



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

PETRA ESTER PINHEIRO

**PROCESSO CRIATIVO EM DESIGN: UMA POSSÍVEL
APROXIMAÇÃO ENTRE DESIGN E FENOMENOLOGIA**

BRASÍLIA
2023

PETRA ESTER PINHEIRO

**PROCESSO CRIATIVO EM DESIGN: UMA POSSÍVEL APROXIMAÇÃO
ENTRE DESIGN E FENOMENOLOGIA**

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Design da Universidade de
Brasília para obtenção de título de Mestre.

Orientadora: Célia Kinuko Matsunaga Higawa

BRASÍLIA
2023

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

PP654PI
NHEIRO,
Petra
E. Pinheiro, Petra Ester
Processos criativos em design: Uma possível aproximação
entre Design e fenomenologia / Petra Ester Pinheiro;
orientador Célia Kinuko Matsunaga Higawa Matsunaga. --
Brasília, 2023.
155 p.

Dissertação(Mestrado em Design) -- Universidade de
Brasília, 2023.

1. Fenomenologia. 2. Design . 3. Processos Criativos. 4.
Metodologia Criativa. 5. Psicologia. I. Matsunaga, Célia
Kinuko Matsunaga Higawa, orient. II. Título.

PETRA ESTER PINHEIRO

**PROCESSO CRIATIVO EM DESIGN: UMA POSSÍVEL APROXIMAÇÃO
ENTRE DESIGN E FENOMENOLOGIA**

BANCA EXAMINADORA

.....
Professor Dr. Marc Pierre Olivier Berdet
Depto. de Filosofia da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

.....
Professor Dr. Tiago Barros
Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Design - PPGDesign/UnB

.....
Professor Dr. Gustavo de Castro
Programa de Pós-Graduação em Comunicação - PPGFAC/UnB

Brasília, 30 de maio de 2023.

“
*Poi ch'innalzai un poco più le
ciglia, vidi'l maestro di color che
sanno. seder fra filosofica
famiglia. tutti lo miran, tutti
onor li fanno (...)*

Dante, inferno, IV 130-133.

Agradecimentos

A primeira pessoa que desejo agradecer é o professor Robert Sokolowski autor do livro *“Introdução à fenomenologia”*, a quem recorri muitas vezes folheando, buscando respostas como se o seu livro fosse a grande enciclopédia de cabeceira da minha dissertação. Agradeço ao pesquisador Eduardo Kamilo Ferreira, pois foi por meio do artigo *“Primeiras notas para um olhar fenomenológico sobre o design: Fenomenologia do projetar e teoria da ação”* que eu iniciei minha jornada de busca pela fenomenologia dentro dos processos criativos do design gráfico. Ao professor Marcos Beccari, o primeiro que eu vi publicar livros sobre o assunto. E também ao professor André Leclerc por disponibilizar gratuitamente seu livro *“Introdução à Filosofia da Mente”*, esse que simplificou o conceito de intencionalidade e facilitou a compreensão da doutrina husserliana, pelo menos o suficiente para uma estudante de design compreender. A filosofia da mente, certamente, pode ser uma perspectiva lançada para o design gráfico, acreditando nisso deixo aqui meus agradecimentos. Agradeço ao Moises Anton, meu neuropsicólogo, por ajudar a me organizar emocionalmente, isso foi fundamental para minha chegada no processo seletivo. Autismo não é fácil! As dificuldades são visíveis nesta dissertação.

Agradeço meus professores de filosofia do ensino médio do CEM 02 de Ceilândia: Serafim Filho e Rogério Freitas que acreditaram que a filosofia seria meu caminho acadêmico. Agradeço meus professores da graduação em design: Marisardo Filho, Tatiana Rita, Daniel Andrade, Eduardo Neves, Diego Brandão, Luiz Augusto e Feliciano Neto, responsáveis por construírem em mim um saber indispensável para a realização desta pesquisa. Quero agradecer também à colega de mestrado Roberta Seridnicki por ter patrocinado minha pesquisa durante um ano, e ao Pe. Marcelo Lima por revelar a fé durante esse processo: *“Omnes enim Christus, nihil sine Maria”*

Agradeço minha família, meu irmão Jordan Levy, minha avó Maria Olímpia, meu pai que tornou possível o meu acesso à educação e minha mãe por me mostrar que no mundo há solo fértil esperando para ser cultivado. Essas foram as bases que me deram forças para continuar falhando e tentando sem desistir pois eu sabia que o mundo esperava pelo meu trabalho. Aprendi a enxergar a vida como receptível apesar das dificuldades. Espero ter deixado contribuições suficientes para que a fenomenologia se transforme em um método frondoso e cheio de galhos robustos para que alcancem também o design gráfico. Se cheguei até aqui foi também por amor a esse método de ciências noéticas. Hoje eu rego esse broto semeado no design graças a pesquisadores antes de mim, aos meus pais, familiares e amigos que estiveram ao meu lado nos momentos difíceis me transmitindo amor e confiança.

RESUMO

Na busca por elementos visuais mais harmoniosos entre si e visando a descoberta da essência por trás do objeto, o modelo husserliano de consciência é lançado sobre as etapas de processos criativos. Edmund Husserl, filósofo, matemático e pai da fenomenologia, formulou um método de ciência das essências se utilizando do modelo de consciência de um cubo e articulando o sentido das coisas. Esse modelo é utilizado na presente pesquisa como ferramenta de observação das escolhas gráficas de um objeto de design, assim como é articulado um discurso ensaístico sobre a estrutura de consciência do briefing. Os processos criativos em design são vistos através dos autores Lobach e Flusser, o primeiro representando a concretude do eixo noemas enquanto o outro as manifestações abstratas no eixo das noesis. Como resultado foram geradas cinco diretrizes processuais extraídas da estrutura formal dos objetos da consciência que podem vir a possibilitar essa aproximação entre as duas áreas de conhecimento. Essas foram aplicadas, juntamente com a dinâmica de consciência do cubo para análise gráfica do livro-objeto “in-world” lançado pela Blizzard Entertainment com a história oficial da franquia do jogo online Diablo III, objeto trazido para análise nesta dissertação. A pesquisa evidencia a importância do briefing em processos criativos, que à luz da fenomenologia é uma manifestação descritiva de uma ideia que permite ao designer alcançar as informações sobre o objeto, outra manifestação é a que virá concretizar-se em um tempo futuro. Utilizando-se de pesquisa bibliográfica, qualitativa, de caráter exploratório esta pesquisa usa o método tipológico, comparando a fenomenologia aos processos de design a fim de encontrar nessa justaposição um possível caminho em que a fenomenologia possa ser utilizada como método de criatividade em design. Concluiu-se que tomar consciência dos objetos é parte da experiência criativa, essa descoberta da essência de um objeto que se dá para o designer na interação com o projeto em suas diferentes manifestações - mentais, descritivas e finais, faz parte da dinâmica criativa e permite ao designer projetar objetos multifacetados, mostrando ser também uma ferramenta poderosa na busca pelo nivelamento entre essências e aparências.

Palavras-Chave: Fenomenologia; Design; Processos Criativos; Metodologias Criativas; Criatividade; Psicologia.

ABSTRACT

In the search for visual elements that are more harmonious with each other and aiming to discover the essence behind the object, the Husserlian model of consciousness is launched over the stages of creative processes. Edmund Husserl, philosopher, mathematician and father of phenomenology, formulated a method of science of essences using the model of consciousness of a cube and articulating the meaning of things. This model is used in the present research as a tool for observing the graphic choices of a design object, as well as an essay discourse on the structure of consciousness of the briefing. The creative processes in design are seen through the authors Lobach and Flusser, the first representing the concreteness of the noemas axis while the other the abstract manifestations in the noesis axis. As a result, five procedural guidelines were generated, extracted from the formal structure of the objects of consciousness that may make possible this approximation between the two areas of knowledge. These were applied, together with the dynamics of cube consciousness, for the graphic analysis of the book-object "in-world" released by Blizzard Entertainment with the official history of the franchise of the online game Diablo III, object brought for analysis in this dissertation. The research highlights the importance of the briefing in creative processes, which in the light of phenomenology is a descriptive manifestation of an idea that allows the designer to reach information about the object, another manifestation is the one that will come to fruition in a future time. Using bibliographic, qualitative, exploratory research, this research uses the typological method¹, comparing phenomenology to design processes in order to find in this juxtaposition a possible way in which phenomenology can be used as a method of creativity in design. It was concluded that becoming aware of objects is part of the creative experience, this discovery of the essence of an object that happens to the designer in the interaction with the project in its different manifestations - mental, descriptive and final, is part of the creative dynamic and allows to the designer designing multifaceted objects, proving to be also a powerful tool in the search for leveling between essences and appearances.

Keywords: *Phenomenology; design; creative process; creative methodology; creativity; psychology.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: O <i>Reticulum</i> do tempo de Husserl, Leclerc (2018).....	p.36
Figura 2: Fase de preparação do projeto, Lobach (2001).....	p.50
Figura 3: Tipologia levantada sobre os processos do design.....	p.51
Figura 4: Relação dos requisitos da cama de hospital infantil, Lobach (2001).....	p.53
Figura 5: Processos criativos de Lobach, Lobach (2001).....	p.55
Figura 6: Terceiro tipo entre Lobach e a fenomenologia.....	p.56
Figura 7: Supervisionar para abstrair.....	p.65
Figura 8: Olhos estabelecedores de mundivisões.....	p.66
Figura 9: Fios condutores de calculos.....	p.68
Figura 10: Reagrupamento em mosaico na fase dos dedos	p.69
Figura 11: Processos de Flusser comparados com a fenomenologia	p.72
Figura 12: Tabela comparativa partir de parâmetros husserlianos.....	p.79
Figura 13: Fases de processos Flusser-Lobach.....	p.82
Figura 14: Tabela de procedimentos de pesquisa.....	p.87
Figura 15: Partes gráficas do projeto Diablo III: Livro de Cain.....	p.88
Figura 16: Tabela de princípios da experiência de consciência do cubo.....	p.91
Figura 17: Face do Cubo de Husserl...	p.34
Figura 18: Conjuntura de faces do Cubo.....	p.34
Figura 19: Lados ausentes do Cubo.....	p.34
Figura 20: Estrutura do livro: Capa do livro.....	p.96
Figura 21: Estrutura do livro: Livro aberto.....	p.96
Figura 22: Estrutura do livro: Leitura gráfica realizada.....	p.96
Figura 23: Os círculos de identidades no briefing.....	p.116
Figura 24: Livro de Cain no universo de Diablo III.....	p.123
Figura 25: O livro de Cain é designado a Leah	p.124
Figura 26: Carta de Cain para Leah.....	p.125
Figura 27: Mapa de santuário, o mundo da franquia.....	p.126
Figura 28: Análise de escolhas gráficas no livro de cain.....	p.132
Figura 29: Capa do livro de Cain.....	p.132
Figura 30: Corte das folhas.....	p.132
Figura 31: Adereço da página.....	p.133

Figura 32: Tipografia do livro...	p.133
Figura 33: Da capa à quarta-capa.....	p.133
Figura 34: Layout geral do livro.....	p.134

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
Capítulo 1. METODOLOGIA DE PESQUISA	85
1.1 Procedimentos metodológicos.....	86
1.2 Definição do corpus da pesquisa.....	91
1.3 Modelo extraído da experiência de consciência do cubo.....	93
1.4 Dinâmica de consciência com relação a estrutura do livro.....	97
Capítulo 2. SOBRE A FENOMENOLOGIA	16
2.1 Conceituação de Intencionalidade e a estrutura do fenômeno.....	20
2.2 Intencionalidades cheias e vazias.....	23
2.3 Intuições categoriais e simples.....	25
2.4 Noesis e Noemas: a estrutura dos objetos e do fenômeno.....	30
2.5 Considerações sobre a fundamentação teórica em fenomenologia	34
Capítulo 3. OS PROCESSOS CRIATIVOS EM DESIGN	38
3.1 Análise tipológica dos processos criativos em design.....	43
3.2 O objeto descritivo em design	47
3.4 Os processos criativos de Bernd Lobach.....	52
3.5 Os processos criativos de Vilém Flusser.....	68
3.6 Entre Lobach e Flusser.....	80
Capítulo 4. OS PROCESSOS SOB O OLHAR FENOMENOLÓGICO	109
4.1 A experiência de consciência do fenômeno.....	32
4.2 Exame da fenomenologia na experiência com o briefing.....	114
4.3 Exame da fenomenologia na experiência criativa do design.....	119
4.4 ANÁLISE DAS ESCOLHAS GRÁFICAS DE PROJETOS	122

4.5 Apresentação do projeto editorial <i>Diablo III: Livro de Cain</i>	123
4.6 Dinâmica da consciência de identidade no projeto.....	126
4.7 Aplicação do método no projeto <i>Diablo III: Livro de Cain</i>	129
4.8 Resultado da aplicação.....	139
CONSIDERAÇÕES FINAIS	141
Análise de resultados.....	98
Diretriz de multiplicidade de informações.....	102
Evocação de um dado.....	103
Tentativa e erro.....	103
REFERÊNCIAS	149
ANEXO 1	151

INTRODUÇÃO

A possível aproximação da fenomenologia com a área do design gráfico tem sido assunto no campo da Filosofia do Design, tendo alavancado seu grau de relevância a partir da defesa explícita de alguns pesquisadores sobre o uso da fenomenologia em design. Flusser¹ é um desses teóricos que propõe a doutrina da intencionalidade como uma ferramenta de processo criativo, mas também a própria fenomenologia tem sido apontada por outros pesquisadores a exemplo de Marcos Beccari², como ferramenta capaz de dar a conhecer e tornar conhecida a descoberta das coisas em si mesmas. A intencionalidade é o ponto central desse tipo de abordagem dentro da filosofia do design, ela é a representação mental que temos dos objetos e as ideais que alcançamos por meio da configuração deles.

A experiência criativa que esses teóricos desenvolvem sobre o design e a fenomenologia é de caráter reflexivo, ela é transcendente aos elementos visuais. Flusser afirma que pensar limitado pelas escolhas gráficas pode restringir o acesso às ideias disponíveis no mundo. Essa experiência criativa, é sobre uma descoberta de mundos que se abrem em cada gesto gráfico, das ideias que dialogam através desses gestos. As ideias nessa experiência são alcançadas pela mente, que não pode tocá-las diretamente,³ não obstante, através da atitude criativa, o sujeito nasce para a ideia de que pode manifestar seus pensamentos,⁴ especialmente por meio da redução categórica.

É com base nesta hipótese, levantada através de uma seleção bibliográfica que esta dissertação se desenvolve pautando a fenomenologia como ferramenta de uso em processo criativo. Cabe evidenciar que o principal fundamento teórico desta pesquisa é que toda consciência é consciência de 'algo', e que o ato de "dar-se conta" é proporcionado pelos atributos físicos de um objeto através dos filtros da mente, conforme o estudo das '*investigações lógicas*' de Husserl.

Nesse modelo é considerada a natureza do objeto - material ou mental - chamados de noesis e noemas, conforme será visto, tal como o tipo de capacidades mentais ou atos mentais que o designer irá se utilizar na tomada de consciência do projeto. A intencionalidade é apontada nesta dissertação como um meio de descrição de um objeto para si e para outros, seja esse objeto material ou mental. O método desenvolvido por Husserl no estudo da *sexta investigação lógica* sugere que os objetos existentes e inexistentes são dados a priori enquanto objetos da mente. A estrutura do cubo que será esplanada é formulada por Husserl com respeito a suas dimensões objetivas e subjetivas.

Dentro dos processo criativos de Lobach, um dos teóricos de design, se entende que uma ideia é alcançada por meio da compreensão, do esclarecimento

¹ FLUSSER, V. (2008)

² BECCARI, M. (2016)

³ FLUSSER, V. (2008)

⁴ BACHELARD, G. (1978)

que vem através do tratamento da informação, após a coleta e análise de dados que viabilizam o entendimento de um projeto. Os dois autores traçam caminhos diferentes que se encontram nas extremidades, no eixo da abstração-concretização de acordo com Flusser, ou no de noesis/noemas, segundo Husserl. É nesse eixo que o designer atua durante os processos da criatividade, o design toma para si as ideias nas coisas e a partir dessa experiência devolve para o mundo sua percepção concretizando seu pensamento por meio das coisas.

A pergunta que move essa pesquisa consiste na indagação sobre a maneira como a fenomenologia pode ser capaz de apontar para a descoberta da essência de um projeto na estrutura dos objetos intencionais. Isso se deve ao fato de que muitas vezes o processo criativo ser pouco reflexivo e haver um culto a rapidez processual, a materialização é valorizada sem que se possa ter a compreensão da configuração nas coisas e a ideia que indicam.

O objetivo geral deste estudo é refletir sobre um conjunto de diretrizes que possam facilitar a aproximação entre design e fenomenologia no âmbito de método de projeto em design. Os objetivos secundários da presente dissertação é (1) expor a experiência de consciência que a fenomenologia oferece, que pode vir a auxiliar o design no processo de tomada de consciência das escolhas gráficas. (2) apontar quais práticas processuais do design são compatíveis com os fundamentos que serão abordados.

A dissertação se organiza da seguinte maneira: o primeiro capítulo tipifica a fenomenologia, apresentando os conceitos chave, a estrutura formal dos objetos intencionais e o método proposto por Husserl⁵. A saber, esses objetos se organizam em partes e totalidades, isso significa que são um conjunto de pedaços que podem ser ou não, independentes entre si. Eles também possuem a estrutura formal de ausência e presença, assim, as partes podem estar imediatamente dadas enquanto outras podem não estar ali presente, mas serem imaginadas, lembradas, antecipadas, especuladas, etc., essas são chamadas partes co-intencionadas.

Os objetos possuem ainda uma terceira estrutura formal que é a de identidade em multiplicidade, isto é, os objetos intencionais aparecem em um fluxo contínuo de partes variadas, substituíveis ou não, que atuam em função de dar a conhecer uma e a mesma ideia. Toda essa experiência de consciência foi identificada pelo professor Robert Sokolowski⁶ que analisou e desenvolveu o método de leitura do cubo por Husserl. Nesse primeiro capítulo a experiência de consciência é representada graficamente apontando para a apreensão do objeto intencional - a consciência de ser sobre um cubo em si. O fluxo de aparecimentos também é representado graficamente no reticulum do tempo de Husserl.

No segundo capítulo os processos em design são problematizados, nele é dito que a função do design é servir à comunicação passando uma mensagem

⁵ HUSSERL, E. (1988)

⁶ SOKOLOWSKI, R. (2014)

visual, o que implica necessariamente em transmitir um pensamento e estimular o intelecto.⁷ Tal abordagem, que aqui chamamos de intencional, não é o fim último de Lobach⁸ que visa a configuração dos objetos com o fim de satisfação socio-emocional, psico e fisiologicamente. O autor proporciona uma sólida estrutura processual em perspectiva abrangente dialogando com demais áreas projetuais. Ele passeia através de muitos autores e das muitas etapas do processo criativo, pontuando cada um sem aprofundar o que torna seu modelo flexível ao contexto da intencionalidade em virtude de tornar a fenomenologia aplicável. Essa tentativa de estruturar a fundamentação teórica de modo a torná-la mais parecida com um método de processo, que em tese deriva das duas áreas de conhecimento, é defendida no quarto capítulo da presente dissertação.

O terceiro capítulo desta dissertação é dedicado aos procedimentos de pesquisa, a explicação dos modelos utilizados, análise de resultados e variáveis, tal como a delimitação do corpus de pesquisa, organização, tratamento bibliográfico e citação de dados. Neste capítulo é abordado o método tipológico e o modo como foi aplicado a pesquisa, nele também vemos os pormenores do objeto escolhido para ser analisado através da ferramenta investigada. O capítulo também expressa os pontos fortes, os desdobramentos que surgiram da presente pesquisa, pontos que precisam ser aprofundados para se dizer que a fenomenologia se aplica no processo criativo do design caso haja compatibilidade na fundamentação teórica. Além disso, o capítulo também mostra caminhos para futuras pesquisas dentro do tema fenomenologia e design.

O quarto capítulo é inteiramente dedicado à práxis da descoberta, nele é levantado a discussão sobre as aplicabilidade efetivas do que será pesquisado. Nele é visto a análise de escolhas gráficas, os modos como os elementos visuais podem se harmonizar entre si a partir dos conceitos do projeto. Como pode ser feito o tratamento da informação visual na análise de objetos tomados empiricamente para leitura visual e como a fenomenologia se articula no contexto da aplicação. Essa praxis se organizou em cinco diretrizes processuais que podem vir a auxiliar e prestar subsídios ao processo de escolhas gráficas em design, e também no processo de descoberta da essência do projeto, especialmente no âmbito de gestão da informação no briefing - chamado de objeto descritivo, e de modo geral das ideias nos processos criativos. Pode ser que essa tentativa preste auxílio ao designer durante as escolhas gráficas que serão incorporadas ao objeto final, ele pode proporcionar ou não uma experiência reflexiva perante os objetos de design e durante a produção desses objetos na descoberta que fizemos deles.

A demonstração prática do modelo husserliano é feita em um estudo de caso do livro publicado pela Blizzard Entertainment, um colecionável de um jogo online, lançado no Brasil pela editora Galera Record. O projeto Diablo III: Livro de Cain é

⁷ HAND, P. (2015)

⁸ LOBACH, B. (2001)

um artefato “in-world” do universo Diablo, excepcionalmente baseado nas histórias do jogo, nele a história é narrada pelo protagonista Deckard Cain, o último dos Horadrins - uma ordem de caçadores de demônios. O personagem é retratado como um historiador, que passou décadas estudando as histórias do mundo de santuário, decifrando textos antigos sobre seres malignos e reconhecido pelos jogadores pela frase icônica: "*Stay awhile and listen*" ("Fique um pouco e escute"), que ele usa para convidar os jogadores a ouvir suas histórias e conhecimentos sobre o mundo do jogo.

No jogo, todo o conhecimento do protagonista é registrado no livro dele, um livro que existe dentro do mundo de santuário - nome dado ao universo do diablo. Os jogadores usam o livro para visualizar os atributos de alguns artefatos do jogo, como para adquirir algum conhecimento sobre itens, como armas, trajes, poções, encantamentos, etc. Deckard Cain é um guia dentro do jogo, ele doa informações importantes sobre o contexto histórico do jogo junto com conselhos. Desse modo, o livro produzido na realidade preserva esses atributos que a Blizzard Entertainment considera como essenciais para a identidade do livro na sua existência virtual.

O livro contém elementos gráficos que remetem à determinada sociedade, símbolos culturais, cores e tipografias que apontam para técnicas de um período histórico, a maneira como esses elementos se organizam na superfície do objeto aponta para uma relação entre eles. Suas partes formam um fluxo contínuo através da estrutura formal do livro, mostrando harmonia entre as individualidades em razão de uma identidade que as unem, a identidade de ser sobre o que são.

O que interessa para a presente pesquisa é o fato de ser possível distinguir o objeto sensível e o empírico, de onde a mente retira suas representações, da representação em si, que é constituída sobre os dados da realidade empírica ao invés de pensarmos que as ideias simplesmente brotam dentro da mente. Deleuze afirma que “De maneira precisa devemos distinguir a representação e aquilo que se apresenta. O que se apresenta para nós é, inicialmente, o objeto tal como ele aparece” (DELEUZE, 2018, p. 16) (Trouxe da conclusão para a introdução)

Os objetivos identificados inicialmente para produção desta pesquisa foram:

- I. Identificar como e se o processo de tomada de consciência em fenomenologia pode beneficiar os projetos em design; (objetivo geral)
- II. Apontar em que medida algumas práticas processuais do design são compatíveis com os fundamentos apresentados; descrever o processo criativo na experiência fenomenológica. (objetivos específico)

Capítulo 1. METODOLOGIA DE PESQUISA

Este capítulo descreve em detalhes os procedimentos metodológicos elaborados para o desenvolvimento desta pesquisa. Neste será explicado o procedimento de pesquisa, a justificativa pela escolha do referencial bibliográfico e pressupostos.

As hipóteses que respaldam a presente pesquisa serão apresentadas no capítulo 2 e 3, enquanto o exame bibliográfico em si será feito no capítulo 4 onde serão aplicadas as diretrizes processuais desta tentativa de aproximação ao projeto editorial *Diablo III: Livro de Caim*. Com relação à caracterização da pesquisa, o presente trabalho trata-se de uma pesquisa bibliográfica, qualitativa de caráter exploratório.

Quanto aos procedimentos metodológicos, inicialmente se realizou uma construção da fundamentação teórica a respeito do tema, que se caracterizou por uma extensa pesquisa introdutória à fenomenologia. Do ponto de vista dos objetivos da pesquisa e tendo em vista que a presente dissertação propõe a fenomenologia como ferramenta auxiliar nos processos criativos do design, esse trabalho caracterizou-se como uma pesquisa descritiva⁹, pois além do registro e análise, houve a interpretação empírica dos fenômenos estudados. Algumas dessas interpretações são realizadas pelos autores e explicadas no contexto da presente abordagem, enquanto a análise do objeto gráfico é feita pela observação empírica aqui empreendida com base no levantamento bibliográfico.

O método utilizado para analisar os fenômenos foi o tipológico, que, de acordo com Lakatos e Marconi, é um método que compara dois fenômenos, e a partir deles cria-se tipos ou modelos ideais construídos a partir da análise de aspectos essenciais do fenômeno analisado. É importante ressaltar o que é e o que não é o tipo ideal: ele não é uma hipótese, não é um termo médio e tampouco uma descrição da realidade, pois configura-se como algo abstrato. Além disso, o tipo ideal só é capaz de reter, através do processo de comparação e similitude, certos aspectos do fenômeno investigado. "O tipo ideal não expressa a totalidade da realidade, mas seus aspectos significativos, os caracteres mais gerais, os que se encontram regularmente no fenômeno estudado."

Lakatos e Marconi definem que a metodologia tipológica amplia as qualidades de um tipo em uma abordagem comparativa com aspectos significativos de outro tipo. Da comparação entre os tipos é gerado um terceiro tipo de caráter ideal, pois é um vislumbre de como seria um modelo que contemple ambos os tipos.

Desse modo, a pesquisa tomou para exame (1) a doutrina husserliana estudada por Sokolowski, Leclerc cuja qualidade consiste em ser uma experiência de consciência que envolve: ausência e presença; parte e totalidades; e identidade em multiplicidade. O segundo exame (2) tomou a qualidade do processo de Lobach ser sobre a configuração superficial dos produtos estéticos para estímulo

⁹ LEITE, F. T. (2008)

psicológico e Flusser que reivindica a doutrina da intencionalidade nos processos da criatividade do design e da arte. Em um terceiro momento da dissertação foi tomada (3) o processo de Flusser ser sobre a intencionalidade frente ao de Lobach fazendo um cruzamento entre o método de processo de ambos. Por fim, sintetizando os processos que de um lado são noemático do outro a noesis - no paralelo concreto-abstrato de Flusser e no paralelo objeto conceitual de industrial de Lobach.

Olha para a fenomenologia através do processo do design, e vice-versa, foram geradas cinco diretrizes processuais que são aplicadas à análise do livro.

1.1 Procedimentos metodológicos

Este capítulo descreve em detalhes os procedimentos metodológicos elaborados para o desenvolvimento desta pesquisa. Ela realizou-se em quatro momentos, o primeiro baseou-se em uma pesquisa qualitativa de caráter teórico e explicativo no qual a fenomenologia foi apresentada, lançando a hipótese de que a essência dos objetos pertencem a eles mesmos e dado por meio dos seus atributos e que a consciência é capaz de conhecer as essência através dos atos da mente. Esses objetos, por sua vez, são mentalmente representados dentro das estruturas formal que serão apresentadas no capítulo 2.

A segunda parte desta pesquisa também foi qualitativa, teórica e explicativa, no qual foi apresentado os processos criativos em design a partir de dois autores: Bernd Lobach¹⁰ e Flusser.¹¹ Essas duas partes explicativas do trabalho enuncia os processos criativos como tendo uma correspondência entre forma e conteúdo, finaliza comparando uma teoria à outra, fenomenologia e design, tentando com isso realizar uma aproximação comparativa onde a primeira lança luz aos processos do design e os processos do design lançam para a fenomenologia a possibilidade de aplicabilidade em método de projeto.

A terceira parte do projeto tem caráter puramente exploratório e consiste na apresentação das cinco diretrizes que revelam essa aproximação, também mostra a estrutura de consciência do cubo em Husserl e realiza a análise do objeto selecionado para o estudo de caso. Neste capítulo também é abordado os processos criativos e usá-los para definir o que é “design”, o que é um “bom design” a partir dos autores de design citados alguns parágrafos acima. Esse procedimento foi realizado tendo em vista a necessidade de introduzir os processos criativos de design na pesquisa. Nele quatro tipo de processos são explanados, o design industrial em Bernd Lobach; o design estratégico em Peter Phillips, os processos intencionais de Vilém Flusser; e os processos de livre associação de ideias.

Flusser recebe foco no terceiro capítulo e é discutido com igual destaque que foi dado a Lobach, nesse tópico se estabelece a primeira tentativa de aproximação entre design e fenomenologia a partir dos pontos comuns entre os

¹⁰ LOBACH, B. (2001, p. 139-189)

¹¹ FLUSSER, V. (2008, p. 5 - 200)

processos de cada um dos dois autores e os fundamentos que foram extraídos da experiência de consciência do cubo.

No subitem 4.1 é apresentado o terceiro tipo do método tipológico, aquele que deriva da comparação entre design e fenomenologia, nele aborda-se um método de processo completamente derivado da comparação entre Lobach e a experiência de consciência do cubo em Sokolowski que organizou-se em cinco diretrizes. No subitem 4.6 que é a quarta etapa da presente pesquisa será realizada uma análise qualitativa das escolhas gráficas adotadas no projeto editorial da Blizzard Entertainment no qual o tipo derivado da comparação entre design e fenomenologia é aplicado para medir a proporção em que o conceito do livro objeto selecionado é compatível com sua forma física e os desdobramentos que surgem da interação com as escolhas gráficas que foram feitas nesse projeto.

O quadro a seguir (Figura 17) organiza visualmente as etapas dos procedimentos desta pesquisa:

	Etapas	Procedimentos
Fundamentação Teórica	Pesquisa Bibliográfica	Seleção de referencial na fenomenologia e nos processos de design
(Parte 1)	Determinação da Tipicidade de A	Caracterização da fenomenologia: os três fundamentos formais; a existência dos atos mentais; a região das idéias pura; Noesis e Noemas.
		Articulação da experiência de consciência do cubo
(Parte 2)	Determinação da Tipicidade de B	Características do método de processo em design: coleta de dados, reunião de informação, prototipagem e mecanicidade do processo.
(Parte 3)	Terceiro Produto	Terceiro produto derivado da descrição comparativa entre fenomenologia e design.
(Parte 4)	Análise de Projeto	Aplicação do terceiro produto à análise de escolhas gráficas de projeto editorial

Figura 17: Tabela de procedimentos de pesquisa. Fonte: Autora

Na quarta etapa através das escolhas gráficas, desde a capa até a quarta-capa que indica a direção do fluxo das interação com o objeto, o projeto

Diablo III: Livro de Cain pode mostrar a capacidade de concordância ou não-concordância entre as escolhas gráficas denominadas partes do objeto que poderá ser visto na imagem a seguir (Figura 18).



Figura 18: Partes gráficas do projeto Diablo III: Livro de Cain. Fonte: Simon & Schuster, 2022.

(Tirei um texto daqui e levei para a conclusão) Essas cinco diretrizes geradas a partir do desenho metodológico extraídos das teses Husserl-Bachelard e Lobach foram aplicadas a análise das escolhas gráficas do projeto editorial Diablo III: Livro de Cain (Figura 18), a fim de mensurar até que ponto as escolhas gráficas constituem uma multiplicidade de modos de uma mesma coisa. A tabela acima (Figura 18) apresenta uma multiplicidade de parte de um objeto, desse em questão.

Essas cinco diretrizes mencionadas se originaram das seguintes fases de processo criativo em Bernd Lobach¹², são elas: (1) análise do problema; (2) geração de alternativas; (3) avaliação das alternativas; (4) realização da solução, junto com as estruturas formais da fenomenologia apresentadas por Robert Sokolowski: (A) identidade em multiplicidade; (B) partes e todos; (C) ausência e presença. Esses cinco pontos resultantes dessa aproximação entre os dois modelos se organizaram

¹² LOBACH, B. (2001, p. 142)

nos seguintes tópicos: (I) evocação de um dado; (II) multiplicidade de modos; (III) cruzamentos de modos; (IV) apreensão do fenômeno; (V) atitude criativa.

Por fim, através das etapas dos procedimentos metodológicos da presente dissertação se apresentou o modelo de método fenomenológico conforme previsto, esboçado por Edmund Husserl e desenvolvido por Robert Sokolowski no qual explica os três fundamentos da fenomenologia aplicados a experiência de consciência de um cubo e depois ao projeto editorial. Ainda nessa abordagem de tomada de consciência de uma ideia foi realizada a descrição de como os atos da mente funcionam na presença do objeto de análise e como as escolhas gráficas dele constroem uma identidade mais concentrada sobre ele mesmo.

1.2 Definição do corpus da pesquisa

Uma das questões importantes para a construção deste trabalho foi o critério de decisão para a escolha de quais os documentos fariam parte da base de dados, ou seja, o corpus de análise. O corpus pode ser definido como uma coleção finita de materiais amplos o suficiente para possibilitar o estudo e a interpretação das semelhanças, diferenças, regularidades e irregularidades observadas¹³ para isso nos baseamos na fundamentação da fenomenologia de Robert Sokolowski e nos processos industrial de Bernd Lobach, os dois autores mais citados na presente pesquisa.

Dentro da abordagem metodológica pouco foi aproveitado do banco bibliográfico de autores em design que pesquisam a fenomenologia, uma vez que muitos desses autores tematizam a fenomenologia a partir de aspectos perceptivos, hermenêuticos e epistemológicos.

Os dados já existente fugiram do aspecto metodológico e por isso foi necessário adotar a postura de uma seleção excludente, resultando na realização de dois tipos de análise: dos teóricos em metodologia do projeto isolado do contexto fenomenológico do design; e a outra análise bibliográfica feita a partir do estudo de filósofos clássicos e modernos quanto a questão fenomenológica, o que aponta para o pioneirismo da presente pesquisa.

O que motivou a escolha por esses autores foi o tipo de abordagem fenomenológica que é, nas três vertentes: de Bachelard¹⁴, de Husserl¹⁵ e em Brentano por meio de Leclerc¹⁶ teorias que primam pela intencionalidade. Hipótese que estabelece que a mente é orientada para os objetos e eles a partir de suas características revelam para a mente o que são.

Tendo reafirmado a importância de Husserl na base bibliográfica desta pesquisa, tal como de Bachelard que forneceu resposta a uma lacuna encontrada na teoria de Husserl em um ponto crucial para o processo criativo que é a etapa da

¹³ AARTS; BAUER (2002, p. 44)

¹⁴ BACHELARD, G. (1978)

¹⁵ HUSSERL, E. (1988)

¹⁶ LECLERC, A. (2016; 2018)

imaginação, da síntese do projeto e da apreensão do fenômeno que foi respondido por meio do exame bibliográfico em Bachelard. As cinco diretrizes geradas consistem no fundamento teórico que será apresentado no capítulo 2. Edmundo Husserl aplica esse fundamento ao modelo de análise de um cubo que será visto no quarto capítulo desta dissertação, essas que foram organizadas da seguinte maneira (Figura 19):

	Princípios gerais extraído da experiência de consciência do cubo
1	Foco da mente em uma face do cubo
2	Percepção superficial da multiplicidade de faces desse cubo
3	Influência de uma parte sobre outra formando a consciência de ser sobre um cubo
4	Síntese da Identidade descoberta, percepção que tematiza todas as experiências.
5	Prospecção da identidade do objeto em um momento futuro.

Figura 19: Tabela de princípios da experiência de consciência do cubo. Fonte Autora

A experiência se organiza nos seguintes estágios da relação da mente com a estrutura dos objetos, no exemplo, com base na percepção do cubo. Os próximos parágrafos reiteram a hipótese que permite as atribuições que foram feitas à fenomenologia na tabela acima (Figura 19).

A teoria de Flusser foi selecionada para ser examinada com maior profundidade no terceiro capítulo por mostrar-se compatível com o que o Husserl chamou de Noesis. O modelo presente na crítica de Flusser¹⁷ é voltado para o conteúdo ou a ideia que surge para a mente a partir da interação com as imagens. Lobach por sua vez foi um modelo mais compatível com aquilo que Husserl chama de noemas por estar voltado para a configuração de objetos e mais pertinentes à área de processos criativos. Essa explicação é que justifica a escolha dos autores. Lobach aborda a psicologia por trás dos objetos estéticos. Não obstante, Flusser aborda a toma de consciência das imagens por meio das superfícies dela, defendendo que devem produzir informação, Paul Hand é da mesma opinião. Veremos que na fenomenologia husserliana os objetos são dotados de intenção a partir de suas características físicas. Essa combinação bibliográfica em design é comparada com o método de consciência do cubo, espera-se que essa comparação demonstra alguma compatibilidade ou não.

Os livros de metodologia de processo que foram utilizados na pesquisa foram: Bernd Löbach, Peter L. Phillips - para abordar o briefing enquanto forma descritiva e intermediária do projeto, quando o insight é reduzido à forma categórica, Vilém Flusser, enquanto a leitura em filosofia foram Sokolowski, Gaston Bachelard,

¹⁷ FLUSSER, V. (2008)

foram adicionados a estes Leopoldo Leal para termos um parâmetro de um método de processo mais atual e André Leclerc por introduzir o pensamento de Brentano tutor tanto de Husserl como de Bachelard, esses que continuaram a doutrina da intencionalidade.

Por fim, utilizou-se, na bibliografia de design alguns autores que defendem a fenomenologia como ferramenta a fim de justificar porque essa doutrina da filosofia deveria ser utilizada em design, entre esses autores estão Marcos Beccari¹⁸, Eduardo Ferreira¹⁹ e Vilém Flusser²⁰ e Rogério Almeida²¹. O último defende que a relação entre o sujeito e a imagem vem sofrendo mudanças significativas, e que a cada dia as imagens dialogantes, que verdadeiramente conversam com os usuários, se tornam cada dia uma demanda mais forte na sociedade, e que cada vez mais será exigido dos produtores de imagem um novo nível de consciência criativa.

1.3 Modelo extraído da experiência de consciência do Cubo

Considerado o modo pelo qual um objeto presente é dado para a consciência e o modo como a consciência toma esse objeto, o filósofo da doutrina husserliana, Robert Sokolowski, exemplifica um possível emprego da fenomenologia, primeiro ele determina que a multiplicidade de aparências apontam para identidades, inundados pela multiplicidade da totalidade arranjamos o pensamento sobre o objeto por “conceitos” e “pensamentos categóricos” nos movemos da experiência simples com o objeto para a apresentação das inteligibilidades sobre ele.

Sokolowski afirma que “Um objeto é identificado dentro das memórias e antecipações bem como na experiência objetiva, enquanto o ‘si’- agente responsável pela verdade - executa os atos cognitivos pelos quais os objetos intelectuais são elevados, tal como estados de coisas e grupos são apresentados.” (SOKOLOWSKI, 2014, p.14)

Os domínios da experiência na fenomenologia são: O campo “interno” da memória, imaginação, antecipação, etc, composto pelos atos da mente; o campo “externo” da experiência que corresponde ao objeto percebido, como a cor, as palavras e os símbolos, chamado por Husserl de evidência, e o terceiro corresponde ao campo intelectual, este que é um estudo da psicologia e da cognição.

Neste tópico do capítulo sobre o procedimento metodológico será dito um pouco mais precisamente da experiência visual do cubo. Essa experiência pode ser dada em três etapas: (1) primeiro o cubo pode ser dado em modos diferentes. O cubo pode ser “fatiado” pelo enquadramento que ele é percebido, suas partes

¹⁸ BECCARI, M. (2018)

¹⁹ FERREIRA, E. (2016)

²⁰ FLUSSER, V. (2008)

²¹ ALMEIDA, R. (2015)

isoladas e tomadas separadamente.

Em um momento o sujeito está a visualizar uma das seis faces, mas ao rotacionar o cubo é dado para ele a realidade dos ângulos do cubo, rotacionando mais um pouco aquela face desaparece da visão e outra face do cubo aparece. O mesmo cubo é dado por diferentes lados e todos eles indicam a compreensão de que o objeto é um cubo, todas as partes dão à mente a consciência do objeto.

(2) Segundo, quando uma parte é encarada diretamente, ele é encarada como se fosse individual, dizendo por si mesma, como no caso do trapézio que surge das vértices do cubo, ela mostrar-se como um trapézio temporariamente, e mente compreende a forma como uma demonstração dela mesma independente da totalidade do cubo. Ainda que seja um aspecto transitivo, uma 'apreensão' temporariamente diferente ela não deixa de ser um aspecto do cubo.

A fenomenologia husserliana pressupõe que tudo que mostra ser é parte daquilo que é, compõe a noção de ser da coisa. (3) terceiro, a percepção dos objetos se retém, isto é, por meio de uma sucessão de aparecimentos temporariamente diferentes uma identidade unificante se retém entre elas, de modo que, o cubo é dado por meio dos muitos ângulos, lados e sketch (esboço).

O que justifica a escolha dessa análise da experiência de consciência do cubo para esta dissertação é o fato de um projeto de design ser composto por uma multiplicidade de escolhas gráficas, como: cor, tipografia, padrões estéticos que prospectam corresponder a unidade do objeto, com individualidades gráfico-visuais.

Se cada elemento gráfico é um individualidade retida pela totalidade dos usos anteriores que determinarão a conveniência desse uso, as camadas de síntese da percepção envolve múltiplas intenções, que de acordo com Sokolowski²² serão de dois tipos: atual e potencial. Atual, relativo aquilo que se tem a experiência imediata, no caso do método de projeto em design corresponde a coleta de dados, pesquisa com usuário, análise de concorrência e folha de dados doravante denominado briefing, e a intenção potencial, aquela em que a identidade oferece opções de expressão da mesmidade, são múltiplas as faces que manifestam a consciência do cubo, a identidade das faces é outra para elas mesmas ainda que pertençam a uma dimensão do cubo.

Quanto a esse aspecto de multiplicidade e prospecção que o modelo de análise da experiência mental do cubo apresenta, Sokolowski afirma que:

“Podemos intencionar o cubo em sua mesmidade, não apenas em seus lados, aspectos e perfis. Quando nos movemos em volta do cubo ou o giramos em nossas mãos, o fluxo contínuo de perfis é unificado por ser “de” um único cubo. Quando dizemos que “o cubo” é apresentado para nós, entendemos que sua identidade nos é dada”. (SOKOLOWSKI, 2014, p. 2)

Flusser²³ defende a intencionalidade como sendo a finalidade do processo

²² LOBACH, B. (2014, p.28)

²³ FLUSSER, V. (2008, p. 40)

criativo, ao menos do processo das imagens tradicionais, aquelas que possuem volume e profundidade. A tentativa que esta dissertação visa realizar é a de verificar se o mesmo pode se aplicar às escolhas gráficas em projeto de design, se utilizando de um projeto editorial para fazer essa tentativa. A escolha do objeto editorial se justifica pela quantidade de escolhas gráficas que ele apresenta, pois estas facilitam a verificação da identidade em multiplicidade.

Conseqüentemente, a experiência permite que três atos mentais entrem em ação o ato de imaginação que proporciona imaginar como essa escolha gráfica foi feita a fim de que se chegue aos conceitos centrais do projeto; o ato de memória que leva à comparação de objetos com as mesma escolhas gráficas que tenham sido vistos pelo designer anteriormente, isso se dá pela profundidade histórica das representações gráficas utilizadas no projeto; e por último o ato mental de prospecção que permite conceber o mesmo projeto a partir de outras escolhas para se chegar a escolha gráfica mais concentrada com a essência do projeto.

Esta análise descritiva do projeto busca demonstrar uma possível impressão mental do sujeito frente ao objeto. Quais desdobramentos podem surgir a partir da experiência de consciência com ele. Observando cada escolha gráfica, descrevendo a percepção sobre cada uma, cruzando os conceitos que se possam extrair de cada uma das escolhas. Ao sintetizar todas as ideias, e mapear todas as essências que possam se desdobrar da relação mental com o objeto, será verificado se foi possível chegar a alguma ideia homogênea.

