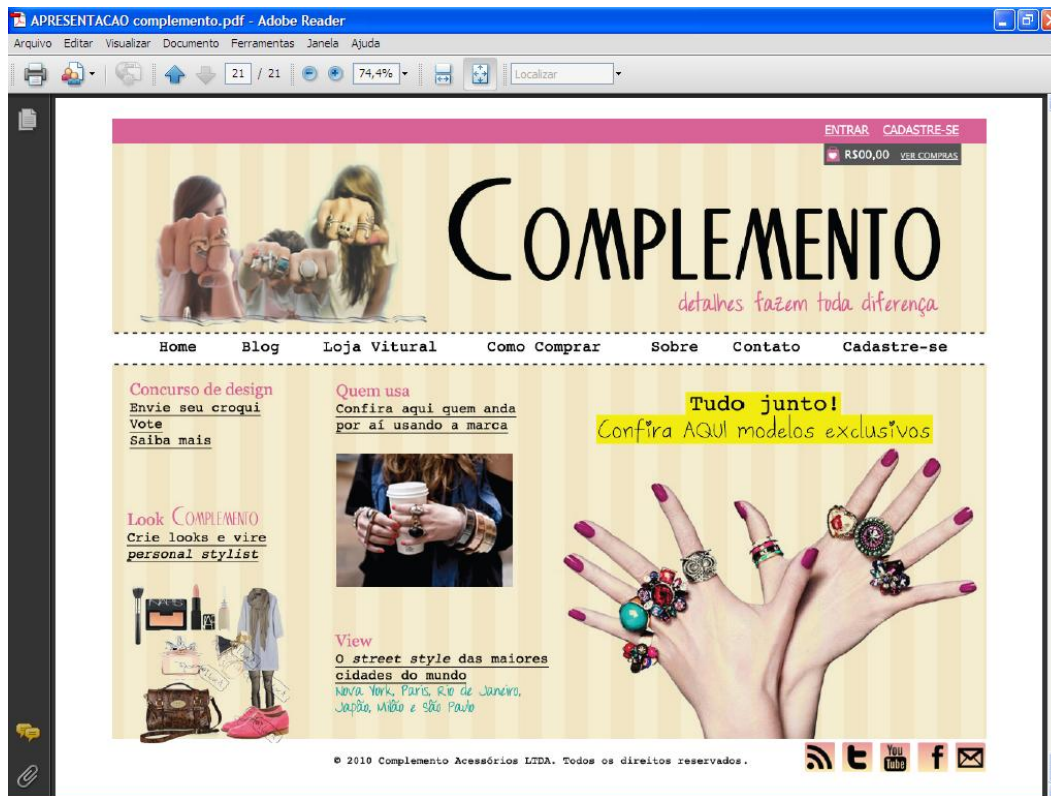


Figura 52: campanha de lançamento de um blog sobre moda jovem.



Figura 53: campanha para o uso consciente dos banheiros da PUC-Rio.



Figura 54: campanha de lançamento de um portal sobre futebol exclusivo para mulheres



Figura 55: Campanha de lançamento de um portal sobre futebol exclusivo para mulheres

## Objetivo

O filme serve como apresentador da cultura da modificação corporal. Os depoimentos dados variam entre profissionais, modificados e pessoas que condenam essa cultura. Além de explorar o contexto histórico do assunto, o filme servirá para levar a público o verdadeiro “sentimento” da arte de modificação corporal, afim de desmistificar o assunto e mostrar que há um trabalho de muita espiritualidade e de autoconhecimento dentro de cada processo modificador.



Figura 56: Campanha de lançamento de um filme sobre *bodymotification*.





Figura 57: Campanha de lançamento de um filme sobre *bodymotification*.



Figura 58: Cartaz de lançamento de campanha contra o tabagismo.

