

# A IMPORTÂNCIA DA MEMÓRIA, DO IMAGINÁRIO E DO PROCESSO CRIATIVO NA EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA

---

André Canal Marques<sup>1</sup>

Maria do Carmo Torri Dischinger<sup>2</sup>

Wilson Kindlein Júnior<sup>3</sup>

MARQUES, A. C.; DISCHINGER, M. C. T.; KINDLEIN JÚNIOR, W. A importância da memória, do imaginário e do processo criativo na expressão e representação gráfica. *Revista Educação Gráfica*, Bauru, n.10, p.09-18, 2006.

## Resumo

A Criatividade, processo repetidamente estudado e normalmente estruturado em etapas (identificação, preparação, incubação, esquentação, iluminação, elaboração, verificação), é fator fundamental na atividade do designer. A essência do processo criativo, entretanto, está no imaginário individual composto pelas memórias. Este artigo destaca a importância do referencial imagístico e mnemônico para a criação gráfica e projetual. São apresentadas as três memórias: memória de trabalho, memória de curta duração e memória de longa duração. Estas são responsáveis pela aquisição, seleção, fixação e evocação das

---

<sup>1</sup> Designer de Produto; Mestrando em Engenharia de Materiais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Bolsista CAPES (LdSM/ DEMAT/EE/UFRGS) andrecm4@terra.com.br

<sup>2</sup> Bacharel em Artes Plásticas; Bolsista DTI/ CNPq (LdSM/DEMAT/EE/UFRGS) mcdischinger@yahoo.com

<sup>3</sup> Doutor da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Coordenador do Laboratório de Design e Seleção de Materiais (LdSM/DEMAT/EE/UFRGS) kindlein@portoweb.com.br



imagens e experiências que compõem a essência do imaginário. Buscar o entendimento destas áreas é um importante meio de enriquecê-las, fortalecendo assim a capacidade de expressão e representação gráfica que reflete na atividade projetual.

**Palavras-chave:** Expressão e representação gráfica, design, criatividade, imaginário, memória.

### **Abstract**

The Creativity, process repeatedly studied and normally structured in stages (identification, preparation, incubation, warming, illumination, elaboration, verification), is a fundamental factor in any designer activity. The essence of the creative process however is in the individual imaginary composed of memories. This article underlines the importance of the imagistic and mnemonical referential for the projectual creation. Three memories are presented: working memory, short term memory and long term memory. These are responsible for the acquisition, selection, establishment and evocation of images and experiences that compose the essence of the imaginary. To search the understanding of these areas is an important way of enriching it, strengthening the capacity of graphic expression and representation that reflects in the projectual activity.

**Keywords:** Graphic expression and representation, Design, creativity, imaginary, memory.

### **Introdução**

Considera-se que hoje a disponibilidade de produção por parte da indústria,

alavancada pela alta capacidade tecnológica disponível, seja favorável à materialização de praticamente qualquer projeto de design. As possibilidades são inúmeras quando se combinam os diferentes materiais e processos de produção conhecidos e disponíveis atualmente. Inserido em tal sistema, o designer tem perante si um ambiente propício ao florescimento dos projetos mais audaciosos que sua criatividade sugerir. Simultaneamente o designer deve estar atento para que a grande abundância de produtos e imagens do mercado não acabe por condicionar sua criatividade, limitando-a ao uso de estereótipos.

Muitos são os que acabam por repetir soluções já confirmadas pelo mercado apesar de não ser este o foco de um profissional do design. O designer costuma buscar a melhor solução na produção de um dado produto tendo em mente fatores como o Ecodesign, o Design Universal, o público-alvo, a viabilidade, etc. Para conciliar tantas exigências é indispensável que o profissional esteja munido de um arsenal criativo e que este possa ser constantemente atualizado. Também é prioritário que se saiba como ocorre o processo criativo, suas relações com a memória e o imaginário, e desta forma se possa conscientemente reforçar seus diferentes estágios. Ao valorizar o processo criativo acrescentando a este novas imagens e informações, o designer acaba contribuindo para que sua capacidade imaginativa seja cada vez mais fecunda. Esta capacidade acaba por refletir na sua criação gráfica. Este artigo aborda as estreitas relações entre o processo criativo, o imaginário e as diferentes memórias na representação e expressão gráfica.