A ideia deve confirmar-se nas escolhas gráficas, isto é, espera-se que cada uma das escolhas apontem para um e o mesmo fenômeno. Caso não se chegue a confirmação de que as escolhas estejam em concordância rumo a algum significado, poderemos concluir que, pelos critérios da fenomenologia este é um objeto discrepante na relação entre as essências. A ferramenta utilizada para essa análise é o modelo de experiência de consciência do cubo, formulada por Robert Sokolowski embasada na doutrina husserliana.

A atitude fenomenológica é por essência, o foco que temos quando refletimos sobre todas as intencionalidades que ocorrem dentro dessa atitude, e é dentro dela que foi levado a cabo as análises realizadas. É essa hipótese de Sokolowski²⁴ que permite afirmar ser possível descobrir a essência de um objeto apenas refletindo sobre ele, e mais, não apenas descobri-lo, mas também descobrir as impressões que outra pessoa, em outra perspectiva, poderia ter ocasionalmente. A hipótese que valida esse tipo de análise se encontra na fenomenologia no qual os objetos são dados à intelecção e provocam uma impressão mental. Essa abertura teórica permite a especulação de possíveis desdobramentos em uma descoberta.

Esta análise descritiva do projeto busca demonstrar uma possível impressão mental do sujeito frente ao objeto. Quais desdobramentos podem surgir a partir da experiência de consciência com ele. Observando cada escolha gráfica, descrevendo

²⁴ SOKOLOWSKI, R. (2014, p.51)

a percepção sobre cada uma, cruzando os conceitos que se possam extrair de cada uma das escolhas. Ao sintetizar todas as ideias, e mapear todas as essências que possam se desdobrar da relação mental com o objeto, será verificado se foi possível chegar a alguma ideia homogênea.

A ideia deve confirmar-se nas escolhas gráficas, isto é, espera-se que cada uma das escolhas apontem para um e o mesmo fenômeno. Caso não se chegue a confirmação de que as escolhas estejam em concordância rumo a algum significado, poderemos concluir que, pelos critérios da fenomenologia este é um objeto discrepante na relação entre as essências. A ferramenta utilizada para essa análise é o modelo de experiência de consciência do cubo, formulada por Robert Sokolowski embasada na doutrina husserliana.

A atitude fenomenológica é por essência, o foco que temos quando refletimos sobre todas as intencionalidades que ocorrem dentro dessa atitude, e é dentro dela que foi levado a cabo as análises realizadas. É essa hipótese de Sokolowski²⁵ que permite afirmar ser possível descobrir a essência de um objeto apenas refletindo sobre ele, e mais, não apenas descobri-lo, mas também descobrir as impressões que outra pessoa, em outra perspectiva, poderia ter ocasionalmente. A hipótese que valida esse tipo de análise se encontra na fenomenologia no qual os objetos são dados à intelecção e provocam uma impressão mental. Essa abertura teórica permite a especulação de possíveis desdobramentos em uma descoberta.

1.4 A dinâmica da consciência com relação a estrutura do livro

O livro-objeto *Diablo III: Livro de Cain*, foi escolhido entre tantos projetos para ser aquele que iria evidenciar a aplicação do modelo defendido em decorrência de atender alguns requisitos que mostraram ser necessários para melhor eficiência dessa análise exploratória. A escolha pelo livro mostrou-se imediatamente compatível com a estrutura do cubo. Quando a capa está presente (Figura 20) o miolo está oculto, assim como quando o miolo está presente a capa está oculta (Figura 21) apontando para a estrutura de ausência e presença.

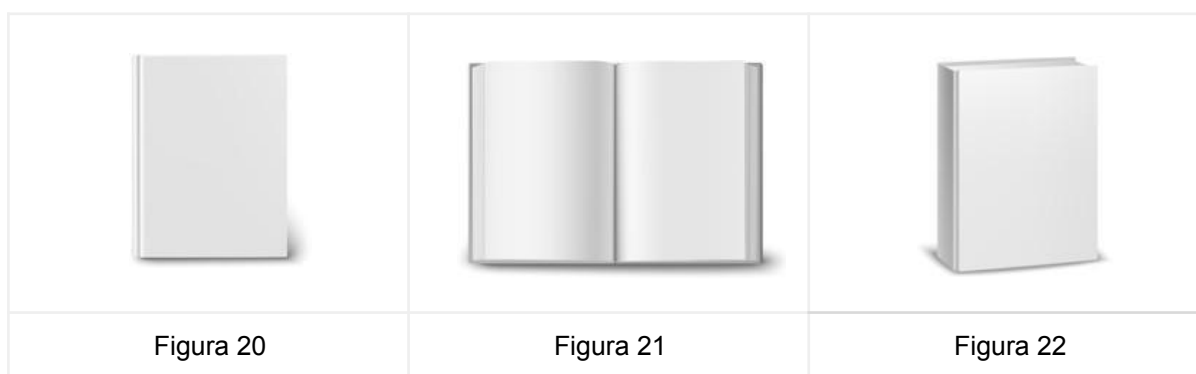


Figura 20, 21 e 22. Estrutura do livro. Fonte: Freepik

²⁵ SOKOLOWSKI, R. (2014, p.51)

Na figura 22 o livro está inteiramente apreendido, todas as partes dele já foram intencionadas, foram retidas na consciência. Todas as partes, aspectos e elementos estão reunidos na identidade inteiramente assimilada, pode-se dizer que o livro foi graficamente lido.

Ao traçar esse exemplo é necessário esclarecer que Bernd Lobach, no seu estudo "*Design Industrial: Bases para configuração de produtos industriais*" classifica os objetos industriais em quatro categorias: Os objetos da natureza; os objetos resultantes da modificação na natureza; os objetos de arte; e por fim os objetos meramente funcionais. O livro, desse modo, se enquadra na categoria de objeto artístico, pois Lobach os descreve como objetos que

"Podem ser vistos como uma classe especial de portadores de informação. Sua característica reside no fato de transmitirem uma informação que é percebida instantaneamente em sua totalidade. Mediante a adição de elementos estéticos, como forma, cor, material, superfície etc. ao objeto artístico, se dá ao observador um conteúdo representativo, isto é, global ao conjunto." (LOBACH. 2001, p.35)

O autor acrescenta a seguinte afirmação ainda no mesmo parágrafo e na mesma página quanto a essa classe de objetos. Afirmação que respalda a utilização do autor na aproximação com a fenomenologia. Lobach diz:

Em contrapartida, nossa expressão oral e escrita é sequencial, isto é, progressista. As informações transmitidas pela expressão oral são absorvidas uma após a outra e só posteriormente você tem uma visão totalizadora (...) O conteúdo, então, é determinado pelos elementos estéticos. tais objetos artísticos têm a missão de satisfazer as necessidades estéticas humanas pela otimização da informação"(LOBACH. 2001, p.35)

Como visto na citação acima, Lobach dá hipótese que sustenta o tipo de aproximação que é realizada neste estudo. Para que se possa entender a abordagem processual a seguir é necessário entender a dinâmica da consciência com relação à estrutura do livro da mesma maneira como ela foi vista na estrutura do cubo (Figura 18, 19 e 20). Quando a interação com o livro acontece de maneira linear, isto é, no fluxo comum que a estrutura direciona o sujeito visualiza primeiro a lombada, que é a frente do livro, isoladamente. A seguir, o usuário visualiza a capa, depois a folha de rosto, o miolo e a quarta capa nessa sequência. Considerando essa ordem é que o exame será realizado.

Ao contrário da Figura 22 cuja ausência é completamente lembrada pois as elementos já foram visto, de modo que o que já foi visto tematiza as futuras aparições. É portanto uma ausência recordada, diferente de uma ausência imaginada. A ausência imaginada não tem por referência os objetos anteriores pois ainda não foram vistos, sendo uma atitude criativa. A ausência lembrada é tingida pelos elementos anteriores, sendo portanto uma experiência mais de descobrir do que de criar propriamente. A figura 21 possui intenções vazias lembradas e imaginadas, contudo as imaginadas são, antecipações, pois tem por base os elementos que já foram vistos. A mesma dinâmica foi vista no reticulum do tempo de Husserl.²⁶

²⁶ LECLERC, A. (2018, p. 42)

Capítulo 2. SOBRE A FENOMENOLOGIA

Na definição de fenomenologia, Edmund Husserl²⁷ define-a como uma ciência que estuda a intencionalidade e os objetos intencionais a partir do ponto de vista da consciência. É importante salientar que aqui ao nos referirmos ao termo intencional, não o fazemos em sentido usual de intenção, de pretender uma ação, mas no sentido husserliano de ter um objeto dado para a consciência. A fenomenologia tem por foco central, e em um sentido mais amplo, a propriedade relacional de ser acerca de algo. Em um sentido mais comum e restrito, refere-se ao poder da mente de representar algo²⁸.

A experiência humana, desempenhada no exame da nossa percepção, nos apresenta um objeto diretamente. Entretanto, esse objeto sempre é dado numa mistura de presenças e ausências, identidade em multiplicidade e percepção de partes e totalidade²⁹. De qualquer modo, a fenomenologia diferencia dois tipos de verdade: a verdade da exatidão e a verdade da descoberta³⁰, separadas no paralelo noesis e noemas, respectivamente: experiência mental e realidade empírica.

A verdade da exatidão expressa o modo como as coisas são a nível objetivo. É uma afirmação exata, uma realidade pública que pode ser percebida por diferentes pessoas em um mesmo contexto. A segunda verdade fenomenológica é a experiência mental ou subjetiva com os objetos, ela acontece no indivíduo por meio da intuição, mas pode ser reduzida ao pensamento categórico. Com efeito, a segunda verdade nos objetos, que é aquela alcançada individualmente, pode vir a tornar-se objetiva a partir do momento em que a inteligibilidade dos objetos é exposta. Esses dois níveis de consciência envolvem a experiência empírica, são dois conceitos cruciais da fenomenologia, os conceitos de noesis e noemas.

Na fenomenologia, qualquer tomada de consciência encontra uma correlação com a materialidade; as coisas são o que aparentam ser. O que aparece é parte do ser das coisas. Não obstante, a doutrina husserliana alega que a mente não é passiva, inerte ou estática³¹. A mente interage com as informações: une, mistura, mensura, afirma e nega asserções, como pode ser visto no exame bibliográfico de Robert Sokolowski, por vezes o faz confundindo o eu com as partes uma vez que a fenomenologia é uma ciência de autodescoberta da razão. A experiência com o mundo é antes de tudo uma experiência de troca, o mundo toca o observador que percebe a si mesmo enquanto percebe os objetos. Nessa ciência a experiência começa com a exposição de objetos inteligíveis categorizados pela mente³².

Para Sokolowski, na experiência fenomenológica com os objetos empíricos,

²⁷ HUSSERL, E. (1988, p.25)

²⁸ LECLERC, A. (2015, p. 1)

²⁹ SOKOLOWSKI, R. (2014, p.75)

³⁰ SOKOLOWSKI, R. (2014, p.169)

³¹ SOKOLOWSKI, R. (2014, p.170)

³² HUSSERL, E. (1988, p.29)

eles se apresentam para a consciência nas formas derivativas de intencionalidade, tais como recordação, imaginação e projeção no futuro³³. Um objeto, ao se manifestar para a mente, envolve tipos radicais de ausência, como a memória, na qual alguma imagem na recordação pode ser associada ao objeto, ou em outro nível, pela imaginação nas estruturas chamadas de fundamentos de ausência.

Na estrutura de ausência, o objeto não está imediatamente dado; ele está representado mentalmente. Por outro lado, o fundamento da presença, um objeto se manifesta em partes e totalidades, as quais se estruturam em multiplicidade. Essa multiplicidade é enriquecida pela memória, pela imaginação e pela percepção imediata do objeto, formando camadas múltiplas. Nesse contexto, é introduzida uma nova possibilidade de identidade, aquela dada através da soma de todas as partes.

Essa multiplicidade amplia as possibilidades de identidade do projeto, embora seu núcleo essencial permaneça inalterável³⁴. Apesar dos elementos que podem compor uma identidade, a essência sobre a qual essa identidade se sustenta mantém-se inalienável, pois conforme Husserl³⁵, uma ideia pura é inefável, é uma abstração máxima, não pertence às circunstâncias mundanas, embora tenha ancoramento nelas.

Quando se afirma que um objeto é inexistente na realidade concreta, significa que sua natureza está ausente, sendo representado apenas na mente. De acordo com André Leclerc³⁶, o fenomenólogo Franz Brentano³⁷ identificou as origens medievais do conceito de "inexistir" ao introduzir a doutrina da intencionalidade nas ciências humanas. Leclerc explica que o prefixo "in" não é uma negação, mas indica uma localização, sugerindo que existem objetos que apenas existem representados mentalmente. Essa marca do mental não se aplica apenas aos objetos inexistentes, mas também aos objetos fisicamente presentes, uma vez que eles têm uma correlação na consciência.

Quando afirmamos que um objeto material tem um paralelo na consciência em termos fenomenológicos, estamos dizendo que esse objeto, ao ser imediatamente percebido, provoca uma impressão mental. A percepção recebe as informações resultantes dessa interação, enquanto a mente cria uma experiência em relação a esse objeto. A fenomenologia revela que as informações são apresentadas em sucessão, categorias e multiplicidades, criando em torno delas uma identidade que sugere uma determinada essência.

Agora que temos uma ideia do que é a análise fenomenológica, podemos expandir esses temas e desenvolver ainda mais esses conceitos, mergulhando também na pergunta que impulsiona esta pesquisa: a fenomenologia pode auxiliar o designer no processo de conscientização do projeto? É possível haver essa

³³ SOKOLOWSKI, R. (2014, p.75)

³⁴ SOKOLOWSKI, R. (2014, p.80)

³⁵ HUSSERL, E. (1988, p.104)

³⁶ LECLERC, A. (2016, p.43)

³⁷ Apud LECLERC, A. (2018, p. 2)

aproximação entre as disciplinas? Com esse propósito, a presente pesquisa se baseou na explanação de Robert Sokolowski³⁸ sobre os três fundamentos estruturais da fenomenologia husserliana. O exame preliminar a seguir apresenta uma descrição fenomenológica da experiência de consciência, elaborada pelo autor, consistindo em uma redução categórica que permite organizar um estado de coisas inteligíveis dentro das três estruturas formais.

Os três momentos que serão explicados a partir deste parágrafo foram extraídos da hipótese de Husserl³⁹, será aplicada aqui ao livro selecionado para análise na presente dissertação para fins meramente didáticos. Começamos por uma descrição detalhada do livro-objeto *Diablo III: Livro de Caim*, a partir do contexto apresentado na introdução desta dissertação.

Na descrição detalhada desse objeto intencional como um todo podemos notar a partir de uma análise empírica com o objeto que suas características visuais e sensoriais são essenciais para compreender a natureza do universo de santuário e o impacto que esses gestos gráficos em harmonia provocam na experiência do observador. O símbolo profano na capa, representando o diabo, cria uma atmosfera assustadora e evocativa, despertando uma resposta emocional no espectador. A disposição hierárquica dos elementos, com a caveira centralizada e as peças pontiagudas em cada canto, contribui para a percepção de um padrão simbólico que remete a algo proibido. O caráter de proibido que esse objeto possui é no contexto da identidade de Deckard Caim, o autor do livro-objeto, ele recomenda intencionalmente por meio das escolhas no livro, ao leitor ter precaução no seu uso, e mesmo ciência dos perigos. A personalidade de Deckard no jogo é similar a essa usada nessa distribuição de elementos e escolha simbólica - assusta alertando, o personagem atua como guia durante o jogo e como conselheiro.

A escolha da cor amarelo cobre para as peças cria a ilusão de serem feitas de aço, conferindo uma sensação estética de robustez e durabilidade. O alto relevo na capa intensifica a sensação de tridimensionalidade e convida o observador a explorar sua superfície tátilmente. Essa característica comunicativa do alto relevo sugere uma presença marcante e uma interação sensorial única com o objeto, como reafirmando por meio da experiência tátil que aquele livro é real, ele saiu de dentro do jogo, de uma experiência virtual e agora está ao toque das mãos. O objeto também conta com um mapa de santuário anexado ao objeto o que reforça ainda mais a sensação de algo que uma experiência que era apenas ideal, no qual o jogador apenas visualizava o livro dentro da virtualidade, imaginando como seria tocar o livro, tê-lo, lê-lo, etc., agora está frente a um tipo de “miragem” concretizada.

Além disso, as folhas imperfeitas, com cortes irregulares e a presença de tipografias no estilo *coursier*, contribuem para a percepção de um livro antigo, evocando um contexto histórico pré-industrial ou pós-apocalíptico. Essa escolha

³⁸ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 100-104)

³⁹ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 100 - 101)

estilística cria uma sensação de autenticidade e desperta a imaginação do observador, transportando-o para um cenário específico e despertando questionamentos sobre a origem e significado desse livro.

Todas essas características visuais e sensoriais do livro-objeto desempenham um papel fundamental na forma como ele é percebido e interpretado. Através de sua materialidade e simbolismo, o livro-objeto é capaz de comunicar a narrativa que permeia o universo de diablo. Sua presença tangível e elementos estéticos cuidadosamente escolhidos são elementos-chave na experiência fenomenológica proporcionada por esse objeto.

Dito isso, iniciaremos a explanação dos três momentos identificados por Robert Sokolowski⁴⁰ a partir da leitura que o autor faz da experiência empírica de Husserl⁴¹ sobre a experiência de consciência do cubo. Primeiramente, observamos de forma passiva, movendo nosso olhar de uma parte a outra, examinando a multiplicidade de lados, aspectos e perfis. Percebemos a cor, a maciez, o brilho da superfície, o toque, a dureza ou suavidade. Essa percepção ocorre de forma contínua, em um único nível. Nenhum pensamento específico é engajado enquanto continuamos a perceber. Além disso, enquanto examinamos as diversas manifestações, o livro é continuamente percebido como uma identidade na multiplicidade.⁴²

Agora, suponha que alguns símbolos e ilustrações em alto relevo na superfície do livro chamam nossa atenção. Momentaneamente, concentramos nossa atenção neles. Essa parte do livro é destacada, não apenas espacialmente, mas também em termos de seu relevo, seu brasão. Esse destaque qualitativamente difere da percepção dispersa anterior. No entanto, ainda não é o estabelecimento de um objeto categorial. Até agora, a experiência está em um estágio intermediário: a mente continua a experienciar as manifestações do livro, como a lombada, a quarta capa, as folhas, e reconhece o livro como um todo nessas manifestações. Mas agora a mente direciona sua atenção para uma das manifestações, trazendo-a para o centro do palco e enfatizando essa parte específica que se destaca do restante. Uma parte se destaca em primeiro plano em relação ao segundo plano do todo.

O fluxo contínuo da percepção é interrompido; retornamos ao todo (o livro), e agora a mente considera o objeto precisamente como sendo o todo, ao mesmo tempo em que registra as partes que destacamos (os brasões em alto relevo). É estabelecida uma relação entre o todo e a parte, que é conscientemente registrada. O objeto se torna realmente presente por meio dessa anunciação. O livro se torna presente.

No terceiro estágio, o todo e sua parte são explicitamente distinguidos. A relação entre eles é claramente registrada. Uma articulação é efetuada, e um estado de coisas é organizado. Nesse terceiro estágio, a informação se desloca da sensibilidade para a inteligência, da mera experiência para a apreensão. Nos

⁴⁰ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 100-134)

⁴¹ HUSSERL, E. (1988, p.94)

⁴² SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 100 - 101)

estágios anteriores, o todo e as partes foram experienciados ou vivenciados sem interrupção, mas não se tornaram o foco central da experiência, as partes ainda permaneceram dispersas. No segundo estágio, quando a parte foi destacada, ela ainda não foi reconhecida explicitamente como uma parte. Somente no terceiro estágio o todo e as partes são articulados de forma explícita.

Essa formulação feita por Sokolowski que foi acima aplicada as parte gráfica do Livro de Caim, cuja experiência de consciência foi descrita, também encontra respaldo na tese de Martin Seel que na investigação que faz aborda os processos de percepção do fenômeno. Seel afirma que:

“Percibir las cosas y los acontecimientos momentánea y simultáneamente, tal y como aparecen ante nuestros sentidos, es una forma primordial de experimentar el mundo. La conciencia que emerge de ese modo es una facultad central del ser humano (SEEL, 2010, p. 7).”

Segundo Seel, o conceito do objeto vai além de uma simples comparação com outros objetos semelhantes, está dentro e através do ato de avaliar as particularidades do objeto intencional, não apenas em relação a outros objetos do mesmo tipo, mas também em comparação a qualquer objeto ou evento estético. Essa é a maneira primordial como experimentamos o mundo, nos damos conta dos objetos momentânea e simultaneamente, uma consciência emerge da maneira como eles aparecem para nossos sentidos. A singularidade e a individualidade de cada objeto é ressaltada quando levando em consideração sua essência e sua configuração entramos em reflexão profunda quanto a eles⁴³, na sua estrutura de partes e totalidades, ausência e presença e na identidade em multiplicidade.

Olharemos para uma possível transversalidade entre o processo de leitura do fenômeno e sua escrita, a partir da análise de conceitos prévios ao projeto e de suas escolhas gráficas. Lançaremos sobre o objeto mental um olhar reflexivo capaz de especular sobre o modo como as escolhas podem ser feitas no projeto, com base no conceito.

1.1 Conceituação de Intencionalidade e a estrutura do fenômeno

De acordo com Leclerc, a intencionalidade é a propriedade relacional de ser acerca de algo. Muitas coisas podem exemplificar essa propriedade, incluindo representações públicas, como palavras, fotografias, desenhos, partituras, mapas, gráficos, etc., bem como representações mentais, conceituais ou sensoriais, como estados (crenças, desejos, intenções), atos (julgar, decidir, lembrar) e eventos mentais (experiências visuais, auditivas, táteis)^{44 45}. No contexto mais específico e comum, a fenomenologia utiliza o termo "intencionalidade" conforme a definição

⁴³ SEEL, M. (2010, p.39)

⁴⁴ YABLO, S. (2014, cap. 2)

⁴⁵ MONTAGUE (2010, p. 765-782)

proposta por Leclerc:

“(...) o poder da mente de representar algo, a característica dos estados, atos e eventos mentais de serem acerca de algo, de indicar algo ou apontar para algo como um objeto particular, uma propriedade, um estado de coisas, um fato, ou apontar para outros estados e eventos mentais (LECLERC, 2016, p.1).”

A intencionalidade refere-se, em primeiro lugar, à direcionalidade dos estados mentais. Trata-se das atitudes proposicionais, como crenças e desejos, em relação a algo específico, possuindo um conteúdo conceitual. Segundo Robert Sokolowski⁴⁶, ao definir a intencionalidade e estabelecê-la como o fundamento central da investigação husserliana, afirma que "o termo mais intimamente associado à fenomenologia é 'intencionalidade'". Cada ato de consciência é essencialmente uma "consciência de" algo.

“Se nós vemos, vemos algum objeto visual, tal como uma árvore ou um lago; se nós imaginamos, nossa imaginação apresenta-nos um objeto imaginário, tal como um carro que visualizamos descendo a estrada; se nós estamos envolvidos em uma recordação, recordamos um objeto passado; se nós julgamos, projetamos uma situação ou fato (SOKOLOWSKI, 2014, p. 17).”

Essa direcionalidade dos estados mentais e sua relação com o mundo externo, vistas na citação, nos leva a refletir sobre a natureza da consciência e sua capacidade de transcender os limites do indivíduo, englobando aspectos objetivos e intersubjetivos. A fenomenologia, ao colocar a intencionalidade como um conceito central, oferece uma abordagem filosófica que busca superar dicotomias simplistas entre o subjetivo e o objetivo. Pode ser possível, com auxílio dessa ferramenta, ir além dos significados que povoam nossa experiência e ir além daquelas representações que em contrapartida nos são impostas durante a experiência de consciência do mundo, e da nossa descoberta como seres pensantes.

A fenomenologia se envolve com essa busca por uma conexão mais profunda entre a mente e os objetos percebidos. Não são apenas representações mentais sem paralelo na realidade, no passado histórico, na cultura, sociedade e afins, as histórias que contamos em nossas representações são sobre nós, mas também são sobre pessoas que estavam conosco em nossas lembranças, ou pessoas que dividem o afeto conosco por um determinado objeto, como é o caso dos fadões no ambiente virtual. As representações mentais são individuais, mas também são objetivas, sair da dicotomia entre a mente e a configuração das coisas é essencial para um novo nível de consciência porque enriquece nossas representações.

A intencionalidade, nomeada por Husserl⁴⁷, refere-se à capacidade da mente de se direcionar a um objeto. Envolve atividades como percepção, imaginação, especulação e volição. Cada ato de consciência está relacionado a um objeto específico, e cada intenção tem seu objeto intencionado. A consciência está sempre

⁴⁶ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 17-24)

⁴⁷ HUSSERL, E. (1988, p. 9)

voltada para os objetos. O termo "intencionalidade" deriva do latim "intentio" e do verbo "intendere", que expressam a ideia de se direcionar a um destino, visar algo ou puxar a corda de um arco.

O conceito de intencionalidade é aplicado principalmente à teoria do conhecimento e difere do uso comum, pois implica em "ter o objeto representado" como conteúdo. Tanto André Leclerc⁴⁸ quanto Robert Sokolowski⁴⁹ utilizam a fotografia como exemplo para explicar a intencionalidade. Leclerc⁵⁰ afirma que, em uma representação física, como uma fotografia em preto e branco, o conteúdo da pessoa representada existe apenas na mente, sendo apenas uma distribuição de pontos pretos sobre o papel branco. A pessoa não está dentro da foto, mas sua representação é reconhecível.

Destaca-se que existem diferentes tipos de intencionalidade relacionados a diferentes tipos de objetos. Realizamos intencionalidades perceptuais ao lidar com objetos comuns, mas intencionamos pictoricamente diante de fotografias, percebendo-as como composições de pontos. Sokolowski vai além e menciona as transformações internas de nossa percepção, o que nos leva a perguntar de que maneira a consciência organiza e classifica as coisas em juízos e grupos? A capacidade de apreender e atribuir significado são leais à essência nas coisas? Como o sujeito poderá saber se há correspondência entre as representações pessoais que ele usa para atingir uma ideia é a ideia em si mesma?

A análise da intencionalidade e dos diferentes modos de manifestação dos objetos nos permite explorar a complexidade da experiência humana e sua relação com o mundo. Ampliar nossa capacidade de compreender, representar e nomear as coisas pode ser a nossa principal peculiaridade quando manifestamos objetos a partir da nossa consciência. A abordagem reflexiva nos leva para esse lugar onde questionamos nossa função enquanto agentes criadores de representações em um sentido inverso, ao invés de meros leitores passivos, quando compreendemos informamos a nós primeiramente, e isso já nos faz criadores de objetos intencionais.

Para o filósofo, os objetos físicos possuem uma manifestação distinta dos objetos lembrados ou imaginados. Nós, por nossa vez, percebemos nossas impressões mentais e as organizamos em juízos na tentativa de nomear as coisas. Sokolowski⁵¹ afirma que o termo "fenomenologia" combina as palavras gregas "phainomenon" e "logos", significando a atividade de compreender e fornecer um conhecimento dos diferentes modos nos quais as coisas podem se manifestar.

Eventos lembrados são diferentes de eventos antecipados, os quais são diferentes de objetos percebidos ordinariamente, que, por sua vez, se distinguem de objetos imaginados. Seres vivos se diferenciam de palavras, fósseis e plantas, e tudo isso é consciência organizada em juízos que classificam as coisas em

⁴⁸ LECLERC, A. (2016, p. 1)

⁴⁹ SOKOLOWSKI, R. (2014, cap. 1)

⁵⁰ LECLERC, A. (2018, p. 42)

⁵¹ SOKOLOWSKI, R. (2014, p.14)

grupos⁵². Diante disso, podemos avançar para o conceito de noema, que se refere aos atributos dos objetos. Antes disso, é necessário distinguir dois tipos diferentes de intencionalidade: intenções ausentes e presentes, também conhecidas como intenções cheias e vazias. Além disso, é importante abordar o conceito de intuição por meio de outro exemplo fornecido pelos autores.

1.2 Intencionalidades cheias e vazias

O horizonte do potencial e do ausente envolve a presença real das coisas, é a partir delas que pensamos, não obstante, nossa mente transcende a presença imediata buscando objetos completamente ausentes, aqueles chamados de “esquecidos” ou não vistos. A estrutura de ausência é toda intencionalidade vazia, isto é, tudo que está na nossa consciência, intencionada como objeto mas que não está na evidência dos nossos olhos ou de nossas mãos. Esses objetos intencionalmente vazios, conforme apontado por Sokolowski⁵³, um objeto pode ser visualizado em um momento e lembrado em outro.

Os objetos intencionais podem ser dados com parte temporariamente desprovidas de uma evidência concreta com paralelo imediato. Um exemplo desse tipo de intencionalidade acontece no caso do objeto *Diablo III: Livro de Caim*, pois o livro pode estar presente para alguém enquanto o jogo não está em sua presença imediata, está apenas como a recordação de que esse jogo online existe. Há também o caso em que o sujeito na presença do jogo se recorde do livro em questão, essa recordação pode vir junto a especulação de comprá-lo, até mesmo da imaginação de possuí-lo em sua estante, o fato é que o livro não está lá, imediatamente dado, estando portanto ausente. (apenas substitui a palavra arte por livro e museu por jogo dentro da citação e inseri como texto)

O autor afirma que "Pensamos conhecer bastante claramente o que é uma manifestação - um aspecto que vemos, uma sentença que proferimos, uma performance que ouvimos -, mas a identidade parece não ser algo que possamos segurar em nossas mãos ou colocar diante dos nossos olhos (SOKOLOWSKI, 2014, p.39)." A mente, não obstante, vai além do que a visão consegue alcançar, a mente projeta continuidade as coisas mantendo retidas as informações passadas, consegue imaginar novas proposições e especular contextos ainda que esteja na presença do objeto, muitas vezes nocauteado pela excitabilidade da presença.

A compreensão da estrutura formal da ausência nos objetos nos leva a problematização da valorização da materialidade e ao culto das concretudes, em que a produção é mais valorizada que a reflexão e outras atividades mentais, conseqüentemente as pessoas não são capazes de consciência sobre a aparência que tanto valorizam, sobre o visível em detrimento ao imaginado.

Essa super excitabilidade pelos objetos da evidência foi o recente ceticismo

⁵² SOKOLOWSKI (2014, p. 20-23)

⁵³ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 39)

cartesiano sobre a realidade do mundo o que provocou o exame de ausências e presenças na fenomenologia.⁵⁴ ⁵⁵ Presenças e ausências são correlatos para intenções cheias e vazias. Uma intenção vazia é uma representação que tem por alvo algo ausente, um objeto que não está evidente Um objeto não evidente é aquele cuja existência não está imediatamente dada na experiência empírica.

O autor exemplifica a partir de sua experiência empírica que suponhamos desejar ir a um jogo de baseball no Camden Yards, em Baltimore. A ideia de ir ao jogo surge de uma conversa com os amigos, onde falamos sobre o jogo e quem poderia vencer. Dirigimo-nos ao jogo, entramos no estádio, e até agora o jogo esteve ausente. No entanto, ao falar do jogo em sua ausência, imaginamos o jogo, antecipamos os acontecimentos, tudo isso são intenções vazias. Quando o jogo tem início e começamos a assisti-lo, gradualmente o jogo se manifesta para nós, tornando-se intenções cheias devido à sua presença real. Ao final do jogo, ao sairmos e conversarmos sobre ele, mais uma vez o jogo se torna uma intenção vazia. O jogo em si se torna um tipo de objeto que é apresentado pela memória. Para ter o jogo novamente presente, em uma intenção cheia, seria possível apenas se o jogo tivesse sido gravado, pois assim teríamos uma evidência além da nossa consciência. No entanto, Sokolowski afirma que a ausência após a presença difere daquela que ocorre antes da sua presença. A ausência pós-presença é marcada pela retenção da informação, sendo uma impressão mental baseada em uma experiência com um objeto físico ou evento empírico. Enquanto a ausência anterior à presença é parcialmente subjetiva⁵⁶.

Uma intenção cheia é a impressão que temos na presença do objeto, e uma intenção vazia é a impressão que temos na ausência dele. Um objeto inexistente é aquele que só existe na imaginação. Quando procuramos algo e não o encontramos, a ausência desse algo também está completamente presente para nós. Segundo Sokolowski,⁵⁷ "A ausência é percebida como ausência; ela é um fenômeno e deve ser tratada como tal." Nesse sentido, é necessário abordar os conceitos de intuição e intersubjetividade.

A introdução da forma altamente matemática por Descartes levou as pessoas a conceber o mundo em que vivemos, com suas cores, sons, árvores e rios, como um conjunto de átomos descrito pelas ciências exatas⁵⁸. Essa visão mecânica da realidade, que de certa forma permitiu ao ser humano organizar essa realidade, também influenciou o campo da arte, moldando a disciplina do design com metodologias mais voltadas para a razão, em detrimento do estudo da criatividade e dos processos livres. Segundo Husserl,⁵⁹ a abordagem científica se concentrou no

⁵⁴ HUSSERL (1988, p.15)

⁵⁵ SOKOLOWSKI (2014, p. 42)

⁵⁶ SOKOLOWSKI (2014, p. 157-187)

⁵⁷ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 45)

⁵⁸ DEPRAZ, N. (2011, Kindle)

⁵⁹ HUSSERL, E. (1988, p. 219)

cérebro em vez da vivência individual, direcionando-se para a investigação das forças externas em vez da variação dos mecanismos da consciência diante dos objetos. No entanto, as ideias não são fabricadas, elas existem no mundo e nós as percebemos. Husserl investigou e descobriu que a mente não apenas é capaz de compreender, mas também de formular proposições.

A atitude da mente é naturalmente tomar os tipos de intencionalidade, sejam elas concretas ou abstratas, examinar a imaginação, a memória e outros elementos familiares em nossa experiência e formar imagens. Existem as intencionalidades chamadas de intuições, e há também outro tipo de intencionalidade mais austera e racional, as chamadas intuições categoriais.

1.3 Intuições categoriais e simples

O conceito de intuição conforme o modo como é abordado em filosofia, assim como o termo intenção, não possui o mesmo sentido do usual. Nessa área de concentração a intuição é como um tipo de “*imprinted*” que temos sobre algo que não podemos reduzir categoricamente. Isto é, intuição simples é ter um objeto em mente que só existe nesse espaço puramente intelectual de consciência pura e máxima abstração, conforme apontado por Edmund Husserl.^{60 61} Por outro lado, as intuições categoriais, ou apenas pensamento categórico, são impressões, assim como as intuições, porém, ao invés de serem ideias inefáveis, que só podem ser alcançadas pela compreensão, as intuições do tipo categórico são alcançadas por meio da verbalização.

A estrutura da intuição simples é naturalmente incompartilhável pelo simples fato dela ser inexprimível.⁶² Bachelard⁶³ e Husserl têm isso em comum, além de ambos terem sido discípulos de Franz Brentano, ambos entendem que é possível reduzir o fenômeno ao pensamento categorial. No primeiro caso, reduzimos a ideia às imagens poéticas que criamos quando o mundo nos toca, a partir de referências externas que transferimos para o santuário do nosso eu, onde também misturamos as coisas que são entendidas com o entendimento que temos sobre nós mesmos.

Bachelard chama de recalque, aquilo que em outra perspectiva poderíamos chamar de atitude criativa que é definida como sendo o momento em que ao ler um texto, o leitor sente como se tivesse sido escrito por ele mesmo em função de exprimir bem sua própria subjetividade. Tal atitude filosófica também pode ser vista nos estudos de Ricoeur quando o autor propõe que aquilo que permite tirar uma ideia da região das abstrações puras seja a incorporação entre o eu e a ideia, no qual nos nutrimos pelos sentidos por ela despertados.⁶⁴ A intuição simples é, nas palavras de Ricoeur, um modo de ser que só existe compreendendo. O autor afirma

⁶⁰ HUSSERL, E. (1988, p. 54)

⁶¹ DEPRAZ, N. (2011, Kindle)

⁶² HUSSERL, E. (1988, p. 9)

⁶³ BACHELARD, G. (1978, p. 189)

⁶⁴ RICOEUR, P. (2007, p. 37)

que “o que deve ser interpretado, num texto, é uma proposição de mundo, de um mundo tal como posso habitá-lo para nele projetar um de meus possíveis mais próprios” (RICOEUR, 2007, p. 66)

A intuição não é um tipo de adivinhação acertada, como se entende no sentido usual, ela é uma assimilação subjetiva, inefável, intransferível que nasce no indivíduo quando ele se dá conta de uma ideia. É uma assimilação profunda que a descoberta se mistura ao eu à quem é revelado o fenômeno. Na tentativa de dizê-lo é que são reduzidos a forma da linguagem, seja essa visual, verbal, oral, etc.

A título de enunciação a intuição simples pode ser exemplificada da seguinte maneira, se utilizando do contexto editorial no qual se insere o projeto trazido para análise na presente dissertação.

Imagine que você vai a livraria e dizemos para você sobre a existência de determinado livro, sugerimos ele com uma boa apreciação literária. Tudo isso é feito em intenções vazias, pois você nunca viu o livro, talvez possa ter ouvido falar, ou não, desconhecê-lo por completo, a questão é que estamos todos ausentes daquilo sobre o que falamos. Você, porém, terá um “dar-se conta” diferente do meu que já o vi, que será diferente do “dar-se conta” daquele que já leu o livro. Não obstante, o livro tem um paralelo na realidade que nos dá uma noção sobre como compreendê-lo. Cada um de nós possui uma intuição diferente sobre um e o mesmo objeto, não podemos saber intuitivamente como o outro experiência o objeto, sabemos, a partir da revisão bibliográfica que no caso do exemplo dado a pessoa, que não viu, não leu e não conhece o livro previamente terá uma intuição pura - inacessível, inefável e intangível. Essa intuição se tinga a medida em que a reduzimos aos elementos categóricos o descrevendo, dizendo que esse livro tem a capa marrom bem escuro, que na sua capa tem o símbolo de uma caveira com corníferos e um tipo de ilustração de fivela que faz parecer um grimório de couro.

Sokolowski⁶⁵ aponta que as experiências internas de uma outra pessoa são sempre irreduzivelmente ausentes para nós, contudo quando intencionamos a ausência podemos necessitar do suporte das palavras ou das imagens mentais para nos ajudar a intencionar a ausência. Não importa o quanto você possa conhecer o outro, seu fluxo de sentimento e experiências internas não se misturam com as dele, ainda que tenhamos certo tipo de empatia. As imaginações, memórias, etc. não possuem atributos que os tornam capazes de emergir dentro da consciência de outra pessoa, contudo, nossa mente realiza um tipo de seleção e agrupamento dos objetos, tornando as intuições simples em intuições categóricas.

A intuição categórica é uma intenção que anuncia um objeto, o tipo que induz sintaxe no que experienciamos⁶⁶. A palavra "categórica" está relacionada ao grego "kategorien", que significa denunciar e acusar, no sentido de declarar publicamente que alguma característica pertence a algo. Na fenomenologia, o termo "categórica"

⁶⁵ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 87)

⁶⁶ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 99-101)

se aproxima da etimologia de expressar algo sobre algo, descrevendo-o para informá-lo e deslocando o entendimento da zona da intuição ou da abstração pura para outra zona onde é possível caracterizar o pensamento. A dinâmica dessa transversalidade reside no fato de passarmos de um conhecimento puro e simples, como a intuição para um que é categórico.

Tal proposição é teorizada por Bachelard e Husserl que enunciam essa dinâmica se utilizando do exemplo de uma casa branca.^{67 68 69} No conhecimento simples uma casa pode ser qualquer uma, com qualquer aparência/configuração, mas no momento em que ela é deslocada da intuição para o pensamento categórico ela torna-se também as partes que lhes são atribuídas, no caso o atributo de ser “branca” entre tantas possibilidades ontológicas.

Sem um modo explícito de articulação do pensamento, não seria possível que duas pessoas concebessem mentalmente a mesma casa. Essa é a diferença entre a intenção vazia antes do jogo e a intenção vazia depois do jogo. A ausência do "depois do jogo" passou pelas evidências da presença, tendo as imagens mentais constituídas a partir de uma experiência diretamente na materialidade.

O exame da intuição simples e categorial levanta uma questão: ao enunciar "casa branca", estamos nos referindo a uma casa branca simplesmente ou a uma casa branca específica? O que distingue a intuição simples da intuição categórica é que esta última descreve objetivamente com base em um referencial no mundo comum às pessoas. A intuição categorial representa uma ideia que não poderia ser compreendida sem um referencial na experiência empírica. A intuição categorial pode ser transmitida por meio da comunicação, ao contrário da intuição simples, que não consegue realmente transferir as percepções e memórias de uma pessoa para outra.

Bachelard⁷⁰ estudou a ontologia da casa, conferindo-lhe uma dialética que repercute em uma multiplicidade de significações que se desdobram a partir da ideia de casa simplesmente. Dentre os diversos modos pelos quais a casa pode ser intencionada, uma consciência é centralizada, a consciência de uma essência que somente a casa poderia expressar. A própria ideia da casa traz consigo a intenção de ser um objeto reservado, seguro, íntimo, entre outras características, e pode ser expressa de diversas maneiras na materialidade. Cada abordagem para compreender a casa gera um entendimento diferente sobre ela, dentre os vários entendimentos que ela mesma dispõe sobre si mesma. No entanto, ela continua sendo essencialmente uma casa. As atribuições dadas a um objeto apenas apontam para semânticas diferentes. O caráter categórico que essas atribuições adquirem não altera a essência do objeto, mas confere-lhe dinamismos distintos.

⁶⁷ SOKOLOWSKI (2014, p. 101)

⁶⁸ BACHELARD, G. (1978, p. 208)

⁶⁹ HUSSERL, E. (1988, p. 63)

⁷⁰ BACHELARD, G. (1978, p.234)

Em relação a esse viés ontológico da fenomenologia, Vilém Flusser⁷¹ levanta a indagação sobre como as partículas - aqui podemos entender o termo como partes que compõe o todo das imagens - adquirem significado, se é que tais objetos de fato significam alguma ideia. O autor acrescenta a seguinte afirmativa: "Sem dúvida, o lugar ontológico da casa é diferente do lugar ontológico de um avião, embora tal diferença também possa ser discutida (FLUSSER, 2008, p. 60)." Flusser não entra na discussão mas aponta para ela, a utilizando para destacar que a mente é capaz de se direcionar à algo, assim como pode designar ideia às coisas.

De fato, compreendemos diferentes objetos a partir das propriedades inerentes à eles. O lugar ontológico do avião não é o mesmo da casa porque esses objetos existem de maneira diferente, nossa relação com eles é diferente, apesar de que eventualmente alguém possa fazer do avião uma casa, ou fazer com que uma casa se pareça com um avião. Ainda assim, a diferença ontológica entre as duas noções são distintas, não é possível explicar exatamente como essa diferença acontece na nossa consciência, apenas sabemos que o lugar de casa não é o lugar de avião, embora também possa ser. Essa contradição entre os objetos assinalados por Flusser⁷² no exemplo anterior, pode ser a chave hermenêutica para entender a função dos opostos na atitude reflexiva e na suspensão do juízo.

O pensamento categórico possui afinidade com atos mentais de julgamento⁷³ pelo seu caráter lógico, precisão no agrupamento de partes dentro de conjuntos e potencial que têm em dizer o que cada coisa é os distinguindo. No caso do Livro de Caim, lançado pela Blizzard Entertainment, objeto trazido para análise na presente dissertação, as partes desse agrupamento acontecem na superfície gráfica do objeto. Cada parte se insere dentro de uma categoria que é caracterizada por ser sobre ela mesma, a coisa em si. Ela mesma é o critério de sua categoria, assim como o próprio avião define seus atributos.

Nessa linha de pensamento cada parte gráfica do objeto possui sua própria identidade na multiplicidade de outras partes também dadas na materialidade. Não obstante, essas categorias articulam um sentido que transcende a categoria e só pode ser alcançada pelo entendimento. A intuição por sua vez é um entendimento por meio do qual assimilamos as coisas em si mesmas, enquanto a categoria são as partes atribuídas à descoberta.