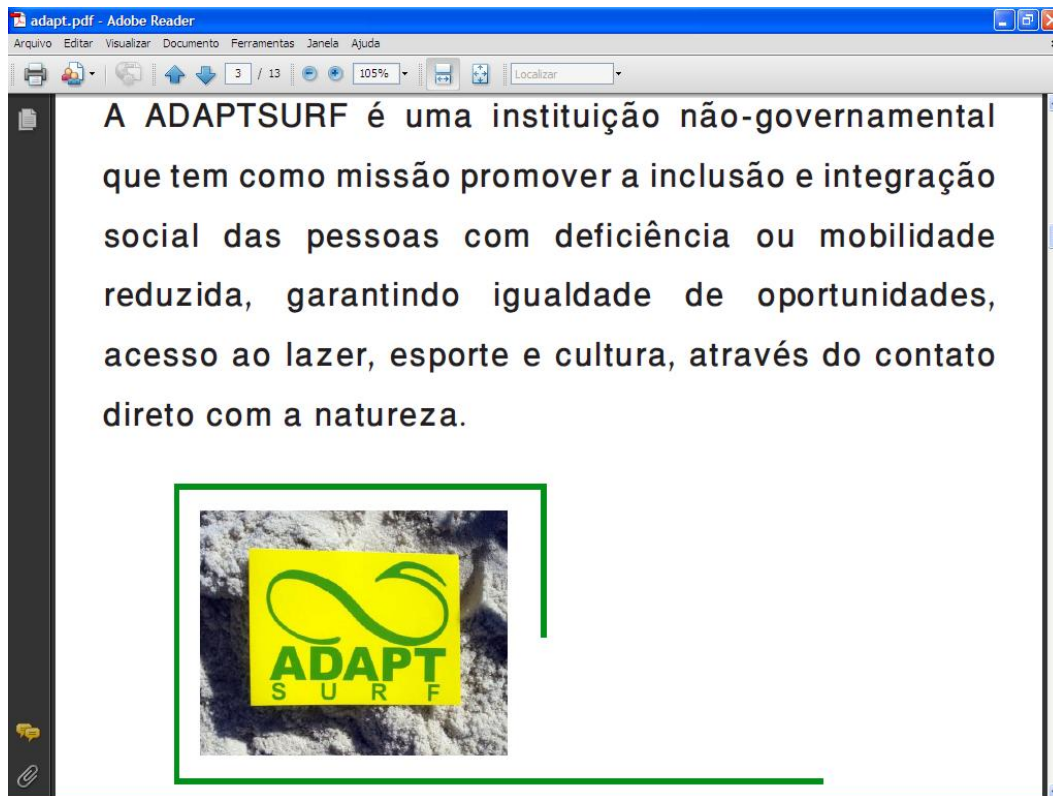


Figura 59: Campanha de divulgação para ONG ADAPTSURF



Figura 60: Criação de interface de comunicação para a Editora Gryphus onde o aluno estagiava.

Segundo Demo (1985), o trabalho participativo é, antes de tudo, uma atitude que pressupõe, por parte do pesquisador, uma disposição de entender o grupo social não apenas como um dado observável, mas como um objeto de convivência estreita. A convivência é que determina o grau de participação. (Couto, 2002)



Figura 61: postagem de incentivo para final de projeto

### Grifo dos comentários:

#### C Disse:

O mundo está cada vez mais fluido e interativo, e cresce, com isso, a demanda por profissionais não só qualificados, como pró-ativos e criativos. O ciclo de novidades é cada vez mais curto, e precisamos saber trabalhar, e bem, em cima do novo. Eu acho que o ambiente acadêmico hoje apresenta, no geral uma defasagem em relação à isso. Tudo ainda está muito "certinho", muito horizontal. E a culpa não é só dos professores, mas também dos alunos, que preferem ver o que já estão acostumado a ver. O mundo será cada vez mais de desafios, e, para mim, vai se dar bem quem gosta de desafiar e ser desafiado.