### **Memória**

Segundo IZQUIERDO (2002), memória é a aquisição, conservação e evocação de



informações. Por aquisição pode-se denominar também aprendizado e evocação chamamos igualmente de recordação ou lembrança. Essa evocação é o modo como a memória é avaliada e a sua falta é chamada de esquecimento. Para IZQUIERDO (2002), possuímos três memórias, divididas de acordo com sua duração e sua função. A primeira memória é aquela mais instantânea ou memória de trabalho. É aquela que trabalha com informações obtidas e processadas em um curto espaço de tempo sem deixar arquivos permanentes. É esta memória que processa as informações para o momento imediato, que se mantém por apenas alguns segundos ou minutos além do fato ou do evento a que se refere. Esta memória persiste por pouco tempo porque caso contrário acabaria confundindo pelo excesso e sobreposição de informações. Ela filtra o que é importante, o que pode ter consistência suficiente para ser armazenado nas memórias mais espessas e duradouras.

As memórias de curta duração e longa duração iniciam-se ao mesmo tempo, imediatamente após cada experiência. Depois da aquisição, as informações são armazenadas na memória de curta duração, a qual funciona em parte nas mesmas regiões cerebrais da memória de longa duração, mas que é bioquimicamente mais simples e tem duração de uma a seis horas. Esta memória é aquela que confere a capacidade de responder ao que acaba de ser aprendido, enquanto que a memória definitiva ou de longa duração ainda não esteja plenamente construída. Ela permite assim o diálogo e o raciocínio.

A terceira memória, de longa duração, é aquela que armazena as informações, as quais ficarão retidas por muito tempo, inclusive por décadas. Esta memória leva de duas a seis horas para ser formada e

requer uma série de processos bioquímicos, durante os quais ela não estará completa nem poderá, portanto, ser corretamente utilizada. Conforme descrito por STEIN (1997) algum tipo de memória está disponível desde o nascimento, pois o aprendizado requer memórias.

É possível lembrar de muitos momentos vividos no passado, inclusive com seus detalhes, devido ao fato dessas experiências normalmente virem acompanhadas de uma forte carga emocional. Estas memórias emocionalmente relevantes são gravadas juntamente com a emoção que as acompanha, afirma IZQUIERDO (2002), e da qual em boa parte consistem, o que indica que foram guardadas em um momento de hiperatividade dos sistemas hormonais e neuro-humorais.

Outra explicação para o fato de ser possível lembrar de memórias antigas em detalhes é porque muitas delas são essenciais para o cotidiano. Elas são lembradas bem porque são freqüentemente repetidas, reforçando as memórias e recrutando cada vez mais circuitos nervosos, fortalecendo assim o seu armazenamento.

Existem regiões cerebrais que são saturáveis no referente à formação e à evocação de memórias. É evidente que esse fato justifica fisiologicamente a existência de mecanismos supressores de memória, como a extinção e talvez também a repressão. Este fato é extremamente importante, pois para pensar é necessário esquecer e desta forma poder fazer generalizações. O pensamento é inviável sem as generalizações, pois não seria possível comparar nada com nada, já que cada circunstância adquiriria um caráter único e, portanto seriam todas diferentes entre si.

A memória é seletiva e escolhe as informações que o indivíduo queira guardar e o que deve ser descartado, pois o cérebro possui um sistema de filtros para essa função.

Desta forma o cérebro decide se vale a pena guardar certos conteúdos em sua íntegra ou se vale a pena reprimir sua evocação ou até mesmo mudar seu conteúdo. Esse processamento posterior das memórias já guardadas influencia diretamente a maneira como cada pessoa vive e como se relaciona com o mundo.

Com a globalização e a crescente troca de informações as pessoas vem sendo diariamente bombardeadas por novos dados, tanto visuais como sonoros muitos dos quais não interessam realmente ao indivíduo que está sendo abordado. Expostas a este excesso de informações é natural que as pessoas se vejam impelidas a “filtrar” quais aquelas que são relevantes e devem ser arquivadas. Segundo STEIN (1997) a memória do dia-a-dia resulta de um processo construtivo que envolve interpretação e inferência. Não podemos nos lembrar de um evento não interpretado.