O filósofo Robert Sokolowski⁷⁴ ao abordar a estrutura de partes e totalidades afirma que as partes podem ser de três tipos: *momentum*; pedaços; *concretum*; e *abstracta*. O *momentum* são parte não independentes, eles não podem ser destacados dos seus todos, pois quando feito perdem completamente o sentido de si mesmo, esses não podem tornar-se um todo - individualidades. Um exemplo de

⁷¹ FLUSSER, V. (2008, p. 58)

⁷² FLUSSER, V. (2008, p. 60)

⁷³ LECLERC, A. (2016, p. 3)

⁷⁴ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 33)

momento é, por exemplo a cor vermelha⁷⁵ ou qualquer outra cor, apenas produz consciência a partir de um objeto intencional intermediário.

Os pedaços são partes independentes, itens particulares dotados de si, contudo podem ser *momentum* para outros objetos, um exemplo disso é o tronco de uma árvore. Ele é uma parte momentânea da árvore que pode ser separada dela sem prejuízo no seu entendimento, o que une uma coisa à outra é o fato de serem madeira, à qual tanto o tronco como a árvore são momentos.

O concretum é uma parte sólida a partir da qual tudo se conduz, ele pode ser experienciado. Essa parte é caracterizada por ser autônoma em composições, pelo contrário os momentos só existem misturados com suas partes complementares.

A abstracta, por fim, surge ao nos referirmos a uma parte em si, quando uma parte está sendo pensada abstratamente no qual há a possibilidade de alcançá-la intuitivamente. Pensamos sobre ela, a reconhecemos contudo a linguagem só permite falarmos de momentos dessa parte.

Com isso, a capa do livro *Diablo III: Livro de Caim* é um pedaço, pois ela pode ser alcançada individualmente pela consciência, ao mesmo tempo em que é um momento para o livro inteiro. A caveira na capa seria um concretum, em decorrência do fato de que além de ser passível de ser isolada sem prejuízo de significado ela tematiza a experiência com todos os outros elementos na capa. A cor, as formas geométricas pontiagudas, a própria hierarquia que as dispõem são portanto momentos, se isoladas não produzem qualquer sentido. A ideia que se alcança do livro ser sobre o que ele é: um tipo de grimório pós-apocalíptico seria a abstracta.⁷⁶

O jogo online seria, nesse contexto, um concretum pois é a partir dele que o livro pode ser também o seu próprio concreto, pois o livro pode ser entendido independente do jogo. Essa seria a relação de dependência e interdependência entre as partes, elas são definidas por intensidade e auto existência.

De acordo com Nathalie Depraz⁷⁷, a suspensão do juízo acontece quando o sujeito na presença dos objetos suspende seus predicamentos críticos, assim ele atinge esse estado de consciência fenomenológico. O que levanta uma indagação, partes contrária predominante em uma mesma composição, enquanto abstracta, isto é, independentes em si e passíveis de serem vivenciadas como ideias puras, articuladas em um e o mesmo contexto provocaria esse estado reflexivo? Virtudes opostas atuando em função de uma identidade única e concreta a elas poderiam driblar o criticismo racional rumo à uma lógica fenomenológica? Os opostos são capazes de imputar uma vivência reflexiva por meio da contradição? Essas são umas das questões que surgiram do exame bibliográfico neste capítulo, mas que não pretendem ser respondidas na presente pesquisa. Tal indagação nos convida a refletir sobre a complexidade dos objetos e de seus conceitos.

⁷⁵ HUSSERL, E. (1988, p.16)

⁷⁶ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 32-36)

⁷⁷ DEPRAZ, N. (2011, Kindle)

1.4 Noesis e noemas: A estrutura dos objetos e do fenômeno

Edmund Husserl classifica o fenômeno em *noesis* e *noemas*, respectivamente o ato de conhecer e seu correlato, aquilo que é conhecido. Isso implica dizer que os objetos empíricos são visados pelo pensamento, ou ainda, pelos atos mentais: percepção, imaginação, especulação, volição, etc.,⁷⁸ com os quais a mente visa os objetos.

Se por um lado a mente tem a capacidade de tomar os objetos, os objetos têm a capacidade de mostrar o que eles são. A fenomenologia parte da premissa que o pensamento sobre os objetos são públicos. Isso significa dizer que a mente e os objetos do mundo empírico são correlatos entre si. A fenomenologia nos ajuda a reivindicar o sentido público do pensamento⁷⁹. Não há estruturas diferentes dentro da consciência: há apenas consciência, é descrito e também descoberto várias estruturas diferentes de intencionalidade, que são modos de ter um objeto representado mentalmente.

As formas de intencionalidade podem ser entrecruzadas: ver uma fotografia envolve o fundamento que também a tenhamos como algo percebido. “A consciência pictorial está assentada sobre a perceptual, como a fotografia que vemos assentada sobre um tecido ou um pedaço de papel, que poderia ser visto simplesmente como uma coisa colorida (SOKOLOWSKI, 2014, p.22).”

Os noemas são para Husserl⁸⁰ referentes ao conteúdo da experiência consciente, é aquilo que provoca a reflexão, o aspecto público ou categórico que fixa o objeto da mente no mundo concreto, por exemplo, o sabor, o odor, a textura, a cor, o som, enquanto as noesis são o paladar, olfato, tato, visão e audição. As noesis são os atos que a mente usa para chegar a informação que é dada pelos objetos em si⁸¹. O livro de Caim, por exemplo, não precisa da minha visão para ser visível, nem da minha capacidade de tatear para ser tateável, é uma característica intrínseca ao objeto.

Com efeito, pelo caráter público que os noemas têm, eventualmente pessoas em contextos diferentes de descoberta irão se deparar com as evidências de existência do livro ser sobre um jogo, ou sobre o jogo ser sobre um mundo dominado por demônios, tudo isso está aparente no objeto, seja na leitura dele ou na estética, o pensamento dos objetos aparecem neles. É possível constatar que o livro e o jogo tratam-se da mesma idealidade, a estrutura formal deles remete a um tempo medieval em um contexto de inquisição, esse atributo físico está na construção imagética do jogo como também está no livro.

O objeto da evidência em si, revela sobre o que ele é, no caso, os noemas do Livro de Caim mostram que ele é um livro tematizando magia e demonologia,

⁷⁸ LECLERC, A. (2018, p. 39)

⁷⁹ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 13)

⁸⁰ HUSSERL, E. (1988, 71)

⁸¹ HUSSERL, E. (1988, 67)

sugere ser um grimório com descrições fantasiosas sobre anjos e pedras preciosas, o melhor é que os personagens jogáveis são feiticeiros, caçadores e monges, o que contempla bem essas evocações ideais de ser sobre magia, criaturas extraterrenas, grimórios de estudos ancestrais e pedras milenares. Isso exemplifica como a identidade do jogo pode ser revelada através da idealidade dos personagens jogáveis, o mesmo se vale a estrutura noemática do livro que também revela em seus elementos gráficos essa identidade intrínseca ao jogo. O objeto é assim porque isso diz sobre ele, o contrário também é verdadeiro, tudo que mostra ser é parte daquilo que é também visivelmente.⁸²

A principal característica dos noemas é que eles tornam pública uma idealidade qualquer, às vezes revelando inclusive a falta de uma idealidade centrada e coerente, pois de acordo com Sokolowski⁸³ a falta de um conteúdo intencional também é pública nos objetos. Objetos que não dialogam que não provocam uma reflexão a partir do estímulo são identificados, estão públicos, assim como aqueles que provocam diálogo e reflexão também são.

Todo o universo de santuário gira em torno dessas figurações de clérigos, bruxas e monges corrompidos, caçadores em missões subterrâneas, uma verdadeira idade das trevas, até a paleta de cores é mais escura tanto no jogo como no livro, tornando público a referência em um imaginário medieval, mas não qualquer um, refere-se a um em que o período medieval é pós-apocalíptico, acrescentando assim uma nova instância à primeira, a partir da referência bibliográfica e com base no que foi dissertado no capítulo anterior, a idealidade do livro/jogo/universo são uma combinação de dois concretos - medieval e pós-apocalíptico.

Os figurantes do jogo são aldeões, as paredes dos espaços virtuais do jogo possuem infiltrações, o universo de diablo é um cenário dantesco de um mundo destruído por essas criaturas diabólicas. O livro conta a história sobre como o universo de santuário chegou a essa realidade de decadência e ruína - a pedra fundadora do mundo foi entregue aos demônios. Essa sequência de impressões provocadas a partir da configuração noemática, estrutural/concreta, é o que se entende por noesis.

A noesis está mais relacionada à intencionalidade que os noemas - seu correlato, por ser uma função psíquica da experiência. Ela é a responsável por assimilar as informações na mente e trabalhá-las na consciência. Noesis na filosofia husserliana é uma atividade, literalmente, no sentido de ação que a mente faz e que envolve a capacidade de se direcionar para além de si mesma - de suas ações, como lembra-se, imaginar, especular, perceber, etc - em direção aos objetos atribuindo-lhes significado.

Quando um arqueólogo encontra potes, cinzas e trapos de roupas de pessoas que viveram há séculos, as noesis atuam no apontamento sobre a descoberta da

⁸² SOKOLOSKI, R. (2014, p. 21)

⁸³ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 4)

maneira como esses objetos nos apresentam esses seres humanos. Isso se aplica a diferentes contextos, como por exemplo em artes, em que um pensamento surge por meio das particularidades que uma obra apresenta.

Um exemplo para se pensar o paralelo noesis-noemas seria a obra "*Ruota di bicicletta*" de Marcel Duchamp. Analisarmos-a em minha própria experiência empírica, através de minhas próprias intuições simples e categorias - essas que dinamizam na minha relação com o objeto é possível exemplificar o que é a noesis através de o que é o noema.

A totalidade do objeto nos apresenta duas partes concretas - uma roda e uma cadeira. A roda porém é um "*pedaço*" de uma bicicleta - ela pode ser entendida individualmente como roda, mas sempre será a roda "de" uma bicicleta, conforme visto no subitem 1.3. Desse modo, a bicicleta também está ausente na obra, o que nos leva a acreditar que a Obra "*Ruota di bicicletta*" de Duchamp (Figura 1) é composta por três, e não duas partes, a terceira está subentendida enquanto ideia. O título aponta para a descoberta desse terceiro objeto ausente que está escondido e evidente, simultaneamente.

Quando Husserl⁸⁴ defende que os objetos são públicos, ele diz que qualquer pessoa pode "vê-los" - não digo de modo literal, em fenomenologia o "ver" é feito com todos os sentidos e com o sexto sentido, isto é a mente. Em suma, está público que "ser" bicicleta é a identidade da obra, ainda que em um sentido inverso. Talvez a própria inversão possa estimular esse senso reflexivo, conforme já indagado no subitem 1.3 quando abordamos as contradições das partes em composição. O fato é que a identidade, ou ideia, de ser sobre uma bicicleta - de algum modo, se manifesta em todo o contexto e centralmente em um elemento - a roda em si - a partir dela a cadeira presente e a bicicleta ausente são tematizadas. A evidência dessas partes dentro de uma totalidade, e de uma identidade dada na multiplicidade de modos de ser que permeia cada elemento da obra não pode ser negada pois a ideia está aparente, inclusive no título da obra. Por mais peculiar que essa bicicleta seja, por mais que ela não exerça sua função usual, é uma bicicleta e o nome co-intenciona isso. O objeto como um todo dá informação sobre si, essa informação é dada através dos seus inegáveis atributos.

O que nos leva a seguinte indagação, o que é uma bicicleta? A fenomenologia husserliana, no eixo dos noemas responderia que estruturalmente ela é uma roda enfiada em um banco. Não obstante, no eixo das noesis uma bicicleta pode ser uma multiplicidade de interpretações.⁸⁵ Noesis e Noemas participam dessa dinâmica de descoberta, a noema é o que dá à entender, noesis é o que se entende. Os objetos até podem ir contra crenças comuns, mas sobre 'o *que*' os objetos são, age e manifesta a si publicamente.⁸⁶ Dada a configuração cultural, cada objeto será interpretado de maneira distinta, não obstante, a coisa percebida é a mesma.

⁸⁴ HUSSERL, E. (1988, p. 33)

⁸⁵ BECCARI, M. (2016, p. 49)

⁸⁶ SOKOLOWSKI, R. (2014, p.21)

Para Sokolowski⁸⁷, durante a experiência de consciência primeiro a mente vivencia as partes sem interrupção do tema geral, movendo-se de uma parte a outra, examinando a multiplicidade em um nível de consciência simples. No segundo momento a mente predispõe a parte como sendo um atributo, só depois a mente sintetiza a percepção multirradial do juízo, registrando o todo como contendo as partes, entrelaçando todos os aspectos, reduzindo tudo a uma concepção geral: “o livro está apreendido”.

O que pode ser constatado na leitura é que no manejo examinador do objeto, a mente toma as perspectivas e as partes, notando alguns atributos: a cor, a maciez, o brilho, a dureza ou a suavidade em um único nível, o nível de consciência simples. A identidade de ser sobre um carro é continuamente dada em várias multiplicidades de noemas. Alguns noemas em especial capturam a atenção da mente, como um símbolo na capa de um livro pode chamar atenção do receptor. Esse foco não é apenas mais da intenção dispersa que a precedeu.

A intenção dispensa tatear volumes⁸⁸, nele a experiência é quantitativa, enquanto o enfoque na individualidade ou uma parte qual que seja é mais qualitativo, isto significa dizer que a mente se lança dispersamente na variedade noemática, mas são as noesis que tecem o significado entre as partes. A mente organiza as intenções, realizando uma articulação que coloca as noesis dentro dos noemas e as partes dentro do todo.

1.5 Considerações sobre a fundamentação teórica em fenomenologia

Nossa criatividade atua nesse processo de descoberta noesis-noemáticos e através de todas as estruturas formais e relacionais até então apresentadas, quando nos deslocamos da nossa “mundidade” subjetiva, fechada dentro da nossa mente - aqui menciono à crítica de Husserl sobre o cartesianismo,⁸⁹ rumo à uma ordenação interpessoal. A criatividade também atua na descoberta quando refletimos nos permitindo perceber a objetividade⁹⁰ para a partir dessa referência no mundo⁹¹ lançar um olhar categorial.

Não é só isso que implica na criatividade durante esse processo de assimilação noesis-noemática, há a mais importante “notamos qualquer impressão nascida em nós, e então as arranjamos dentro de juízos ou proposições que tentam nomear aquilo que está lá fora (SOKOLOWSKI, 2014, p.21)”. Com efeito, o sujeito nasce para a impressão de que pode ser ele o autor da descoberta.⁹² É assim que, para a fenomenologia, as ideias se transformam em expressão, por meio desta chamada “tomada de consciência das coisas”, conceituada como intencionalidade.

Para a fenomenologia não existe mera aparência e nada é “só” um aparecimento. Os aparecimentos são reais, eles pertencem ao ser, isso significa

⁸⁷ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 99-121)

⁸⁸ FLUSSER, V. (2008, p. 18)

⁸⁹ HUSSERL, E. (2019, p. 74)

⁹⁰ SEEL, M. (2010, p.8)

⁹¹ BECCARI, M. (2016, p. 75)

⁹² BACHELARD, G. (1978, p. 188)

que quando vemos os atributos de um objeto o vemos verdadeiramente.

Uma das críticas feitas por Edmund Husserl no estudo das meditações cartesianas é sobre o antropocentrismo e a arrogância intelectual dos filósofos modernos frente à leitura do mundo e de seus objetos. Quando dizemos do mundo, falamos sobre seus eventos, cultura, sociedade, ambientes e a configuração das coisas nele, contudo, o mundo não é um grande recipiente onde jogamos as coisas que nascem de nós, ele é o todo da nossa presente descoberta. Eles falam sobre nós enquanto falamos sobre eles.

As narrativas que fazemos sobre o que vemos não apenas sobre nós mesmos é também sobre os objetos. As proposições que fazemos, que pensamos serem nossas, são estímulos que recebemos dos objetos.⁹³ Isso desmistifica bastante a noção que temos da criatividade que nos faz pensar que elas surgem originalmente de seres chamados “criativos”, como se a criatividade fosse uma qualidade inerente àquele ser tal como o sexo de nascimento à sorte. O problema é que a criatividade não é binária, em fenomenologia ela é um estímulo dos objetos - sejam eles concretos ou abstratos.

Enquanto seres intelectuais nós estamos sim no centro da experiência, mas estamos junto com os objetos, o mundo faz parte de nós e nós fazemos parte dele, é isso que a fenomenologia reivindica. Para tal é necessário a compreensão que a criatividade depende da interação com esse mundo sem a separação entre o eu e ele. Não existe dentro e fora para os fenomenólogos, existe uma troca, os objetos nos tocam enquanto os tocamos.

De acordo com Martin Seel, imaginar e evocar uma percepção tem haver com a capacidade de dar-se conta das coisas que aparecem para nosso sentido momentânea e simultaneamente, o autor afirma que:

“Percibir las cosas y los acontecimientos momentánea y simultáneamente, tal y como aparecen ante nuestros sentidos, es una forma primordial de experimentar el mundo. (...) La atención al aparecer es por lo tanto al mismo tiempo una atención hacia nosotros mismos. Ello ocurre también -y aun con mayor razón cuando las obras de arte imaginan presentes, pasados o futuros, o presentes probables e improbables, porque ellas desarrollan sus energías transgresoras a partir de su presencia sensible, en tanto creaciones llamativas para los sentidos. Crean un presente particular, en el que se despliega una exposición de presentes próximos o distantes. (SEEL, 2010, p.7)”.

O envolvimento com os nossos sentidos ante os objetos nos proporciona uma experiência de reflexão profunda sobre a essência das coisas e a sua existência. Não obstante, é uma abordagem centrada no objeto, ele é que narra quem somos, o que pensamos, como nos relacionamos. Fechar a mente para o impacto do mundo em nós foi o que Husserl criticou nas meditações cartesianas, a experiência é transcendental, não estamos presos em espelhos, nós caminhamos entre diferentes visões de mundo, ora sendo o que somos totalmente, ora sendo o que somos parcialmente. Às vezes, integramos o ser do outro, outras vezes entregamos

⁹³ SOKOLOWSKI, R. (2014, p.

o ser dos objetos, dos textos. Se somos o que comemos, poderíamos dizer que somos o que apreendemos também.

A filosofia dos últimos três ou quatro séculos compreendeu a consciência de maneiras diferentes, nos fez acreditar que o mundo se parece com a gente, que somos nós no centro da circunferência e tudo é sobre o eu, nesse sentido para os cartesianos o mundo é o meu reflexo. Com efeito, essa relação autoritária com o mundo, que reflete também a nossa pressa e o culto às coisas que produzimos⁹⁴. Se estamos sem tempo, a experiência tem que se adaptar ao nosso tempo cronológico, nisso os objetos e eventos passam despercebidos diante dos nossos olhos. Não buscamos conhecer os conceitos que estão no mundo, porque para nós eles estão lá e nós estamos aqui - efeito da dicotomia entre o eu e o mundo, o interno e o externo, somos arrogantes na busca pela verdade, nos fechamos em nossos conceitos sem explorar novos modos de ser no mundo. Precisamos descobrir os objetos/conceitos/eventos/atos/palavras, de modo geral as coisas, para por meio delas nós definirmos a nós mesmos. Essa autodescoberta da razão na presença dos universos desperta a ideia em nós de que nós é que nos parecemos com os objetos do mundo, isso porque a mente não é uma caixa hermeticamente fechada, que só abre por dentro, é uma troca.

Essa imposição do eu no objeto pode vir a impedir que vejamos com clareza o que eles realmente são, como eles desejam se manifestar por meio da nossa fala. Pensamos tanto na nossa voz que esquecemos sobre o que falamos. Não nos damos a conhecer as ideias disponíveis no mundo, o que pode resultar em uma comunicação limitante e fronteira com a essência das coisas em si mesmas. Ser limitado é reduzir nosso repertório nos levando a uma interação ordinária⁹⁵ com o mundo, o reproduzimos⁹⁶ para “dentro” de nossa limitação.

Com vistas à reflexão sobre os objetos/eventos intencionais na sua correspondência formal é que a fenomenologia se propõe como ciência das essências. Nela o mundo é visto sem imposição de forma, mas organicamente, podendo com isso ser uma ferramenta para o melhor entendimento sobre o que são esses aparecimentos. Quando estamos conscientes das particularidades e autenticidades do que presenciamos notamos que as coisas existem, elas são reais, não estamos sozinhos no mundo, objetos/eventos existem além de nós e conosco.

Nós vestimos os objetos/eventos - no caso do evento não literalmente, mas ao vestirmos lembramos, especulamos, usamos as noesis para imaginar uma identidade que surge combinada com a nossa; Nós comemo-os nas embalagens e compramos serviços que nos informam por meio dos objetos; Nós trazemo-os para cá da nossa alma⁹⁷, isto é, ouvimos música, vemos filmes, lemos livros, jogamos e esses objetos/eventos nos emocionam profundamente, nos tocam.

⁹⁴ HAN, B. (2019, p.16)

⁹⁵ SEEL, M. (2010, p. 45)

⁹⁶ FLUSSER, V. (2008, p. 29)

⁹⁷ BACHELARD, G. (1978, p. 165)

Vivemos entre os objetos sem perceber que eles são o nosso mar, e que esse mar é aberto, às vezes não sabemos que os objetos informam sobre eles mesmo, podemos achar erroneamente por conta da nossa cultura que os objetos servem para nos servirem. Por meio deles comunicamos futilidades, trivialidades, usamos os objetos e descartamos sem dar à eles a oportunidade de se apresentarem, descobrimos cedo que o plástico é uma ameaça e que existem outras formas de fazer transparente à essência.

A busca pelo significado das coisas pode ser mais valorizada ao incentivarmos o culto ao ser das coisas e não meramente à existência delas. O mundo pareceria mais diversificado aos nossos olhos se percebêssemos identidade em cada coisa, nós seríamos leitores do mundo, quem somos não importaria tanto quanto aquilo que tudo à nossa volta é. Não obstante, vemos as coisas sem vê-las, tocamos sem senti-las, falamos delas sem conhecer os termos que as expressão, o que elas gostariam de dizer sobre si mesmas caso fossem inteligentes.

As coisas podem ser mais inteligentes, para isso talvez seja necessário um novo nível de consciência, inverso ao comum que nos seja capaz de nos mostrar ante as coisas, somos iguais a elas. Nós não poderíamos ser humanos sem as coisas que nos revelam. Nossa inteligência seria inútil se não houvesse sobre o que pensar. O novo nível de consciência que o mundo pede, para seus objetos artificiais ou naturais, de seus eventos, atos e palavras é que se pense proposições, as deslocando de contextos usuais para melhor conhecermos sua natureza intrínseca e os atos que elas despertam em nós quando as tocamos.

Capítulo 3. SOBRE OS PROCESSOS CRIATIVOS EM DESIGN

Este capítulo apresenta o design e o método de processo criativo a partir da perspectiva de Vilém Flusser e Bernd Lobach. Iniciaremos falando sobre o que é Design na perspectiva de Paul Hand, a fim de descobrir qual é o fim do design. O produto é o seu fim ou a experiência do designer é o fim do design? O processo da investigação quanto à solução de um problema pode ser um fim junto com o objeto? Após realizada essa introdução sobre o design na teoria o capítulo irá tipificar resumidamente qual é o processo criativo defendido pelos dois autores mencionados dissertando como e porque dialogam com a fenomenologia.

De acordo com Rafael Cardoso a origem imediata da palavra design está na língua inglesa que remete tanto à ideia de planejamento como à ideia de arranjo ou estrutura. Remete entre muitos sentidos ao ato de designar, ou desenhar, refletindo a tensão dinâmica entre conceber e configurar.⁹⁸

Quando Paul Hand diz que:

“O design gráfico - que supre necessidades estéticas, obedece às leis da forma e às exigências do espaço bidimensional; que fala na língua das semióticas, das letras sem serifa e da geometria; que abstrai, transforma, traduz, gira, dilata, repete, espelha, agrupa e reagrupa - não será bom se não tiver nada a dizer (...) é gerado pela intuição

⁹⁸ CARDOSO, R. (2000, p. 16)

ou pelo computador, pela invenção ou por um sistema de coordenadas - não será bom se não atuar como instrumento a serviço da comunicação (RAND, 2015, p.9).”

A citação acima nos leva a entender que o design é uma logística de configuração que ao incorporar o belo e o útil, serve à comunicação. Ele atua como um mediador entre o designer e o leitor, transmitindo a ideia de forma explícita e sendo um fim em si mesmo. O design é permeado por uma atitude ou força que atua no entendimento do leitor, enquanto é um mecanismo com componentes interligados articulando sobre “algo” que tanto o leitor quanto o design devem descobrir. Não obstante, a atitude que se faz para alcançar o objeto não pode ser confundida com o objeto. Isso é o que diz Husserl sobre a estrutura de noesis e noemas.

O design possui uma complexa estrutura de levantamento e de tratamento da informação sobre aquilo que dará impressão na configuração dos objetos. Esse mecanismo pertence ao objeto em si, não é algo que pertence ao processo, uma vez que se diz “vou fazer um design para isso ou para aquilo”, também se diz “o design desse objeto”. Design é um substantivo, um atributo intrínseco a um objeto pensado para ser aquilo que se é. Design não é pensamento, não é método, não é ação, é um atributo do objeto. Esse atributo envolve elementos, ações, planejamentos, métodos e pensamentos que se usa para alcançar os objetos desde o insight à materialização.

Além disso, o seu processo de concretização se dá em um primeiro momento no “*moodboard*” - painel de referências, ou no “briefing - um documento oficial com diretrizes processuais - por meio de imagens, símbolos, palavras, conceitos, elementos visuais, formas geométricas e qualquer outra entidade conhecida. Os dois conceitos serão vistos no capítulo 4 quando falarmos sobre a forma descritiva dos objetos do designer.

Paul Hand ao abordar o design cita seus elementos dizendo que são vistos como uma entidade viva; cada elemento está em harmonia com o todo, tem uma relação integral com a execução de uma ideia e o designer é o malabarista que manipula os elementos no espaço limitado, esse espaço toma forma de um objeto.⁹⁹

Hand é um dos teóricos em design que mais evidenciam a importância dos fragmentos na estética como se o design só pudesse existir na medida que existem essas peças do quebra-cabeça que podem ser o material do objeto, o seu formato, sua configuração de modo geral. Para ele não basta que o designer brinque com os elementos é necessário que o procedimento seja dotado de noção sobre o que se deve informar.¹⁰⁰

Vilém Flusser também faz referência a algo parecido com a colocação de Hand quando fala sobre o colar de pedras roladas, no qual o autor diz que cada pedra no cordão é um conceito ou uma ideia que o designer brinca sem que as bolinhas rompam a ligação umas com as outras. É nesse sentido que se entende

⁹⁹ HAND, P. (2015, p.9)

¹⁰⁰ FLUSSER, V. (2008, p. 20)

que o fazer processual do design é limitado, seja pela superfície do produto, seja pela demanda, seja pelo briefing como alguns teóricos em design criticam, o designer parece que encontra os fios condutores do seu objeto e nele inventa passando as contas do colar até fazê-lo inteiramente. Flusser chama essa dinâmica de calcular e nele também ressalta a individualidade desses elementos como entidade vivas, dotadas de si.

A ideia do designer como um malabarista também está presente na teoria de Lobach¹⁰¹: “o design é um processo de adaptação do ambiente artificial às necessidades físicas e psíquicas dos seres humanos” ele atua em função de expressar o interesse de pessoas que não participam do processo do design, ajustando necessidades econômico-industriais, metodológica e estética que começa no processo de comunicação a partir do produto industrial. O autor torna o conceito de design em algo complexo, pois a natureza do que o designer faz é complexa, às vezes o design também é complexo, outras vezes o design é simples, é só a forma estrutura de um vírgula com duas letras apontando para a identidade de ser sobre uma empresa. O ato que o designer faz para alcançar essa vírgula com a sigla, apesar da simplicidade estrutural envolve todas as mediações mencionadas por Lobach. O design é o objeto mas também é o pensamento que ele provoca.

Isso quer dizer que não é só a estrutura que passa pelo processo de configuração, a informação também é configurada e o designer deveria ter clareza que ao adaptar a forma a própria ideia também é adaptada. O design depende de seus elementos, como visto em Hand e Flusser, mas também depende da inteligência lógica e metodológica como visto em Lobach. Sem esses meios é impossível fazer objetos do designer.

Acontece que o moodboard é design, o briefing é design, as informações que são trabalhadas durante o processo de criação ao serem configuradas em função de uma descoberta já são em si esse objeto que se pretende alcançar, só que em uma forma pré-matura. Isso significa que o objeto se desenvolve tendo por base uma compreensão que ele mesmo dá sobre si enquanto o olhamos nas referências e informações que colhemos, nos mosaicos que utilizamos para vê-lo, ele já existe em *forma mentis*. Isso faz do design uma ideia também, se considerarmos que a ideia é um objeto transcendental à concretude. Ao concretizar a ideia-objeto do designer ele possui outro atributo, a abstração potencial.¹⁰² Concretude e abstração são formas latentes do objeto de designer.

“O designer, via regra, não parte de uma ideia preconcebida - imposta por terceiros, ao contrário, a ideia é o resultado de uma observação e um estudo cuidadoso, e o design é um produto dessa ideia. A fim de chegar a uma solução eficaz para esse problema, portanto, o designer deve necessariamente seguir algum tipo de processo mental. Conscientemente ou não, ele analisa, interpreta e formula. Tem ciência dos desenvolvimentos científicos da sua área de áreas correlatas. Improvisa ou descobre

¹⁰¹ LOBACH, B. (2014, p.14)

¹⁰² FLUSSER, V. (2008, p. 38)

novas combinações, Coordena e integra seu material para poder reformular seus problemas em termos de ideias, sinais e símbolos. Unifica, simplifica e elimina o supérfluo. Cria símbolos por meio de analogias, faz abstração a partir do material. Propõe-se no lugar do espectador e leva em conta seus sentimentos e suas predileções (HAND, 2015, p. 12).”

Primeiramente, o designer vê a si diante de três categorias, as ideias, a mecânica e os elementos. O problema do design, é uma ideia-problema pois consiste em organizar (a) material dado, (b) material formal e (c) material psicológico¹⁰³ em serviço da linguagem visual. Segundo Hand a função do design é o diálogo, segundo Lobach a função do design é a corporificação de uma ideia. Lobach vai um pouco mais além de Hand e diz que o design também consiste em um plano de solução de um problema determinado, contudo, esse problema para o autor é apresentado inúmeras vezes no seu estudo como sendo uma ideia-problema. Tal proposição feita pelo autor pode ser vista nas quatro etapas dos processos criativos de Lobach que serão dissertados no tópico 2.3.

Para Hand, um objeto quando é configurado sem um valor informativo não pode ser design, pois para o autor, necessariamente o design deve estar à serviço da expressão. É uma área projetual que envolve a habilidade de pensar modos de ser para os objetos e prever as reações do espectador. Portanto, conforme Hand, o designer deve descobrir um meio de comunicação entre ele e o espectador em formas universalmente compreensíveis, que traduza ideias abstratas em formas visuais. O jeito como o autor apresenta ser possível realizar essa comunicação é por meio do conhecimento da forma.

Para Lobach¹⁰⁴ um design de qualidade é aquele que atende e media as necessidades do usuário final e do cliente contratante, isto é, um objeto que vincula, clara e diretamente entre essas duas pessoas estando o designer no eixo central dessa troca, por ser aquele que executa a mediação no objeto. Não é um modelo de processo voltado para o valor comunicacional e sim para a configuração e as escolhas efetivamente, tal como seu potencial psicológico dessas escolhas por vezes estéticas sobre o entendimento quando o objeto é de natureza estética.

Sobre os objetos estéticos, Lobach afirma que

“Podem ser vistos como uma classe especial de portadores de informação. Sua característica reside no fato de transmitirem uma informação que é percebida instantaneamente em sua totalidade. Mediante a adição de elementos estéticos, como forma, cor, material, superfície, etc. ao objeto artístico, se dá ao observador um conteúdo representativo, isto é, global, ao conjunto. Em contrapartida, nossa expressão oral e escrita é sequencial, isto é, progressista. As informações transmitidas pela expressão oral são absorvidas uma após a outra e só posteriormente você tem uma visão totalizadora” (LOBACH, 2001, p. 35)

Devido à percepção totalizante da informação é que se torna necessário o

¹⁰³ HAND, P. (2015, p. 12)

¹⁰⁴ LOBACH, B. (2001, p.16)

conhecimento sobre cada parte que compõe o objeto do designer, para Lobach tal percepção implica na adequação da forma na transmissão de relações complexas, dominá-la permite que essa transmissão seja concentrada. Tudo isso depende da otimização da informação, dos aspectos adicionais: a estrutura estética deve se converter em uma única fonte de informação, assim, o conteúdo é determinado pelos elementos da percepção.¹⁰⁵

Lobach quando aborda a materialização diz que o trabalho do design é “o processo de transformação por meio do qual uma ideia se transforma em objetos de uso para satisfação de necessidades e aspirações humanas sobre a natureza.”¹⁰⁶ Não obstante, o autor afirma que há uma grande variedade de necessidades humanas, todas elas podem e devem ser satisfeitas pelos produtos correspondentes. Também diz que nem todas as necessidades são satisfeitas por meio do uso dos objetos, algumas transcendem a materialidade e são satisfeitas pela função simbólica.

Para o autor, “Um objeto tem função simbólica quando a espiritualidade do homem é estimulada pela percepção dos objetos, ao estabelecer ligações com suas experiências e sensações anteriores (LOBACH, 2001, p. 64).” Então podemos entender que para Lobach, a função simbólica é determinada por aspectos espirituais e psíquicos, o autor define o símbolo como um signo que existe para algo e acrescenta que “A função simbólica dos produtos possibilita ao ser humano, por meio da capacidade espiritual, fazer associações com as experiências passadas.”¹⁰⁷ Essas se manifestam por meio dos elementos estéticos, como forma, cor, tratamento de superfície, etc.

O diálogo com o cliente e o usuário está expresso nos processos de Lobach, embora o autor não enfatize o significado que a configuração do objeto transmitirá, apenas apontando os elementos da configuração produzem um efeito psicológico que leva à algum entendimento. O conteúdo que será informação é dado pelo contratante do serviço, é confeccionado pelo designer e avaliado pelo usuário final que decidirá se consumirá ou não aquele produto. Não obstante, o design é um malabarista nesse sentido, pois ele precisa usar dos elementos estéticos para melhor esclarecer um pensamento e o receptor para que ele possa julgar com base no diálogo que o visual estabelece.

Essa ênfase que o autor dá às propriedades psicológicas dos objetos, como cor, configuração e escolhas, bem como na forma como a mente interpreta o objeto, através da peculiaridade de cada elemento de comunicação visual e nas diferentes funções sociais, de uso e de ambiente. Flusser revela o aspecto antropológicos do ser humano em relação ao mundo e seus objetos, enfatizando que quando colocados no mundo estabelecem perspectivas de vida e abordam as diversas ideias produzidas ao longo da história, explorando capacidades mentais e

¹⁰⁵ LOBACH, B. (2001, p. 35)

¹⁰⁶ LOBACH, B (2001, p.30)

¹⁰⁷ LOBACH, B (2001, p. 64)

relacionais.

O subitem 2.2 aborda a perspectiva de alguns métodos de processos criativos mais recentes de outros teóricos do design, a fim de explicar a base desta abordagem processual. Alguns deles, a exemplo de Paul Hand, visto no texto anterior que baseia-se nos fundamentos da Bauhaus, outros dois autores abordam o método de processos empresariais chamados design estratégico, no qual podemos pontuar o Peter Phillips¹⁰⁸ defendendo os processos estratégicos e focados no tratamento de conceito, e por fim, o processo de Leopoldo Leal¹⁰⁹ defendendo a livre associação de ideias, o uso do moodboard em processos criativos de caráter mais orgânicos. Sobre esses autores pode-se dizer que o método de processo de Lobach é capaz de ampará-lo pela potencialidade ser abrangente. Lobach não aprofunda nos muitos modos de fazer design, mas cita a estrutura de muitos deles, entre os quais os dois autores mencionados se encontram. Paul Hand e Lobach têm alguns comuns no sentido de buscarem pela universalidade de sentido e da leitura totalizadora das partes.

Portanto, os processos de design podem ser classificados em quatro segmentos: processo de livre associação de ideias, processo estratégico no qual o designer prospecta o produto e antecipa a recepção do mercado, processo de Flusser que consiste na crítica das imagens em defesa do diálogo entre as pessoas, e o processo de Lobach focado na configuração de objetos para atender às necessidades psicológicas, emocionais e físicas dos usuários. Essa tipificação também é expressa na perspectiva da Bauhaus, conforme teoria de Paul Hand.

Peter Phillips¹¹⁰ afirma que o design é uma ferramenta de estratégia uma vez que sua função é planejar resultados, o que revela uma relação entre a ideia no briefing e o projeto imediatamente materializado. Nesse ponto Phillips concorda com Rafael Cardoso¹¹¹ no ponto em que fala do design como termo referente ao planejamento. Phillips afirma que o design é uma disciplina de solução de problema que acrescenta valor quando inserido no ambiente de negócio. Lobach concorda com a definição de Phillips mas aprofunda um pouco mais o tema afirmando ser o design o meio de troca entre o usuário e o cliente, que o problema é a satisfação da necessidade das pessoas e que o designer é aquele que advoga entre os muitos interesses.⁶²

Phillips não demonstra pretensão em estar certo nesse ponto, também afirma que essa é uma avaliação dele sobre os processos e que alguns teóricos poderão negá-lo e dizer que design é apenas um meio de comunicação a serviço de algo ou algum, empresa ou pessoa. Essa hipótese vai de encontro com a teoria de Flusser que defende processos criativos baseados em gestão de conceitos e afirma que o designer ao criar lança uma ideia ao mundo. O autor chama essa construção de

¹⁰⁸ PHILLIPS, P. (2003, p.19)

¹⁰⁹ LEAL, L. (2021, Kindle)

¹¹⁰ PHILLIPS, P. (2003, p.81)

¹¹¹ CARDOSO, R. (2000, p.19)

significados de tecer o véu de maia ou construir a superfície informativa das coisas em uma dinâmica definida por concretizar o abstrato e abstrair o concreto.

Dentre os teóricos mencionados neste exame preliminar da receptividade do design à fenomenologia como ferramenta criativa, nem todos serão aprofundados na pesquisa. Neste capítulo, apenas dois deles serão analisados Bernd Lobach e Vilém Flusser, depois falaremos sobre o briefing o dissertando como primeira manifestação categórica objetiva do design em contexto processual para finalizar problematizando o paralelo concretude-abstração apresentada por Flusser, frente à estrutura de configuração psicológica das superfícies de Lobach.

2.1 Análise tipológica dos processos criativos em design

A tipicidade do design foi construída a partir dos autores que serão resumidamente abordados nesse tópico, a fim de caracterizar o processo do design, apontando para virtudes do tipo que podem ser compatíveis com os fundamentos fenomenológicos que serão explanados mais a frente. Para que seja possível estabelecer essa tipologia para os processos criativos em design é necessário que se inicie pelo conceito de design em si.

O véu de maia dito por Flusser¹¹² descrito pelo autor como sendo superfícies imaginadas, é a impressão psicológica dada na configuração dos objetos pela perspectiva de Bernd Lobach, e que Flusser chama de superficialidade. Assim, pode-se dizer que todos os dois autores concordam em um ponto: a configuração ou a concretização, ainda, o design-objeto, muda todo um estado de coisa seja no ambiente artificial ou corporativo.

(Joguei o texto que estava aqui lá para análise de resultado pois eu estava falando do abismo entre flusser e lobach e falando sobre peter phillips)

Através da coleta de dados, que é a primeira etapa do processo criativo de Lobach (tinha uma frase errada aqui) consegue fazer uma pesquisa com o público, elaborar variados protótipos que expressam cada um dos muitos modo de ser do objeto a partir de cada experiência que esse produto oferece, assim como, por meio da coleta de dados o designer pode examinar o ponto de encontro entre as múltiplas necessidades apontadas durante o processo do autor.¹¹³

Leopoldo Leal¹¹⁴ afirma que “Em um projeto de design, quanto mais experimentações são feitas, maior a probabilidade de haver uma ideia boa para ser trabalhada.”(LEAL, 2021, Kindle) o que abrange a solução para o problema das multiplicidades de modos de ser do objeto.

Esse apontamento para a coleta de informações também é defendido por Leal nos estudos que o autor realiza. Nele, Leal defende a inclusão de todos os testes feitos com o objeto e com o usuário como uma maneira de evitar falhas - seja

¹¹² FLUSSER, V. (2008, p. 17)

¹¹³ LOBACH, B (2001, 154)

¹¹⁴ LEAL, L. (2021, Kindle)

na experiência de uso que pode ser variada seja na percepção do objeto que também pode ser múltipla. Assim, cabe ao designer antecipar essas situações e as possíveis relações do usuário com o objeto, conforme aponta Peter Phillips e Paul Hand (exclui design estratégico daqui). Desse modo, o designer iria fazer escolhas para o projeto visualizando possíveis resultados, isto é, com foco em um objetivo.

Leal aponta para a necessidade de (afirma que - azul exclui) ter um desenho mental do projeto especialmente (funciona bem) quando há uma situação complexa - múltiplos (como variedade de) modos de ser ou variedades de demandas, pois a mente pode imaginar uma resposta, mas é limitado por não conservar os rastros dos caminhos tomados à medida que os pensamentos vão se conectando. Phillips também aponta para a necessidade de ter um briefing, aquele documento oficial com diretrizes processuais, para o autor esse documento serve para que as ideias não se percam durante o processo e para que não sofram alterações de um colaborador para outro.

O designer deve produzir esse documento e não o contrate porque para o autor ele faz parte do objeto-design, não há ideia de separação entre o que está no briefing e o que o objeto é na sua forma final, porque fazem parte de um mesmo processo.¹¹⁵ Leal reitera: “perdemo-nos ao tentar imaginar todas as linhas traçadas anteriormente, não lembrando de fato a real localização; mas, se desenharmos os rastros de pensamentos em papel, é possível ver os caminhos trilhados.” (LEAL, 2021, Kindle). Essa perspectiva introduz a necessidade de um briefing nos processos criativos de design. Opinião compartilhada por Bernd Lobach que incorpora a soluções a configuração do objeto e que toma o objeto de design como forma concreta das soluções geradas que partem da coleta de informação.

Lobach afirma que o design é a corporificação de uma ideia que permite sua transmissão aos outros, é a concretização de uma ideia em forma de projetos ou modelos. O que nos leva para o segundo problema identificado na tipificação dos processos criativos em design: o problema da informação que é configurada no objeto por meio do designer.

Nesse contexto, Flusser critica as máquinas e os software que produzem os objetos do designer, alegando que esses aparelhos podem, a serviço do ser humano, juntar elementos ao acaso, como um mero acidente sem uma comunicação efetiva e sem uma informação por trás dessa junção de elementos gráficos. O autor adota a postura de que esse processo deveria produzir um objeto dialogante por meio de suas partes gráficas.⁶⁸ Flusser também defende que a função do objeto deveria ser a de transcender a informação revelando uma visão de mundo, que ele afirma ser a visão do produtor do objeto.

Para Rand o design deve ser levado à plenitude de possibilidades de expressão, deve facultar certa liberdade à imaginação, e mover o usuário frente ao objeto mais pela sugestão de sobre o que o objeto pode ser do que pela declaração

¹¹⁵ PHILLIPS, P. (2003, p. 91)

literal (RAND, 2015, p. 36). Rand descreve essa distinção visual necessária ao objeto como sendo o afastamento dos clichês visuais, para uma atitude processual que oferece interpretações inesperadas.

Rand expõe que a falta de integrar forma e conteúdo pode ser um problema de processo.⁶⁹ O autor afirma que o designer quando provoca essa interpretação inesperada no usuário o faz por meio da simplificação da abstração, da simbolização suplementando com elementos gráficos que em alguns aspectos são coadjuvantes com outros elementos.⁷⁰

O outro problema de processo criativo identificado na tipificação da seleção bibliográfica foi a transversalidade entre o conceber e o configurar. Este foi visto em Flusser que chamou essa transversalidade de concretizar o abstrato e abstrair o concreto.⁷¹ O autor traça esse paralelo para apontar que durante os processos de design há como o designer tomar por base criativa objetos que já existem na realidade, que é o que o método de processo de Lobach defende a repetição do que já é concreto com o toque de inovação do designer. Flusser também aponta para um segundo método de processo no qual a base é concretizar o abstrato, o que significa dizer que é um modelo de processo em que o designer pensa em uma ideia antes de submeter ao aparelho de configuração.