**A disse:**

Eu acho que as habilidades que os professores devem trabalhar mais são as de pensar com criatividade, trabalhar em grupo e a mais importante delas: ser curioso, pesquisar, nunca se cansar de aprender. O mundo está mudando e o ensino precisa acompanhar essas mudanças. Não adianta tentar educar da mesma forma que se educava há 20 anos atrás. Ou até mesmo há 5 anos atrás, que apesar de ser pouco tempo, já é tempo o suficiente para que tudo mude, ainda mais hoje em dia com esses avanços tecnológicos. Tentar rejeitar esse novo contexto é viver excluído da sociedade. Eu estudei em um colégio extremamente tradicional onde os professores tentavam passar aos alunos apenas ideias convencionais. E é impressionante o poder que um professor pode ter na vida de um aluno, porque eu só enxergava em uma direção. Quando saí do colégio e olhei para o mundo, levei um susto! Me deparei com inúmeras possibilidades, formas diferentes de olhar, e a certeza de que conhecimento é infinito. Um professor não pode deixar um aluno pensar que conhecer o mundo é ler um livro e tirar 10 numa prova. Isso é NADA. Conhecer é pesquisar, viver diferentes culturas, ter mil opiniões diferentes, mudar de ideia, aceitar diferenças, ser criativo, acompanhar mudanças, pesquisar mais e mudar de ideia de novo, acreditar no impossível. Um exemplo é Lewis Carroll, em Alice no País das Maravilhas, quando Alice diz que “Não se pode acreditar em coisas impossíveis”, mas a rainha retruca e diz “Ouso dizer que você não tem muita prática. Quando eu tinha a sua idade, fazia isso durante meia hora por dia. Às vezes eu chegava a acreditar em seis coisas impossíveis mesmo antes do café da manhã.” Sem querer puxar o saco, pra mim todos os professores deviam fazer exatamente como você faz, Favilla. Quando insistíamos em dizer que não conseguíamos fazer algum exercício que você passava, você só dizia “Consegue SIM. Continue tentando.” E eu não conheço ninguém que não tenha conseguido. O impossível é relativo, é tudo mesmo questão de prática :)

**B Disse:**

A educação precisa mesmo ser reiniciada para acompanhar o nosso mundo digital. Mas os alunos tb precisam ter mais noção para aproveitar as oportunidades que a universidade oferece. Conheço muita gente que usa o campus somente como clube. E depois saem por aí dizendo que TODOS os professores são isso ou aquilo. Como vc sempre diz, quem quer fazer arranja um meio, quem não quer fazer arranja uma desculpa.

**M Disse:**

Concordo por completo com o texto e mais ainda com os que dizem que ele é a cara da nossa aula! Esse "território a explorar", criado pelo professor, convida o aluno a pensar e não apenas reproduzir. Mas a liberdade de participação, fundamental para a criatividade, é, muitas vezes, criticada por aqueles que buscam os limites das regras para obter informações e acabam por esquecer que os tempos mudaram e o modo de ensinar, assim como a maneira de aprender, deve mudar também. É preciso ousar, mas para que dê certo, temos que, primeiro, acreditar no que fazemos. E que sorte a nossa de ter um professor que nos ensina as duas coisas!

**4.2. Quarta ficha-resumo**

As atividades e dinâmicas relatadas neste capítulo visaram estimular a capacidade de observação dos aprendizes sobre as inúmeras leituras possíveis do mundo. Segundo Couto (2008), a observação é a atividades durante a qual são coletadas e registradas informações sobre aspectos da realidade que se deseja estudar, com o objetivo de sustentar hipóteses de trabalho.

No Design, a observação aplica-se à obtenção de informações que ajude a compreender o problema que se deseja ver resolvido, conhecer o usuário do objeto ou sistema que se deseja projetar, avaliar o ambiente em que tal objeto ou sistema será utilizado, apreciar soluções dadas para questões análogas, entre outros objetivos. Projetar é propor uma estratégia para solucionar um problema. Observar é usar uma tática para coletar elementos que permitirão gerar hipótese de soluções para o problema. (Couto, R.:pág. 43 *in* Coelho, L., 2008)

Por ter um viés mais publicitário, todo o processo de ensino-aprendizagem da disciplina COM1251 estimulou também o desenvolvimento de criatividade. Segundo Novaes (1980 apud Ribeiro, F.N., 2002), através de atividades lúdicas é possível permitir o controle das situações; proporcionar a aquisição de conhecimentos em várias áreas; criar no indivíduo a necessidade de atividades e atitudes criativas através da mobilização de fontes geradoras de ideias e de críticas construtivas e encorajar a manipulação de objetos, ideias e matérias.