A saturação dos sistemas de memórias pode ser sentida quase fisicamente quando alguém assiste a uma palestra excessivamente longa, por exemplo. Precisa-se de um intervalo, um tempo para reflexão, para distinguir e assim selecionar o que será incorporado ao acervo de memórias. CHRISTIANSON (1992) escreve que o que lembramos de um evento depende de nossa atenção. Quanto mais atenção se presta a algum aspecto de um evento, mais seguramente este será codificado na memória. O autor afirma que isto é alcançado ao relacioná-lo a outros conceitos, temas e eventos na nossa memória. Existe, entretanto, um limite a partir do qual realmente não se consegue mais absorver as informações que chegam. Para evitar que estas informações se percam é importante fazer estes intervalos onde a memória se recompõe para um novo estímulo.

## Imaginário

As profissões relacionadas à criação, em especial o Design, trabalham com a imaginação como alicerce para uma atividade criadora rica de sentidos e produção. Estuda-se muito o processo criativo, entretanto não se menciona com a mesma frequência o imaginário, o qual pode ser considerado como a base de todo este processo. Segundo Aumont (1993) o imaginário é o domínio da imaginação, compreendida como capacidade criativa, produtora de imagens interiores que podem ser eventualmente exteriorizáveis. Sendo assim podemos apontar as imagens como produtos do imaginário. A imaginação é nossa capacidade de buscar no imaginário as formas que serão moldadas como imagens.

A imaginação está ligada à obtenção de imagens, assim não é possível separar imagem de imaginação. Por isso a aquisição, o armazenamento e processamento de imagens são tão importantes. Dentro do processo criativo do designer deve-se destacar a importância do imaginário. O designer quando busca respostas para algum problema e/ou questionamento de algum projeto, parte de alguma referência pré-existente. A pessoa que queira solucionar algo precisa iniciar seu processo a partir de referências internas, ou externas, que indiquem novas possibilidades. Mesmo sem saber, o imaginário do designer está continuamente presente, permeando todo o processo de escolha e seleção de respostas.

MCKIM (1980) diz que ao se perguntar como e porquê, se exerce um ato de imaginação. Essa é uma marca do ser humano: a de criar pontes entre causa e efeito, atributo da faculdade de imaginar. A construção de imagens mentais, ou igualmente, a imaginação, é fortemente estimulada se afastada de influências



externas restritivas. Entretanto, o poder da imaginação pode ser destruído ou construído, dependendo de como utilizado e da possibilidade de escolha de como usar.

Criar a partir do desconhecido é impraticável; apenas se cria a partir daquilo que se conhece. Cria-se a partir de um manancial de experiências e sensações as quais possuem suas raízes nas diferentes memórias. Ali são feitas diversas associações entre os dados que são coletados ao longo da vida.

É importante que se possa acessar estes dados, mas às vezes eles emergem inconscientemente, formando, compondo novas formas. Surge uma resposta “nova” mas que foi imbricada, forjada, processada e costurada pela associação de tantos e tantos fragmentos de experiências das quais muitas vezes não se tem lembrança. O resultado destas combinações costuma ser o chamado “insight”; a luz que emerge das sombras do inconsciente, em um momento totalmente imprevisível. Conforme JUNG (2000) uma camada mais ou menos superficial do inconsciente é indubitavelmente pessoal. O autor a denomina de inconsciente pessoal o qual repousa sobre uma camada mais profunda, a qual não tem origem em experiências ou aquisições pessoais, mas é inata. Esta camada mais profunda é denominada pelo autor como inconsciente coletivo. Ele afirma que as decisões conscientes dependem do funcionamento da memória. Esta porém sofre muitas vezes com a interferência de conteúdos inconscientes. Temos no inconsciente as sementes de futuros conteúdos conscientes.