Lobach aponta para o conhecimento que o designer tem prévio à experiência processual com um determinado objeto, no aspectos das lembranças do designer e seu conhecimento tácito. Passando também pela zona de conforto do designer e pela temeridade e incertezas desse profissional que permitiram a inovação.

Lobach assim como Leal se preocupam com a experiência do designer nos processos, com a maneira como a mente se comporta no fazer criativo enquanto Flusser e Phillips se preocupam com a experiência do usuário final. Lobach harmoniza essas polaridades acrescentando o interesse dos usuários e do cliente que devem ser atendidas pelo agente da experiência criativa, o que amplia o repertório do designer em relação aos outros três autores.

2.2 O objeto descritivo em design

Quando se diz sobre um objeto descritivo em design refere-se a um documento, folha de dados, quadro de ideia, qualquer superfície que possa se colocar as ideias iniciais que surgem nos processos.

Pode ser visto por meio desta pesquisa que o briefing é uma ferramenta fundamental para os processos de design na medida em que permite uma concretização instantânea dos insights e das soluções. Todos os quatro autores selecionados para tipificação defendem que essa etapa de pré concepção do objeto seja amadurecida. Lobach, Phillips e Leal defendem explicitamente a presença de uma folha branca durante os processos onde serão colocadas as informações prévias sobre o projeto ou em alguns casos que surjam durante os processos

criativos.

Na defesa da eficiência da folha em branco durante os processos criativos, Leal se aproxima dos processos de Peter Phillips, se distinguindo dele apenas no ponto em que para Phillips a anotação das informações sobre o produto é prévia ao processo criativo, enquanto para Leal as anotações devem ocorrer durante este processo. Não obstante, ambos os autores expressam que o designer deve anotar as informações que surgem durante o processo, desse modo resistindo contra a efemeridade dessas no processo.

Leal defende que a anotação em papel torna a ideia tangível, e que esse processo não deve ser feito apenas para visualizar a informação, não é simplesmente colocar no papel o que está na mente mas também manipular e trabalhar com materiais, estando aberto para novos caminhos que poderão ser apresentados. (LEAL, 2021,Kindle)

Flusser, ao contrário dos dois autores anteriores, não defende o uso do papel ou briefing nos processos criativos e estabelece duras críticas ao processo instantâneo de materialização, de modo que não há espaço para materializações intermediárias. Antes, para Flusser¹¹⁶ a ideia do projeto deve ganhar um amadurecimento antes de ser submetido a qualquer processo de materialização, deve ser amadurecido em sua *forma mentis*, isso porque o designer deve pensar fora da materialidade e por cima das ferramentas de produção e não dentro delas.

Para Phillips o projeto transcende o briefing, não se deixando limitar apenas por ter uma folha de dados norteadora, ele não é o fim do projeto como muitos teóricos pensam sobre ele e sim o meio por onde o projeto irá concretizar-se. Nesse percurso, segundo o autor. Phillips defende o tratamento da informação durante o processo, de modo que, em si, nesse modelo de processo, o briefing não restringe o fluir das informações, ele tinga a experiência de sentido.

Para Phillips¹¹⁷ mais do que uma leitura simplesmente estratégica é importante que o designer participe da elaboração do briefing. Para o autor é por motivos estratégicos que existem as propostas de projeto em design para gerar conceitos. O briefing é resultado do processo criativo.¹¹⁸

A coleta de dados, na leitura bibliográfica tanto para Leal como de Phillips não é o fim em si como é no processo de Lobach, nos processos desse último autor o objeto surge da coleta de dados e não o transcende.

Os processos criativos exigem do designer também a capacidade de abstrair e concretizar sempre em relação à outra pessoa irá entender quanto ao projeto e em relação também aquilo que se espera do projeto, isto é das expectativas. Flusser defende processos criativos mais reflexivos, mais lentos e no caso de Leal com etapa de incubação das soluções mais prolongadas. Flusser e Leal não

¹¹⁶ FLUSSER, V. (2008, p. 28)

¹¹⁷ PHILLIPS, P. (2003, p.53)

¹¹⁸ PHILLIPS, P (2003, p. 54)

empregam seus processos a uma ordem prática, o primeiro emprega a uma ordem mais poética e ambos de produtos com processos exclusivos - que demandam tempo e dedicação exclusiva.

Dizer o que um objeto é após refletir sobre ele, especialmente os objetos na forma mental quando descritos podem tornar-se parecidos com um briefing, no sentido de tornarem-se uma forma instantaneamente concreta do objeto. Nesta dissertação o briefing é tomado como um exemplo de objeto descritivo que pode se dar por imagens, palavras, conceitos. Flusser é um exemplo de quem defende esse “*briefing*” feito por imagens que ele chama de mosaico.¹¹⁹ Esse mosaico para o autor atua como uma referência concreta do objeto ainda não finalizado. Um banco de dados de onde os criadores de imagem retiram sua referência. Se elas fossem transferidas para um papel, poderiam ser chamadas de briefing/moodboard/folha em branco? Um briefing formado por conceitos é defendido por Phillips, e cada autor em design de alguma maneira aponta para um objeto intermediário entre a abstração máxima e o objeto final.

Ter consciência de como o produto irá se comportar no mundo envolve observar como os objetos do mesmo tipo se comportam. O design industrial e o design estratégico estão preparados para essa etapa, uma vez que lançam indagações sobre o futuro do projeto e os concorrentes. Flusser ao se preocupar em como os usuários finais irão receber a informação nas imagens também demonstra preocupar-se com o futuro do objeto. Um briefing é uma forma descritiva de um objeto que o designer irá, conforme termo empregado pelo autor, “*futurar*” materialmente. O autor usa o termo “*futura*” para se referir ao ato de antecipar a intenção do produtor de imagens e/ou as escolhas gráficas que serão tomadas de forma concreta em vista da realidade do mundo.

A maior parte do tempo que o processo de Lobach utiliza é para a coleta de dados, etapa que o autor dá uma ênfase muito maior, colher informações variadas sobre a concorrência, sobre o ambiente, sobre aspectos culturais, técnicos, como pode ser visto na figura a seguir (Figura 5).

¹¹⁹ FLUSSER, V (2008, p.36)

<i>Processo Criativo</i>	<i>Processo de solução do problema</i>	<i>Processo de design (desenvolvimento do produto)</i>
1. Fase de preparação	<p>Análise do problema Conhecimento do problema Coleta de informações Análise das informações</p> <p>Definição do problema, clarificação do problema, definição de objetivos</p>	<p>Análise do problema de design Análise da necessidade Análise da relação social (homem-produto) Análise da relação com ambiente (produto-ambiente) Desenvolvimento histórico Análise do mercado Análise da função (funções práticas) Análise estrutural (estrutura de construção) Análise da configuração (funções estéticas) Análise de materiais e processos de fabricação Patentes, legislação e normas Análise de sistema de produtos (produto-produto) Distribuição, montagem, serviço a clientes, manutenção Descrição das características do novo produto Exigências para com o novo produto</p>

Figura 5: Fase de preparação do projeto. Fonte: Lobach (2001)

Na figura acima, os mais importantes para a abordagem da presente pesquisa são: análise da relação social, do desenvolvimento histórico, estrutura de construção, configuração, materiais e descrição das características do produto. Isso porque, são esses que podem vir a implicar na relação intelectual do sujeito com o objeto visando o conteúdo informativo.

Para Bernd Lobach “O designer pode ser considerado um produtor de ideias, recolhendo informações e utilizando-as na solução de problemas que lhe são apresentados. Além da sua capacidade intelectual, a capacidade de reunir informações e utilizá-las em diversas situações, ele deve possuir capacidade criativa.” (LOBACH, 2001, p. 139)

Lobach vai desde a configuração do ambiente que irá receber o objeto até o calabouço dos muitos modos de uso que ele pode vir a adquirir em seu ciclo. Ressalta também a importância da estética e a defende não apenas como uma necessidade sensorial mas também como uma necessidade intelectual dos seres humanos. Todas essas informações vão no briefing elaborado por Lobach.

Além disso, para Lobach o visual do objeto é o que apresenta o produto ao usuário e o responsável pela capacidade de venda, uma vez que é o visual que está diretamente dado para o usuário. Para o autor o design do objeto é o mediador informacional entre o usuário e a empresa. Entre as ressalvas que o autor faz estão as funções simbólicas do objeto e ainda contempla as muitas perspectivas de cada sujeito envolvido no processo criativo.

O modelo de processo em Flusser é vago e inacabado apresenta-se mais enquanto uma teoria em design e mesmo uma crítica a mecanicidade dos processos. O autor não tem a pretensão de instaurar um método mas aponta para ele quando, na sua teoria indica haver quatro etapas entre o abstrair e o concretizar. Os processos criativos foram então caracterizados por terem: coleta de informação como foi possível ver por meio de Lobach, Phillips, e Leal; também é caracterizado pela busca por uma ideia que será expressa, nisso todos os quatro autores são unânimes. Flusser é o autor que mais evidencia a importância da ideia expressa; Phillips propõe a pesquisa de conceitos ao passo que Lobach defende essa uma

configuração com estímulos psíquicos quando estéticos.

As principais características dos processo criativos em design que podem ser destacados do levantamento tipológico foram (Figura 6):

Tipologia levantada sobre os processos do design
Levantamento de informação
Descoberta de um conceito
Escolhas gráficas
Prototipagem ou esboço
Produção gráfico-industrial

Figura 6: Tipologia levantada sobre os processos do design. Fonte: Autora

Os dados da tabela (Figura 6) simplificam os processos criativos do design e sintetizam os pontos em que esses autores concordam ou discordam entre si, mas que entram em pauta em suas metodologias processuais.

O tratamento de informação está presente em dois dos quatro autores, são eles Leal e Phillips. Lobach colhe os dados mas não foca tanto no tratamento da informação no modo transcendental como é abordado nos dois autores citados no início deste parágrafo.

Lobach aborda a ideia de projeto na perspectiva do designer, mas não enfatiza essa ideia como algo que deve ser dado ao usuário como algo expresso. Para o autor o designer deve ter consciência da ideia meramente para fazer as escolhas gráficas, não se importando com a maneira como essa informação será recebida. A necessidade do usuário, para Lobach é atendida por meio da usabilidade ser eficiente ou não e de ter as necessidades estéticas atendidas, não entrando no nível informacional consciente como faz Flusser.

A gestão do projeto é enfatizada por Phillips, por Lobach e por Leal que pode ser visto na preocupação com a gestão de tempo, de recursos com a entrega de resultados que é esperado no modelo de Lobach e na gestão da informação que acontece em Leal. Além disso, o uso do briefing ou do papel em branco é uma ferramenta de facilitação na gestão de processos.

Leal é o único entre os autores que não enfatiza a importância da ideia em si, nem para o designer, nem para o usuário, apenas menciona uma gestão das ideias enriquecedora nos processos para o designer. A importância da escolha gráfica como causadora de intenção não é abordada por nenhum autor além de Flusser. Leal aborda as escolhas gráficas apenas como etapa de processo, meramente de gestão criativa, nada que venha a empenhar valor ao objeto, como é o caso de Phillips que defende as escolhas gráficas como funcional para a empresa, acreditando que elas doam narrativa e enriquecem um empreendimento.

Prototipagem e esboço são mais frequentes no discurso de Lobach e no de Phillips que defende o esboço no papel inclusive como maneira de poupar perdas materiais com possíveis erros. Por fim, a produção gráfica-industrial é a etapa do processo em que o objeto tornou-se definitivo, suas escolhas já foram feitas, todo processo já aconteceu e foi finalizado na materialidade. Essa é uma etapa melhor delimitada por Lobach do que pelos outros autores. Phillips defende que o designer deve acompanhar o objeto pós-fabricação.

No tópico a seguir serão examinadas as principais características dos processos criativos de Vilém Flusser e Lobach de forma resumida e comparada. O exame deverá apontar potenciais similitudes entre as características do processo de cada autor por estarem localizados em extremidades opostas do processo criativo. Flusser valoriza a experiência intencional com o objeto mas negligencia o aspecto da configuração e materialidade que provoca essa intenção. Enquanto Lobach se encontra na outra polaridade, ele enfatiza o processo de configuração e materialização das soluções, mas ignora a existência intencional das escolhas.

O motivo que ocasionou a seleção dos dois autores em especial foi o fato de estarem ambos em extremidades opostas um ao outros e por terem potencial de contribuir com o presente discurso. O ponto que pode contribuir será visto no próximo tópico como excepcionais para o processo proposto pela fenomenologia.

2.3 Os processos criativos de Bernd Lobach

Como visto no primeiro capítulo desta dissertação, mais especificamente no tópico 1.4 intitulado de *noesis e noemas: a estrutura dos objetos e do fenômeno* a dinâmica de consciência é composta por partes que ganham foco temporário da mente. A mente toma a totalidade de modo superficial, compreende suas partes contra o fundo do todo, e a partir dessa compreensão que tem as particularidades temporariamente isoladas. Só depois de ter visto as partes em relação ao todo é que a percepção se expande novamente para a totalidade e suas multiplicidades, dessa vez tendo retido a essência das partes que compõe a unicidade do objeto. Essa unicidade mencionada é identificada por Sokolowski como Identidade de cubo, do mesmo modo como é identificada por Leclerc no exame de experiência da consciência de uma melodia e na avaliação do livro.

A síntese das multiplicidades de modos através da qual um mesmo fenômeno aparece e fornece um *logos* é o que chamamos de identidade em multiplicidade. O processo de Lobach é um exemplo de processo em design que tem por meta a coleta de variedade de modos como um produto pode ser dado. Além disso, determina que o objeto de design tem duas formas: a forma conceitual e a forma concreta; e que o conhecimento tácito do designer, isto é, suas lembranças e bagagens prévias facilitam o processo criativo. A importância de se obter esse mapeamento de todas as informações possíveis sobre o objeto é também, pela perspectiva da fenomenologia um modo de fazê-lo falar por meio de algum desses

muitos sentidos. Escolher um sentido para o objeto entre os muitos sentidos que se desdobram nele.

Os objetos sugerem múltiplas interpretações, esses, segundo Marcos Beccari derivam de uma miríade de expressões que podem ser culturais, morais, mas também filosóficas, podem está em muitas camadas da nossa existência. Essa gama de conhecimentos e pensamentos, de acordo com o autor, se abrem no processo de mediação com os objetos.¹²⁰

Podemos observar que as meditações que estabelecemos com o mundo abrem múltiplas possibilidades de interpretação, proporcionam reflexões diversas a partir de perspectivas que podem ser históricas, sociais, culturais, funcionais, da análise de relação com o ambiente. Não obstante, em processos de design podem ser também relacionadas aos materiais, às técnicas, ao sistema de produto e mercado desse. Todos esses conhecimentos são pontuados por Bernd Lobach e são esquematizados da seguinte maneira na relação de requisitos do projeto de uma cama hospitalar apresentada na imagem a seguir (Figura 7)

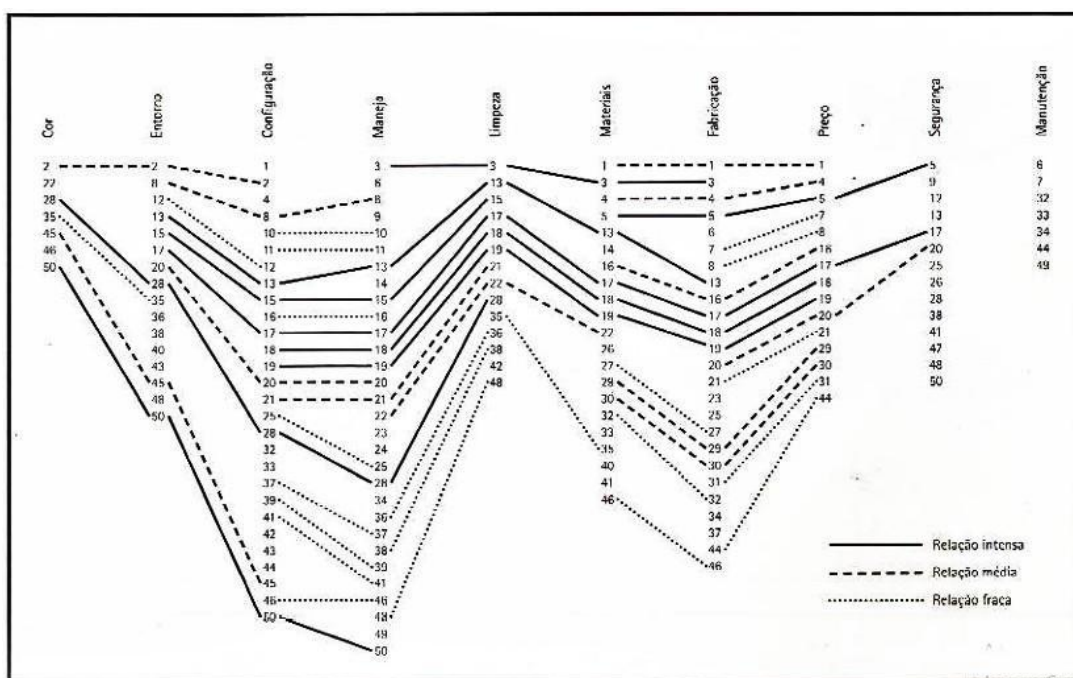


Figura 7: Relação dos requisitos da cama de hospital infantil. Fonte: Lobach (2001)

As relações de requisitos da cama hospitalar levantadas por Bernd Lobach poderão ser vistas no Anexo 1. O que representa cada um dos números do gráfico (Figura 7) são vistos no Anexo 1. Quando Lobach¹²¹ determina que a criatividade do designer se manifesta quando baseando-se em seus conhecimentos ele associa determinadas informações com um problema específico estabelecendo novas relações com e entre as informações, o autor impele o designer ao centro da experiência. Nessa experiência, o designer está entre o conhecimento passado que ele tem de objeto de processo, a zona da segurança e a zona da temeridade, como

¹²⁰ BECCARI, M. (2016, p.49)

¹²¹ LOBACH, B. 2001, p. 139-155

poderá ser visto mais adiante na figura 8.

Para o autor o conhecimento de fato ou de problema é uma das condições necessárias à atividade criativa e por isso a importância de reunir e analisar todas as informações. O autor afirma também que quanto mais ampla for a abordagem do projeto mais aumentam as combinações possíveis entre diversas variáveis e maior a probabilidade de se chegar à originalidade.

Para Lobach o designer deve liberar a mente nesse momento do processo e desligar as restrições impostas pelo julgamento, permitindo-se explorar novas perspectivas. Contudo, essa espontaneidade defendida por Lobach (2001) deve visar reunir informações e não apenas vislumbrá-las simplesmente. Passado o momento de liberdade para fruição da ideia, o autor defende que as ideias sejam julgadas segundo critérios que visem solucionar o projeto.

O processo criativo de Lobach consiste em quatro etapas: (1) Fase de preparação; (2) Fase de geração; (3) Fase de avaliação; e (4) Fase de Realização, conforme apontado na figura a seguir, retirada do livro de Bernd Lobach (Figura 8). Além disso, também é possível ver que entre o designer e o objeto se encontram nessas quatro fases de concepção já citadas que resultam no objeto criativo. O gráfico da figura a seguir (Figura 8) também mostra uma questão de temporalidade: o futuro do objeto de design é o produto criativo, e o que antecede ele são as etapas do processo e o conhecimento prévio do designer.

Na leitura vertical do processo de Lobach (Figura 8) no gráfico acima as experiências e conhecimentos passados do designer estão no topo do eixo vertical que liga a pessoa criativa (designer) aos processos criativos. O gráfico retirado do exame bibliográfico em Lobach no eixo horizontal inferior coloca o produto criativo, este que passa pelo processo criativo entre o produto material e o conceitual, entre a ideia e o produto industrial. Desse modo, pode-se entender que o produto industrial não é o mesmo que o conceitual, unificando-se no produto criativo que atravessa esse processo de solução de problema. O produto industrial está centrado nas escolhas gráficas enquanto o produto conceitual está no pensamento sobre as informações coletadas (Anexo 1).

Desse modo, a concretização dos processos, e o dito fixar do pontos não seriam determinados de modo a restringir os processos, mas abririam um leque de escolhas gráficas possíveis. Na tentativa de enxergar por outro ângulo um mesmo projeto é que se reorganize mais uma vez nossa atualidade no mundo sob um panorama mais amplo.⁷⁴ Seria como enxergar um cubo aberto, com suas seis faces aplanadas, o que permitiria ao designer visualizar o objeto inteiro simultaneamente.

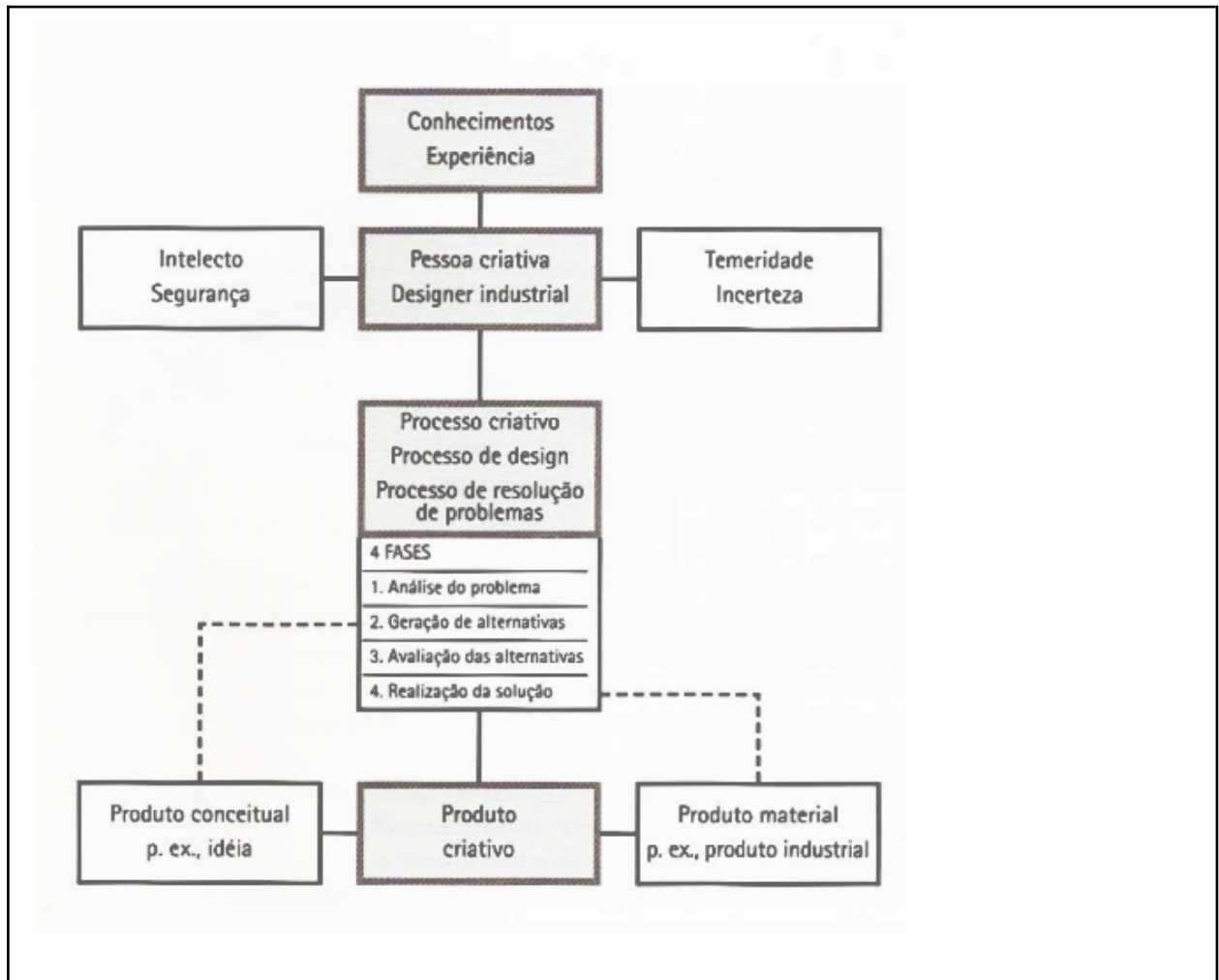


Figura 8: Processos criativos de Lobach. Fonte: Lobach (2001, p.140)

No gráfico (Figura 8) também é possível ver que o designer, pessoa criativa, está exatamente entre a segurança e a incerteza, sendo a segurança o que Lobach chama de “aquilo que conhecido e comprovado”, enquanto a temeridade é para o autor é o abandono da situação de certeza e a busca por novas respostas.

Entre a segurança e a temeridade está a pessoa criativa (Figura 8) é nesse eixo todas as experiências possíveis que a mente pode projetar sobre os aspectos de segurança e incerteza, entre eles estão as crenças, erros, ilusões, imaginação e antecipação. A incerteza leva a soluções criativas e escapa da zona de conforto, a segurança leva a lugares comuns e tem por referência acontecimentos conhecidos e acontecimentos anteriores, pois esses dois são aspectos da experiência da pessoa criativa, tal como é o conhecimento anterior que ela leva para os processos.

A figura 8 mostra o modo como Löbach concebe as etapas do processo industrial, nelas é possível destacar algumas similitudes em relação aos fundamentos da fenomenologia e uma possível adaptação do processo à experiência de consciência. Será lançado sobre essas etapas de processo criativo um olhar fenomenológico para depois avaliar a experiência criativa do designer que

em Lobach abrange também o eixo horizontal superior: conhecimento, segurança e temeridade; e o eixo horizontal inferior que também será examinado: estrutura do objeto na forma conceitual e material, conforme visto anteriormente.

As prerrogativas da fenomenologia são três conforme foram apontadas no segundo capítulo, As estruturas de i) partes e todos; ii) identidade em multiplicidade; e iii) ausências e presenças, por meio das quais acontece a experiência de consciência. Nelas um objeto é ampliado para uma multiplicidade de modos como um mesmo objeto pode ser é dado. Depois a mente volta o olhar para a totalidade dessa vez com a informação da parte retida na consciência.

A forma conceitual que advém da geração de ideias, como visto na figura 8, e a forma material que surge do processo encontram um paralelo com estrutura de ausência e presença da fenomenologia, das intencionalidades cheias e vazias. A comparação se dá na medida em que o objeto conceitual não existe como algo concreto ou presente¹²², mas apenas na forma de incerteza de uma ideia nova.¹²³

Lobach coloca a fase de avaliação dos resultados entre a materialidade da ideia e a geração de ideias compatíveis. Essa fase é a única fase do processo de Lobach em que o produtor julga o produto. Como o objeto de design ainda não existe concretamente, o designer julga a ideia que surgiu durante o processo de avaliação de alternativas. O processo de Lobach inicia-se na análise de informações rumo a geração e avaliação de alternativas que culminam na solução material, representada pelas escolhas gráficas.⁷⁵

A partir da tentativa de aproximação entre os processos criativos de Lobach e os fundamentos fenomenológico que puderam ser analisados na experiência de consciência tanto da melodia como do cubo, resultou no seguinte gráfico (Figura 9):

Processo criativo de Löbach	Terceiro tipo entre Lobach e a fenomenologia
Análise de informações	Prognóstico das partes e todos
Geração de alternativas	Estrutura de ausência
Avaliação de alternativas	Identidade em multiplicidade
Realização da solução	Estrutura de presença

Figura 9: Terceiro tipo entre Lobach e a fenomenologia. Fonte: Autora

A figura 9 aponta para um terceiro tipo que resultou da junção entre as quatro etapas de Lobach e os princípios da experiência de consciência do cubo visto no segundo capítulo. A junção entre os dois tipos aponta que em um primeiro momento

¹²² LOBACH, B (2001, p.139)

¹²³ LOBACH, B (2001, p. 153)

há um foco sobre as partes, a atenção está distribuída. Essa parte (segunda coluna; primeira linha) pode ser uma escolha gráfica ou uma informação: cultural, social, do ambiente artificial, do uso, do sistema, até mesmo um conceito a ser trabalhado.

É uma etapa que remete a um isolamento temporário de uma parte vista superficialmente, assim como a face do cubo na experiência de consciência apresentada por Robert Sokolowski¹²⁴ visa momentaneamente uma face. Esse princípio da fenomenologia encontrou um correspondente no método de Lobach na etapa de análise das informações em relação ao prognósticos das partes.¹²⁵ Na figura 9 (segunda linha; segunda coluna), o prognóstico das partes se caracteriza na fenomenologia pela sucessão de aparecimentos do fenômeno. Na experiência de consciência do cubo uma parte é isolada, mas, na medida que se gira o cubo, que será visto mais a frente, novas partes aparecem e outras desaparecem ficando retidas na consciência. Essa dinâmica é chamada por Sokolowski de sucessão de aparecimentos do fenômeno.

No gráfico elaborado por Bernd Lobach apresentado no início deste tópico (Figura 9)¹²⁶ a maneira como o autor organiza a informação vinculando uma escolha gráfica a outra, construindo o todo do projeto por meio das informações mais ainda sem o esboço, apenas as informações esquematizadas poderia ser comparado com a figura 2 no segundo capítulo, no qual a mente visa as vértices do cubo a interação entre as faces na experiência da consciência. De acordo com Marcos Beccari o aspecto convencional do imaginário é que: “as traduções sempre se desdobram de outras, como uma cebola cujas camadas, se retiradas, nada escondem (...) os significados só existem e só deixam de existir à medida que os traduzimos um pelo outro.” (BECCARI, 2018, p. 105).

Nesse momento (Figura 2) o cubo não está todo intencionado, mas algumas partes que se correlacionam estão. O mesmo acontece com a relação aos requisitos da cama hospitalar infantil (Figura 7) algumas parte se correlacionam e ao isso é demonstrado na espessura do traço que une as partes, estabelecendo a relação: Intensa/Média/Fraca, sendo as linhas contínuas a relação intensa entre as partes, as linhas pontilhada indicando a relação média, e os pontos menores, as fracas. O objeto de design ainda não está forjado, mas já se imagina alguma coisa a partir dessa folha de dados, desse mapeamento de informações sobre o objeto.

Na segunda linha da tabela (Figura 8) é possível ver a correspondência entre a etapa de geração de ideias do método de Lobach e a estrutura de ausência. Após a percepção de uma sucessão de aparecimentos que vinculam uma parte à outra, a mente começa a projetar próximos aspectos do cubo que aparecerão. Leclerc chama esse ato de antecipação, ter um objeto intencionado em seu devir (no seu vir a ser), em um futuro do pretérito.

Desse modo, o designer começa a ter intencionado o objeto conceitual, como

¹²⁴ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 32)

¹²⁵ LOBACH, B (2001, p. 150)

¹²⁶ LOBACH, B (2001, p. 142)

pode ser visto no gráfico intitulado: “*Processos de Lobach*” (Figura 8). A forma conceitual do objeto criativo está associada à fase do processo relacionado à geração de ideias. O objeto pretérito está em mente, como algo ausente ou inexistente, assim como as faces ocultas do cubo estão (Figura 3)

As informações do projeto em design estão presentes mas o objeto do projeto está oculto, não está presente, ou imediatamente dado nessa etapa do processo de Lobach. Nela o designer está procurando ideias, fazendo livres associações, gerando alternativas para um objeto que irá se concretizar. Husserl¹²⁷ chama esse ato de *volição*, o ato de fazer escolhas.

Essas associações feitas na fase de geração de alternativas aponta por Lobach e que contemplam a multiplicidade de modos de ser, apontadas por Marcos Beccari¹²⁸ mostraram-se compatíveis com a estrutura de identidade em multiplicidade no qual a sucessões de *fácies* apontam para a identidade de ser um cubo, ou de ser sobre um cubo.⁷⁸ Uma vez que essa mesma hipótese afirma que toda consciência é consciência de alguma coisa. No caso a consciência de cubo dado por meio das faces desse cubo que foram apresentadas e imaginadas, mas também a consciência de um projeto dado a partir das informações colhidas que foram apresentadas e do projeto imaginado.

Bernd Lobach ao determinar que a definição do problema é o retrato do problema em si e que a expressão dos resultados analisados é que tornam possível discutir o problema, ele o faz defendendo a coleta de dados como uma etapa fundamental para a clarificação deste problema. O que poderíamos entender quando levado para o discurso em fenomenologia como a descoberta do problema, da questão central de projeto e mesmo do projeto em si.

No método de Lobach a coleta de informações permite o conhecimento do problema, possíveis relações entre o usuário e o produto, a reciprocidade com o ambiente que esse objeto será inserido, tal como uma análise da missão do projeto. Consiste em um prognóstico de todas as circunstâncias e situações que envolvem o objeto de design abrangendo desde funções técnicas⁷⁹ do objeto que permitem compreender a forma de trabalhar de um produto até uma análise histórica do objeto⁸⁰, incluindo também um levantamento de configuração estética de objetos similares para extrair elementos prováveis de uma nova configuração.⁸¹ Para Lobach a análise de configuração também inclui análise de aplicações de cor e tratamento superficial do objeto.¹²⁹ Sobre a coleta de dados (Primeira linha; Primeira coluna) na Figura 9, Lobach afirma que:

“A definição do objetivo do problema é o retrato do problema em si, a expressão verbal de todas as ideias e de todos os resultados analíticos que tornam possível discutir o problema (...) A definição do problema e sua clarificação ocorrem em paralelo à

¹²⁷ HUSSERL, E. (1988, p.9)

¹²⁸ BECCARI, M. (2018, p. 49)

¹²⁹ LOBACH, B (2001, p.147)

definição de objetivos e deflagram o processo criativo para a solução do projeto.” (LOBACH, 2001, p. 149)

Desse modo, pode-se dizer que ao examinar as partes e as informações coletadas o designer toma consciência da totalidade e por conseguinte, torna-se consciente do projeto e das soluções necessárias para ele, analisando agora o todo.

O fundamento de multiplicidade de informação que é possível observar na fenomenologia é justamente um levantamento das características de um objeto por meio de um olhar categórico. Sokolowski ao abordar a importância das intenções categoriais expôs o processo de experiência da consciência do seguinte modo, ele afirma que:

“Primeiramente olhamos de modo passivo, nosso olhar se move de uma parte para outra, examinamos a multiplicidade de lados, aspectos e perfis, examinamos a cor, a maciez, o brilho, dureza ou suavidade, tudo isso em uma percepção contínua.” (SOKOLOWSKI, 2014, p. 100)

Isso significa dizer que o mapeamento de informações é uma diretriz que permite experienciar as partes em direção a um todo, como pode ser visto na figura 9 (terceira linha; segunda coluna). Contudo, foi observado por meio do exame bibliográfico que pode acontecer de o todo não ter sido tematizado ao expor as partes, ele pode ter sido anunciado por meio das partes mas ainda não ter sido enunciado em sua identidade. O que significa dizer que o objeto pode não ter sido aplicado ao filtro de percepção de ser sobre alguma coisa, um cubo, ou no caso, sobre um determinado projeto.

Tematizando o projeto na experiência com as partes se tingem a experiência de consciência do todo na percepção contínua de ser sobre uma mesma coisa. Beccari afirma que: “Compreender ou expressar aquilo que não poderia ser outra coisa demanda um esforço de reorganizar os referenciais que temos para compreendê-lo ou expressá-lo” (BECCARI, 2016, p. 107)

Com base na afirmação anterior feita por Marcos Beccari, a definição de mundo se limita aos meios atuais que temos para defini-lo, o que seria semelhante a dizer que nossas definições tingem a experiência. Lobach quando amplia a fase de coleta de dados, o faz de modo a ampliar o repertório do projeto na tentativa de assimilar, traduzir ou expressar a problemática apresentada pelo contratante em vista das necessidades do usuário.

Não obstante, temos a terceira fase do processo de Lobach em que os resultados da análise são incorporados à formulação do problema de projeto. É uma fase centralizada na seleção de ideias. Essa seleção de ideias, entretanto, vem da descoberta do projeto e da intimidade com a questão central ou problema.

É importante ressaltar que as ideias não surgem do nada, nem para Lobach, como também não surgem do nada para a fenomenologia. A doutrina da intencionalidade assume que toda consciência é consciência de alguma coisa.⁸² Isso implica em admitir que todo pensamento possui um correlato no mundo, como

todo conhecimento deflagra um objeto, seja esse objeto da mente ou da percepção sensorial.⁸³ A mente não é capaz de criar coisa alguma que não tenha suas partes na realidade objetiva. No método de Lobach as ideias surgem no processo de contemplar as informações coletadas na primeira fase.

As informações coletadas são a correlação da realidade que as ideias precisam para serem expressas, para passar de intuição simples para categórica. Como foi observado anteriormente, há um modo de pensamento que não pode ser compartilhado, chamado de intuição simples, e esse modo de intencionalidade precisa utilizar o pensamento categórico tanto para tomar conhecimento de uma intuição como para expressá-la. A terceira fase ainda não é uma fase de expressão, mas sim de contemplação de possibilidades nas escolhas, apenas na quarta fase que a fase de realização das soluções que se tem o produto concreto, como pode ser visto no gráfico (Figura 8) gerado pelo próprio Lobach, é que o produto se torna uma expressão intersubjetiva ou objetiva.

Um aparecimento não vem simplesmente de uma inspiração pura. A inspiração durante os processos criativos é fruto de trabalho, de coleta de dados, de organização das informações, isto que foi dito é uma verdade tanto para Lobach (2001) como pode ser visto na fenomenologia através da leitura de Sokolowski (2014). A inspiração vem da síntese que a mente faz das informações rumo a uma descoberta ou problema. Isso pode ser visto no exemplo da experiência de consciência do cubo e também na experiência de consciência da melodia. Os insights são lampejos de informações sintetizadas e informações antecipadas. Faces do cubo e trechos da melodia que interagem com as capacidades da mente.

Ao reter uma informações, a mente nasce para a descoberta de uma identidade, através de todas as informações retidas, a identidade esta que é revelado por meio de todos os aparecimentos relacionados ao objeto. As vértices do cubo revelam a identidade do cubo, o encontro entre um trecho da melodia e outro trecho que intencionam um ao outro, um sobre o outro, formam a unicidade da melodia. O conjunto com as configurações do objeto: sua cor, seu manejo, sua configuração, os materiais, o preço, o entorno do produto, que foram vistas na figura 8 revelam o tipo de cama hospitalar que o designer está projetando.

Esse dá-se conta de uma totalidade que revela uma identidade de sobre o que é o objeto em sua síntese, consiste em um cruzamento da informação que ocorre no papel como visto na figura 7 mas que pode também acontecer no âmbito da mente como será visto mais adiante nos processos de Flusser.

Para Lobach esse não é um processo aleatório, as soluções podem ser buscadas do mesmo modo como a mente pode buscar a informação sobre as coisas, isto é, nelas mesmas. Para o autor, todas as alternativas devem ser dirigidas para a solução. A associação livre, para Lobach, conduz a novas combinações de ideias. O autor assim como Leal também defende a necessidade de haver um intervalo para a mente nessa fase. Lobach afirma que: “parece sem sentido durante

a fase criativa “esquecer” todos os conhecimentos acumulados”¹³⁰ afirmando que preocupações intensas podem inibir o processo de produção de idéias. Elas devem fluir livremente e serem combinadas com certa liberdade. A mente continua a processar o problema de forma inconsciente mesmo durante o descanso. O que Lobach chama de fase de incubação, Leclerc chama de etapa de retenção do fenômeno.

A etapa de geração de alternativas é descrita por Lobach⁸⁴ enquanto trabalho livre da mente. O autor afirma que: “ainda que existam fatos considerados incoerentes ou uma complexidade caótica, elas são convertidas em ordem simples e compreensível” (LOBACH, 2001, p. 150) Nessa região onde as associações de ideias são feitas sem censura, inclusive da linguagem, de acordo com Lobach apenas uma quantidade de combinações conseguem penetrar.

Desse modo, o processo de Lobach também aponta para um lugar na mente que repousa nas informações. Não obstante, pelo viés da fenomenologia as combinações utilizáveis, que são aquelas selecionadas na terceira fase do processo de Lobach mediam as intuição simples e inexprimíveis na região das ditas idealidades puras e as intuições categóricas, rumo a concretização das ideias no produto industrial.

Pode-se dizer também que uma vez que a mente percebe um padrão através das partes, como por exemplo na experiência de consciência das partes serem partes de um cubo, todas as outras percepções são tematizadas por esse conhecimento, projetando a mente, inclusive, às faces do cubo que ainda estão ocultas. Lobach também afirma que essa fase do processo criativo é caracterizado por ser o designer frente ao desconhecido, o que envolve o eixo da temeridade nos processos criativos.

Se nos afastamos da presença do objeto ou fechamos os olhos frente a ele, a mente vai para a região da insegurança, onde os erros são prováveis, mas também onde, de acordo com Lobach a inovação acontece. Pelo olhar fenomenológico estabelecido na bibliografia de Leclerc na ausência do objeto a consciência exerce novamente a percepção que tomada quando estávamos frente ao objeto e traz de volta a coisa que vimos, como o recordamos.⁸⁵

De acordo com Leclerc, naturalmente, longe da presença da informação, nossa mente pode insinuar certezas e seguranças sobre o objeto ausente - recordação do objeto que queríamos ver ou coisas que pensamos que deveríamos ter visto. Assim, quando lançada a luz da fenomenologia sobre esse aspecto do processo de Lobach vemos que a certeza e a segurança mostrada no eixo horizontal superior do gráfico (Figura 8) também pode levar ao erro se visto da perspectiva husserliana, pois ele não leva a soluções inovadoras, já a incerteza proporciona a experiência com de imaginação. A mente retém a informação e faz com elas a associação que acredita ser interessante ainda que recaia em um erro

¹³⁰ LOBACH, B. (2001, p. 153)

seguido de um acerto.⁸⁶

Se por um lado a mente tem liberdade para oscilar entre a imaginação e a lembrança das descobertas feitas durante a síntese das informações, entre certeza e temeridade (Figura 8), por outro lado, a mente tem a característica de ser intencional, isso é, a mente direciona a consciência para algum lugar.⁸⁷

O fato de a síntese ter o caráter de intenção ausente, doa liberdade a consciência no processo criativo, lançando a mente do designer a experiência de recordação e prospecção, entre os conhecimentos tácitos em seu passado e o produto que há de vir, que fará-se presente em tempo futuro.

As quatro frases de processo de Lobach transitam, não acabam em si, parte da coleta de dados se finaliza na geração de alternativas, assim como essas se finalizam na seleção de alternativas e se concluem todas na fase de realização.

A implicância que esse ato intencional da mente mostrou ter nos processos criativos de Bernd Lobach foram significativas nas quatro etapas, mas principalmente na etapa de geração das alternativas fase em que o processo gera o objeto conceitual, conforme foi visto no gráfico feito pelo autor (Figura 8). Contudo, também mostrou ter pertinência significativa na etapa de avaliação das alternativas, sendo um processo inteiramente intelectual de descoberta do projeto e das escolhas mais apropriadas para ele ante a descoberta realizada. Essas duas fases em especial mostraram alinhamento com os fundamentos husserliana, tal como foi visto na tabela (Figura 9) no paralelo análise de informações e prognóstico das partes.

A primeira fase do processos criativo de Lobach foi comparada neste capítulo com o prognóstico das faces individuais do cubo (Figura 1) e com a contemplação das vértices do cubo (Figura 2) no qual as partes se unem ante o todo formando a consciência de ser sobre algo, no exemplo sobre o cubo, mais no caso dos processos de Lobach de ser sobre o projeto industrial.

Na fase de avaliação de alternativa o objeto está fisicamente ausente, mas está intencionado, falando na linguagem da fenomenologia, umas vez que o designer está consciente do projeto e ali o projetar está retido enquanto o designer se lança frente às escolhas gráficas que irão configurar o produto.

Uma vez consciente do problema e tendo levantado diversas informações e alternativas nascidas das informações coletadas, finalmente o designer tem um critério fixo.⁸⁸ Sabendo sobre o que é o projeto, o designer poderá gerar modelos preliminares ou esboços do projeto. Os conhecimentos foram comparados e agora podem ser selecionados, ou melhor direcionados para a solução. A essência do projeto fixa os critérios de escolha. A mente continua sendo livre para fazer suas associações, contudo, agora passa para associações julgadoras e determinantes.