Torrance In Campos (1987) diz que mostrar aos alunos o valor das suas ideias, respeitar o surgimento de ideias originais e fazer com que os estudantes encontrem sozinhos as respostas para as suas perguntas, também são condições facilitadoras para o desenvolvimento da criatividade.

[...] proponho que as escolas superiores aprendam a partir de tradições divergentes de educação para a prática, tais como ateliês de arte e projetos, conservatórios de música e dança, treinamento de atletas e aprendizagem em técnicas de artesanato, os quais enfatizam a instrução, no talento artístico da reflexão-na-ação. (Schön, 2000, p. 6-7)

Os designers e os publicitários são criadores estratégicos, tarefa das mais trabalhosas desde sempre. Suas soluções não são repentes artísticos e mediúnicos; nada a ver. O resultado final do trabalho de ambos sempre dependeu de minuciosa pesquisa e muita dedicação. Designers e publicitários bem-sucedidos geralmente são pessoas que, proativas, têm vontade de vencer e muita paixão pelo ofício. Aliás, qualidades indispensáveis para obter sucesso em todas as atividades. Foi neste sentido que Thomas Edison cunhou sua famosa frase: “Gênio é composto de 1% de inspiração e de 99% de transpiração”.

Nesse ponto, parece haver coerência com o que Schön (2000) chama de “conhecimento tácito”, que depende da habilidade própria do profissional, desprovida de reflexão e bastante difícil de ser transmitida:

Usarei a expressão conhecer-na-ação para referir-me aos tipos de conhecimentos que revelamos em nossas ações inteligentes – performances físicas, publicamente observáveis, como andar de bicicleta, ou operações privadas, como a análise instantânea de uma folha de balanço. Nos dois casos, o ato de conhecer está na ação. Nós o revelamos pela nossa execução capacitada e espontânea da performance, e é uma característica nossa sermos incapazes de torná-la verbalmente explícita. (Schön, 2000, p. 31)

O propósito da realização de alguma coisa é, no entender do educador Richard Buchanan, a verdadeira dimensão resultante da ação de projeto em design como processo de integração de fatores. Dentre a sabedoria, a opinião, a observação do processo natural e a experiência que, segundo ele, é o modo mais potente de geração do conhecimento.

Entretanto, não existe fórmula ou método para ser criativo em qualquer profissão. Por mais que possa parecer uma “receita de bolo”, na verdade, em minha opinião, nenhum processo funciona assim tão linearmente. Depende muito da bagagem de cada profissional envolvido. Confesso que, até hoje, na maioria das vezes, minhas ideias nascem de maneira mais anárquica e subvertem qualquer sequência projetual em função de sinapses ocasionadas pela observação minuciosa do problema, das perguntas formuladas e das respostas obtidas. Tudo isso graças aos muitos anos que exerço a função de criativo em comunicação.

Na verdade, o que deve sempre existir é uma atitude aberta à informação, o estímulo à sensibilidade, o cultivo da oportunidade de reflexão. E, sobretudo, ser um leitor atento do mundo buscando relações novas entre as coisas conhecidas que possam ser de utilidade persuasiva. Afinal, publicidade e design não são mágicas. São ações projetuais de criação que podem ser aprendidas com observação e prática. (Stalimir Vieira, 2003)

Bem diferente dos trabalhos de publicidade que minhas primeiras turmas de COM 1251 realizaram burocraticamente, os Projetos de Comunicação desenvolvidos, com raras exceções, foram práticas de ensino-aprendizagem que transformaram os alunos em autores. A maioria nunca tinha participado de dinâmicas profissionais. E, após a realização dos projetos, conquistaram competências úteis para suas carreiras.

No próximo capítulo, apresentarei as conclusões e os possíveis desdobramentos da presente pesquisa-ação.