O processo de imaginação obedece a dois passos: quando imaginada instantaneamente, a imagem não é vista de forma detalhada, senão como um todo que poderá, segundo nosso interesse, revelar em seguida

seus detalhes. Para o ato de desenhar, linguagem fundamental no processo criativo, o caminho é idêntico; em um primeiro momento se esboça (um croqui, um *rafe*) a imagem previamente para depois lhe conceder o detalhamento. Para iniciar um percurso nesse campo, constata-se que visão, imaginação e desenho (expressão e representação) são atividades integradas. Como sugere MCKIM (1980), a propósito disso, a imagem clichê é essencialmente uma rígida, convencional e não desenvolvida construção visual. O pensamento visual criativo, ao contrário, é caracterizado por uma flexível busca de reorganização da imagem através do desenho.

Outro autor que estuda a memória e a imaginação é BERGSON (1990). Ele argumenta que perceber é lembrar. Então não há como fazer referência à percepção como sendo o início de um processo que conduziria aos chamados processos mentais superiores: a memória, a imaginação e o pensamento. Para ele, a percepção já seria um produto das operações da memória. Assim, também não teria sentido tentar analisar separadamente a percepção da memória.

Expressão e representação refletem diretamente na criatividade da pessoa, gerando um círculo virtuoso, em que a produção gráfica alimenta o imaginário e este por sua vez fornece imagens usadas para a criação gráfica.

### **Processo Criativo**

A criatividade acompanha o homem desde os primórdios de seu processo evolutivo. Por ser tão importante ela vem sendo estudada por muitos autores, os quais lentamente afastaram o antigo conceito de dom divino destinado a poucos. Sabe-se hoje

que todas as pessoas são criativas de alguma maneira. Sobreviver é fruto de uma certa criatividade. Para REGAL (2004), embora a criatividade tenha sido desde sempre identificada com a atividade artística, seu universo de abrangência não pode ser assim limitado. A criação se faz presente em todos os momentos do trânsito pelo dia-a-dia.

A criatividade, assim como os sonhos, é o resultado de uma mistura de memórias. Usa-se para tanto um arsenal de informações que estão guardadas como memórias inconscientes e conscientes. Designers, artistas e cientistas normalmente têm idéias criativas em momentos inesperados e pouca ou nenhuma consciência de como elas surgiram. E isto, no entanto se aplica também à imaginação, à linguagem e ao raciocínio comum. Segundo BODEN (1999), o caráter imprevisível da criatividade parece excluir qualquer explicação sistemática, seja ela científica ou histórica.

Como resultado de muitos estudos que buscavam clareza com relação a este processo mental misterioso, chegou-se a diferentes classificações que identificam os momentos pelos quais se passa para chegar ao 'estalo' de uma idéia original. Segundo GOMES (2001) o processo que compõe o que é chamado de criatividade pode ser estruturado em sete etapas ou estágios: identificação, preparação, incubação, esquentação, iluminação, elaboração e verificação. Independentemente dos autores e da variada subdivisão de estágios com que a criatividade é abordada, estes costumam se aproximar uns dos outros, mantendo algumas idéias principais em comum. Seguindo a classificação de GOMES (2001) exemplificada na Figura 1, em primeiro lugar há a identificação do problema. Nesta fase o indivíduo se depara com o desafio e as dificuldades que condicionarão o caminho futuro da resposta.

O próximo momento é a preparação que compreende um estudo aprofundado de todos os aspectos que se relacionam com a questão proposta. A preparação é a busca de um maior conhecimento do problema em si como também fatores que possam influenciá-lo. Esta é uma forma de "alimentar" o cérebro para que ele possa cumprir da melhor forma a próxima fase que é a incubação. Nela está incluso um tempo de maturação; cessa a pesquisa e deixa-se que sejam formadas inconscientemente as delicadas teias de relações entre todos os dados coletados. Este é um momento de pouco ou nenhum domínio por parte do designer, inclusive recomenda-se que ele se mantenha descansado e não se concentre mais no problema. Alguns autores se referem a este momento como um período de fermentação.