O que é julgado, de acordo com Lobach é o peso das escolhas para a ideia dependendo do objetivo e do desenvolvimento do produto. A principal pergunta que o designer faz durante essa etapa de realização da solução é: “*O que é importante*

para o êxito do produto?" e "Como o mundo irá recebê-lo?" (LOBACH, 2001, p. 154) Pelo viés da fenomenologia a pergunta seria: "Qual o peso dessa identidade para aquela do objeto? De que maneira essa escolha auxilia o projeto a ser sobre o que ele é?" Então, escolhas assertivas poderiam ser feitas com maior frequência ao longo do processo se fixassem as bases na solução encontrada..

Assim, a ideia é completamente expressa na objetividade do objeto expresso na quarta linha da figura 9. Temos nessa fase de realização da solução, como foi apontado por Lobach o próprio processo de materialização.¹³¹ A solução que outrora tinha forma conceitual agora constitui a realidade externa e materializar o objeto. Essa última etapa (figura 9) consiste apenas em submeter a ideia ao software de produção, ou aplicá-la dentro de determinada técnica de materialização. Tendo a ideia em mente basta portanto submetê-lo ao aparelho de concretização o que nos leva ao processo criativo de Vilém Flusser no próximo tópico.

2.4 Os processos criativos de Vilém Flusser

Vilém Flusser é um filósofo da mídia que se popularizou no design gráfico pelas críticas que faz ao processo criativo das imagens. Na crítica elaborada por Flusser os processos seriam produtos otimizados que prefiguram um padrão repetido e que não dão abertura para que o designer possa dialogar com o usuário por meio da imagem. O autor irá defender que o processo criativo em design deveria acontecer no eixo entre o paralelo concretude-abstração.

Dentre as hipóteses lançadas pelo autor estão as principais: (i) as imagens técnicas embora sejam superficiais permitem ao designer fixar a imaginação. (ii) as imagens tradicionais são mais profundas que as técnicas pois elas permitem abstrair volumes, isto é, elas doam maior quantidade de abstrações ao receptores das imagens. (iii) existem duas atitudes processuais a de abstrair do concreto e a outra que concretiza o abstrato. (iv) as imagens tradicionais permitem um novo nível de consciência. (v) a fenomenologia é uma ferramenta compatível com esse novo nível de consciência.

Flusser defende o uso da fenomenologia como resposta a um problema processual. A crítica levantada pelo autor consiste em processos mecanizados, com produtos estilo templates, responsáveis por produzirem objetos sem conteúdo por não trabalharem um pensamento ou um conceito antes de concretizar as imagens. A crítica que Flusser faz se utiliza de figura de linguagem com órgãos e partes do corpo para representar cada uma das seguintes etapas: mãos-olhos-dedos-ponta do dedo que ilustra o processo entre abstrair e concretizar as imagens técnicas ou tradicionais.

Flusser esboça algumas etapas: abstrair, imaginar, tatear, concretizar, mas o faz em tom de crítica a um processo criativo que ele chama de superficial. O autor traça um modelo que consiste em: segurar volumes para manipulá-los; contemplar

¹³¹ LOBACH, B. (2001, p. 155)

superfícies para imaginar volumes; conceber para imaginar; calcular para conceber, traçando um caminho através do qual o designer pode atravessar em processos criativos. A proposta de processo feita pelo autor é voltada para a experiência de descoberta. Flusser nos seus estudos, propõe um modelo criativo em formato de ensaio da seguinte maneira. O autor afirma que:

“O primeiro gesto, graças ao qual o homem se tornou sujeito do mundo, era o da mão estendida. O segundo era o da visão reveladora de contextos. O terceiro era o da explicitação conceitual de visões, estabelecadora de processos. E o quarto gesto, aquele que libera o homem para a criação, é o de apertar teclas.” (FLUSSER, 2008, p. 42)

A primeira etapa do processo de abstração e concretização sugerido por Flusser diz que a mão segura volumes para manipulá-los, entretanto, o autor afirma que: “O propósito de toda abstração é o de tomar distância do concreto para agarrá-lo melhor.” (FLUSSER, 2008, p.20) a fim de abstrair a profundidade das circunstâncias, dos textos e da história, indo do concreto rumo ao abstrato.

Afastando-se das circunstâncias objetivas, o designer nesse modelo de processo dá um passo para trás na distância de um braço a fim de supervisionar o mundo (Figura 10). A concretude está suspensa no raio do sujeito da experiência na distância de um braço.⁸⁹ Essa dinâmica poderia ser comparada com a epoché fenomenológica⁹⁰ ou suspensão dos sentidos no qual o sujeito se permite perceber o fluxo dos aparecimentos, as multiplicidades, no caso dos processos criativos ter intencionado o objeto do projeto.

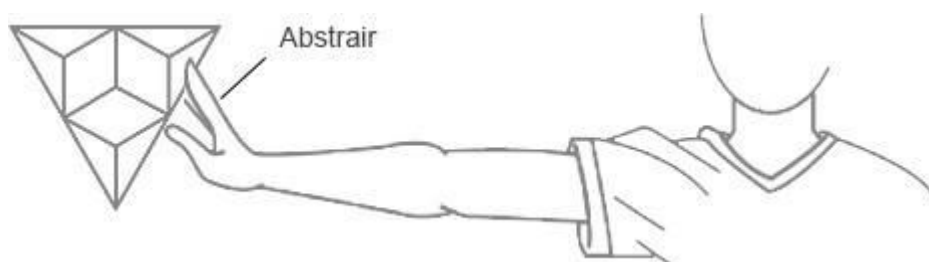


Figura 10: Supervisionar para abstrair. Fonte: Autora.

A proposta de Flusser é a de afastar-se das circunstâncias objetivas a fim de abstrair a profundidade dessas circunstâncias, ver em perspectiva panorâmica, aumentar o repertório sobre a coisa no raio da experiência subjetiva, pois Flusser afirma que o produtor de imagens recua na distância de um braço para dentro de si. Esse é o gesto que vai do concreto rumo ao abstrato, que parte de uma leitura sobre o que sabe do objeto, daquilo que se tem dado sobre ele. O sobre esse gesto de abstrair de concretudes, o autor afirma:

“O futuro produtor de imagem tradicional está afastado da circunstância objetiva pela distância do comprimento do seu braço. Sua mão estendida fixou a circunstância em

com os objetos da mente ou da consciência. Os olhos em Flusser é um conceito ligado à 'intencionalidade' visto no início da dissertação, termo utilizado pelos antigos no mesmo sentido de entender - tomar consciência de alguma coisa ou provocar que alguém chegue a uma ideia. Não apenas para Flusser a visão representa esse ideal de percepção e conhecimento. Aristóteles¹³² acredita haver uma predileção da espécie humana pela visão, isso porque ela nos proporciona o conhecimento e a sapiência e corresponde a capacidade de conhecer.

Flusser (2008) defende o afastamento do concreto como requisito para o ato de abstração. Tomar consciência do mundo e dos objetos do mundo é assunto de real importância para as abordagens fenomenológicas e o mesmo vale para Flusser (2008). A capacidade de explicar as imagens, de apontar para os elementos da imagem a fim de enumerá-los, é como aprender a arrancar da superfície o contexto para enfiar sobre as linhas.⁹¹ Isso significa dizer que, de acordo com Flusser (2008) há um processo de abstração na descoberta desses objetos e o seu fim é a concretização, que o autor chama simbolicamente de fixar pontos sobre linhas.

Enquanto a primeira fase relaciona-se com a mão e a distância necessária para contemplar os volumes das coisas, na segunda etapa da hipótese processual de Flusser relaciona-se aos olhos correspondendo à fase de imaginação, visão e criatividade. Os olhos alçam voo, a visão é livre, salta para além da superfície, vê mais do que é real. Os olhos se iludem, os olhos tematizam a realidade, criam miríades, mas também visam algo selecionando o objeto do seu foco, mas seu principal atributo é que os olhos enxergam.

Os olhos que percebem os reflexos da superfície, que as mãos sabem que podem ser enganosos¹³³ penetrando dúvidas quanto a realidade do mundo objetivo enquanto o objeto estiver longe das mãos, para ilustrar a dinâmica de imaginação. Os olhos valorizam o conhecimento, cria uma mundivisão, os olhos representam as visões que o produtor das imagens tem das circunstâncias, a visão que esse produtor tem do mundo e da imagem em si. A circunstância se transforma em mundivisão cênica, que servirá de exemplo para a futura manipulação com os dedos.

Flusser figura que os fios condutores do texto formam colares com pedrinhas roladas (Figura 12) que às vezes arrebatam formando amontoados caóticos. Essas pedrinhas calculáveis e maleáveis são séries de conceitos (fruto de convenções) chamados pelo autor de '*calculus*' - pedrinhas.⁹² A hipótese supõe que seja parte do processo criativo a possibilidade de quantificar os conceitos que surgem da experiência com o mundo, uma vez que segurar as pedrinhas permite manipular os conceitos e também fixá-los com a ponta dos dedos.

¹³² ARISTÓTELES (2002, p.5)

¹³³ FLUSSER, V. (2008, p. 22)

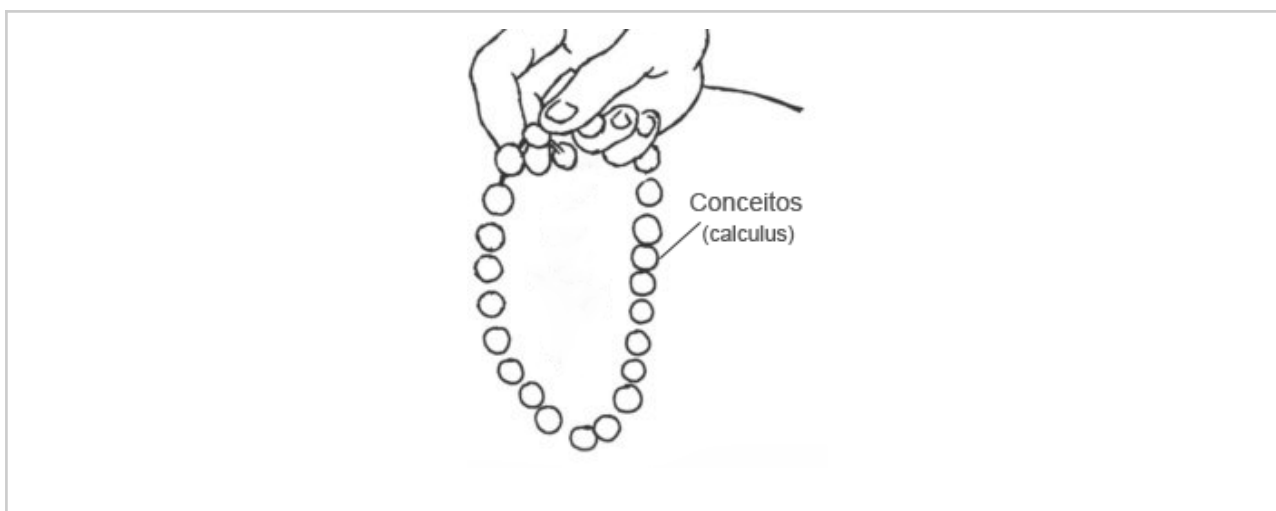


Figura 12: Fios condutores de cálculo. Fonte: Autora

A figura 12 representa o cálculo que os dedos fazem dos conceitos dentro da figuração. Esse conjunto de conceitos, contextos e histórias agrupados nos fios condutores do texto que Flusser exemplifica. O empreendimento realizado por Pitágoras tinha a mesma finalidade da abordagem dos conceitos como colares de 'calculus'. O pensamento de que entre a forma sensível e a ideia há um ponto oportuno em que as universalidades são contidas. Desse modo, os pitagóricos falavam de essência e davam definições, sistematizam os números dando a cada um deles pares contrários: Número 1 (limite-ilimite); Número 2 (par-impar), etc.

Na época de Aristóteles, durante a filosofia clássica, período em que nasce as primeiras concepções da metafísica, o que havia de mais próximo de um objeto mental como se entende hoje na filosofia eram os objetos matemáticos, postulados como formas intermediárias entre as ideias e as substâncias sensíveis.

O autor também fala sobre a capacidade de futurar imagens, isto é, calcular antecipadamente¹³⁴ embora ele também afirme que as imagens chamadas técnicas não sejam capazes de futurar ou antecipar situações pouco prováveis em decorrência delas serem elementos pontuais ao acaso. O autor afirma:

“Toda imagem técnica é produto de acaso, de junção de elementos. Toda imagem técnica é "acidente programado". É precisamente isto que o termo "automação" significa: processo de acidentes programados do qual a intenção humana foi eliminada, para ser e refugiar no programa produtor acidentes.” (FLUSSER, p.33)

Na perspectiva trágica de que as imagens tornam-se um vácuo, pois nada intencionam, nada figuram pois não possuem conceitos, elas tornam-se chapas planas que não permite aos receptores das imagens se conectarem com uma ideia anterior a imagem, uma ideia que a precede, sendo portanto imagens vazias de pensamento. Apesar dessa tragicidade apontada por Flusser¹³⁵ em que a massa da

¹³⁴ FLUSSER, V. (2008, p. 30)

¹³⁵ FLUSSER, V. (2008, p.47)

imagem se dissolve, os pontos agrupados na superfície das imagens permitem visualizar imaginações¹³⁶ embora essas imaginações sejam vazias de significado e vazias de conceitos.

A ponta dos dedos é o membro que toca o teclado, que desliza sobre a máquina de produção, as pontas do dedo escrevem o texto que Flusser¹³⁷ usa como exemplo na sua crítica aos processos criativos. Para Flusser¹³⁸ as ideias estão no mundo por intermédio da ponta dos dedos que apontam para as coisas dizendo o que elas são e que apertam teclas para realizar esses pensamentos sobre o ser das coisas, mas também são as pontas dos dedos que tornam o inimaginável em algo visível. Às vezes esse processo criativo pode acontecer com o produtor de imagens imaginando fora da automaticidade ou dentro dela, por sobre a máquina ou restrito ao template.

Partindo para a dinâmica do concretizar dentro dos processos de Flusser chegamos a fase do processo corresponde aos dedos, esses que permitem tatear o objeto a fim de desvendá-lo, para com a ponta dos dedos, quarta fase criativa, manipulá-lo fazendo novas proposições (Figura 13)

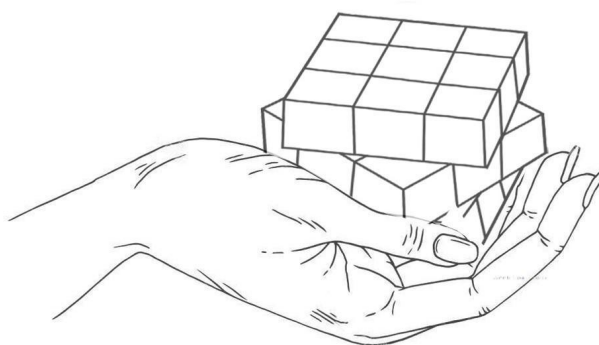


Figura 13:Reagrupamento em mosaico na fase dos dedos. Fonte: Autora

A imagem acima (Figura 13) representa a articulação interna do objeto, as faces do cubo se desdobram, flexibilizam-se em relação às outras (Figura 13), calcular significa conceber as medidas. Os dedos calculam a fim de fazer novas proposições dos objetos no mundo¹³⁹, reagrupando-os em mosaicos, subtraindo e somando a partir do valor que se descobre na etapa dos olhos, contudo são as pontas dos dedos que são responsáveis por dialogar.

Os quatro passos entre a abstração e a concretização, contudo entre esses dois pólos, os passos não são ininterruptos, pelo contrário, eles são interrompidos pela concretização que acontecem durante.¹⁴⁰ A tendência dos produtores é a de

¹³⁶ FLUSSER, V. (2008, p. 135)

¹³⁷ FLUSSER, V. (2008, p. 31)

¹³⁸ FLUSSER, V. (2008, p.41)

¹³⁹ FLUSSER, V. (2008, p. 21)

¹⁴⁰ FLUSSER, V. (2008, p.20).

estarem mais inclinados à solidificação das imagens do que a abstração do volume que elas terão. Os processos de Flusser por ter esse caráter de interromper-se rumo à concretização, que o autor chama de precipitar-se, são centrados na cristalização dos fenômenos.

Esse processo criativo mecânico em si possui pressa para materializar⁹³, sendo pouco ou quase nada reflexivo. precipita-se ao abismo do zero-dimensional, porque as superfícies que as imagens produzidas visando a concretização como fim são frágeis, não possuem volume para segurar os anseios humanos, mas permite fixar rapidamente as imaginações, isso o autor elogia.¹⁴¹ As teclas, pontos, linhas e outras medidas que reduzem o pensamento tentando concretizá-lo, são para Flusser invenções que permitem tornar visível uma imaginação.⁹⁴

A ponta dos dedos têm a missão de informar o conteúdo das imagens fixando uma intenção, no sentido de intencionalidade, através dos elementos da informação. Na crítica de Flusser¹⁴² ele aponta que algumas vezes esse processo de materialização se precipita para as contas do colar, o autor chama de sintoma de partículas, ou close reading, um olhar que só consegue ver elementos pontuais, no qual só é possível ver superfícies. As mãos estendidas, porém, permitem dar um zoom para longe buscando abranger as imagens em outros patamar de referência para além do que há nelas mesmas, vendo também os contextos e criando visões do mundo, o que permite enxergar sobre imagens vazias.

O autor fala do seu próprio processo criativo de escrita afirmando que primeiro ele tem uma ideia, e sabe o que o que irá escrever para depois escrever, mostrando que a ideia antecede a escrita, assim o contexto se transforma em cena e a cena pode ser narrada, pode ser fixada nas linhas do texto. O emprego de textos lineares são meras folhas de dados que assumem o papel de portadoras da informação, contudo as ideias não aparecem em linhas⁹⁵.

Nesse contexto, Flusser¹⁴³ defende que o que distingue o ser humano de um "word processor" e um chimpanzé é o fato de que o ser humano transcende a informação ao dirigir sua intenção por sobre a máquina. E acrescenta, "O chimpanzé acabará produzindo meu texto, letra por letra, ponto por ponto. O problema da "dignidade humana" gira em torno da pergunta: se poderei ou não, ao ler este texto, descobrir nele uma intencionalidade." (FLUSSER, 2008, p.38)

Os tateadores são aqueles que buscam o conhecimento dos pontos, das teclas, das linhas, das virtualidades ou unidades menores que compõem a imagem. O autor compara esses tateadores a chimpanzés, pois eles apertam as teclas aleatoriamente, conhecendo uma a uma, combinando as peças, porém imerso em um jogo cego brincando com as pedrinhas do colar sem as conhecer. Também compara o tatear com a inteligência artificial que consegue computar calculando as

¹⁴¹ FLUSSER, V. (2008, p. 31)

¹⁴² FLUSSER, V. (2008, p.47)

¹⁴³ FLUSSER, V. (2008, p.38)

possibilidades pontuais dos colares.

Levando a crítica de Flusser para os discursos em fenomenologia se percebe algumas possíveis aproximações primeiramente na doutrina da intencionalidade que o autor defende explicitamente ao falar do olhar superficial e a busca por um novo nível de consciência nas imagens como quem busca por um conteúdo que simbolicamente iria soltar das imagens para o entendimento.⁹⁶

A intuição categorial se esforça em organizar racionalmente as descobertas, em reintegrar as pedrinhas do colar ordeiramente nos fios condutores.⁹⁷ Entretanto a imaginação não concebe dentro das linhas, nem dentro da linearidade dos fios e dos textos, a imaginação salta livremente para fora dos fios, assim como a linguagem não é suficiente para expressar um pensamento como foi visto no conceito de intuição simples abordado no segundo capítulo. A região das idealidades puras produz pensamento inefáveis, transcendentais que estão para além da expressão como foi defendido por Bachelard¹⁴⁴ e por Husserl¹⁴⁵.

As imagens que ele chama de técnicas e que ele faz crítica são centralmente programadas, controladas e demasiado sólidas, mas em relação a elas existem outras que permitem ao receptor se relacionarem com o pensamento ou com o que Flusser chama de volume, a forma mentis que é defendida pelo autor.¹⁴⁶

Essa planificação do objeto é para Flusser¹⁴⁷ o que permite ao designer ousar o salto rumo a um nível novo de consciência. Para o autor, o novo nível de consciência que emerge do design é que se pense os objetos dentro das múltiplas possibilidades que Flusser¹⁴⁸ chama de invisíveis, mas que poderiam ser chamadas de eventos ou objetos mentais e intencionalidades vazias. “futar” o objeto seria, portanto, engajá-lo nas informações herdadas e adquiridas, e ainda criar situações novas. Em outras palavras, “futar” é olhar o objeto além dos dados prontamente fornecidos sobre ele, mas ir além, através do acaso, se afastando das circunstâncias palpáveis.

O caráter transcendental da teoria de Flusser torna ele um defensor da ideia de que a essência precede a existência ao menos no tocante ao processo criativo das imagens. A mão estendida permite tomar distância do objeto para melhor visualizá-lo (Figura 10), os olhos, imaginar cenas e possibilidades; essas duas etapas são íntimas do processo de abstrair. Ao reduzirmos ideias às linhas estaríamos roubando delas os planos, as cenas, contextos, situações novas, pós-históricas e o paralelo que essas ideias possuem no passado. Estaríamos tirando a complexidade de uma ideia para condensá-la em algo concreto.

Se apropriando da hipótese em Flusser é possível compreender que o modo como percebemos o mundo e a nós mesmos reflete no modo como os objetos são

¹⁴⁴ BACHELARD, G. (1978)

¹⁴⁵ HUSSERL, E. (1988)

¹⁴⁶ FLUSSER, V. (2008, p. 56)

¹⁴⁷ FLUSSER, V. (2008, p. 56)

¹⁴⁸ FLUSSER, V. (2008, p. 37)

percebidos.⁹⁸ Quando nossa experiência é linear as imagens se tornam apenas aglomerados de pontos. Nossa consciência imaginativa não pode conceber desenvolvimento linear, ela só concebe circularmente.⁹⁹ Diferente disso, os objetos descritivos se tornam um amontoado caótico de pedrinhas de um colar arrebitado. Um conjunto de conceitos ao acaso nada significa por si, pois fora da mundivisão os conceitos não produzem significado. Essa hipótese em Flusser fica entre o conceito de intuição simples e categorial.

Comparação a abstração e concretude com as noesis e os noemas, que de acordo com Husserl¹⁴⁹ Flusser uma consoma-se na outra. Concretude sem a abstração não proporciona pensamento que leva a ideia do que Flusser chama de zero-dimensional, vazio ou simplesmente superfície: não há conteúdo, não há o que tornar-se inteligível na experiência. Do mesmo modo, pensamento sem concretude não encontra referência no mundo, logo não produz significado¹⁵⁰ é apenas um código privado. A coordenação das mãos com os olhos, da práxis com a teoria, é para Flusser o ato de fazer modelos para ações subsequentes, é o ato de projetar em si. De acordo com Flusser as imagens podem ser referência criativa, servir como templates para novas imagens, de modo que seria possível abstrair da superfície delas volumes de informação, de conceitos, mundivisões e as muitas ideologias. Noesis, contudo, relaciona-se com a atitude da mente que visa essas informações dadas pelo objeto.

Além disso, na dinâmica do abstrair e concretizar em relação à hipótese husserliana, abstrair é perceber o volume das imagens ou de um objeto intencional e concretizar é fixar na superfície os pensamentos que estão na consciência do designer. Nesse contexto a experiência de consciência apresentada no segundo capítulo da presente dissertação possui algumas semelhanças com a proposta exposta na crítica de Flusser organizada no quadro a seguir (Figura 14).

Fase de processo	Processo criativo de Flusser	Fundamentos da Fenomenologia
Mãos estendidas	Abstração de Volumes	Partes e Totalidades
Olhos	Visão reveladora de contexto	Estrutura de Ausência
Dedos	Calculadora de conceitos	Identidade em Multiplicidade
Ponta dos dedos	Apertar teclas	Estrutura de Presença

Figura 14: Processos de Flusser comparados com a fenomenologia

¹⁴⁹ HUSSERL, E. (1988, p.13)

¹⁵⁰ FLUSSER, V. (2008, p. 47)

Os volumes não poderiam ser percebidos sem os dedos¹⁵¹ assim como um pensamento não pode ser percebido sem os atos da mente que Husserl chama de noesis, são eles: imaginação, especulação, volição, paixão, lembrança, percepção, etc. São eles que permitem abstrair o conteúdo. Do mesmo modo, sem o suporte das mãos, a quarta fase do modelo criativo de Flusser¹⁵² ou do ato criativo que será visto no capítulo 5 não poderia ser intencionado sobre o mundo o ‘ser’ das coisas pela mundivisão do designer.

Entre as semelhanças estão a estrutura de partes e totalidades com a fase das mãos estendidas pois abstrair “algo” a partir da contemplação dos volumes envolve perceber partes do objeto em segundo plano, seja contra o ambiente em que ele está inserido, partes associadas, e compreendê-lo em relação a outros conceitos. Afastar-se do objeto na distância de uma mão, portanto, significa ampliar o alcance da visão não só para uma perspectiva mais abrangente da totalidade que a envolve em sua gênese e raízes históricas¹⁵³ mas também ao voltar-se para si, abrange a percepção do objeto a partir das próprias referências do produtor de imagem, o que em si forma uma multiplicidade. Esse tipo de comparação seria eficiente na condição de cada uma dessas muitas informações serem percebidas pelo produtor no simples recuar à distância de suas mãos estendidas for percebida como uma parte de uma totalidade e a totalidade envolve-se multiplicidades.

Essa etapa, porém, não poderia ser confundida como a outra de nome ‘identidade em multiplicidade’ na figura 14 (quarta da linha; terceira coluna). O motivo dado a essa observação se deve ao fato de que na primeira abordagem: mãos estendidas (primeira linha) a consciência do produtor não está voltada para uma descoberta em si, mas sim para o panorama de todas as descobertas possíveis. Com efeito, tornou-se mais apropriado lançar uma comparação dessa primeira etapa do processo de Flusser que ele figura utilizando-se das mãos em relação a estrutura fenomenológica de parte e todos. Assim como a etapa das mãos, essa estrutura não exerce foco em uma única identidade, mas suspende o foco e o distribui, sendo também associado a etapa de vértices do cubo que será visto no capítulo 4, a etapa em que partes se unem às outras partes formando uma totalidade aparente.

Com base nisso é possível lembrar do exemplo dado no segundo capítulo desta dissertação quando foi abordado o exame de multiplicidade de um livro. O primeiro olhar é passivo, ele move-se de uma parte a outra, examinamos a multiplicidade de lados, aspectos e perfis do objeto, examinando também a cor, a maciez, o brilho da superfície, seu toque, sua dureza ou suavidade. Tudo isso é uma percepção contínua, tudo se executa num único nível, nenhum pensamento particular é engajado.

¹⁵¹ FLUSSER, V (2008, p. 39),

¹⁵² FLUSSER, V. (2008, p. 20)

¹⁵³ FLUSSER, V. (2008, p. 29)

Na segunda fase (Figura 14), figurado pelo autor por meio dos olhos (segunda linha) pode ser possível conectar à estrutura de ausência apresentada por Sokolowski¹⁵⁴ trata-se de captar a nossa maneira de estar-no-mundo, a *forma mentis* das coisas. A comparação se deve ao fato de a visão reveladora de contextos ser uma imagem mental, um análogo à imagem poética a que Bachelard se refere. Nessa etapa do hipotético processo de Flusser o objeto imagético ainda não é existente, não possui forma concreta, ele é um objeto abstrato, um objeto da mente conforme visto através de Leclerc. Por ser mental esse objeto intencional que o próprio Flusser¹⁵⁵ assume como sendo um objeto imaginado transcende a concretude, salta para fora das linhas.

Os olhos são a intenção que integra as palavras, os gestos gráficos e elementos pontuais, eles vão além das fronteiras entre um elemento e outro. O que os permite ir além é o fato de não serem concretos e sim abstratos. Quanto a essa capacidade de liberdade que os volumes dão as imagens, Marcos Beccari afirma que "prezando pela multiplicidade das diversas visadas filosóficas que poderiam, cada qual, oferecer uma tradução diferente ao design, a nós mesmos e ao mundo (...) notamos a vantagem de se pensar em termos de visadas ou mesmo de constelações e não de bordas ou fronteiras." (BECCARI, 2018, p. 54)

A experiência de consciência com esse objeto não é linear, assim como o objeto ausente não é linear. Além disso o objeto indicado pelo autor como sendo imaginado ele aponta para uma mundivisão, ele tinge o objeto com uma ideologia descoberta. O autor chama de ideologia aquilo que Husserl chama de essência e que Sokolowski e Leclerc irão chamar apenas de ideia. Essa etapa dos olhos, porém, também pode estar relacionada à estrutura formal de identidade em multiplicidade, já que os olhos lançam um olhar de compreensão sobre o que está sendo visualizado, no caso os pontos ou as pedras do colar. Esse é um olhar que entende o que está sendo visto, que identifica o objeto, isto é, assimila através da multiplicidade das partes, das faces, aspectos e perfis do objeto - no caso de natureza mental - uma identidade comum a elas que as unem a um contexto na experiência.

Na terceira linha da figura 14 está a fase de processo criativo sinalizado por Flusser como sendo os dedos. Essa é a primeira atitude do designer ou do produtor de imagem rumo à concretização, começa a articulação com o pensamento categórico. Quando Flusser¹⁵⁶ afirma que os dedos calculam os pontos ele o faz de maneira figurativa para assinalar que há no produtor de imagens a atitude de articular racionalmente especialmente para si sobre as imagens. Nesse ponto o autor dá ênfase na implicância do tecido social no qual todos os humanos estão ligados entre si. O que resulta na permutação das informações e que proporciona

¹⁵⁴ SOKOLOWSKI, R. (2014, p.46)

¹⁵⁵ SOKOLOWSKI, R. (2008, p. 43)

¹⁵⁶ FLUSSER, V. (2008, p. 19)

uma abertura rumo ao outro. Para Flusser, de tal consciência se abriria horizontes para diálogos infinitamente mais informativos do que os diálogos unilaterais da sociedade histórica precedente.

É necessário a um nível hermenêutico reorganizar os elementos da imagem mental ou poética, selecionar formas apropriadas e descobrir as engrenagens comunicacionais do objeto que o produtor irá “futar”, termo que pode ser comparado com o ato mental de prospecção. A aparência dos objetos de acordo com Beccari¹⁵⁷ é expressão, representação, mediação e relação com a realidade, os dedos calculam, eles preparam a ideia para a concretização que vem pela ponta desses mesmos dedos.

A última fase do processo de Flusser¹⁵⁸ é representada pela ponta dos dedos (Figura 14). O autor associa essa fase ao verbo concretizar e esta se relaciona a estrutura formal de presença pois é a materialidade efetiva e é a partir dela que a informação é dada. A estrutura de presença é aquilo que está imediatamente dado na experiência, é aquilo que é uma evidência que pode ser vista e notada por outras pessoas objetivamente. A presença é para a fenomenologia husserliana aquilo que será examinado empiricamente. Essa fase em Flusser é o resultado final da imagem que irá determinar se ela é uma imagem técnica ou tradicional, se ela é dialogante ou vazia.

Não obstante, é por meio da estrutura de presença que se conhece o mundo, é a expressão definitiva do pensamento. Nela é valorizada a dimensão simbólica dos objetos, ela compõe a superfície que será visada pelos receptores das imagens e os usuários do objeto. Está relacionada a ação de concretizar portanto indica uma atitude criativa de escolha definitiva de elementos.

Através dos processos de Flusser pode ser visto que o designer recua para dentro da própria subjetividade, no segundo momento fixa sua mundivisão, calcula os conceitos com os dedos e com as pontas dos dedos diz o que são as coisas, revela o ser das coisas. O processo defendido por Flusser¹⁵⁹ tem por objetivo que o designer consiga calcular a profundidade ou volume das informações e especular visando um produto de design que seja mais do que virtualidades visíveis, mais do que um mundo em formato plano, feito por códigos ou linhas escritas que seja também dialogante. Em síntese, esse modelo de processos criativo propõe que o produto seja, nas palavras de Flusser um produto intencional, que revela uma ideia através de sua superfície. Dito isso passamos para o tópico seguinte onde será realizado um exame comparativo entre o modelo de Flusser e o modelo de Lobach abordados anteriormente.

2.5 Entre Flusser e Lobach: Um problematização

Flusser (2008) critica a materialização instantânea por serem amontoados de

¹⁵⁷ BECARRI, M. (2016, p.50)

¹⁵⁸ FLUSSER, V. (2008, p. 20)

¹⁵⁹ FLUSSER, V. (2008, p. 27)

informação e compara com atitude criativa de chimpanzés, quando criam, fazem por acidente, ao acaso, não pensam através das escolhas, sim por meio das escolhas e limitado por elas. O autor sugere que esse processo de materialização imediato limita a visão, concretiza superfícies quando deveria estar na postura de abstrair o volume que há na realidade.

A principal diferença entre os dois modelos consiste no fato de um ser voltado para a função do objeto, configuração e a mediação das necessidades do usuário frente às necessidades do contratante, enquanto, do outro lado do paralelo temos os processos de Flusser inteiramente intencional, focado no diálogo através da imagem. A proposta de Lobach é mais alinhada com o mercado por ser técnica, contudo, o autor dedica um capítulo inteiro do seu estudo para dar ênfase à necessidade de satisfação estética através da experiência psicológica que o objeto estético proporciona, mencionando que essa admiração é também uma necessidade espiritual.¹⁶⁰ O autor fala que existe um grupo de pessoas indiferentes ao design, que afirmam a estética como sendo meramente um visual. O próprio autor reivindica a posição dos objetos estéticos como sendo o responsável por convencer o receptor. Como um objeto pode convencê-lo? Poderia ser por meio do visual dos objetos, visto que ambos os autores tanto Lobach como Flusser defendem que o visual é mais do que simplesmente aparência.

Lobach afirma que existem objetos estéticos pobres em informação e que essa pobreza informacional aparece nos processos criativos como se fosse uma norma, como se poucos objetos em design fossem realmente complexos, para ele há uma implantação de norma estética.¹⁶¹ “É mediante o incremento na complexidade dos produtos é que se alcança a originalidade que adapta o produto às ideias e emoções individuais (LOBACH, 2001, p. 177).” Esse é o sentimento à que Rodrigo Almeida¹⁶² se refere ao dizer que o receptor se nutre do sentimento no texto para entendê-lo, assim como o autor revive o sentimento para escrevê-lo.

Não obstante, Flusser também crítica esse modelo pré-pronto de imagens, que ele define como sendo produto de um processo rápido e pouco reflexivo, Lobach se preocupa com a questão da inteligibilidade sem pretensão de aplicação de uma ideia à configuração, mas assume que alguma ideia é alcançada na configuração dos objetos estéticos ainda que de modo inconsciente. O que nos leva a pensar que o produtor de imagens/designer ainda não está pronto para criar objetos realmente complexos e originais, embora deve-se fazer isso.

Os autores também concordam quando outorgam ao designer a responsabilidade de avaliar como ele pode contribuir na solução dos objetos entregáveis.⁶³ Cada autor, contudo, irá defender um ponto problema diferente que poderá ser ou não defendido por outro autor como fundamento da teoria em design.

Um dos problema de processo que foi identificado na tipificação foi que o

¹⁶⁰ LOBACH, B. (2001, p. 30)

¹⁶¹ LOBACH, B. (2001, p. 176)

¹⁶² ALMEIDA, R. (apud Beccari, 2016)

designer deve resolver as múltiplas necessidades tanto do usuário como do cliente, como pode ser visto, explicitamente, no processo de Lobach. Outro autor, chamado Marcos Beccari¹⁶³ aponta que o designer deve resolver os múltiplos modos de ser dos objetos dentro do contexto hermenêutico. O que leva a compreensão do designer como um articulador de múltiplos interesses e sentidos.

O outro problema de processo que pode ser identificado na presente tipificação foi a que lança hipótese de haver uma transversalidade entre o fazer e o compreender, no abstrair e no concretizar no qual o designer transita entre o conceber e o configurar.

Outro dos problemas examinados nesta pesquisa é que o designer configura uma informação que será dada para outra pessoa fazer leitura e conhecer. Esse é o problema de processos em Flusser, aquilo que o designer faz ser conhecido na superfície dos produtos.

A dinâmica promovida pelo noema é direta na configuração dos objetos, enquanto a noesis permeia os atos da mente, ambas se equilibram para auxiliar o designer a “*futurar*” ou antecipar as escolhas gráficas que serão tomadas de forma concreta em vista da realidade do mundo.

O pensamento na estrutura do noema é categórico, estando mais alinhado com o pensamento de Lobach, em virtude de não ficar preso a devaneios do processo. A proposta de método embora seja receptiva a criatividade e inovação que foram vistas no horizontal superior da figura 8, mais precisamente no elemento que indica a zona da incerteza não incorpora a reflexão excessiva.

Essa região de incertezas apontadas por Lobach pode ser compatível com a região defendida por Husserl¹⁶⁴ como sendo a região das idealidades puras onde só existem descobertas. Tanto na experiência de suspensão dos sentidos como no ponto em que o processo de Lobach toca a incerteza, o sujeito não leva julgamentos, a única atitude mental que penetra esse espaço ideal é o da vontade de conhecer ou de receber imagens. Portanto, a etapa da incerteza alinha-se com a hipótese da região de idealidades puras, alinhando-se também como um fase processual de Flusser, a fase dos olhos referente a visão reveladora de contextos.

Lobach admite a existência do objeto em forma ausente, admite a influência do conhecimento anterior que o designer possui e que se enquadra no ato de memória e distingue duas polaridades segurança e incerteza. Essas duas polaridades, por sua vez, ocorrem na experiência mental. Todavia, o autor não admite a existência intencional como faz Vilém Flusser.

Desse modo, poderia ser realizada uma síntese entre a região das incertezas de Lobach¹⁶⁵, e fase dos olhos em Flusser¹⁶⁶ que será visto no gráfico alguns parágrafos adiante (Figura 16). O que justifica essa afirmação é o fato de que os

¹⁶³ BECCARI, M. (2018, p. 54)

¹⁶⁴ HUSSERL, E. (1988, p.9)

¹⁶⁵ LOBACH, B. (2001, p.140)

¹⁶⁶ FLUSSER, V. (2008, p.20)

olhos penetram a região das incertezas ao afastar-se pela distância das suas mãos estendidas. As mãos sabem, segundo Flusser que as coisas que os olhos vêem não podem ser imediatamente alcançadas, o que também alinha a fase processual com a estrutura de ausência.

Não obstante, a fase da segurança, apostado correlato da insegurança que é apresentado no modelo de Lobach poderia ser sintetizada com a etapa dos dedos, associado a estrutura de presença pela doutrina husserliana em termos de fundamento. No tocante ao caráter da fase processual de Flusser também poderia tanto os dedos como o eixo da segurança em Lobach podem ser comportados também dentro da estrutura formal de identidade em multiplicidades.

Uma decisão que ainda não foi tomada e a ideia que não foi concretizada permanecem no eixo da incerteza, do abstrato. Sob o mesmo ponto de vista uma decisão tomada foi submetida ao pensamento categórico que busca pela referência objetiva, da concretude, de maneira que permanece no eixo processual de Lobach correspondente com a segurança. Nela o designer sabe o que pode esperar do seu produto, é isso que Lobach se refere com esse eixo processual.

Os dedos, como foram teorizados por Flusser também permitem essa segurança por ser uma etapa mais racional no processo do autor, e única fase matemática de seu processo. Nela o autor invoca a racionalidade a fim de refinar com precisão os elementos gráficos em relação à ideia de projeto. Pode-se dizer a respeito dessa fase de processo de Flusser que ele é o que mais se aproxima daquilo que é proposto por Lobach no seu processo inteiro. O processo de Lobach se ajustaria dentro da fase dos dedos e da ponta dos dedos com a mesma precisão que é defendida por Flusser nessas duas fases de concretização. Tal afirmativa se deve ao fato dos processos de Lobach serem voltados para aspectos de configuração, mas também pelo autor defender em seus processos o uso mais técnico da criatividade.

Assim, pode-se dizer que ambos os autores possuem na estrutura de método receptividade recíproca um ao outro, Lobach para técnicas mais apuradas de configuração na base da concretização que ocupa o espaço de duas fases no processos de Flusser e ele para o refinamento processual de Lobach no tocante a estrutura psíquica dos objetos representado para a mente. Ao falar dos objetos estéticos,¹⁶⁷ o autor deixa em aberto a estrutura relacional dos objetos, indicando apenas que a mente os recebe como objetos estéticos em uma sucessão de aparecimentos.

O novo nível de consciência das imagens que é oferecido por Flusser como proposta de estudos, pode auxiliar os processos de Lobach especialmente nas fases de geração e avaliação de alternativas. Isso se deve ao fato de que as duas fases processuais mencionadas relacionam-se respectivamente ao ato de intencional e unificar os modos de ser do objeto.

¹⁶⁷ LOBACH, B. (2001, p. 39)

As imagens para Flusser são esse agente de mudança de mentalidade. A medida que os textos são lineares e a leitura do mundo também é linear, inclusive no consumo dos produtos, como bem apresenta o modelo processual de Lobach - tenho uma necessidade, necessidade atendida (experiência linear com o produto) - rumo a uma leitura do mundo que torna-se circular por meio da proliferação das imagens. O novo nível de consciência que estas trazem, además, exige do designer um novo modo de fazer processual que agora já não mais encara o processo como coleta de dados e prototipagem, mas os anteriores acrescentando os conceitos.

Esse novo nível de consciência referido anteriormente não recebe ênfase do autor em design industrial justamente por tratar-se de um processo mecânico em relação ao processo reflexivo do teórico crítico. Lobach¹⁶⁸ coloca-se cego frente às proposições que o objeto industrial articula, não obstante, as mãos estendidas são conduzidas pelos olhos, e juntas teoria com praxis é o que Flusser¹⁶⁹ propõe como modelo de processo. Quando Flusser afirma que o produtor de imagens deve recuar para dentro de si na distância de sua mão estendida, também encontra um paralelo no método de Lobach que contempla a experiência e conhecimentos anteriores do designer como fundamentais para o processo da criatividade. É a partir daquilo que o designer é e que o designer sabe, de sua mundivisão e de suas proposições de mundo.¹⁷⁰

As afirmativas feitas no parágrafo anterior revelam a compatibilidade entre Lobach e Flusser, não apenas, mas também a compatibilidade de ambos os modelos com aquele que é proposto pela fenomenologia husserliana incorporada nesta dissertação. A transversalidade entre os sujeitos da experiência depende da vivência categórica para se expressar, mas não resultaria em entendimento sem a individualidade. Sem o ponto no qual designer, cliente e usuário são pessoas diferentes em um mesmo mundo. O que nos leva ao paralelo objetivo-subjetivo, concreto e abstrato, rumo ao interpessoal traçado por Bachelard¹⁷¹ em seu discurso sobre as imagens poéticas e sua repercussão no mundo.

Os processos de Lobach são receptíveis ao modelo de Flusser no ponto em que aborda os objetos estéticos. As estrutura de seus processos são, por analogia, processos compatíveis pelo pragmatismo das etapas em Flusser e pelo pragmatismo geral de Lobach, o que os difere é apenas a abordagem e a técnica. Flusser proporciona aos processos de Lobach a reflexão necessária das fases de geração de ideia de avaliação de alternativa por propor um novo nível de consciência que pode contribuir para uma melhor experiência do designer nessas escolhas.

Em Lobach a fase de geração de alternativas consiste na leitura criativa das informações colhidas são adaptáveis à fase dos olhos em Flusser, no qual há

¹⁶⁸ LOBACH, B. (2001)

¹⁶⁹ FLUSSER, V. (2008)

¹⁷⁰ BECCARI, M. (2018, p. 48)

¹⁷¹ BACHELARD, G. (1978)

apenas as ideias florescendo. Não obstante, a fase de avaliação de alternativas combina com a fase dos dedos no qual a imersão intencional dado por meio da seleção de conceitos e partes constituintes do todo gráfico que virá a ser concretizado na fase seguinte. Em Lobach essa fase última é a de realização da solução, uma atitude concreta de escolha e produção. Em Flusser é a fase da ponta dos dedos, em que o produtor de imagens concretiza. A tabela abaixo (Figura 15) mostra a compatibilidade entre as fases processuais dos dois autores. Na primeira coluna as etapas processuais de Lobach na segunda coluna as fases de Flusser que serão colocadas na mesma linha com base na compatibilidade entre elas tendo por parâmetro as hipóteses husserlianas.

Processos de Lobach (2001)	Processos de Flusser (2008)	Parâmetro comparativo
Análise de informação	Mãos estendidas	Noesis - Abstração Ideias ou intuição
Geração de alternativas	Os olhos	Apreensão
Avaliação de alternativas	Os dedos	Mente categórica
Realização da solução	A ponta dos dedos	Noema - Concretização

Figura 15: Tabela comparativa a partir de parâmetros husserlianos

A tabela acima (Figura 15) mostra na segunda linha uma equivalência entre a primeira fase do Processo de Lobach e primeira etapa do processo de Flusser. Contudo, entre todas as demais fases de ambos os autores, a primeira é a que possui menos compatibilidade, principalmente com relação às duas já citadas. Nessa fase são compatíveis apenas no ponto em que ampliam o repertório do projeto. No primeiro caso Lobach analisa dados para ampliar o raio daquilo que Flusser chamaria de alcance das mãos, porém por meio de pesquisa de mercado, levantamento de informação e briefing. Em Flusser essa amplificação da experiência com o objeto ao afastar-se pela distância das mãos tem um caráter mais reflexivo-contemplativo de descoberta espontânea.

Perscrutar as informações é aquilo que Flusser¹⁷² chama de afastar-se na distância de uma mão estendida. Ampliar o repertório permite abrir a visão e a visão conduz a imaginação de novos caminhos para antigos problemas¹⁷³ Lobach propõe algo semelhante na mesma etapa de processos criativo, referindo-se à primeira etapa de processos: mapear, ampliar a visão para o maior número possível de informações importantes sobre o produto.

¹⁷² FLUSSER, V. (2008, p.20)

¹⁷³ LOBACH, B. (2001, p. 139)

Movimento semelhante pode ser identificado na experiência de consciência do cubo. Nele a pessoa de experiência lança-se em um primeiro momento em direção a faces temporariamente isoladas.¹⁷⁴ As informações das partes isoladas são retidas durante a interação com o objeto que vai registrando novas faces que surjam concretamente no alcance da visão do sujeito da experiência.

Fazer uma síntese de todas essas informações, um tipo de cruzamento de um elemento com o outro, isto é, constelar os elementos gráficos da composição, também mostrou-se necessário para ambos os autores. Flusser chama essa necessidade do processo de calcular, reagrupar os pontos, enquanto nos processos de Lobach o designer está fazendo livres associações a fim de criar intimidade com o projeto, ver as possibilidades que ele oferece, assimilando alternativas.

Sokolowski defende uma atitude parecida no modelo de experiência de consciência dos objetos, não apenas ponto em que a mente começa a unir as faces do cubo e a visualizar os aspectos e perfis do cubo, começar a notar que as partes que antes eram isoladas vão se organizando internamente de forma pouco precisa. O autor também afirma que na experiência com os objetos essas abordagens iniciais tendem a ser mais superficiais, a hipótese também é defendida por Martin Seel,¹⁷⁵ os objetos possuem camadas de interação mais e menos intensas. Sendo as mais intensas camadas mais capazes de serem imersivas e abstratas, enquanto as mais superficiais seriam mais sensoriais.

Essa abordagem superficial permite ter uma visão mais panorâmica do conjunto sem dar ênfase primária a nenhum elemento em especial, e não impor ao fenômeno nenhum aparecimento. Justamente por isso a suspensão dos sentidos é defendida por Natalie Depraz¹⁷⁶ como um fundamento da fenomenologia, para suspender os predicamentos egóicos que querem impor ao mundo e aos objetos as condições do sujeito da experiência. Lobach defende a livre associação de ideias, liberdade para pensar e um momento de repouso para assimilar as informações, mas seu foco é a repetição de soluções já conhecidas com algumas customizações. Saída está criticada por Flusser mas adotada pelo mercado quando se faz necessário soluções mais instantâneas.

Não obstante, abandonar um modelo de processo por outro poderia não ser suficiente para solucionar o problema das produções, pois todo pé no mundo das ideias, necessitaria de outro pé no mundo das escolhas gráficas definidas, sendo nesse caso preferível coleta de dados e comparações com objetos semelhantes, o que nos leva a necessidade de um mapeamento de dados para perscrutar as ideias geradas pelos produtos em processos criativos.

Uma vez fazendo a conjuntura entre os demais elementos que surgem para a mente a partir da experiência, então uma identidade começa a mostrar-se ao sujeito

¹⁷⁴ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 41)

¹⁷⁵ SEEL, M. (2010, p. 72)

¹⁷⁶ DEPRAZ, N. (2011)

através da multiplicidade das informações que se sabe sobre o objeto. A mente começa a partir de então a formar a ideia de ser sobre alguma coisa, como a ideia de ser sobre um cubo.¹⁷⁷

A proposições revelam o ser da coisa, a coisa enfim mostra-se, seja essa coisa um projeto de design, um objeto imagético, um produto industrial, as coisas revelam-se em suas configurações. Se os atributos são conhecidos pelo designer e o designer consegue associar as informações entre si, o fará o segundo procedimento em relação a alguma coisa. Por exemplo: molhado, gelado, escorre, é transparente, provavelmente trata-se de água. A multiplicidade de partes da coisa se une no todo de ser sobre o que se descobre, descobriu ser sobre a água. As partes apontaram para uma identidade unificante.¹⁷⁸

As ideias geradas livremente frente aos dados coletados, e a mão estendida frente às imaginações nos leva à etapa de seleção ou articulação que se realiza nos dedos para Flusser, mas para Lobach realiza-se a terceira fase de processo corresponde a seleção de alternativa ou o cálculo. A junção dos dois modelos de processo apontam para um momento de refinamento da descoberta. O mesmo ocorre na experiência com o cubo que após assimilar as faces às arestas, descobre o cubo e agora imagina também as partes ocultas, o que significa dizer que o ausente ganha preenchimento intencional para a mente.¹⁷⁹

Decerto, o objeto de design ou o projeto de design está apreendido que o designer alcançou a descoberta daquele fenômeno de modo que a experiência e todas as demais informações foram tingidas, as melhores alternativas foram selecionadas mentalmente e um modelo segue fumo a concretização. Flusser afirma que o processo criativo possui interrupções de momentos de concretização. Esses são os momentos em que os objeto se fixam objetivamente entre o abstrato e concreto, quando no momento em que ele é descoberto ele fixa-se, seja em uma folha como descrição, em uma palavra do texto, em um conceito, em uma imagem mental fixada que dá forma ao intencional ao objeto.¹⁸⁰ As imagens se fixam no sujeito da experiência e ele não consegue se ver fazendo outra coisa a não tornando-a mais concreta a cada momento uma vez apreendido.

A princípio dessas colocações que já foram feitas a respeito tanto de Flusser como de Lobach para a fenomenologia e dentro da estrutura da intencionalidade se admite que o foco da presença está em um objeto por vez em uma sucessão de aparecimentos. A percepção, porém, só pode ter intencionado um objeto presente por vez, isso pode ser visto na análise de consciência da melodia em Leclerc¹⁸¹ sobre um trecho da melodia vir à presença, o trecho anterior se reter como lembrança e o próximo ser antecipado pela mente.

¹⁷⁷ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 27)

¹⁷⁸ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 21)

¹⁷⁹ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 41)

¹⁸⁰ BACHELARD, G. (1978, p.189)

¹⁸¹ LECLERC, A. (2016, p.38)

Dito isto, o gráfico abaixo (Figura 16) dispõe da visualização da síntese desses conhecimentos e articulações aqui apresentados indicando onde e como esses saberes se unificam em um mesmo processo conforme abordado nos parágrafos que antecedem o presente.



Figura 16: Fases de processos Flusser-Lobach. Fonte: Autora.

A imagem (Figura 16) comporta os processos de Lobach e Flusser dentro de um mesmo processo, autores que embora tenham processos diferentes mostraram ser compatíveis. A imagem acima sincroniza as quatro fases do processo de Lobach com as quatro etapas do processo de Flusser. Organiza os elementos pontuais do gráfico de Lobach,¹⁸² como: experiência do designer, temeridade, segurança, produto conceitual e produto industrial. Na imagem, o texto em azul marinho sinaliza os processos de Lobach enquanto o texto em roxo o de Flusse.

Como pode ser visto no gráfico a fase um do processo de Lobach corresponde a fase um de Flusser e assim sucessivamente, a única mudança que ocorre entre um e outro é tipo de abordagem, o primeiro é industrial, voltado para uma experiência empírica, coleta de dados concretos, pesquisa com o usuário, comparação com a concorrência. É um levantamento de informações que se dá a um nível físico, nasce no briefing e se realiza no protótipo.

¹⁸² LOBACH, B. (2001, p. 140)

Não obstante, os processos de Flusser também passa por um levantamento de dados, contudo, a abordagem do autor é do levantamento como atitude de ampliação panorâmica, no contexto de abrir a circunferência e aumentar o repertório sobre o assunto da imagem, que Flusser chama de volume. É também um tipo de coleta de dados, embora inclua também as percepções individuais do designer. O que o designer acha, pensa e sente sobre um tema é pautado nessa primeira fase pelos processos de Flusser.

Ao recuar para dentro de si a fim de ver melhor as imagens, o designer se inclina a um tópico do gráfico de Lobach¹⁸³ que pontua a experiência do designer e seu conhecimento empírico como força motriz da experiência criativa no momento prévio à coleta dos dados empíricos. Recuar para dentro de si na distância de uma mão pode ser entendido como sendo o mesmo de “Analisar as informações”, embora a abordagem de Flusser seja intencional.

Na segunda fase (Figura 16) do processo comparado entre os dois autores, no canto superior direito é possível visualizar que a fase de geração de alternativas está posicionada junto com a fase dos olhos, isso porque de acordo com Flusser os olhos representam o momento que o designer imagina as imagens assim como também é o momento em que o designer agarra o abstrato, expresso na seguinte afirmação ser preciso afastar-se das imagens para melhor agarrá-las.¹⁸⁴ o que leva ao entendimento da fase dos olhos como uma etapa de entendimento, de percepção das ideias e vislumbre de pensamentos. Na correspondente por Lobach¹⁸⁵ é a etapa de florescimento das ideias, de liberdade do pensamento para alçar vôos rumo a ideias inusitadas.

Na parte inferior da direita do gráfico (Figura 16) a fase de avaliação das alternativas foi relacionada à etapa dos dedos. Essa é a única etapa do processo de Lobach que o autor defende fazer julgamento de ideias, avaliá-las a partir de um critério estabelecido. Em Flusser os dedos estão relacionados ao verbo calcular, reagrupar, organizar, etc. que nos leva à articulação, sendo portanto uma fase mais racional, uma fase mais matemática do processo das imagens servindo bem para a redução categórica quando levada ao exame em fenomenologia.

Por fim, na quarta fase dessa sincronização dos processos Flusser-Lobach vista na parte inferior à esquerda do gráfico (Figura 16) é possível visualizar que a etapa da realização da solução está alinhada com a etapa da ponta dos dedos, uma vez que é a ponta do dedo que escreve o texto exemplificado Flusser sobre a máquina. Esse é o processo da materialização em si, que no gráfico de Lobach é relacionado ao produto industrial, o processo bruto de sua concretização, o mesmo se vale para os processos criativos de Flusser, esse é o momento que a imagem é submetida ao aparelho. As informações nos cantos dos quadrados 1, 2 e 4 (Figura

¹⁸³ LOBACH, B. (2001, p. 140)

¹⁸⁴ FLUSSER, v. (2008, p. 20)

¹⁸⁵ LOBACH, B. (2001, p.145)

16), respectivamente: experiência e conhecimentos do designer, produto conceitual e produto industrial foram retirados do gráfico de Lobach.

Nos próximos capítulos desta dissertação essas quatro fases processuais serão vistas pela perspectiva fenomenológica passando antes pelo capítulo de metodologia onde será explicado o modo como se dará essa aplicação de uma ciência sobre a outra e suas implicações.

A aproximando a fenomenologia dos processos mais uma fase criativa é gerada, a intencionalidade em si, que também é defendida por Flusser como sendo aquilo que o designer deve visar na prática processual, mas que não é vista diretamente no modelo formulado pelo autor, das quatro fases relacionados às quatro partes do corpo. As quatro fases acima defendidas por Flusser são para o autor, o meio pelo qual o designer chega a intencionalidade, consiga intencionalizar uma ideia nas imagens, embora o autor não aprofunde no assunto.

Se por um lado Flusser defende a intencionalidade sem nela se aprofundar, por outro lado Lobach parece ignorá-la, precarizá-la, não obstante, o autor aborda aspectos cognitivos, seu modelo de processo é amplo e contempla muitas possibilidades em design. O modelo de Lobach parece aos olhos desse exame realizado como um método de processo com abertura para uma possível complementação processual por meio da fenomenologia, isso porque a estrutura processual de Lobach é ampla o suficiente para ser receptível a fenomenologia e não suprimi-la em suas hipóteses.

Capítulo 4. OS PROCESSOS SOB O OLHAR FENOMENOLÓGICO

O processo criativo proposto nesta tentativa de aproximação e que sintetiza as duas áreas de conhecimento pode proporcionar ao designer uma experiência criativa transcendental. Equilibrando o pragmatismo de Lobach e o idealismo de Flusser, entre configuração e pensamento, o modelo extraído dessa aproximação se divide em cinco diretrizes processuais.

Eduardo Ferreira¹⁸⁶ no seu artigo “*Primeiras notas para um olhar fenomenológico do design*” publicado pela Revista trágica, demonstra que uma das alternativas de se utilizar a fenomenologia no design é em processos criativos em forma de método, e nisso ele afirma que existe a tendência do designer em preencher lacunas com o primeiro objeto gráfico, ou símbolo visual na etapa de tentativa e erro, o autor lança crítica afirmando que fenomenologicamente o ideal seria o designer tomar conhecimento do projeto, da essência do objeto e com isso achar nas suas próprias representações aquela que a ciência do estado de essência designadas como universais expressa melhor a ideia do projeto que para o designer se manifesta apenas mentalmente. Sobre isso Ferreira afirma que

“O olhar fenomenológico sobre as bases intelectuais do design está no projetar e em entender quais as características e ontologias fenomenológicas. (...) Para localizar onde

¹⁸⁶ FERREIRA, E. (2016, p. 99)

se localiza o projetar dentro do universo de vivências, primeiro atribui-se aos fatos, em segundo a uma vivência, isto é, a uma essência em geral. A maneira de se chegar a uma essência pura está na total abstração da factualidade. É necessário um olhar horizontal sobre todas as características singulares da factualidade e emergir apenas o universal, ou seja, o que há de essencial, sua característica mais profunda como objeto de consciência. (FERREIRA, 2016, P. 101)

Desta experiência, chamada por Ferreira¹⁸⁷ de vivência nasce para o designer a atitude do projeto que consiste na descoberta da essência por trás dos fatos, da abstração total na generalidade de conceitos e noções que são empregadas ao objeto do design, expandindo a visão sobre as partes que atribuem significado e retirando delas a essência daquele objeto que o designer está a projetar, tendo como fim a consciência do objeto de uma pessoa para outra na universalidade do sentido.

Assim, na medida em que a informação é dada, mais evidente se torna um padrão que une essas informações¹¹⁰. A descoberta desse padrão é então idealizada na mente e submetida pelo designer à atitude criativa. Quanto mais o designer busca compreender o objeto e chamar para si as lembranças, as imagens mentais, símbolos, conceitos, objeto, estados e eventos mentais relacionados ao objeto maiores as chances de se alcançar a expressão que o próprio objeto demanda para existir a partir do que o próprio projeto define ser em sua identidade.

No exemplo do Cubo, dado pelo Sokolowski e apresentado no segundo capítulo da presente dissertação a inteligência está temporariamente voltada para as faces. Depois que a inteligência apreende a informação das faces cada uma individualmente, acontece um tipo de cruzamento entre as informações descobertas formando uma visualização mental da totalidade do cubo. A mente encontra um padrão que torna as faces comuns entre si. Assim como na estrutura de identidade em multiplicidade, as partes por mais distintas e plurais, se agrupam em torno de um objeto de consciência, no exemplo de Sokolowski, a multiplicidade de faces planas se agrupa em torno da consciência de cubo.

Com base nesses fundamentos da fenomenologia foram extraídas cinco diretrizes de processo criativo, que tem como caráter uma não linearidade entre as partes, que embora inter-relacionadas não se reduzem umas às outras. Nesse processo o Designer pode circular entre as diretrizes a fim de alcançar a essência do objeto e transcrevê-lo visualmente.

A experiência de consciência do fenômeno

Robert Sokolowski esboça um processo de constituição de um objeto para a mente, adotando a seguinte postura: todas as partes dadas no objeto, desde os noemas presentes no objeto, isto é, expressamente dados, abrangendo inclusive todas as

¹⁸⁷ FERREIRA, E. (2016, p. 96 -107)

representações mentais possíveis, imaginados, percebidos, até os atos de enganar-se são contemplados nesse processos. Todas as representações mentais momentâneas sejam especulativas ou qualquer outra vinculada pela memória compõe a multiplicidade do objeto.

É por meio das informações presentes, isto é das intenções cheias, dos conhecimentos passados e de antecipações que podem propor uma forma mental para um objeto ausente. Esse maquinismo da consciência forma uma identidade que é dada para a mente por meio de todas as apresentações do fenômeno, sejam elas físicas ou puramente mentais.

Essa identidade é a identidade de “algo” ser “alguma coisa”, como foi dito sobre a fenomenologia, ela consiste no fato de que toda consciência é consciência de alguma coisa que é descoberta na experiência. “A fenomenologia é o ato de dar-se conta dos vários modos como algo aparece (...) É o ato de dar-se conta fornecendo um *logos*.” Nessa dinâmica a identidade é a ponte entre a percepção e o pensamento.¹⁸⁸

Edmund Husserl (1988) se utiliza da experiência de consciência de um cubo para exemplificar o processo de tomada de consciência das coisas. Husserl (1988) afirma que “a atividade da consciência amplamente empregada na fenomenologia é que a imaginação é transcendental, ela procura através da variação eidética captar na multiplicidade infinita dos esboços a unicidade de sentido que permite alcançar a coisa em si mesma.”⁴⁹ e exemplifica: “O cubo pensado pode ser objeto de infinitas percepções porque é apenas a multiplicidade de perspectivas que o apreendem” (HUSSERL, 1988, p. 11). O autor, porém, aponta haver uma distinção entre o cubo pensado e o cubo percebido: o objeto pensado supera as perspectivas porque é transcendente, o percebido, no caso, é simplesmente um objeto geométrico. O objeto percebido, isto é, presente, diretamente dado a percepção é uma síntese instantânea de todo processo mental do objeto.

Robert Sokolowski, um dos autores selecionado para fundamentar a fenomenologia nesta dissertação se apropria do exemplo de Husserl (1988) sobre o cubo e o desenvolve⁵⁰. O autor aponta que o conceito relacionado com o objeto é organizado cognitivamente através de estrutura de ausência e presença; a estrutura de partes e todos; e a estrutura de identidade em multiplicidade. Essas três estruturas são declaradas pelo autor como sendo os fundamentos formais da fenomenologia.

A experiência de percepção do cubo é parcial porque não se pode ver todos os lados dele de uma única vez, é essencial experimentá-lo parte por parte, sendo cada uma dessas partes dada a cada momento. Como vemos o aspecto do cubo que está presente, ou seja, diretamente intencionado, os lados que estão escondidos, a intencionalidade vazia dele, é cointencionada.

Os lados presentes são dados junto com os lados do cubo potencialmente

¹⁸⁸ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 106)

visíveis, mas realmente ausentes. Os lados do cubo que não se pode ver estão precisamente ausentes, não obstante, também são parte da experiência. Objetivamente quando vemos um cubo o que nos é dado é uma mistura de presenças e ausências, parte da nossa mente intenciona o que está dado como evidência enquanto intenciona o lados do cubo que estão ausentes.

Nossa percepção é dinâmica e muitas modalidades dela entram em jogo, podemos não só ver o cubo como podemos tocá-lo, bater nele para ver que tipo de ruído ele faz, podemos degustá-lo para descobrir seu sabor, até cheira-lo para saber do que ele é feito. Todas essas são apresentações que podem correr, que podem ser ativadas e que podem ser trazidas imediatamente à nossa presença. Sokolowski afirma ser possível notar, por meio dessas informações, o material de que é feito o cubo, mas não seu caráter de ser um cubo.

A experiência visual apresenta para nós que (1) Cada lado do cubo pode ser dado sob diferentes perspectivas. (2) eles são vistos transitivamente ainda que encarados diretamente. (3) a apresentação das partes é temporariamente individualizada. A percepção é atual e potencial, ela é capaz de envolver uma variedade de cubos, uma variedade de modos como o cubo pode ser constituído, percebendo tudo que ele apresenta, e nessa variedade um e o mesmo cubo A identidade de cubo se dá por meio de e através de todos os lados do cubo. Podemos dizer que por meio dos lados, ângulos e aspectos do cubo, entendemos que sua identidade de ser um cubo nos foi dada.

O curioso sobre essa relação de consciência do objeto é que mesmo no hemisfério mental, no qual o cubo ainda não foi efetivamente dado materialmente, isto é, ainda não tornou-se presente, sendo uma intenção vazia, a mente consegue tomar o lado oculto do cubo como se ele de fato fosse uma evidência. Isso acontece através do ato de imaginação que intenciona uma realidade que ainda não foi vista.⁵³ André Leclerc¹⁸⁹ aponta para a mesma experiência de consciência, diferente do exemplo de Husserl apropriada por Robert Sokolowski que demonstrou o funcionamento da mente na presença do cubo, Leclerc toma como exemplo a experiência de consciência da música. Nessa experiência a informação é retida enquanto a mente lança possíveis informações futuras.⁵⁴

A seguir, nas figuras 1, 2 e 3 é exibida ilustrações da experiência de consciência do cubo, a fim de explicar essa relação entre parte e todos; identidade em multiplicidade e ausência e presença. Essa teoria elaborada por Husserl exemplifica a interação da mente com um cubo (Figura 1, 2 e 3):

“Vemos o cubo desde um ângulo, desde uma perspectiva. Não podemos ver um cubo de todos os lados de uma só vez. É essencial para a experiência de um cubo que a percepção seja parcial, com apenas uma parte do objeto sendo diretamente dada a cada momento. Contudo, não é o caso de que somente experienciamos os lados que estão visíveis do nosso ponto de vista presente.

¹⁸⁹ LECLERC, A. (2018)

Como vemos aqueles lados também cointencionamos os lados que estão escondidos. Vemos mais do que o olho alcança (...) Estes outros lados são dados como ausentes, mas eles também são parte do que experienciamos." (SOKOLOWSKI, 2014, p.25)

Os fundamentos examinados a seguir indicam que a consciência engrena um isolamento temporário de partes do objeto (Figura 1), ela dá ênfase em uma parte. Vincula-se a novos elementos para formar o entendimento do objeto, não mais como face, agora como cubo (Figura 2). Esse aglomerado que se vincula para dar o entendimento do objeto é retido pela mente como uma identidade descoberta, de tal maneira que a mente lança uma continuidade para o cubo ainda que o outro lado dele não esteja imediatamente presente (Figura 3).

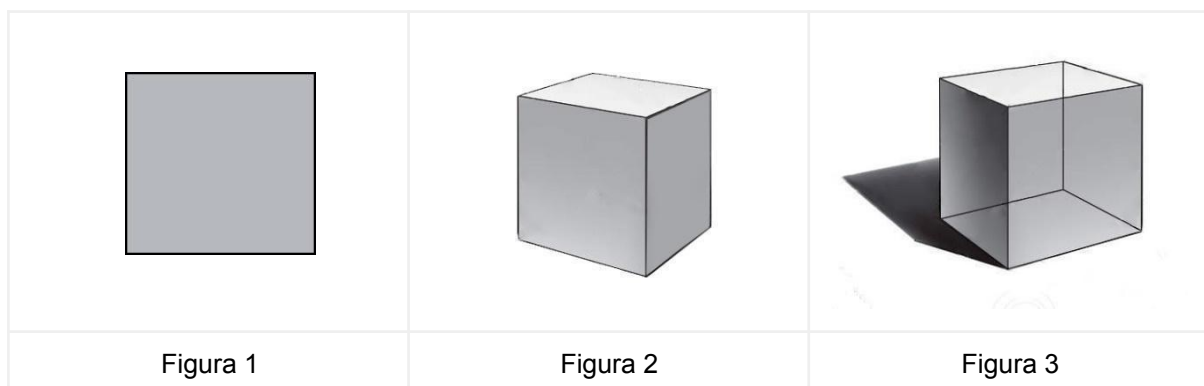


Figura 1, 2 e 3: Dinâmica de consciência do cubo. Fonte: Autora

No primeiro momento um lado do cubo é trazido para percepção imediata, esse lado é isolado temporariamente em uma leitura despreziosa. Esse momento transformou-se naquilo que a presente dissertação chamou de primeira diretriz: a de evocação de uma informação qualquer. Refere-se a vislumbre da descoberta de uma primeira representação mental. Ela é analisada separadamente, buscando a compreensão de suas totalidades, da extensão de seu uso e seu sentido universal. (recortado do tópico de fundamentos fenomenológicos)

A segunda diretriz refere-se a multiplicidade de informações que até então passando pela mente como um fluxo, correlacionadas ou não buscando na terceira diretriz que a de cruzamento de dados, encontrar onde existe correlação entre as mentalidades mapeadas e conhecidas em direção a uma identidade que elas revelam nesse entrecruzamento. A quarta diretriz está relacionada a todo processo e acontece em todas as diretrizes, que é a apreensão do fenômeno, a descoberta do objeto mentalmente, suas partes e totalidades sendo nessa diretriz reconhecidas pelo designer. Ao passo que o designer vai descobrindo as partes, as totalidades referentes, cruzando e mapeando as informações mentais o objeto projetado começa a ganhar forma seja em um esboço, ou em um briefing, assim chegando a quinta e última diretriz, a redução da ideia a atitude criativa.

Com o objetivo de aplicar o método fenomenológico ao processo criativo, foi

escolhido um projeto editorial, pela compatibilidade entre o objeto e o fundamento da fenomenologia. Aqui não se aplica apenas ao design de capa, mas a todas as escolhas gráficas desde a escolha do papel até os símbolos e cores que foram escolhidas pelo designer para materializar a consciência que o livro torna pública na interação partindo da perspectiva do projeto, do designer como autor e do usuário como quem reconhece as escolhas feitas em detrimento do conteúdo “embalado” nesse visual projetado.

O método fenomenológico considera um tipo de descoberta da informação que é de natureza mental, assim, os objetos são representados mentalmente. A disposição sensível do objeto, ou seja, sua configuração, é apenas um mediador entre o sujeito e pensamento veiculado por meio desse objeto a descoberta do que as coisa não se dá no âmbito do pensamento. É no pensamento que o designer descobre o ser do objeto ou a essência do projeto, que se dá por intermédio do objeto em sua forma descritiva.

Para Bachelard (1978), neste último momento de descoberta e vivência que são descritos, o sujeito nasce para a impressão de que poderia criar o visual do livro, e que deveria criá-la. Ao descobrir o livro, e todas as escolhas gráficas, tipografias, cores, outros, que esse objeto demanda por si mesmo, o designer é impelido ao impulso de revelar a natureza do objeto editorial por ele descoberta mentalmente. O designer então imagina o livro concebido materialmente embora este ainda esteja em um estágio criativo fisicamente inexistente. O ato de conhecer se designa ao ato de dar-se conta do conjunto de conexões objetivas e mentais, da dimensão, amplitude e expansão de um objeto enquanto representação mental.

Leclerc (2018, p. 41) explica a dinâmica de retenção e prospecção estudada por Husserl (1988) do seguinte modo:

“Para ter a melodia como objeto intencional devemos ouvir todas as notas, se as notas no momento da impressão sensorial desaparecessem imediatamente do horizonte temporal do presente sensível, nunca poderíamos formar a consciência da melodia; e se as notas que serão ouvidas não fossem constantemente antecipadas, cada nova nota apareceria como uma surpresa, sem ligação com as precedentes.” (LECLERC, 2018, p. 41)

A afirmação que Leclerc (2018) assume haver na experiência empírica das chamadas intenções vazias defendidas por Robert Sokolowski (2014), também implica em assumir a influência desses atos mentais na experiência de consciência. Tanto Bachelard (1978) como os dois autores citados neste parágrafo defendem a existência de uma vivência mental. Bachelard aponta para uma vivência mental intersubjetiva, enquanto Sokolowski para um vivência mental pública, e Leclerc para uma vivência mental puramente esquemática.

Leclerc (2018, p. 40) destaca a continuidade do fenômeno e a organização em sequência que pode ser entendida melhor em objetos intencionais temporais. O que importa para esta pesquisa, especialmente para essa parte introdutória da

fenomenologia, é ressaltar seu caráter mental. A importância de destacar esse atributo de ser transcendental é o apontar para uma capacidade de abstração que essa experiência pode proporcionar ao processo criativo.

O filósofo clássico, Aristóteles (2002, p. 5) na sua obra *Metafísica* afirma que todo humano por natureza tende ao saber, defende que o vínculo entre a sensação e a memória torna o animal mais inteligente. O autor afirma que participar do ato de recordar constitui em aprender e isso torna o animal mais apto na experiência com o mundo. Assume-se portanto, e como base nos levantamentos bibliográficos que há uma parte do processo de consciência que é completamente mental, no qual o objeto da experiência é abstrato. Assumir que um objeto seja abstrato é conceber a inexistência material dele, ainda que temporária.

Examinando da experiência da consciência demonstrada por Leclerc (2018), o autor ilustra da seguinte maneira (Figura 4) o reticulum do tempo em Husserl. A imagem a seguir (Figura 4) mostra o processo de tomada de consciência de um objeto sonoro, que é ouvido e imediatamente sai da presença do receptor, com isso tornando-se uma intenção vazia ou ausente.

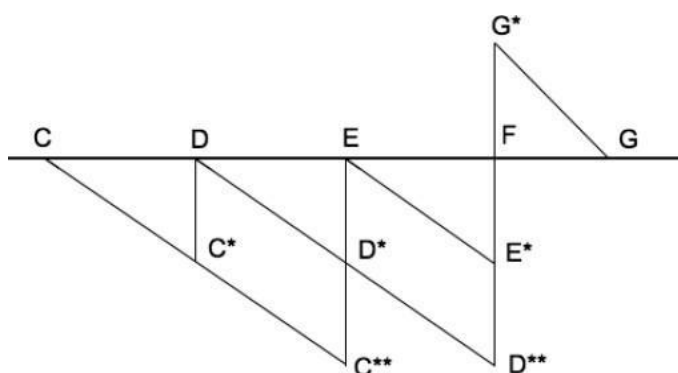


Figura 4: O *Reticulum* do tempo de Husserl. Fonte: Leclerc (2018, p. 41)

O som torna-se conhecido, é integrado à experiência de consciência do receptor que lança uma intencionalidade imaginativa para uma possível parte da melodia que pode vir a tornar-se presente no futuro. Leclerc afirma que:

“A linha horizontal C-G representa a sucessão dos momentos de impressão sensível; embaixo da linha temos a retenção das notas ouvidas anteriormente; C* é a retenção de C, e C** a retenção de C* etc. F é a nota ouvida no momento atual e G* (acima da linha horizontal) é a protensão ou antecipação de G a ser ouvido logo depois.” (LECLERC, 2018, p. 41)

A mente dirigindo-se para o próximo elemento da sequência, isto é, focando nele temporariamente para depois retornar ao todo do objeto, apreende toda a multiplicidade de informações que obteve da experiência, sintetizando as semelhanças inclusive perante as diferenças notáveis. Leclerc (2018, p. 41) afirma que duas coisas conferem unicidade e organização à experiência de consciência, uma delas é a identificação de todos os trechos como uma biografia e a outra a percepção das semelhanças entre os trechos em cada novo momento da

experiência, prevalecendo amplamente sobre as diferenças.

É possível ver no gráfico (Figura 4) o processo de constituição do fenômeno. Nele a mente se dirige para um objeto a fim de apreender sua identidade totalizante. Todos os trechos contínuos pertencem a uma mesma biografia ou a identidade da música ⁵⁵ como pode ser visto na imagem abaixo (Figura 4)

O gráfico de Leclerc (Figura 4) representa na linha horizontal C - F algo que esteve presente ou evidente para o sujeito em algum momento, sendo F a presença imediata. G* representa no gráfico aquilo que o sujeito espera que se apresente em um futuro possível, com base nas experiências passadas. Por outro lado G é aquilo que de fato irá se mostrar, ele pode surpreender sendo diferente do que se espera, ou não surpreender, sendo exatamente o que se espera. É importante salientar que na parte inferior da linha horizontal onde estão C*- D*- E*, com um único asterisco, representam no gráfico a ausência dessas partes outrora presentes. Os elementos sem asteriscos representam as intenções cheias ou presentes. Por exemplo: C* é uma intenção vazia em contraste com a presença de D que é uma intenção cheia.

A parte D é vista flanqueada pela ausência de C que no gráfico representa C*, portanto, C* é a ausência intencional de C na presença de D. Do mesmo modo que D é visto na ausência de C, a parte C** é vista envolvida pela ausência intencional de D* e C*. Quando a mente visa a presença do elemento E, é ele é visto flanqueado pela ausência intencional de D* e C**, e assim sucessivamente.

É necessário discriminar que no gráfico C - C* - C** é o mesmo elemento intencionado de maneira diferente. C** é a ausência de C* que por sua vez é a ausência de C, o que significa que a intensidade da intenção diminui e o elemento fica subentendido e flanqueado pela presença de D que o sucede. C precedendo D também influencia sua percepção, por isso é C visto intencionado em D na forma de C* pois está ausente. Chamo atenção para o fato de C ser o primeiro elemento da experiência e não vir flanqueado por nenhuma outra presença além da presença dele mesmo, o que o distingue dos demais por ele ser percebido isoladamente.

A presença de E é flanqueada pela ausência de D que se dá na forma de D* e na ausência de C* que se dá na forma de C**. Isso significa que dois elementos de ausência intencional flanqueiam a consciência de E. O mesmo acontece em F com uma única exceção, F também é flanqueado pela prospecção de G que se dá na forma de G*. Além disso, F é envolvido pela ausência de todos os anteriores.

O gráfico mostra de que maneira acontece a síntese das informações. Como, sistematicamente elas se unem na mente formando a consciência de unidade e de identidade do objeto totalizante que inclui projetá-lo como uma presença futura, como pode ser visto representado (Figura 4) na parte superior da linha horizontal onde encontra-se G*. A parte G* é uma prospecção, uma expectativa que a mente lança para um possível futuro com base no que já se sabe sobre o objeto. O que já se sabe é a reta horizontal que é colocada sobre F verticalmente, pois essas partes outrora presentes estão imediatamente ausentes, embora intencionam e envolvem a

consciência de F que está imediatamente dado.

São três os fundamentos formais da fenomenologia estabelecidos por Sokolowski (2014): a estrutura de partes e totalidade; identidade em multiplicidade; e presença e ausência. Contudo, no exame da experiência de consciência realizado nesta dissertação foram percebidos cinco princípios dentro dos três fundamentos.

(1) Há uma apreensão do fenômeno que envolve intenções vazias e intuições simples enquanto a atitude criativa é a intenção vazia na forma categoria, uma vez que visa a escolha de formas gráficas para expressar a ideia alcançada na apreensão. (2) Há uma atitude criativa que lança para o futuro uma aparição possível com base naquilo que lhe foi dado conhecer na experiência. (3) Há uma cruzamento que tem por base a intenção de uma parte sobre outra, como foi possível ver no exemplo de Leclerc (2018) C intenciona sobre D que intenciona sobre E criando a percepção da melodia. Uma face do cubo intenciona sobre outra constituindo a ideia de ser um cubo todo. (4) Também foi possível perceber que a mente desdobra um panorama com múltiplas informações do objeto. A mente é capaz de perceber os atributos nas coisas e distinguir em categorias. (5) A mente toma o todo instantaneamente, mas é capaz de tomar uma parte temporariamente isolada e experienciada individualmente como uma identidade em si.

Primeiro a multiplicidade é um exame disperso sobre o objeto, em que percebemos todas as informações de um objeto simultaneamente sem nos aprofundar nelas. Percebemos também as partes da melodia ou do cubo e só então desdobramos essa variedade do ser.⁵⁶ Associamos a nossa experiência passada e imaginamos um futuro para a informação dada. Julgamos as partes e as associamos entre si. Aristóteles¹⁹⁰ ainda por meio de sua obra *Metafísica*, indaga a existência de uma ciência capaz de investigar sobre o "mesmo" e sobre o "outro", sobre o "antes", e sobre o "depois", nessa perspectiva herdada de Pitágoras sobre as essências contrárias.

Marcos Beccari afirma que: “As traduções sempre se desdobram de outras”¹⁹¹ seguimos traduzindo os sentidos plurais de uma enunciação. Interrompemos o fluxo contínuo de percepção. Trazemos uma parte à frente, enunciamos ela, reconhecemos ela como uma parte. Para em um terceiro momento voltarmos para o todo o registramos precisamente como o todo contendo a parte em questão Martin Seel também faz uma apontamento semelhante quando afirma sobre a dinâmica de tornar-se consciente dos objetos estéticos. O autor afirma que:

Cada uno de ellos emerge en su particularidad en virtud del contraste con otros objetos. La teoría sólo puede proteger esta particularidad (y sólo así puede cumplir su tarea más trascendente) señalando las relaciones generales en las que se halla engastado lo particular, pues el sentido de lo particular sólo existe en conjunción con un sentido de lo general, y sólo es posible una comprensión de la diversidad de objetos y de oportunidades estéticas junto con aquel concepto general.” (SEEL, 2010, p.39)

¹⁹⁰ ARISTÓTELES (2002, p. 151)

¹⁹¹ BECCARI, M. (2016, p. 104)

Quando intencionamos categoricamente um objeto, não temos apenas a identidade dele percebida por meio de uma multiplicidade de modos dele, mas também através da multiplicidade de imaginação, memória e antecipação. Alcançamos a consciência do objeto também por meio da identidade que notamos através das declarações que podemos fazer e das declarações que podemos ouvir a respeito dos objetos. Assim, começamos novamente uma leitura do objeto em novo nível, agora apreendemos as partes do objeto e lançamos continuidade no ato de prospecção.

Não obstante, dentro da análise fenomenológica existe um momento em que o fenômeno é expandido, conforme pode ser verificado no exame bibliográfico de Bachelard. Para o autor o fenômeno repercute, ele ressoa com a interioridade de quem o recebe, seja nas lembranças mais profundas como nos anseios. Para Bachelard existem dois tipos de impulso subjetivo, aquele que vem do ânimo ou do espírito que é naturalmente criativo, e aquele que vem da memória ou da alma e que é naturalmente reflexivo, sendo este último parte do processo de descoberta do fenômeno.

A vivência do fenômeno que é ânima, para Bachelard é um impulso que leva o indivíduo a querer expressar o fenômeno frente à descoberta, O indivíduo seria então, nesse impulso criativo, impulsionado a explicar o fenômeno para si e até mesmo a compartilhá-lo com outro indivíduo através da intersubjetividade defendida por esse autor. Para Bachelard a descoberta do fenômeno leva ao impulso de externalizá-lo, repercuti-lo, entendê-lo a outras dimensões da experiência. Não obstante, para Husserl a descoberta do fenômeno leva à prospecção de possibilidades futuras e à visualização de outros modos de se manifestar categoricamente.

A intuição categorial é o que permite ao sujeito expressar sua experiência subjetiva. Nisso consiste a atitude criativa, ela consiste no ato de lançar para o mundo uma sugestão sobre os lados do cubo que não estão imediatamente presentes. É o que permite ao sujeito imaginar como algo “in-existente” seria caso fosse imediatamente concreto.

De acordo com Leclerc¹⁹² é com base nas informações já conhecidas que o sujeito espera por alguma manifestação futura, mas não apenas, de acordo com o fenomenólogo Gaston Bachelard¹⁹³ também adepto da doutrina da intencionalidade, mais do recorda-se de experiências passadas e espírito o sujeito à expressão daquilo que ele experiencia na consciência.

A atitude criativa como sendo a prospecção do objeto com base no reconhecimento de uma identidade, é para Bachelard uma ato de consciência que não se trata apenas de mensurar um objeto aos atributos objetivos mas de “levar em conta a partida da imagem numa consciência individual, restituir a subjetividade das imagens e medir a amplitude, a força, o sentido da transubjetividade da

¹⁹² LECLERC, A. (2018)

¹⁹³ BACHELARD, G. (1978)

imagem”¹⁹⁴ Com efeito, o objeto deixa de ser objeto para ser puramente consciência e trazida a luz do sol, venha ser expressão. O que foi chamado aqui de atitude criativa é no sentido literal o ato de criar que para Bachelard é o processo de iluminação da consciência que nasce para a ideia de que pode ser autor daquilo que ele presencia mentalmente.⁶⁰

Para Bachelard ao vivenciar o fenômeno o sujeito sente o poder poético erguer-se ingenuamente abalando toda atividade linguística diante da origem do ser falante, Bachelard afirma que ao receber a consciência sobre alguma coisa: "Recebêmo-la, mas nascemos para a impressão de que podemos criá-la, de que deveríamos criá-la. A imagem transforma-se no novo ser da nossa linguagem, exprime-nos, fazendo-nos o que ela exprime, ou seja, ela é ao mesmo tempo um devir da expressão e um devir do nosso ser." (BACHELARD, 1978, p. 188)

Isso significa dizer, no contexto da presente dissertação que ao descobrir o fenômeno o sujeito pode se deslocar da atitude de mero ouvinte para a atitude de projetar uma continuação à ideia que é presenciada mentalmente. A apreensão do fenômeno ou da identidade é sucedido pelo ato de projetar uma continuidade a ele, ainda que essa continuação seja apenas uma representação mental.

Essa representação pode ser transferida a materialidade nos processos industriais, embora a atitude criativa apontada por Bachelard seja em si uma atitude de criar imagens mentais. Ao ter um objeto representado mentalmente o sujeito, de acordo com Bachelard estaria participando a alegria de criar o fenômeno. O fato de quem lê o fenômeno e o descobrir, como é indicado pelo autor, é para Leclerc¹⁹⁵ a capacidade da mente de contém uma ideia, mas para Bachelard é o ato de está inteiramente contido na imagem que a ele se revela de tal modo que a imagem existe antes do pensamento.

Para Bachelard a própria consciência é absorvida pela imagem que aparece na linguagem e acima da linguagem¹⁹⁶ O que proporciona uma verdadeira imersão na descoberta, tudo o que nasce após isso tem origem na própria descoberta feita.

Assim, ao descobrir o fenômeno, o sujeito que recebe o esclarecimento da ideia participa da alegria de criar o fenômeno para a própria mente, podendo continuar essa criação a revelando para outros, mais especificamente na expressão. Como se a alegria lê o fenômeno fosse também a alegria de dizer sobre o que o fenômeno é, ainda que seja revelando mentalmente apenas para si, uma vez que a fenomenologia é, de acordo com Robert Sokolowski, a autodescoberta da razão na presença dos objetos.

O objeto descritivo é, dentro dos processos do design, a folha onde o designer fixa os pensamentos que surgem da experiência de descoberta. Essa descoberta se dá por meio de multiplicidades, conforme visto na presente dissertação. Essa multiplicidade pode ser: de modos, de aspectos, de lados e perfis,

¹⁹⁴ BACHELARD, G. (1978, p. 185)

¹⁹⁵ LECLERC, A. (2018)

¹⁹⁶ BACHELARD, G. (1978, p. 192)

esses que foram chamados de partes do objeto. Husserl usa a cor vermelho para exemplificar, o autor afirma que:

“A generalidade da palavra [vermelho] significa, que no seu sentido unitário uma mesma palavra abrange uma multiplicidade idealmente delimitada de intuições possíveis, de tal maneira que cada uma possa atuar como fundamento para um ato de conhecimento nominal de mesmo sentido” (HUSSERL, 1989, p. 29).