#### **Etapas e Fases do Processo Criativo**

**IDENTIFICAÇÃO**  
**DEFINIÇÃO / DELIMITAÇÃO**

**PREPARAÇÃO**  
**COGNITIVA / PSICOMOTORA**

**INCUBAÇÃO**  
**INVOLUNTÁRIA / VOLUNTÁRIA**

**ESQUENTAÇÃO**  
**PSICOMOTORA / AFETIVA**

**ILUMINAÇÃO**  
**MODELAGEM 1D / MODELAGEM 2D**

**ELABORAÇÃO**  
**MODELAGEM 2D / MODELAGEM 3D**

**VERIFICAÇÃO**  
**PARCIAL / FINAL**

*Figura 1 - Etapas do processo criativo adaptado de Gomes [6].*



Logo seguindo este período está a esquentação, psicomotora/afetiva para a geração de idéias. Segundo o autor, nesta etapa começam os rabiscos, os rafes, partindo de formas não convencionais, da natureza, por exemplo. Durante esta etapa acontece a aprendizagem psicomotora que é de fundamental importância para a compreensão dos problemas projetuais. Tendo a pessoa grande habilidade motora para representar seus pensamentos na etapa de esquentação, ela facilmente “iluminará” suas idéias. Nesta etapa podem ser propostos exercícios gráficos de ilusão e invenção, desenvolvimento de técnicas de representação gráfica por meio de composição, de simetria e de síntese e coerência gráfico-formal.

A iluminação surge como um retorno involuntário de todo o processo descrito anteriormente. Nela tem-se um vislumbre nem sempre claro do que seria a resposta para o problema. Alguns designers pensam que chegando a este estágio o trabalho está pronto, não se necessita de mais elaborações. Certamente não, até porque na grande parte das vezes o conceito surge de forma confusa carecendo ainda de retificações e delimitações. Aqui começa a elaboração que busca limpar a imagem obscura emergida da iluminação e que pode contar com a prática gráfica como auxílio. A possível solução do problema passa por uma evolução gradual até que a resposta esteja nítida. Um dos estágios mais importantes é o que segue: a verificação. Nesta fase a resposta é confrontada com a realidade, certifica-se da validade dos resultados através de testes e aplicações. Ainda aqui podem surgir alterações importantes com relação à idéia inicial. Sobre o processo criativo Thomas Alva Edison, citado em FREIDEL e ISRAEL (1987), demonstra sua própria estratégia,

evidenciando que o processo é complicado em descrever e mensurar:

*Tenho o princípio certo e estou no caminho certo, mas tempo, trabalho duro e um pouco de sorte também são necessários. Tem sido exatamente assim com todas as minhas invenções. O primeiro passo é uma intuição, e vem numa explosão, depois aparecem as dificuldades – uma falha aqui, outra acolá -, “bugs” (é o nome que dão a esses pequenos erros e dificuldades) surgem, exigindo meses de observação, estudo e trabalho intensos antes que o sucesso - ou o fracasso – comercial seja alcançado. (Freidel e Israel 1987: 29)*

Para VERNON (1989) a criatividade denota a capacidade de uma pessoa para produzir idéias, concepções, invenções ou produtos artísticos novos ou originais, que são aceitos pelos especialistas como tendo valores científicos, estéticos, sociais ou técnicos. Já MEDNICK (1962) define a criatividade como “a formação de elementos associativos em novas combinações que ou satisfazem exigências ou são úteis de alguma forma” (p.220).

Muitos estudiosos definem a criatividade como “combinação original de idéias conhecidas”. Conseqüentemente, supõe-se que a surpresa provocada por uma idéia “criativa” se deve à improbabilidade da combinação. Estas combinações precisam ter algum tipo de valor, pois chamar uma idéia de criativa é dizer que ela não é apenas nova, mas interessante.

Segundo PERKINS (1999), os inventores são, de modo geral, ativos, espirituosos, sociáveis e muito humanitários. De todas as invenções analisadas por ele, não houve casos de vitórias instantâneas e protótipos na mesa em questão de semanas. Na verdade, quase todas as histórias de invenções se estenderam por vários anos, com muitas partidas anuladas e impasses no

caminho. O empenho criativo pode ser visto como um processo de busca através de espaços de possibilidade.

Para GARDNER (1999), um indivíduo criativo resolve problemas, molda produtos ou levanta novas questões dentro de um campo de uma forma inicialmente considerada incomum, mas depois aceita em pelo menos um grupo cultural.

A criatividade supõe familiaridade com a linguagem, as técnicas, os materiais. A impressão de que uma idéia brota de repente, acontece porque se tem pouca consciência do processo de gestação da idéia.