Ainda no exemplo, vermelho pode ser: o vestido, o laço, a tesoura, o bolo, as flores, o batom, a caneta e todos eles se uniram na mesma ideia, a de que são vermelhos, e por meio deles o vermelho se faz conhecido. O vermelho pertence à possibilidade de expressar e de conhecer o que é ‘vermelho’.

O mesmo pode acontecer em design, quando na preparação do projeto o designer realiza coleta de informações sobre o projeto, seja entrevistando o cliente¹⁹⁷ seja realizando uma pesquisa de mercado¹⁹⁸ ou de buscar em si referências daquele objeto. As muitas informações que o designer irá adquirir sobre o objeto que será materializado podem se organizar em multiplicidade conforme sugerido por Husserl¹⁹⁹ o que nos leva a primeira diretriz extraída da tentativa de aproximação: *‘Mapeamento de informações’*.

A síntese dessa descoberta, em processos criativos, acontece na medida em que o designer assimila as partes entre si, visualizando o modo como são²⁰⁰ e fazendo referência ao modo como outras coisas são, coisas ausentes e presentes²⁰¹. Entrando na dinâmica de descoberta do objeto junto com a mente, reduzindo os objetos a suas categorias.

Entrar na dinâmica de descoberta do fenômeno implica reconhecer que uma é a mesma identidade dada em sucessão de aparecimentos. O reconhecimento das partes e totalidades, que podem ser concretos, momentos ou simplesmente pedaços.¹¹¹ O nível de relevância da relação entre as partes conforme foi visto no gráfico (Figura 7) elaborado por Lobach²⁰² que ilustra as partes de uma cama hospitalar infantil apontando o nível das relações entre as partes.

Para Husserl (1989), a inteligibilidade de uma identidade é proporcional à sucessão dos aparecimentos do objeto, quanto mais informações se tem sobre um objeto seja na sua forma visual (configuração) ou no seu briefing (descrição), e mesmo no objeto mental (ausente) maior a possibilidade de a identidade tornar-se descoberta. Isso porque a mente retém a informação ao mesmo tempo em que se lança sobre outra presente e imagina a sucessora.²⁰³

Assim, o objeto é construído a partir das informações que já foram vistas

¹⁹⁷ PHILLIPS, P. (2003, p.60)

¹⁹⁸ LOBACH, B. (2001, p.125)

¹⁹⁹ HUSSERL, E. (1989, p.29)

²⁰⁰ FLUSSER, V. (2008, p. 20)

²⁰¹ SOKOLOWSKI, R. (2014, p.40)

²⁰² LOBACH, B. (2001, p. 149)

²⁰³ LECLERC, A. (2018, p.42)

sobre ele e sob o panorama daquelas que virão, que o designer antecipa com base naquilo que ele já tem retido sobre o projeto.²⁰⁴ O que nos leva à segunda diretriz dessa aproximação metodológica: '*Cruzamento de informações*'. Se considerarmos que a criatividade possui uma fase categórica, e que essa redução é similar a um tipo de escrita ou expressão oral, principalmente para transmitir relações complexas. Lobach (2001, p.35) também concorda afirmando que: a informação é percebida instantaneamente em sua totalidade, mas quando percebido em conjunto “nossa expressão oral e escrita é sequencial. As informações são transmitidas e absorvidas uma após a outra, e só posteriormente você tem uma visão totalizadora” (LOBACH, 2001, p. 35).

Esse momento de cruzamento de dados é o momento em que as presenças adjuntas, seja na descrição do objeto, no pensamento sobre ele ou em sua superfície configurada, são entendidas como totalidade. Todos os elementos que apontam para uma identidade unificante são assimilados entre si como pertencentes a uma mesma ideia, enquanto que os elementos que não ressoam com a identidade são suspensos ou organizados mentalmente dentro de outras categorias.

A descoberta dessa identidade que é a identidade do projeto - aquilo que é o projeto e como esse projeto é, acontecem em um espaço mental chamado por Edmund Husserl de *região de idealidades puras*²⁰⁵, ou *região eidética* onde ocorre a apreensão do fenômeno, hipótese que Bachelard também defende. Na presente abordagem a região é considerada parte fundamental do processo criativo, no qual o ato de inventar acontece a partir da tentativa de alcançar a compreensão de um estado de coisa. Esse é o momento que o observado do fenômeno torna-se o fenômeno,²⁰⁶ trás a consciência o objeto de tal maneira que o vivencia passando a conhecê-lo de modo inefável pela fenomenologia, o que nos leva para mais uma diretriz: '*Apreensão do fenômeno*'²⁰⁷.

Descobrir o objeto em essência é também descobrir com clareza a expressão exata daquilo que ele é, conforme foi apontado por Lobach e Flusser. O primeiro autor na fase da avaliação de alternativa, no qual o designer está ciente do projeto e por isso discrimina as formas de configura-lo, enquanto para o segundo autor na fase dos dedos, no qual o designer toma conhecimento do volume exato de suas imagens. Do cálculo perfeito que leva materialmente ao objeto pensado. Se por um lado esse momento é inefável, por outro busca-se expressar para si mesmo o que se descobre, o que está vivenciando na experiência, então o ato criativo inicia-se, levando o designer a última diretriz: '*Atitude Criativa*'.

Para a fenomenologia, comunicar-se por meio dos objetos é descobri-los, dar-se conta do diálogo que os objetos pronunciam. Essa descoberta acontece em

²⁰⁴ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 29)

²⁰⁵ HUSSERL, E. (1988, p.9)

²⁰⁶ BACHELARD, G. (1978, p.187)

²⁰⁷ HUSSERL, E. (1988, p. 64)

um espaço chamado por Husserl de região de idealidades puras, onde ocorre a apreensão do fenômeno. Essa região é aqui considerada parte fundamental do processo criativo, no qual o ato de inventar acontece a partir da tentativa de alcançar a compreensão de um estado de coisa. O sujeito articula para si mesmo uma ideia, e pode fazê-lo materializando, criando um briefing (objeto descritivo) ou o objeto final em si, tal como outras representações públicas, como palavras, fotos, desenhos, mapas, partituras, gráficos, etc.

A tentativa de explicar para si o ser das coisas impele a mente aos atos chamados por Flusser de futurar: eles poderiam ser os atos de prospecção, antecipação, especulação, enquanto os atos de volição e julgamento, estariam relacionados com a diretriz anterior. Ao lançar o objeto descoberto rumo a uma possível expressão o designer submete o pensamento novamente a forma categórica abstraída antes entre a primeira e a segunda etapa. Agora, através da seleção de gestos gráficos, elementos visuais, cores, conceitos, aspectos de configuração e de linguagem de um modo geral o objeto do projeto manifesta-se.

A fenomenologia é a descoberta da razão na presença dos objetos, é o que revelamos para nós mesmos e para os outros a respeito do que as coisas são.²⁰⁸ Descobrir e revelar são então faces diferentes de uma mesma moeda, é essa dinâmica entre o categórico e o intuitivo que torna a ação de descobrir um aspecto desses método extraído junto com a ação de criar.

Uma outra diretriz foi adicionada ao modelo de processos extraído dessa aproximação. Contudo, essa diretriz é identificada somente em Flusser (2008) entre os autores de design selecionados, esse que defende a intencionalidade de modo explícito. Essa quinta diretriz mostrou-se permeadora de todo processo criativo através dessa perspectiva fenomenológica que foi abordada. Essa diretriz totalmente inspirada no conceito de intuição foi intitulada como '*Evocar uma informação*' e ela acontece em todas as diretrizes. Evocar uma informação é tê-la intencionada.

O termo intencionar é um conceito medieval derivado do latim 'intentio' (tendência, objetivo, tensão)¹¹² e por sua vez do verbo infinitivo 'intendere', que denota, entre várias possibilidades a ação de dirigir-se para certo destino, puxar a corda de um arco ou visar alguma coisa. A palavra é usada para designar o poder da mente de ter para si um objeto, puxar para si a memória de alguma coisa, tê-lo em mente ou dado imediatamente na experiência concreta por meio da percepção. O que significa ter o foco da mente orientado para o objeto em questão seja para descobri-lo, seja para expressá-lo a ação intencional é a mesma.

Essa diretriz, relativa a intencionalidade, é o meio e o fim dos processos fenomenológicos que mostram-se por essência processos circulares, transitivos e interligados. A intencionalidade muitas vezes pode instanciar a propriedade de ser sobre algo: representações públicas, como palavras, fotos, desenhos, mapas,

²⁰⁸ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 18)

partituras, gráficos, etc, mas também representações mentais, sensoriais, conceituais, como crenças, desejos, julgamentos, experiências visuais, táteis, é uma direcionalidade da mente.

4.1 Exame da fenomenologia na experiência com o briefing

O designer, durante esses processos propostos, pode considera o briefing, por exemplo, como um primeiro dado, o reter, lê o segundo dado com seu valor contaminado pelo primeiro, que já não está mais presente, mas fixou sua informação na lembrança do designer, que parte para o terceiro dado considerando o peso do primeiro e do segundo, com isso mesclando-os em significações para manter-los na consciência. O designer começa aos poucos a tatear qual dado pode vir a ser o próximo. De maneira que ele vai tornando-se consciente da ideia no objeto totalizante, e com isso mais apto a informá-lo visualmente.

Como foi visto no tópico anterior, compreender é uma atitude criativa, uma vez que submeter uma intuição ao pensamento categórico exige prospecção, volição e outros atos mentais que tornam o pensamento objetivo, isto é, passível de ser compartilhado e materializado. Com isso, o designer explica o fenômeno para si mesmo e para outro indivíduo. Isso pode ser verificado também em Husserl²⁰⁹ quando ele afirma que “a palavra vermelho pertence à possibilidade de nomear e de conhecer como vermelho”, há aqui uma dinâmica entre conhecer e tornar algo reconhecível. Aprender e tornar inteligível.

Na experiência de consciência do briefing seja na concepção de briefing, seja na leitura dele, o sujeito ou designer se recorda dos conceitos nele postos ou lido, isto é, intencionado. Além de recordar-se, o designer também percebe a informação imediatamente dada, que está ali presente, realmente manifestada, assim como lança para o futuro outras informações que podem surgir na experiência, como foi visto na figura 4, o reticulum do tempo de Husserl, ilustrado por Leclerc.²¹⁰

Desse modo, o olhar é dirigido para um dado, apreende seu significado, se dirige para o próximo, o apreende, se dirige ao próximo em sequência, até resultar em uma identidade comum que está retida e que une a todos esses dados em uma descoberta que sintetiza todas as suas diferenças.

Na fenomenologia existe primeiramente uma experiência imediata com a totalidade, para que em seguida a mente temporariamente isole algumas informações, tomando-as em suas totalidades próprias, para serem relacionadas com outras presenças adjuntas, isto é, outros elementos visuais que estejam ali conjuntas no objeto (descritivo, mental ou final). A mente apreende a informação e cria objetos finais ou materiais

Assim, aplicado a experiência com o objeto descritivo, ao receber um briefing, o designer considera o primeiro dado, o retém, lê o segundo dado com seu

²⁰⁹ HUSSERL, E. (1988, p. 29)

²¹⁰ LECLERC, A. (2018, p.42)

valor contaminado pelo primeiro, que já não está mais presente, mas fixou sua informação na lembrança do designer, que parte para o terceiro dado considerando o peso do primeiro e do segundo, com isso mesclando-os em significações para manter-los na consciência. O designer começa aos poucos a tatear qual dado pode vir a ser o próximo. De maneira que ele vai tornando-se consciente da ideia no objeto totalizante, e com isso mais apto a informá-lo visualmente.

A experiência com o briefing se organizaria da seguinte maneira dentro das diretrizes exploradas no tópico anterior:

- I. A **primeira diretriz** é a intencionalidade em si, essa que evoca um objeto, conceito ou representação qualquer, por meio de suas partes, faces, aspectos etc. Aqui há um isolamento temporário do objeto trazido ao foco da consciência, que evoca a ideia desse objeto/parte inicial. A mente toma para si a consciência de algo. Inicia uma narrativa que pode ser negada ou afirmada ao decorrer do processo. (É a primeira porque é mais importante e envolve todas as outras, se realiza em todas as suas sucessoras).
- II. A **segunda diretriz** do processo é mapear as descobertas feitas sobre o projeto para o briefing ou através dele. Essas podem ser um conjunto de informações, imagens, conceitos, desejos do cliente, dados de pesquisa, demandas, etc. Compõe partes e singularidades múltiplas, cada uma com seus próprios desdobramentos particulares ao todo, mas que de alguma maneira se enreda no conjunto totalizante.
- III. A **terceira diretriz** é a etapa em que os dados são mesclados, sintetizados amplamente afinando-se, através das multiplicidades mentais, conceituais, categóricas, através das representações. O volume de informação da imagem ou do briefing vai ser comprimido. O designer aqui começa a tornar-se consciente dos atributos que une as partes outrora avulsas do projeto. Eles fazem intersecção entre si a partir de algo comum: a identidade.
- IV. A **quarta diretriz** é o novo nível de consciência do briefing que é inefável. Nele o designer se faz consciente do objeto que o cliente pretende, mas ainda enquanto algo abstrato. Nesse momento, o modelo fenomenológico se adapta melhor aos processos do design quando esse sujeito se coloca frente ao fenômeno como quem deseja tornar-se o fenômeno. Essa diretriz abre o espaço de idealidades puras para que o fenômeno seja alcançado em sua totalidade, ou seja, onde ele tem acesso à como o objeto se revela mentalmente naquilo que virá a ser, que foi desde o início e que é na etapa imediata.
- V. A **quinta diretriz** pode vir a corresponder com o início do processo de produção industrial propriamente nos seus aspectos materiais de cores, elementos e formas que expressam a mesma ideia do briefing agora em outro formato, no formato do produto industrial.

O designer, então, nessa etapa de materialização, que vem depois da conceituação, transfere esse emaranhado de representações mentais à materialidade. Tornando essa descoberta inteligível por meio das escolhas gráficas o outro sujeito da experiência, aquele que recebe o projeto, seja para aprová-lo ou para consumi-lo, poderá descobri-lo dentro da subjetividade própria ao objeto.

O Briefing atua no processo como um mapeamento dos dados sobre a identidade do objeto, para isso usaremos o livro como objeto de análise. O conteúdo do livro, de onde irá partir a primeira análise de materialidade da ideia. O briefing é a primeira tentativa de resolução do problema, de geração de alternativas e de análise de dados. Todo o processo criativo ocorre a partir do briefing, e se sintetiza nele, uma vez que todas as diretrizes se realizam na sua concepção. É no briefing que serão fixadas as descobertas do conteúdo do livro e as expectativas do seu visual.

O briefing é um composto de ideias, com múltiplas informações, se levarmos em conta que um único dado é desdobrado em outras informações associadas. Ele pode ser considerado a primeira manifestação do visual do livro. Nele, a consciência atua de maneira parecida a outros tipos de composição, tendo sua variação no modo de leitura, pois cada composição, seja visual, seja conceitual apresenta suas próprias peculiaridades e exceções à regra. A mente, porém, se comporta de modo parecido diante do objeto: sequencial, categórica e simultaneamente. A mente vê as partes temporariamente individualizadas, as toma como um todo simultaneamente, e as categoriza, identificando-as a partir de seus atributos e assimilando-as a objetos de seu conhecimento anterior.

O mesmo ocorre no briefing, as informações são dadas para a mente do designer sequencialmente, como vimos no gráfico de Leclerc²¹¹ Cada nova informação surge para o designer junto da lembrança da informação anterior, unindo-se uma à outra de modo a formar uma noção totalizante de algo. Assim, é necessário, para a análise do briefing, que o designer de livros sintetizar os dados, encontrando alguma identidade na intersecção entre eles.

Na imagem abaixo (Figura 23), representa as partes presentes em um briefing, sejam elas ideias, conceitos, elementos gráficos ou outras informações.²¹² enquanto o círculo mais claro entre b e c são as informações especuladas, imaginada, mesmo as que vêm através da prospecção.²¹³ As áreas em cinza são as informações que se cruzam formando aspectos e perfis do objeto dentro da estrutura de parte e todos.²¹⁴ Essas partes apontam para uma identidade que é revelada nas intersecções em pretos.

Na imagem a seguir (Figura 23), representa as partes presentes em um

²¹¹ LECLERC, A. (2018, p.41).

²¹² PHILLIPS, P. (2003, p. 69)

²¹³ HUSSERL, E. (1988, p. 34)

²¹⁴ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 37)

briefing, sejam elas ideias, conceitos, elementos gráficos ou outras informações.²¹⁵ enquanto o círculo mais claro entre b e c são as informações especuladas, imaginada, mesmo as que vêm através da prospecção.²¹⁶ As áreas em cinza são as informações que se cruzam formando aspectos e perfis do objeto dentro da estrutura de parte e todos.²¹⁷ Essas partes apontam para uma identidade que é revelada nas intersecções em pretos.

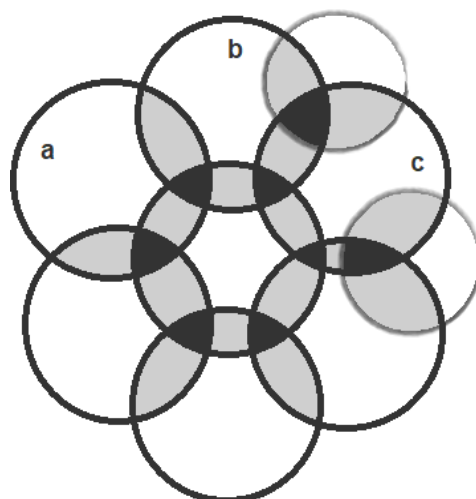


Figura 23: Os círculos das identidades no briefing. Fonte: Autora.

É possível fazer a comparação do que foi explicado acima com um tipo de preenchimento mental da ideia. Dessa maneira, *a*, *b* e *c*, na imagem, são as informações de um objeto ou a descrição de seus atributos. O designer deve buscar um cruzamento entre eles, uma noção que pode integrá-los, em que o fenômeno se revela. Assim, o designer imagina uma continuidade.

O projetista resgata de sua memória, de seu conhecimento e noção do mundo, informações para doar continuidade ao que já se sabe, esse ponto que é assinalado na imagem pelos círculos menores e mais claros. O que o designer cria para si sobre o fenômeno pode ser considerado parte das informações pertinentes a esse fenômeno, ainda que surja a problemática da contaminação do objeto pela subjetividade do designer, ela surge do esforço em tornar uma ideia transmissível. Essas informações serão analisadas mais à frente na fase de avaliação das alternativas vista em Löbach, então, essas informações nascidas do designer serão reafirmadas ou refutadas, conforme a identidade pretendida.

Olhando para a figura 4: O *Reticulum* do tempo de Husserl, (página 98) na página 30 da presente dissertação, aplicada a experiência com o briefing, seja materializando o briefing seja materializando um objeto por meio dele é possível notar que ao receber um briefing, o designer considera o primeiro dado, o retém, lê

²¹⁵ PHILLIPS, p. (2003, p. 69)

²¹⁶ HUSSERL, E. (1989, p. 34).

²¹⁷ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 37)

o segundo dado com seu valor contaminado pelo primeiro, que já não está mais presente, mas fixou sua informação na lembrança do designer, que parte para o terceiro dado considerando o peso do primeiro e do segundo, com isso mesclando-os em significações para manter-los na consciência. O designer começa aos poucos a tatear qual dado pode vir a ser o próximo. De maneira que ele vai tornando-se consciente da ideia no objeto totalizante, e com isso mais apto a informá-lo visualmente.

O gráfico acima (Figura 4, página 98) dos estudos de André Leclerc²¹⁸ aponta para as cinco diretrizes extraídas dessa tentativa de aproximação entre design e fenomenologia. Conforme o gráfico, **I)** a primeira diretriz é o isolamento do dado, que evoca a consciência desse objeto inicial, tomando para si a consciência de algo. Inicia uma narrativa que pode ser negada ou afirmada ao decorrer do processo. No gráfico representado pela letra F, o designer está a reconhecer o elemento. Ao identificá-lo, parte para **II)** a segunda diretriz do processo, é mapear suas descobertas, que pode ser visto na reta (C - F) um conjunto de informações que tem suas próprias singularidades, cada uma com seus próprios desdobramentos particulares ao todo, mas que de alguma maneira se enreda ao conjunto totalizante.

Dessa maneira, o designer pode seguir rumo a **III)** terceira diretriz do processo aqui investigado, que seria a diretriz de cruzamento dos dados, o local onde C** e D** residem. Os itens são sintetizados à recordação das partes anteriores. Estão em um espaço de intersecção, como o que C é a presença de D.

O designer aqui torna-se consciente do atributo que une dados distintos. Eles se misturam a partir de algo comum. **IV)** Na quarta diretriz, o designer se torna consciente do objeto que a editora pretende, mas ainda como uma especulação, como algo abstrato. Nesse momento, é necessário que o designer se coloque frente ao fenômeno como quem deseja tornar-se o fenômeno para expressá-lo, pensá-lo como pensaria o objeto, caso os objetos pudessem pensar.

Essa diretriz corresponde ao eixo vertical da ilustração de Leclerc, que abre espaço para que o fenômeno seja percebido em sua totalidade, ou seja, onde ele tem acesso ao passado da coisa, até como ela se revela mentalmente, e àquilo que espera dela para breve. **V)** A quinta e última diretriz corresponderia ao início do processo criativo propriamente. Seria o momento em que o designer recorre à linguagem e à técnica para transmitir o resultado de sua investigação.

Essas cinco diretrizes extraídas da fenomenologia e dos processos em design de Lobach e Flusser partem da suposição de que o processo criativo se inicia na descoberta que o designer faz do briefing ou das informações sobre as multiplicidades que envolvem o projeto.

Para demonstrar como os processos do design podem ser repensados pela teoria fenomenológica foram organizadas da maneira como apresentada nos parágrafos anteriores e para mais se valer desse modelo ele será aplicado no

²¹⁸ LECLERC, A. (2018, p.41)

próximo capítulo à análise de escolhas gráficas de um projeto de design editorial.

4.2 Exame da fenomenologia na experiência criativa do designer

É possível lançar um olhar fenomenológico sobre a prerrogativa de que, sendo um conjunto de partes, o livro pode ser desintegrado na interpretação do mesmo modo como é concretizado na articulação dessas partes e totalidades.

Como visto na experiência de consciência do cubo, as partes podem ser temporariamente isoladas para serem compreendidas individualmente. Essas partes podem ser comparadas entre si e assimiladas no ponto de unificação, o que faz com o sujeito tome conhecimento da identidade do livro que será analisado mais adiante. Estas prerrogativas são fundamentadas em três estruturas formais apontadas por Sokolowski como base epistemológica da fenomenologia. As estruturas de I) partes e todos; II) identidade em multiplicidade; e III) ausências e presenças, por meio das quais todo pensamento fenomenológico se desenrola.

I) Concebe que as partes permitem conhecer o todo, e o todo conhecer as partes. As partes podem ser isoladas e continuarem ou não sendo associadas umas às outras.

II) Afirma que os objetos têm múltiplos modos de ser. Sugere que coisas diferentes podem pronunciar, juntas, a mesma ideia. Por exemplo, um conjunto de objetos vermelhos, uma caneta, uma xícara, e um livro, se unem por serem vermelhos. Além do mais, um mesmo objeto pode ter múltiplas formas de manifestar-se, por exemplo, objetiva, mental e descritiva.

III) Consiste na noção de que algo pode estar na presença mentalmente, ainda que esteja materialmente ausente. Como bem pontua André Leclerc, implica em “admitir a possibilidade da existência de algo apenas enquanto representado na mente (na crença, desejo, lembrança, percepção, etc.), independentemente de sua efetiva materialidade.” (LECLERC, 2015, p 34).

Essas três estruturas formais da fenomenologia vistas no parágrafo acima, quando colocadas ao lado dos processos criativos extraídos de Lobach-Flusser resultaram em cinco diretrizes criativas circulares. São elas: Evocação de uma intenção; mapeamento de informação; cruzamento de informação; apreensão do fenômeno; e atitude criativa. Para melhor demonstrá-las como potencial em processos do design foram aplicadas ao exemplo do processo criativo de um livro, conforme poderá ser visto nos parágrafos a seguir.

I) **Uma intenção é evocada**²¹⁹ – o sujeito se conscientiza de que está frente a uma informação, que traz consigo determinadas questões, essa é temporariamente priorizada para ser entendido individualmente. O

²¹⁹ Ver Intencionalidade (SOKOLOWSKI, 2014, P. 22); (HUSSERL, 1989, p.36)

designer chama a consciência de algo. Esse algo pode ser um gesto gráfico, uma categoria de livros, pode ser um conceito, ou mesmo a imaginação do livro.

- II) **Mapeamento de dados**²²⁰ – o designer percebe uma multiplicidade de outras noções acerca daquele estado de coisas anteriormente individualizado. O designer percebe que o individual está enredado por outras individualidades. E cria um mapeamento de associações. Por exemplo, na consciência de que algo é *sombrio*, existe noção de *luminosidade*, *cores*, *conceitos* e *símbolos* relacionados à obscuridade. Assim como a noção de chuva traz a consciência de nuvens, umidade, moleto, inverno.
- III) **Cruzamento de dados** – Todos aqueles dados passam a ser entendidos sobre o fundo de uma mesma narrativa – o *tema*, que é a síntese entre todas aquelas expressões individuais. Essas expressões, por vezes, passam a serem compreendidas como sucessão de aparecimentos do ‘*tema*’, partes do livro, ainda que sejam percebidas também individualmente.
- IV) **Apreensão de dados** – Aqui há um tipo de enraizamento dos dados no designer. Ele se percebe como sendo, ele mesmo, o ser na narrativa. Um momento de transcendência da linguagem²²¹ em que o designer se encontra com ‘*a narrativa*’ propriamente, totalmente despida das informações, apenas como pura consciência. Os dados são o meio pelo qual o sujeito alcança essa compreensão do fenômeno. Ele nota a si como sendo o próprio objeto investigado²²². Toda informação que o sujeito sabe sobre ‘*a narrativa*’ está simultaneamente dada para ele, em uma região de idealidades puras, que é uma região de ausência da informação, ela se dá como algo subentendido, como um tipo de nostalgia, presa pelas sensações, pelas emoções, através de tudo que o designer sabe, de todos os livros que leu, filmes que assistiu, músicas que ouviu, e tudo que o designer sabe que possa representar para ele mesmo o assunto.
- V) **Atitude Criativa** – É o efeito do despertar da criação na consciência do sujeito, que traduz o fenômeno em uma forma poético-discursiva.²²³ Que tenta articular o inexprimível por meio da convenção. A descoberta anterior alimenta no sujeito a tentação de expressá-la, de submetê-la a um formato, seja mental ou material. Ao achar-se no centro do ser

²²⁰ Ver *intuição categórica* por Husserl (Sokolowski, 2014. P. 45-51)

²²¹ BACHELARD, G. (1988, p. 186)

²²² BECCARI, M. (2016, p. 136-138)

²²³ BACHELARD, G. (1988, p. 189)

'tematizado', o designer retorna lançando uma sucessão de novos dados, oriundos de seu conhecimento prévio e descoberta individual, efetuada nas escolhas gráficas do livro. Constituindo, com isso, um fluxo de aparecimentos que remete ao ser por ele descoberto, considerando as possibilidades de transmissão de uma consciência para outra.

O objeto final pode então vir a ser revelado no fluxo dos aparecimentos passados, presentes e esperados, quando a consciência do designer assimila o padrão dos dados e os converte em estado de coisas. O designer, ao descobrir o fenômeno, torna-se capaz de informá-lo no objeto, de modo que outro sujeito, aquele a quem o livro está direcionado, compartilhe também de sua descoberta. Nessa concepção da apreensão do fenômeno, abre-se subsídios para a ampliação de espaço criativo, em que a mente do designer trabalha de modo contínuo na direção dessa identidade descoberta.

O amontoado de itens variados, cada um com sua própria identidade ao compor um objeto, se organiza em torno de uma descoberta. Essa descoberta, por sua vez, abrange outras descobertas. Para Husserl (1988) a própria ideia de mundo para Husserl é uma ideia composta, os itens do mundo compõe a descoberta sobre o que o mundo é. Do mesmo modo, qualquer entidade singularizada, isto é, isolada da sua percepção abrangente, também contempla partes variadas nela mesma. Um objeto se manifesta para a consciência a partir dos itens que ele comporta.

Na prática, essa hipótese de Husserl diz, matematicamente, que “xyz” pode ser identificado por uma única ideia que une as partes e revela a essência sobre o que esse objeto é. Nessa experiência de consciência revelada por Husserl xyz é identificado como sendo uma única ideia, a ideia de ser uma incógnita matemática envolvendo três itens distintos. Esse, por sua vez, só poderia ser identificado como sendo matemático porque lhe foi atribuída a identidade de ser matemático. Se essa identidade não tivesse sido designada junto ao objeto empírico, como um item da experiência matemática, a consciência seria apenas consciência de ser, vagamente, uma incógnita. Desse modo, os múltiplos itens dados na experiência envolvem e apontam direcionando a consciência para uma descoberta específica, para uma singularidade que todos os itens têm em comum.

No próximo capítulo essas cinco diretrizes serão aplicadas diretamente na leitura de um objeto editorial. Serão abordadas algumas informações prévias sobre o projeto para contextualizar o designer quanto as múltiplas manifestações do objeto. A identidade que será examinada no objeto editorial também se manifesta em formato de jogo online, outros livros também foram lançados narrando as histórias dele, tal como inúmeras páginas oficiais na internet onde os fãs da franquia convivem. Tudo isso fornece dados sobre a multiplicidade de modos de ser do objeto editorial. No caso o objeto já foi materializado, isto é, já foi submetido ao processo gráfico e criativo, o que se pode fazer foi analisar o nível de profundidade das escolhas gráficas feitas em relação às realidades que permeiam esse universo.

4.3 Análise das escolhas gráficas do projeto

Para Husserl,²²⁴ a inteligibilidade de uma identidade é proporcional à sucessão dos aparecimentos do objeto, quanto mais informações se tem sobre um objeto maior a probabilidade de que a identidade dele se torne inteligível para o receptor final. A mente por ser transcendental a informação, conforme visto anteriormente, alcança essa riqueza de informações e faz desta variedade uma unicidade. A identidade da coisa ser sobre ela mesma se revela na multiplicidade de suas informações que quando alinhadas entre si produziram uma descoberta clara sobre o fenômeno de que se trata aquele objeto.

Na experiência com o cubo que a presente dissertação tomou como modelo de exame das relações de consciência a ideia de ser sobre um cubo surge da leitura das faces que não estão soltas mas interligadas entre si. Contudo, há ainda as faces que não podem ser vistas pelos olhos, com isso a mente é impelida a imaginar sua continuação realizando o ato chamado criativo.

A mente por transcender a estrutura física é capaz de imaginar as faces do cubo que ainda não foram vistas, se o cubo fosse rotacionado, a mente se recordaria daquelas faces que já se foram, a informação passada ficaria retida. Na experiência de consciência do cubo a mente vê o objeto completo, isto é, para além de sua dimensionalidade. Sokolowski,²²⁵ exemplifica, que se o cubo for girado, novas informações serão dadas, se tornarão presentes, enquanto outras faces tornar-se-ão ausentes. O lado que vem a seguir é imediatamente imaginado, e o anterior permanece como uma lembrança para a consciência. O objeto é revelado no fluxo desses aparecimentos - de suas faces passadas ou esperadas - quando a consciência assimila o padrão dos dados e o converte em estado de coisas. Quanto a essa prerrogativa Sokolowski afirma que:

“Quando percebemos um objeto, não temos apenas uma série de impressões; em e por meio delas todas, temos um e o mesmo objeto dado para nós - a identidade do objeto é intencionada, e é dada. Todos os perfis e todos os aspectos, todos os aparecimentos, são apreciados como sendo de uma e a mesma coisa.” (SOKOLOWSKI, 2014. P.29)

O cubo não é definido apenas pelas informações fisicamente presentes, assim como um livro não é limitado apenas aos conceitos e termos-chave que são usados para descrevê-lo, é também consciência. Por meio dessas informações e da relação com os dados que o designer descobre o objeto, as informações são apenas o modo como o livro é dado fisicamente. O livro também é formado por escolhas gráficas que ainda não foram feitas, mas que o próprio objeto aponta para que

²²⁴ HUSSERL, E. (1988)

²²⁵ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 28-29)

sejam.

O presente modelo de processos criativos ditos fenomenológicos tratam-se de um processo em que a materialidade, seja ela visual, descritiva e mesmo a materialidade final vista através da concorrência, revelam ao designer a expressão que deve ser utilizada e como utilizá-la em conjunto com outras expressões. Sejam elas presentes ou ausentes, combinadas ou temporariamente isoladas, a mente é capaz de alcançar essas informações, sintetizá-las e submeter a descoberta a uma atitude criativa dentro de um método de processo não linear.

Por meio dessa sucessão de dados e cruzamento de informações já obtidas é esperado que a mente do designer venha a abrir-se à noção da natureza própria do objeto. No exemplo acima, a identidade descoberta é a identidade de cubo, formada por partes físicas ou imaginadas, contudo no exemplo a seguir, que será abordada no próximo tópico, a descoberta realizada é a de ser sobre um livro, mais precisamente sobre o livro de um jogo.

4.4 Apresentação do projeto Diablo III: Livro de Cain

O projeto Diablo III: Livro de Cain foi pensado para ser um livro-objeto baseado em um jogo online. O livro objeto foi publicado pela Blizzard Entertainment no ano de 2012 nos Estados Unidos com aquisição brasileira da editora Galera Record. Um colecionável exclusivo para os fãs da franquia do jogo online Diablo. É um objeto que compõe a história do universo do jogo online também dentro do próprio game da Blizzard Entertainment. O livro-objeto existe no universo do game, servindo como uma fonte oficial da história o livro foi escrito por Flint Dille (Transformers) com a assistência de colaboração de Chris Metzen, Micky Neilson e Matt Burns, da equipe de entretenimento e criação da Blizzard. Deckard Cain, o autor do livro dentro do mundo fictício é um monge e também o último remanescente de sua ordem de guardiões, dedicados a proteger o mundo do santuário, universo no qual o jogo online acontece.



Figura 24: Livro de Cain no universo de Diablo III. Fonte: Blizzard

Dentro do game, o livro de Cain é um livro localizado na cidade de Nova Tristram sobre uma mesa ao lado de um arsenal Nefalem (Figura 24) e tem a função de revelar a descrição e história de cada item no inventário do jogador. Na imagem acima (Figura 24) é possível ver o livro de Cain colocado sobre uma mesa. no canto inferior esquerdo na imagem é possível ver o arsenal de Nefalem e do lado direito superior alguns comerciantes. No canto inferior direito um personagem de classe demon hunter com seu lobo e um aldeão.

Tanto o livro como o jogo narram a história de um mundo apocalíptico dominado por demônios, que lutam para adquirir o poder de uma pedra milenar que existe desde a fundação do universo. Quando a pedra cai nas mãos dessas criaturas nefastas, o mundo do santuário entra em caos. Através de traições e missões secretas, o livro apresenta todos os demônios do jogo, a cosmologia de santuário, e aspectos da história do jogo online. É importante afirmar que o livro em tese foi escrito por Deckard Cain, o personagem do jogo. A Blizzard Entertainment manteve no livro físico, isto é, no produto editorial, a autoria do personagem.

Sobre o objeto é preciso evidenciar também que no jogo, Deckard Cain, último sobrevivente da ordem foi convocado pelo arcanjo Tyrael e a ele é confiada a missão de caçar e aniquilar os três Males Supremos - Diablo, o Senhor do Medo; Mefisto, o Senhor do Ódio; e Baal, o Senhor da Destruição. Por ser uma ordem esquecida através do tempo, toda sua história, artefatos, táticas e sabedoria estão nas mãos de um único homem, Deckard Cain que agora percebe sussurros de um antigo mal assombrando o horizonte e trazendo a tona contos de um antigo mal.

Em meio aos rumores de invasão demoníaca em um conflito que promete rasgar a terra, Cain, estudioso da história do santuário na antiga catedral onde pesquisou a '*Profecia do fim dos dias*', descobre não ser o último da ordem Horadrim e parte para a busca dos integrantes perdidos.

Foi durante os estudos que Deckard realizava na capela da catedral que uma estrela cadente abrindo a fenda Nefalem onde o autor do livro-objeto se perdeu. Com isso foi outorgado ao jogador a missão não só de encontrá-lo como também de destruir os males que agora assolam as terras do santuário, cabendo a Leah, guardiã do manuscrito (Figura 24) ajudar o jogador na busca por Deckard. O livro é deixado por Cain para sua sobrinha, Leah, a fim de doutrinar a jovem a conhecer as criaturas e a história do mundo do santuário. A imagem abaixo (Figura 25) mostra o momento em que é designado a Leah a missão de guardar o manuscrito. Além disso, o jogador é guiado pelo livro de Cain na realização de missões dentro do jogo, por meio dos ensinamentos do guardião da terra de santuário, Deckard Cain, que oferece conselhos mas que em determinado momento do jogo.

O jogador vive no jogo a experiência de ser ele aquele que encontra o livro e aquele que tem a missão de impedir ou colaborar com o que está acontecendo no

mundo de santuário. Além de conter uma verdadeira enciclopédia das criaturas desse universo. No jogo o livro serve para preparar Leah ao “Apocalipse”.



Figura 25: O livro de Cain é designado a Leah. Fonte: Gameblast

Na imagem a seguir (Figura 26) é possível ver à esquerda uma ilustração de Leah encontrando o livro na mesa de Deckard e no fundo da ilustração o Diabolo no momento de abertura da fenda quando a estrela cadente cai na capela da catedral. A direita da figura está a carta feita a mão por Deckard, direcionada a Leah, dando a ela a missão de cuidar do seu manuscrito. O objeto editorial incorpora no prólogo do livro uma carta remetendo a Leah, ‘escrita à mão’ e em primeira pessoa por Deckard Cain (Figura 26).

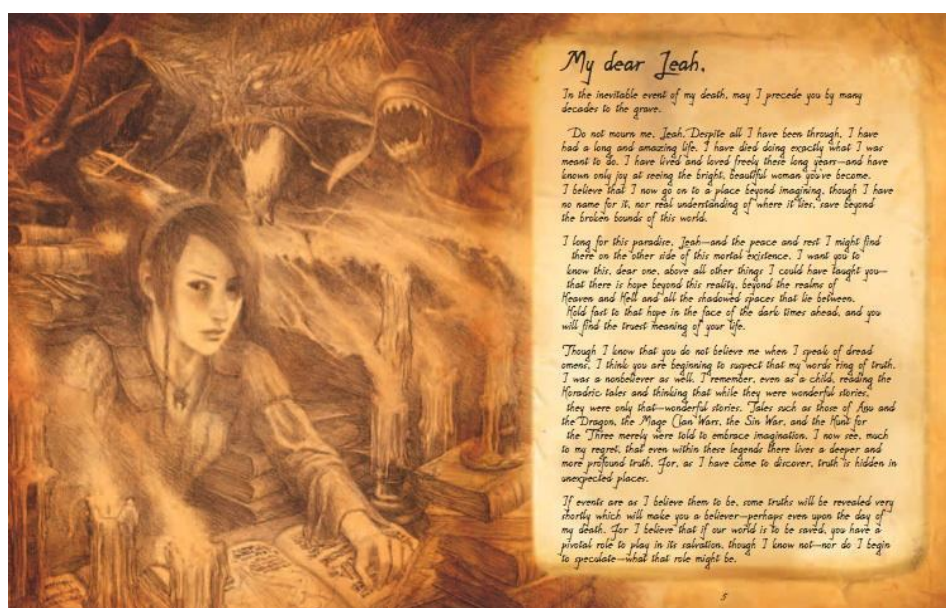


Figura 26: Carta de Cain para Leah. Fonte: Simon & Schuster, 2022

O livro inicia com a carta de Cain (Figura 26), aborda o modo como o

universo de Diablo surgiu, como os males tomaram o poder e o que pode ser feito para evitar. O livro foi uma grande realização para os fãs do game enquanto concretude desse universo imagético. O livro lançado pela equipe da Blizzard conta com um mapa do mundo de santuário além do livro-objeto em si mesmo. O livro-objeto comporta-se como um manual, um diário de bordo, ao mesmo tempo que é um livro colecionável e imersivo.

4.5 A dinâmica da consciência de identidade no projeto

A escolha pelo livro-objeto da Blizzard Entertainment mostrou-se imediatamente como uma possibilidade, em função de ser rico em elementos visuais. A capa possui alto relevo, textura e elementos simbólicos. Além disso, a capa também cria uma configuração que gera uma estrutura de ilusão de ser uma peça de couro com moldura metálica, pois é essa a representação que esses elementos vinculam ao design editorial desse projeto. O livro também tem as folhas do miolo tingidas com tipografias peculiares ao objeto; o corte das folhas apresenta desgaste artificial, o objeto é inteiramente tematizado a partir de elementos gráficos que produzem nele a ilusão de sujo, de mal acabado, que fixam nele marcas de sangue, de tinta e umidade. O objeto também tem partes soltas como por exemplo o mapa que ele incorpora no final do livro (Figura 27). O objeto é interativo e desperta consciência daquilo sobre o que ele é conforme será visto mais adiante.

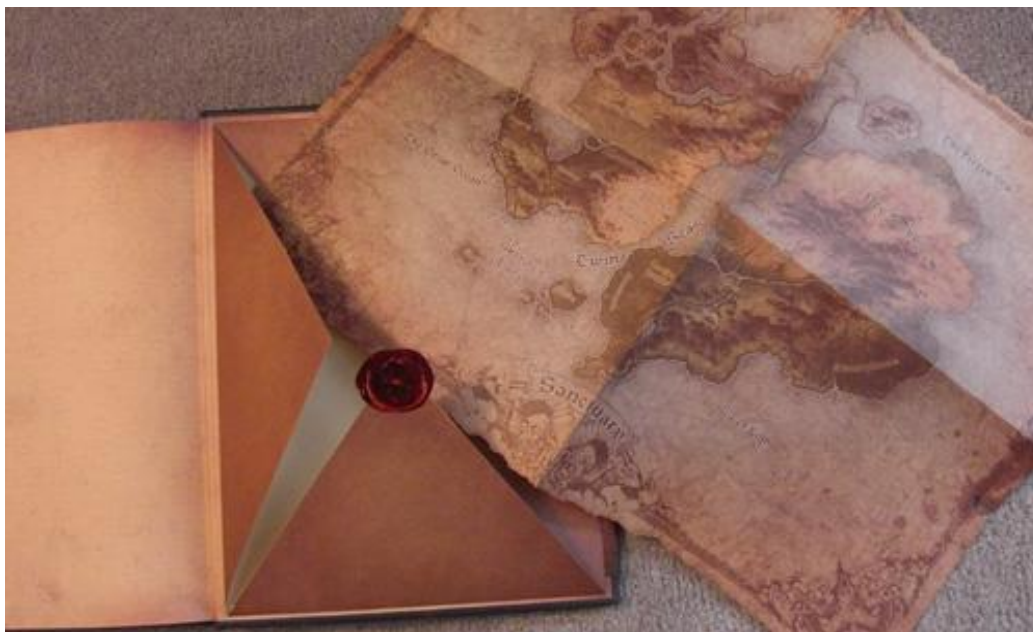


Figura 27: Mapa de santuário, o mundo da franquia. Fonte: Simon & Schuster, 2022

Como pode ser visto na figura 27 o livro-objeto incorpora parte literalmente soltas o que mostra um aspecto de compatibilidade com a abordagem proposta desta dissertação - isolar temporariamente uma parte para entendê-la individualmente.

Quando o designer vê a capa, um horizonte de possibilidades se abrem sobre as identidades possíveis, isso porque é a primeira parte do livro a ser experienciada, as próximas ainda são um mistério oculto. Ausentes sem ter informações suficientes para contaminar as próximas experiências.

O designer/usuário assimila algumas informações frente a capa, mas ainda está na postura de lançar-se rumo a coleta de mais informações. Dessa maneira, avança rumo à segunda parte do cubo/livro/objeto, chegando na segunda parte leva as informações retidas na primeira. O modo como isso acontece para a mente começa a construir em torno da presença de intenções ausentes, o sujeito começa a especular novas informações e a identidade.