Para PERSICANO (2002), o pensamento racional consciente desempenha papel menor na criatividade, o que permite sugerir que a razão se diz presente apenas na forma final da criação. Como se isso não fosse suficiente, fortes são os indícios de que há sempre boa dose de irracionalidade no ato da criação, conforme explicitado no processo criativo descrito anteriormente.

Segundo ainda REGAL (2004), a criação não pode ser entendida como atribuição e virtude exclusivas do inconsciente. O processo criativo exige uma espécie de imprescindível regressão (ao inconsciente), a procura de formas primitivas de funcionamento psíquico, que serão associadas a restos *conscientes*. *“Como no sonhar e no fantasiar, há na criação um trabalho de recuar para saltar, de jogar a vara para trás para que o anzol seja jogado para frente”*. (PERSICANO, 2002, p. 185).

Assim, aquilo que for armazenado nas memórias de longa duração são evocados em um processo onde o inconsciente exerce seu papel fundamental, como um texto gravado na memória que precede tanto manifestações gráficas – escrita, desenho – como pensamento e ações. As relações se estabelecem também com os traços de associações anteriores. Portanto, a memória

inconsciente participaria de todos os atos e percepções.

REGAL (2004) escreve que para escapar-se dos bloqueios à criatividade externos e internos ao sujeito, este deva dispor-se a ambientes estimulantes, testar meios e formas diferentes de expressão, ter ousadia e persistência, negar-se ao conformismo, almejar a independência de pensamento e a capacidade de aceitar novos conceitos.

### **Relações entre memória, imaginário e processo criativo**

O processo criativo é indispensável para a atividade de projeto, pois respeitando seus estágios torna-se mais fácil chegar a uma idéia mais consistente. O cérebro, entretanto, guarda diversas memórias, as quais são capazes de interferir e modificar por completo a leitura que se faz de uma situação. STEIN (1997) defende que os objetivos e motivos individuais podem influenciar a experiência de evocação de uma memória ao alterar o que os sujeitos lembram e como eles interpretam essas informações. Cada estágio do processo criativo deve ser explorado como tal, já que esta seria uma excelente oportunidade de melhorá-lo principalmente através do conhecimento de suas diferentes etapas. Pode-se aproveitá-las de forma mais consciente aprofundando cada uma delas, fazendo com que os resultados sejam mais eficazes e adequados.

O processo criativo está extremamente relacionado com as experiências de cada pessoa, que ao longo do tempo formam um depósito de informações guardadas como memórias. Estas imagens vão alimentar a capacidade de imaginação. Então, o referencial imagístico de cada designer está estritamente vinculado às suas memórias.



Dentro do processo de criação gráfica é possível encontrar o apoio das memórias de trabalho, curta duração e longa duração. As memórias tanto conscientes como inconscientes serão acessadas e estarão no cerne do processo de incubação, onde várias informações serão entrecruzadas e produzirão através destas combinações aleatórias novos sentidos os quais virão à tona no momento oportuno.

Conseguindo ampliar o acervo de memórias, fortalecendo-a, é possível ter a capacidade imagística ampliada. Ampliando a imaginação, tem-se mais liberdade e qualidade nas criações, na expressão e representação gráfica, produzindo produtos com mais inovação e qualidade.

Para REGAL (2004), a memória é essencial para todo tipo de pensamento. Todavia, o pensamento que pudesse ser chamado de criativo se utilizaria, prioritariamente e de um modo especialmente original, dos préstimos das imagens visuais reorganizadas e resgatadas de experiências e impressões mnemônicas arquivadas. As imagens não consistem na re-criação de informações perceptivas "cruas", mas são compostas de cenas conceitualmente interpretadas, segundo escreve STEIN (1997). Indivíduos que dispõem dessa ajuda fundamental, como característica pessoal, normalmente vêm com mais intensidade, já que memória e visão são reforçadas mutuamente.

REGAL (2004) relata ainda, que o *rafe* ou croqui encontra um lugar na tríplice interação: ver, imaginar e desenhar. Simultâneos, podem amplificar as possibilidades de inovar criativamente e resolver problemas com o auxílio do desenho (representação gráfica).

Para o autor, aquele designer que se entrega a esse privilégio articula suas experiências e impressões visuais estocadas

em arquivos mentais, misturando-as àquilo que é percebido no presente. Segundo ele, pensar visualmente é ter a capacidade de observar de um modo particularmente diferente, desvendando aquilo que aos outros pode ser familiar ou trivial. Desta forma, a pessoa que se dedica a construir um acervo mais rico de memórias terá sempre mais facilidade em desenvolver um pensamento visual criativo, já que não se submeterá passivamente a um conjunto de estereótipos.

### Considerações Finais

A criatividade é fundamental na atividade do designer. Este artigo demonstra a importância de fortalecer a capacidade criativa, fato este de suma importância ao desenvolvimento de um referencial imagístico para o desenvolvimento da expressão e representação gráfica e a criação de novos produtos. Para isso, deve-se entender o funcionamento da memória que é responsável pela aquisição, seleção, fixação e evocação das imagens e experiências que compõem a essência do imaginário, influenciando na criatividade do sujeito.

Há três regiões do cérebro responsáveis pela memória, classificadas como três memórias. Buscar o entendimento das diferentes memórias e suas inter-relações com o processo criativo é um importante meio de enriquecê-las, tornando a capacidade imagística mais rica e fortalecida para a atividade projetual. Muito do processo criativo do designer é dependente das imagens que possam armazenar durante a vida, refletindo na sua capacidade de imaginação. Quanto mais imagens o designer se apodera, ou seja, de mais experiências visuais enriquecedoras, sua capacidade imaginativa se fortalece e se qualifica. Assim, o imaginário, ou seja, o poder de criação e expressão do designer

está ligado a sua vida, sua experiência, sua vivência, sua carga de imagens adquiridas.

Neste sentido é fundamental que o designer se habitue a visitar com frequência exposições artísticas, feiras, museus, eventos, etc. bem como dispensar um tempo importante para leitura e fixação de imagens através de bibliografia das mais variadas áreas. Com essa bagagem de imagens, o designer tem condições de imaginar, representar graficamente e criar com mais riqueza e qualidade.

### Agradecimentos

Este artigo foi realizado com o apoio da Capes e do CNPq.

### Referências Bibliográficas

BERGSON, H. **Matéria e Memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BODEN, Margaret A. **Dimensões da criatividade**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul Ltda., 1999.

CHRISTIANSON, Sven-Ake (Edit.). **The Handbook of Emotion and Memory**. Lawrence Erlbaum Associates: Hillsdale, New Jersey: 1992.

FREIDEL, R., e ISRAEL, P. **Edison's Electric Light**. New Brunswick: Rutgers, 1987.

GARDNER, Howard. Os padrões dos criadores. In: **Dimensões da criatividade**. Margaret A. Boden (org). Porto Alegre: Artes Médicas Sul Ltda., 1999.

GOMES, Luiz Vidal Negreiros. **Criatividade; projeto, desenho, produto**. Santa Maria: sCHDs, 2001.

IZQUIERDO, Iván. **Memória**. Porto Alegre: ArtMed, 2002.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

MCKIM, Robert H. **Experiences in visual thinking**. Boston: PWS, 1980.

MEDNICK, S. A. **The Associative Basis of the Creative Process**. *Psychological Review* 69,1962.

PERKINS, David N. Criatividade: além do paradigma darwiniano. In: **Dimensões da criatividade**. Margaret A. Boden (org). Porto Alegre: Artes Médicas Sul Ltda., 1999.

PERSICANO, Maria L. S. Criatividade e Subjetivação: do cérebro à arte da criação do humano. In: **Arte, Psicanálise e Estéticas da Subjetivação**. Giovanna Bartuci (org), Rio de Janeiro: Imago, 2002.

REGAL, Paulo Horn. **A prática gráfica do rafe e a criatividade na comunicação visual**. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Porto Alegre: PUCRS, 2004.

STEIN, Nancy L. (Edit.). **Memory for everyday and emotional events**. Lawrence Erlbaum Associates: Mahwah, New Jersey: 1997.

VERNON, P. E. The Nature-Nurture Problem in Creativity. In: **Handbook of Creativity**. J. A. Glover, R. R. Ronwing, and C. R. Reynolds, eds. New York: Plenum Press, 1989.