A segunda parte do livro não é experienciada do mesmo modo que a primeira, a primeira abre a experiência no tom da imaginação, a segunda começa a especular e calcular o que está visível agora e o que está logo a seguir. As informações começam a ser sintetizadas. Agora, todas as informações disponíveis começam a produzir algum sentido para a mente, que começa a ver a identidade através do cruzamento das informações. Cabe ressaltar que esse tipo de cruzamento das essências também é vista na metafísica de Aristóteles,²²⁶ no qual ele defende a junção de essências como integradoras de novos sentidos.

Voltando no estudo dos opostos realizado pelo filósofo com base na matemática pitagórica, esforçada em calcular as essências, o “mesmo” e o “outro” é exemplificado pelo autor da seguinte maneira:

"A essência de homem e a de não-homem significam coisas diferentes, assim como ser branco e ser homem significam duas coisas diferentes; com efeito, os dois primeiros termos são muito mais opostos entre si do que os outros dois, e com muito mais razão significam coisas diferentes. E se o adversário objeta se que o branco e o homem significam uma só e a mesma coisa, voltaríamos a dizer que todas as coisas, e não só as opostas se reduziria a uma só coisa."
(ARISTÓTELES, 2002, p. 151)

Com base na afirmação, pode-se dizer que ambos os termos acrescentam identidade um ao outro. São uma unidade por acidente, ambos são acidentes de uma mesma substância: 'homem branco'. A todos se diz unidade por acidente, contudo, um acidente que produz uma substância única, uma concepção definida de uma ideia que independe da posição dos termos.

Dinâmica similar acontece nos processos fenomenológico, por terem o mesmo caráter de ser transcendental e por ser uma ciência das essências. As múltiplas informações vão se cruzando entre si, agregando a identidade de serem a respeito de alguma coisa. Por exemplo, o jogo incorpora alguns conceitos que podem ser percebidos na experiência do jogo, ou na experiência de leitura dos seus textos no livro. Essas 'noções' poderiam ser noções de coisas *sombrias, manual, tradicional, místico, de ser sobre religião, idade média, entre outros*. O livro seria

²²⁶ ARISTÓTELES (2002, p. 151)

todas essas noções simultaneamente, e cada uma delas seria uma parte individual, que permite ser individualizada para ser entendida.²²⁷

Quando se aborda somente a capa, sua primeira parte, ela não apresenta múltiplas concepções ainda, o que vem após ela é surpresa. Desse modo, na dinâmica de consciência do livro-objeto escolhido para análise, a capa tematiza todo o restante da experiência, e os demais elementos a confirmam, como será visto no próximo tópico.

A dinâmica das partes inexistentes com as existentes, ausentes e presentes, cheias e vazias, com relação ao objeto selecionado para análise consiste no fato de que são vivenciadas de modo diferente. A primeira informação é lida com ênfase, não é experienciada de maneira igual com as sucessoras, os tipos de ausência são diferentes, assim como os tipos de presença também são. Nas presenças há símbolos, cores, texturas, ilustrações, formas e cada um desses conjuntos pertencem a categorias diferentes e interagem com a mente de modos diferentes.

Quando todas essas informações são bem sintetizadas e assimiladas pela mente, as partes passam a relacionar-se entre si, a tingir a experiência umas das outras, como isso também fazendo surgir ideias novas e novas combinações. A capa com sua estética se relaciona com as escolhas do miolo, tanto a escolha de papel, quanto a escolha tipográfica unificando-se em torno de ser sobre algo. A mente avança além dos limites dos seus elementos gráficos, mas esses representam materialmente o pensamento.

Para se obter um resultado ideal é preciso ter em mente uma identidade, seja previamente intencionada ou descoberta. Uma ideia que irá acompanhar todo o fluxo de interação com o objeto. O objetivo é que essa essência seja concentrada, que seus volumes estejam alinhados entre si nas três formas estruturais vistas a partir de Robert Sokolowski em multiplicidade de modos; presença e ausência; e em partes e totalidades. Dessa maneira é possível construir uma método de processos criativos em design pelo viés fenomenológico.

4.6 Aplicação do método no projeto Diablo III: Livro de Cain

O presente tópico tem por objetivo realizar a aplicação do modelo criativo defendido ao longo deste estudo. As cinco diretrizes processuais em fenomenologia e design se aplicam da seguinte maneira: primeiro se isola uma das partes do objeto que é analisado temporariamente em si mesmo e individualmente.

A análise inicia-se pela capa do livro-objeto. Através desse exame observa-se os elementos presentes na capa, também, temporariamente isolados e também em relação aos outros elementos presentes na mesma superfície gráfica.

Em seguida começa-se a tecer essas partes rumo a possíveis ideias que se desdobram da experiência de consciência que podem ser ou não aquilo que o livro é. Trata-se nesse momento de uma experiência de descoberta. O sujeito ainda não

²²⁷ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 39)

sabe sobre o que se trata, podendo ser qualquer coisa, assim, lança prospecção, imaginação, faz referência com objetos anteriores parecidos e recordados.

Os fundamentos fenomenológicos presentes nessa etapa são: a estrutura de parte e todos, identidade em multiplicidade e presença e ausências, pois nos elementos visuais da capa observa-se partes que podem ser independentes e dependentes. O símbolo na capa é um exemplo de parte independente enquanto a cor é um exemplo de parte dependente, pois a cor será interpretada de modos diferentes a partir do objeto que seja dessa cor.²²⁸

Esses elementos na superfície da capa se juntam para formar uma identidade que pode ser enganosa, isto é, errônea na tentativa de traçar identidade. Essa busca por uma essência se utiliza também de intenções ausentes como a especulação de 'sobre o que pode ser' ainda que não se tenha dados o suficiente.

Assim, a mente se lança para a próxima face do objeto, a folha de rosto, em que será visto a textura da folha, a cor, a tipografia e demais elementos. O designer poderá interagir com as folhas passando elas sequencialmente, observando possíveis ilustrações, adereços, acabamentos gráficos, aqui há maior presença de multiplicidades que irão co-intencionar uma ideia para o designer.

A ideia pode ser distante e pouco precisa, vaga, como pode ser concentrada, presente, clara, depende da quantidade e qualidade das partes da multiplicidade. Isso é dito com base na estrutura de identidade em multiplicidades, esse fundamento fenomenológico em si comporta essas duas medidas. Identidade revela qualidade das partes e do todo articulado por elas. Multiplicidade diz respeito a quantidade de elementos que aparecem em direção à descoberta.

O fluxo de interação com o objeto pode ser linear, mas a experiência de consciência não é linear. Uma página no meio do livro pode co-intencionar o símbolo na capa e levar a mente do designer ao encontro mental com a capa e vice-versa. Isso pode ser visto na página 2 da editoria, Diablo III: Livro de Cain. Essa página em questão possui uma ilustração do diablo no fundo da ilustração atrás de Leah (Figura 26, página 117) que remete ao mesmo diablo na capa do Livro de Cain, o que mostra a não linearidade da experiência de leitura gráfica.

O modelo aqui investigado pretendia ser uma ferramenta criativa embora tenha sido empregada para análise. Essa análise é por caracter imaginativa pois lança um olhar para o momento da escolha gráfica. É ao mesmo tempo uma ferramenta de leitura/descoberta e uma ferramenta criativa de expressão da descoberta feita. Podendo perfeitamente ser empregada na análise de protótipos.

Em razão de o objeto já está concretizado e lançado como produto final no mundo, não foi possível acompanhar seu desenvolvimento, tampouco entrevistar os designers que participaram do projeto para que pudessem expressar a experiência criativa do objeto editorial selecionado. Também não foi possível ter acesso a folha de referência descritiva do projeto, ou briefing.

²²⁸ SOKOLOWSKI, R. (2014, p.21)

A sinopse dele, portanto, representa sua parte descritiva, localiza o projeto em relação a ele mesmo, e em relação ao que seus autores pensam e afirma a respeito desse projeto. A sinopse indica aquilo que o livro é do modo como foi pensado para ser, ele é a prova real de que a prospecção aqui realizada chegou a essência do texto e que as próprias escolhas gráficas em si chegaram a ela.

Sinopse:

“In Blizzard Entertainment’s Diablo and Diablo II, the recurring character of Deckard Cain delivered quests, accompanied the brave adventurer, and, as the last of the Horadrim, provided a link to the greater history of the world of Sanctuary. Ever mysterious during these appearances, Cain hinted at a larger story, providing snippets of it in his notebook. *Diablo III: Book of Cain* is Cain’s formal record of this greater tale—a dissertation on the lore of the Diablo universe, told by one who has witnessed and participated in some of the epic events that make up the eternal conflict between the High Heavens and the Burning Hells. (Simon & Schuster, 2022)

Designed as an “in-world” artifact from the Diablo universe, *Diablo III: Book of Cain* includes Cain’s revealing meditations, as well as dozens of sketches and color artworks depicting the angelic and demonic beings who wage constant war with one another. An exceptionally illustrated fiction for millions of Blizzard fans, *Diablo III: Book of Cain* is the source book for Blizzard Entertainment’s Diablo franchise and forthcoming Diablo III game. Book of Cain is the must-have illustrated history of the Diablo universe as told by the games’ core narrator Deckard Cain. (Simon & Schuster, 2022)

A sinopse acima é um paratexto feito pela editora responsável pela publicação do livro. Por meio dessa sinopse é possível tomar conhecimento que o objeto que será apresentado é o artefato de um jogo online. Essa única informação tematiza todas as sucessoras que agora serão lidas de maneira a incorporar esse conhecimento de ser sobre um ‘jogo online’ nas próximas informações.

Outra informação trazida pelo paratexto diz que a história foi escrita por Cain, que testemunhou o conflito épico entre o céu e o inferno. Essa informação dá a conhecer que: (a) o livro foi escrito por um humano que testemunhou; (b) o céu e o inferno em conflito. Esse trecho incorpora muitas informações, não obstante, o exame será sucinto. Agora o designer tem intencionado também um conflito, mas não qualquer conflito, um específico, e um ser humano, mas não qualquer humano, um que testemunhou o acontecimento. O que poderia levá-lo a indagar, como seria esse humano? Uma pessoa lúcida? Quais são as condições de escrita de um mundo em guerra, elas são industriais, são manuais? Será que foi exposto a intempéries de um mundo assolado pelo caos?

As intenções começam a partir da leitura da sinopse e o designer pode, se direcionado ao ato criativo, começar a tomar consciência dos elementos e utilizá-los para transmitir essa descoberta. Como pode ser visto através da fenomenologia

uma ideia é alcançada pela redução categórica, mas também é expressa por meio dessa mesma redução, uma vez apreendida.

É no cruzamento de informação que o resultado ideal do projeto pode ser encontrado, na ideia capaz de comportar partes opostas ou diferentes. É preciso indagar o que o usuário poderá imaginar na presença dos objetos para imaginar igual a ele dentro dos processos criativos. No caso do livro-objeto *Diablo III: Livro de Cain*, as partes (cor, textura, símbolos, tipografias e acabamentos) expressam juntas a idealidade de livro antigo, profano, medieval é proibido, não apenas na forma gráfica, mas também no texto.

A tabela a seguir (Figura 28) organiza as informações desse processo que será especulado a fim de dar aplicabilidade ao modelo. O caminho feito aqui é oposto ao tradicional dos processos rumo ao objeto final, aqui a abordagem é do objeto rumo aos processos, especulando os processos.

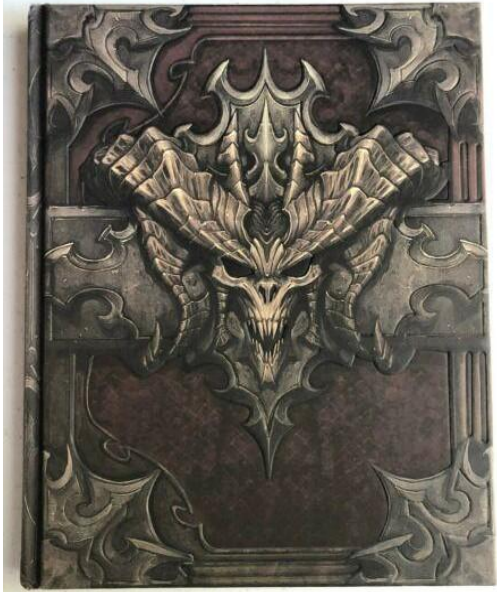
Do lado esquerdo da tabela (Figura 28) está o objeto na sua forma descritiva, enquanto do lado direito o objeto está em sua forma imagética. A forma mental do objeto é o que será alcançado na mente do designer ao interagir com as informações. Ainda na tabela é possível ver as três estruturas da fenomenologia husserliana apontadas por Sokolowski em três principais tópicos titulares: Mapeamento de presença/ausência; Cruzamento da descrição de partes presentes no design da capa (segunda linha; primeira coluna); identidade geral do objeto extraída tanto da sinopse como da própria descrição na realizada na tabela.

A contemplação e a descoberta de uma identidade através das partes derivam desses cruzamentos de informação. Na tabela a seguir (Figura 28) essas partes recebem temporariamente desdobramento individual começando pela capa e pelas partes que a compõem. Desse modo, a capa é a totalidade das partes que serão vistas (segunda segunda linha; primeira coluna) enquanto a capa por si mesmas é anexada na coluna ao lado (segunda coluna; segunda linha) como evidência daquilo que a própria capa testemunha sua aparência.

Esse processo de imaginação foi fator que demonstrou proporcionar a criatividade a partir do exame das seleções bibliográficas. Quando a capa está presente (Figura 29), as partes internas do livro estão ausentes, a mente empenha a função de imaginar as informações subsequentes e disso acontece o processo criativo pelo viés fenomenológico.

Para a aplicação do método foi preciso voltar no exemplo do cubo formulado por Robert Sokolowski,²²⁹ em que temos um cubo visualmente, percebemos suas partes temporariamente isoladas, depois essas partes se unem em função de tornar consciente a identidade de cubo, para que nessa descoberta - da identidade e de todas as multiplicidades, elementos e escolhas gráficas distintas, a mente possa alcançar o objeto ainda não materializado, isto é enquanto fenômeno.

²²⁹ SOKOLOWSKI, R. (2014. p 25-29)

Descrição de partes presentes na capa	Evidência das partes presentes no design da capa
<p>Nesse momento é feito apenas identificação de partes com seus todos apropriados - sem compromisso com a síntese dos dados.</p> <p>Bordas representando ornamentos em formato geométrico que causa a ilusão de serem peças metalizadas; A capa em cor marrom escuro e bronze, dando a ilusão de ferro sobre couro; Alto relevo dando à percepção de algo emoldurado, tridimensional que dá a ilusão de ser um objeto real e fictício; Um símbolo diabólico sobressaindo, algumas noesis podem surgir: como paixões, julgamento, volição); Os elementos estão dispostos de maneira a formar um X com a caveira ao centro, linguagem universal de proibição e perigo.</p>	<div style="text-align: center;">  <p>Figura 29: Capa do livro de Cain</p> </div>
<p>Análise de partes ausente diante da experiência com a capa</p>	<p>Análise de partes ausente diante da experiência com a capa</p>

O sujeito especula a partir dos dados presentes o que o objeto pode ser no ausente, também lançando possíveis continuidades às informações já dadas.

O sujeito pode imaginar que as páginas (parte internas ainda não vista diante da capa) tenham tons pastéis, ou cinza (cor que indique algo envelhecido, caso seja antigo, ou no caso do cinza algo que foi impresso sem muitas opções, ocasionado pelo estigma e pela pouca publicidade);



Figura 30: Corte das folhas

- O designer poderá imaginar que o miolo do livro tenha folhas mal acabadas (seja por ter sido impresso às pressas para não ser pego ou feito a mão por falta de recursos característico de tempos de guerra);

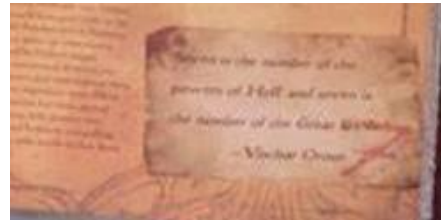


Figura 31: Adereço da página

- O objeto também sugere que o uso de tipografia desse livro deveria ser do tipo script ou courier (por sugerir limitações, sejam relativas ao tempo antigo, eventos dramáticos ou por ter sido feito às ocultas, a última sugestão vem pelo teor de profano que o objeto carrega nos símbolos);

- O livro aparenta ser relativamente denso (ao menos o peso suposto para couro e ferro) assim como também mostra-se denso conceitualmente e simbolicamente.

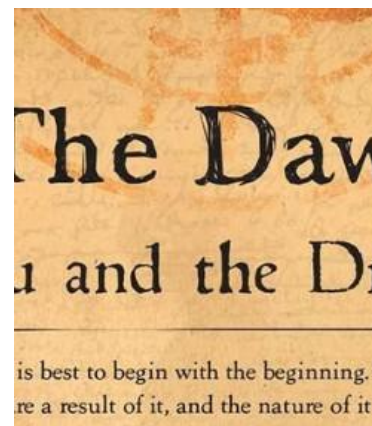


Figura 32: Tipografia do livro

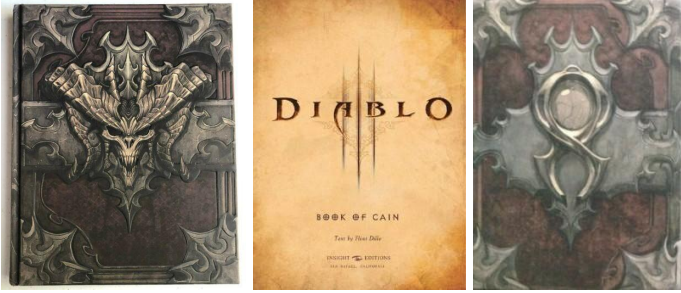

Sucessão de partes do objeto	
	
<p>Figura 33: Da capa à quarta-capa</p>	
Cruzamento de informações dadas	Evidência geral co-intencionada
<p>Livro em si</p>	
<p>Figura 34: Layout geral do livro</p>	
Identidade geral do objeto	
<ul style="list-style-type: none"> - Uma relíquia profana de algum antiquário medieval; - Escritos de eventos apocalípticos diabólicos; - Livro de um jogo online. 	

Figura 28: Análise de escolhas gráficas no livro de cain.

Todas as figuras da tabela acima possuem suas fontes em Simon & Schuster, 2022

Na presença da capa o designer pode imaginar as partes subsequentes que seriam as páginas do livro. A partir das informações dispostas na capa que foram vistas na imagem da capa (Figura 29) o produtor das imagens pode imaginar que as páginas sejam em tons pastéis, papel com estética envelhecida visto na tabela (linha 3 e 4) tipografia manual (linha 5), e se por acaso não fossem, o designer

nasce para a ideia de que deveriam ser.²³⁰ As imagens anexadas na segunda coluna da tabela (Figura 28) revelam o livro através das escolhas gráficas realizadas nele. É possível perceber que as imagens estão na ordem de experiência do livro: capa - folha de rosto - miolo (que inclui textura, corte das folhas, tipografia, ilustração, adereços) - quarta-capa. O livro é percebido sequencialmente. A mente frente às partes do livro age de modo a sintetizar as informações dadas que passam a apontar para uma informação no cruzamento entre cada uma delas. Não obstante, foi visto que, o cruzamento totalizante é possível por meio do mapeamento panorâmico no qual todas as informações são retidas na mente.

A estrutura de identidade em multiplicidade, por exemplo, surge do cruzamento de todos os elementos do projeto, sejam eles textuais, visuais, conceituais, etc. que o fazem quando apontam para uma descoberta unificadora das partes, que emprega compreensão e sentido a todas elas. Essa dinâmica pode ser vista na figura 28, (linhas 6 e 7) onde o que se tem para a mente é o objeto totalizante, ele em si mesmo. Na oitava e nova linha da tabela (Figura 28) uma identidade definitivamente é dada e descoberta, a partir da qual as escolhas podem ser configuradas e decididas.

Na segunda coluna, da tabela (Figura 28) na altura da linha 6 e 7, a imagem do layout geral do livro incorpora tanto a estrutura de presença como de ausência. A experiência dessa estrutura é reforçada pela própria configuração do livro comportar essa dinâmica, o que proporcionou uma visualização mais apurada do modelo que se procura obter na fenomenologia como método em processos gráficos e industriais.

Uma das identidades que surgem do cruzamento com as partes é a identidade '*medieval*' que será tomado como exemplo nesta etapa da dissertação. A ideia de ser sobre algo '*medieval*' surge durante a interação com as informações dele, e é umas das partes conceituais do objeto explorado. Essa identidade de ser medieval também é presente no jogo online sobre o qual o projeto editorial analisado se inspira. A partir do conceito de algo ser '*medieval*' o designer já possui algum repertório tácito²³¹ sobre possíveis construções imagéticas para o livro. Isolado do peso de sua historicidade e pressupondo que o sujeito já tenha alguma construção imagética sobre livros produzido nesse período histórico.

A identidade que se alcança frente a tentativa de compreensão de um livro produzido em um tempo pré industrial, categoricamente, é a consciência de um objeto artesanal, e quanto às noções de magia e ritualísticas que são incorporadas pela visualidade do projeto tangem a consciência moderna de ocultismo, algo profano como sendo algo proibido pela igreja (onde se acrescenta uma

²³⁰ BACHELARD, G. (1978, p. 189)

²³¹ LOBACH, B. (2001, p. 140)

dimensionalidade cultural e histórica referente ao indivíduo).²³²

Dessa maneira, o processo criativo desse objeto, analisado à luz da fenomenologia e dos princípios extraídos da experiência de consciência dos objetos, podem também ser esmiuçadas e organizadas dentro da estrutura das cinco diretrizes que já foram expostas anteriormente. Elas poderão nortear o designer no processo criativo que é realizado na última etapa desse processo que consoma o objeto definitivamente e materialmente.

Essas diretrizes visam auxiliar o designer a realizar escolhas gráficas mais alinhadas com o objeto no seu formato descritivo e também na sua forma ideal ou na sua essência. O conceito de medieval acima mencionado é aplicado às diretrizes com finalidade exploratória e a fim de exemplificar como o modelo de consciência derivado da aproximação entre Flusser-Lobach e a fenomenologia poderiam ser aplicadas a essa única parte temporariamente isolada. Assim, o conceito é posto na estrutura organizacional do modelo, respectivamente e ordem crescente, ficando da seguinte maneira:

- 1- **Um dado é evocado**²³³ – o sujeito se dá conta de uma informação à frente, informação que ganha foco temporário, como por exemplo a capa na alias da tabela anterior (Figura 28). Essa parte por sua vez traz consigo algumas noções que formam um conjunto em torno dela, chamado de totalidade. Uma vez que o designer recebe um briefing ou qualquer outro objeto ou ato da mente que seja descritivo, isto é, que descreve a visualidade do livro como medieval, por exemplo, faz com que o sujeito se dê conta de algum ‘estado de coisas’ nessa informação, no caso, o estado de ser medieval.
- 2- **Multiplicidade de dados**²³⁴ – o sujeito percebe uma multiplicidade de outras noções acerca de um único estado de coisas (como é; o que faz; onde está). O sujeito instantaneamente se dá conta que em ‘*medieval*’, no local eidético ou ideal onde esse conhecimento existe (região das idealidades puras)²³⁵ existe também uma multiplicidade de outras coisas relacionadas, formando um mapeamento de noções da coisa – *sombrio, manual, tradicional, místico, entre outros*. Assim como nos dados seguintes há também inteligibilidades próprias à informação. Em *sombrio*, por exemplo, existe noção de *luminosidade, matiz, conceitos, símbolos, entre outros*. Formando assim, conjuntos dentro de outros conjuntos.
- 3- **Cruzamento de dados** – Todos aqueles dados passam a ser entendidos sobre o fundo de uma mesma narrativa – *medieval*, que se torna uma e todas aquelas expressões. Essas, por vezes, são compreendidas como sucessão de aparecimentos de ‘*medieval*’, ainda que sejam percebidas também individualmente.

²³² LOBACH, B. (2001, p.139)

²³³ SOKOLOWSKI, R. (2014, p.22)

²³⁴ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 45-51)

²³⁵ HUSSERL, E. (1989, p. 79)

- 4- **Apreensão de dados** – É um tipo de enraizamento dos dados no sujeito. Um momento de transcendência da linguagem²³⁶ onde o designer se encontra com '*medieval*' propriamente, totalmente despida das informações, apenas como pura consciência. Os dados são o meio pelo qual o sujeito alcança essa compreensão do fenômeno. Ele nota a si como sendo o próprio objeto investigado.²³⁷ Toda informação que o sujeito sabe sobre medieval estão simultaneamente postas para ele, que vê para além do que os olhos podem enxergar,²³⁸ do que todos os livros, filmes, músicas, que o designer já tenha visto, possam representar sobre o assunto.

- 5- **Atitude Criativa** – É o efeito de despertar da criação na consciência do sujeito, que traduz o fenômeno em uma forma poético-discursiva.²³⁹ A descoberta de '*medieval*' alimenta no sujeito a tentação de expressá-lo, de submeter à ideia a um conceito, forma ou símbolo. Impelindo o sujeito a fazer o caminho inverso ao da apreensão, rumo a presentificação. Ao achar-se no centro do ser *medieval*, dado no exemplo, o sujeito retorna lançando uma sucessão de dados, seja nos gestos gráficos, na escolha de materiais usados, constituindo assim um fluxo de aparecimentos que remete a ser descoberto. O designer experimenta seu valor de intersubjetividade, sabendo que repetirá o percurso para comunicar sua descoberta, considerando a transmissão de uma consciência para outra.

Com isso, a mesma experiência criativa que pode ser proporcionada pela fenomenologia quando aplicada aos processos industriais de Lobach e intencionais de Flusser se organizam em cinco etapas: evocar uma informação, temporariamente isolada das demais; Mapeamento de informações ademais, quando as partes são vistas também como totalidades, como por exemplo na figura 28 (segunda coluna; quinta linha) o miolo do livro possui variados elementos, múltiplas informações, formando a estrutura de totalidade vista em Sokolowski.²⁴⁰

Ademais, toda a etapa de apreensão do fenômeno é feita no espaço da mente, estando portanto contida na estrutura de ausência, sendo perfeitamente representada pela imagem do livro como um todo (Figura 36) no qual o designer já assimilou todas as informações sobre o livro alcançando sua identidade geral. Além disso, a imagem remete a um momento do processo alinhado com aquele que foi representado através da figura 3 no segundo capítulo da presente dissertação.

A figura dos lados ocultos do cubo (Figura 3) momento no qual o objeto está entre os lados que já foram dados e os lados que serão dados, mas também, representa a dinâmica de girar o cubo e ver as faces presentes tornarem ausentes e as ausentes tornarem-se presentes. Nesse segundo caso o cubo em si, está representado na mente enquanto o cubo material, físico está sofrendo as mudanças

²³⁶ BACHELARD, G. (1978, p. 186)

²³⁷ BECCARI, M. (2016, p. 136-138)

²³⁸ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 25)

²³⁹ BACHELARD, G. (1978, p. 189)

²⁴⁰ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 47)

da dinâmica.

Não obstante, as etapas de mapeamento e cruzamento de informação também são envolvidas pela dinâmica de ausência e presença na medida em que o cruzamento das informações, que conectam uma parte a outra sob a mesma identidade, o fazem no hemisfério da mente e em relação às partes que são materialmente dadas também. Para a fenomenologia noesis e normas são correlatas, de modo que não se pode chegar a uma ideia sem que haja uma referência no mundo, sem que haja um correlato material, empiricamente dado.

Esse fator estabelece a semelhança entre essa etapa das diretrizes geradas e a fase dos olhos nos processos de Flusser, os olhos para o autor é uma etapa criativa que permite perceber mentalmente o mundo, ter uma nova consciência que servirá de trampolim para novas relações em torno da imagem. Relação essa que o autor associa à imaginação, ao ato em si de imaginar, contudo, a existência concreta para o autor se dá excepcionalmente no mundo, também nas imagens já existentes, e no último momento, no ato da concretização.

Em suma, as duas estruturas acima utilizadas, a tabela anterior (Figura 28) e a descrição das cinco diretrizes pertencem ao mesmo modelo. Modelo esse que foi extraído da aproximação entre os dois autores de design: Lobach e Flusser e o modelo de consciência do cubo, ministrado por Edmund Husserl na sexta investigação lógica. Essa investigação husserliana foi estudada por Sokolowski que a desenvolveu e também a aplicou como leitura de outros objetos e eventos.

4.7 Resultado da aplicação do modelo

Se o exemplo desta aplicação em projeto editorial for levado para o contexto real e cotidiano das criações em design gráfico, o primeiro elemento do processo é a multiplicidade dos dados, que normalmente é dado no briefing, em uma folha de rascunho. A identidade normalmente é dada nesse primeiro contato com a demanda, simultaneamente as representações mentais começam a ocorrer. O designer passa a apreender essas informações, cruzá-las, isolá-las temporariamente e conhecer seu objeto a um nível conceitual, isto é, a um nível mental. O designer a partir desses dados mentais que obtém e os físicos que recebe como demanda, lança continuidade mental para eles, assim como no cubo, em que a consciência busca novas informações com base nas faces passadas e presentes.

Ao analisar individualmente cada individualidade usado pela editora ou pelo cliente para descrever uma ideia, mapeá-los, e cruzá-los é dado à consciência um padrão comum à toda descrição. A partir desse momento o designer faz um esforço criativo-especulativo, para conceber mentalmente a expressão mais adequada ao objeto. No exemplo editorial, o designer busca as expressões visuais de um livro no material pode vir a ser impresso, na paleta de cores que pode vir a ser usada,

matizando mentalmente a estrutura do livro com a inteligibilidade de ‘alguma coisa’ – a coisa descoberta no briefing ou na demanda.

A identidade está em parte dos entes que dão presença - uma tipografia, uma cor, um ornamento, embora ela seja dados a priori como algo de natureza mental passível de ser inteligível por outro sujeito, são essas escolhas gráficas que constituem o ato mental de julgamento que dará existência material ao livro. No projeto *Diablo III: Livro de Cain*, tomado para exemplificação do método, o objeto - uma massa amorfa, sem cor, sem textura, sem dados; a partir da noção de uma identidade - de livro antigo; livro profano, descoberta no briefing começa a forma-se mentalmente, depois graficamente. Essa tomada de consciência da identidade no briefing, direcionada ao impulso criativo, torna acessível ao sujeito os muitos modos como essa identidade pode tornar-se inteligível ao sujeito final.

Aquela massa, outrora vazia, começa a ser preenchida mentalmente com dados. Cada um deles são identidades em si mesmos, coexistindo em função da identidade do livro. Dessa maneira, os gestos gráficos são para a fenomenologia uma evidência dessa identidade.

A informação é tomada como uma impressão mental, que contém a lembrança daquilo que já se sabe sobre o cubo, como também esboça o que ainda não foi visto sobre ele. Nesse método, o diagrama, a tipografia, a cor, são entendidas como evidência de um pensamento. Esses dados tornam inteiramente presente, a idealidade do livro, a partir da intelecção que toma a inteligibilidade disponível nas partes, e da descoberta do ponto onde toda multiplicidade ganha sentido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esta pesquisa, concluiu-se que é possível uma aproximação entre a fenomenologia e o processo do design visto que existe compatibilidade teórica nos seguintes pontos: (1) o processo em design expressa essa tensão dinâmica entre forma e ideia, também presente em fenomenologia. (2) os processos fenomenológicos incluem multiplicidade, identidade, partes e totalidades, o mesmo serve para o design que produz suas imagens e objetos a partir de múltiplos elementos gráficos. Essa dinâmica de multiplicidade também mostrou reflexos na área projetual na presença de múltiplas informações, assim como nas múltiplas formas como um projeto por existir: forma mental, gráfica, descritiva, etc. (3) as estruturas de ausência e presença vistas na fenomenologia também podem ser vistas em design através do esforço criativo de imaginar, lembrar, perceber informações e tentar desdobrar novos aparecimentos.

Sendo assim, o conteúdo revelado é o fenômeno, a intencionalidade é a representação mental do objeto, noesis os atos da mente e noemas os atributos dos objetos que dão o entendimento de alguma coisa. O conteúdo remete a forma física às faculdades mentais, a síntese daquilo que se representa remete à imaginação;

em sua unidade, ao entendimento; em sua totalidade, à razão. Temos então três faculdades ativas que intervêm na síntese, mas que também são fontes de representações específicas.

Os aspectos mais importantes da configuração do objeto ganharam foco e foram descritos na primeira coluna. O tipo de descrição realizada teve por base o modelo de interação da mente com os objetos que é proposto por Sokolowski e André Leclerc e inclui os atos que Husserl descreve como noesis: imaginação, prospecção, especulação, antecipação, lembrança, paixão, volição, julgamentos, percepção, etc) nessa lista Leclerc introduz também, os atos de crenças, enganos, desejos, e Sokolowski (2014) inclui o ato de ilusão ou alucinação. Essas experiências derivam da forma física dos objetos, de suas configurações artificiais e das relações psicológicas que são estabelecidas com elas (LOBACH, 2001, p.39) Portanto, pode-se dizer também que na tabela (Figura 28) de um lado se apresenta os normas e do outro as noesis.

A estrutura do entendimento pode ser melhor examinada nesse estudo realizado por Deleuze (2018), não obstante, ao abordar a existências dessas faculdades mentais: dos atos mentais; estruturação do conceito; e representações do objeto sensível, a presente pesquisa busca apenas pontuar a necessidade de aprofundar esses estudos para se obter um resultado mais preciso quanto a influência dos atos mais na percepção dos objetos, do conhecimento.

A interação com o livro pode ser em alguns pontos similar a interação com o cubo no ponto em que o cubo também revela parte presentes ante partes ausentes, o mesmo parece acontecer com o livro que revela algumas partes em um determinado momento, como a capa, ante o miolo que está ausente e que por tanto estará co-intencionado como uma imaginação. Do mesmo modo, a contra capa é antecipada pela mente quando o usuário percebe a capa e a contra permanece oculta para os olhos mas dadas para a imaginação. Assim foram analisadas a correspondência das escolhas gráficas entre si em relação com o objeto inteiro.

Essa capacidade de imaginar as partes é que permitem ao designer entrar na atitude criativa e projetar escolhas gráficas alinhadas como na figura 18, a capa mostra-se compatível com o tipo de textura escolhida para o projeto, assim como a tipografia atua reforçando esse vínculo entre capa e textura através da identidade que é lançada a consciência, de ser sobre manuscritos envelhecidos. Todas as partes assumem essa identidade de ser sobre algo antigo e se reafirmam na sucessão dos aparecimentos do objeto através da interação.

O maior apontamento de que os pensamentos desdobrados do projeto estavam seguindo o caminho certo foram as próprias escolhas gráficas feitas pela organização da Blizzard Entertainment estarem alinhadas entre si e com a sinopse do livro também. O próprio gráfico do livro forneceu as informações necessárias para a análise na própria configuração do livro. A estrutura do cubo que foi esplanada à respeito das suas dimensões objetivas e subjetivas revelaram que a

experiência de consciência do cubo é transcendental e que a fenomenologia oferece uma experiência criativa mais complexa que sintetiza identidade.

Para criar o projeto de um livro-objeto que comportasse a intencionalidade de ser sobre um 'grimório' em um antiquário' que remete a episódios de um tempo 'escatológico' seriam necessárias as escolhas gráficas que de fato foram feitas pelo grupo editorial da Blizzard. São elas a textura e a cor das folhas, a tipografia script e courier remetendo a algo manual ou com limitações técnicas. O projeto deveria parecer com aquilo que ele de fato parece para provocar tais conceitos. Sua configuração indica ser como se fosse um livro que foi submetido a fuga, esconderijos, ou um objeto que tenha passado de mão a mão, tornando-se uma antiquária, mais especificamente uma antiquaria profana tomando pelo símbolo principal que é uma forma diabólica na capa, a imagem do diablo, personagem antagonista do jogo online.

Era desejável para a pesquisa que se tivesse em mãos o briefing do projeto editorial analisado para que fosse possível examinar também essa camada de materialidade do objeto e tomar a percepção de como o projeto Diablo III: Livro de Cain foi projetado em sua forma descritiva pelos seus idealizadores. Com isso, a presente pesquisa gerou a descrição do projeto a partir dos releases de fãs do game e também a partir do que a sinopse do próprio livro diz sobre ele.

Após ter usado como base para compreensão do livro sua sinopse, exercendo ali na análise papel semelhante ao do briefing, uma folha guia para o designer, a primeira materialização do projeto, foi realizada uma segunda análise das partes gráficas em relação a descoberta do texto na sinopse.

A análise visual apontou para possíveis intencionalidades que poderiam surgir na experiência de consciência e seguiu o método de exclusão, as suposições que não eram reafirmadas por outras escolhas gráficas iam sendo ficando em suspensão através da experiência e as identidades que iam se fortalecendo através das multiplicidades de escolhas foram sendo sintetizadas em determinado ponto da tabela gerada, dentro do tópico cruzamento de dados, uma das diretrizes processuais geradas pela presente pesquisa.

As cinco diretrizes processuais geradas na terceira etapa dessa pesquisa, devidamente apontadas no quadro acima (Figura 17) são cinco pontos centrais que foram identificados entre as etapas do método de Lobach (2001) e a fundamentação de o que é fenomenologia e como esse método funciona.

Também foi possível concluir por meio desta pesquisa que o modo de leitura pode mudar por meio da presença das imagens, uma vez que elas são lidas circularmente. Esse tipo de leitura permite desprender-se das informações, ir para além delas rumo ao horizonte das novas imagens, dos novos livros. Nesse futuro os livros poderão ser mais imersivos como o projeto editorial Diablo III: Livro de Cain, cujas escolhas gráficas mostram-se profundamente alinhadas. A consequência de se ter um visual tão bem alinhado à essência da coisa é fazer a pessoa acreditar

estar de fato frente a coisas imaginadas, e não apenas imaginar mas tocar a imaginação. No caso, tocar o objeto virtual, o objeto que só existia como artefato de um jogo, manifesta-se real, como se existissem dentro do jogo.

As escolhas gráficas do projeto editorial *Diablo III*: livro de cain articulam a ideia da identidade do jogo online presente na sinopse tecendo junto com o texto de apresentação uma identidade em multiplicidade. Os livros do futuro podem vir a incorporar tão bem as ideias ao ponto de nos fazer sentir que são reais, e de fato são. Nossos olhos, porém, nos enganam dizendo que os objetos não são reais, que reais são apenas os pensamentos sobre eles. Mas o que acontece se um dia os objetos se tornarem tão reais quanto nossos pensamentos, como profetizou Vilém Flusser (2008). Nesse dia estamos em um novo nível de consciência que nos permite ver e sentir as coisas nelas mesmas.

Esse olhar da coisa em si mesma poderá beneficiar não só aquele que consome os objetos do design como produto final, mas também o designer em sua experiência criativa. O designer pode se beneficiar desse novo nível de consciência que é circular na medida em que for capaz de enxergar através das presenças o futuro e o passado de seus objetos. Quando puder através dos processos imaginar múltiplos modos para ele, instantaneamente, e conseguir calcular a medida perfeita, aquelas escolhas entre tantas combinações que é a expressão exata da essência descoberta. Quando a intimidade com o intencional foi tão grande que olhando o designer for capaz de perceber essências e configurações adequadas para cada uma delas, isso é o que promete um novo nível de consciência: reconhecimento.

3.1 Análise de resultados

Do cruzamento das impressões obtidas na pesquisa qualitativa e de fundamentação teórica aponta que o conceito de intencionalidade é um conceito chave para o entendimento da fenomenologia sem o qual a aproximação com a teoria do design não seria possível. A intencionalidade aparece em processos de design na indagação do sujeito sobre o que é o objeto, mas também na indagação do designer sobre o que é o projeto, assim como em toda experiência criativa.

O processo de descoberta do fenômeno também está nos processos de design quando ao perguntar o que é um objeto, o designer começa a experimentar o objeto, seja esse objeto um protótipo, um similar, ou um briefing (objeto descritivo). Ao descobrir os objetos, o sujeito relaciona-se com a informação que esses objetos doam sobre eles mesmo, isso é o que diz a hipótese dos noemas, são eles que fornecem o logos, ou o conhecimento do objeto.

Tendo em vista que o briefing é um objeto descritivo, de intencionalidades cheias, isto é, presente, pode se dizer do briefing que ele é um noema capaz de fornecer os dados da percepção de um objeto que é esboçado pela mente. O esboço que é realizado, nesse caso, é uma imaginação com respaldo em uma folha

de dados, em uma coleção de informações que o designer tem acesso.

O briefing é a primeira forma material do objeto de design, assim como qualquer descrição fixada em uma superfície torna-se uma base de orientação de escolhas gráficas em processos criativos. É a partir do conhecimento que se tem do objeto mental, e pela redução categorial que se pode compartilhá-lo colocando-o como uma ideia no mundo. Não apenas como uma ideia solta, que passa como um insight entre as mentes, mas sim como uma ideia fixada em um objeto que pode ser contemplada e vislumbrada na presença dele.

Foi possível observar que quanto a solução do problema que envolve as múltiplas necessidades das pessoas do processo e dos múltiplos modos de ser do objeto que a etapa de coleta de dados e pesquisa de mercado ⁶⁴ são fundamentais para a construção do objeto do projeto. Isso pode ser visto no exame bibliográfico de Peter Phillips, no de Lobach e também nos processos de Leopoldo Leal. A coleta de dados ajuda o designer nos processos criativos na medida em que o designer consegue mapear as informações em relação a outras.

Para Bernd Lobach o processo criativo é o desconhecido presente ao homem em diversas camadas, nas camadas superiores ocorrem todas as associações de ideias, sem censura. Para o autor²⁴¹ somente um pequeno número de combinações utilizáveis penetra a consciência e sofre um controle que se apoia nos critérios estabelecidos.

A doutrina da intencionalidade admite que tudo que parece ser é parte do ser das coisas. De acordo com Rafael Cardoso²⁴² a aparência das coisas parece ser um tema forte para o design uma vez que, segundo o autor, o design tem essa tensão entre forma e conteúdo que é pertinente a essa área de conhecimento, tal como é arquitetura e outras áreas projetuais. Essas duas hipóteses combinadas foi o que deu respaldo para a presente investigação: ser o design interessado nessa tensão dinâmica e a fenomenologia ser uma ciência que se inclina para as soluções nesse eixo temático. Assim, o método tipológico também combinou com o formato das evidências que entre si formaram paralelos que as colocavam em alinhamento. A presente dissertação testemunhou o nascimento do terceiro produto enquanto diretrizes processuais, que se propôs organicamente como um modelo através desses dois modelos que ele deriva: o fenomenológico e o processual em design.

Como dito, os dois principais autores da seleção bibliográfica da primeira parte da dissertação: Husserl e Bachelard, embora concordem com a intencionalidade, empregam a estrutura da consciência de maneiras distintas. Não obstante, a doutrina de Husserl é voltada mais para inteligência categórica, de intuições que buscam no mundo mediações concretas e a partir da relação com os objetos do mundo toma a intuição. Bachelard concorda com Husserl, contudo, defende uma intencionalidade mais poética, que não procura necessariamente uma

²⁴¹ LOBACH, B. (2001, p. 150)

²⁴² CARDOSO, R. (2000, p.16)

explicação no real mas que vive a experiência em primeira pessoa, esta que ocasionalmente torna-se interpessoal.

Entre a intuição simples e categórica a teoria de Husserl deixa uma lacuna pois não explica como uma transita para a outra, tendo sido necessário nesse ponto incluir os estudos de Bachelard. Esse é o momento da pesquisa que define a inclusão desse autor. Ambos fazem parte do mesmo ramo genealógico da fenomenologia, tanto Husserl como Bachelard foram alunos de Franz Brentano²⁴³, do qual cunharam a existência intencional, estando na mesma linha embora possuindo abordagens diferentes, um em linguagem poética e outro em linguagem matemática investigando a mesma estrutura da consciência.

Ainda se tratando de referência em fenomenologia também foi abordada a tese do fundador da doutrina da intencionalidade, Franz Brentano em referência secundária interpretado por André Leclerc professor de pós-graduação do departamento de filosofia da UnB. Também foi incluído na seleção bibliográfica das fontes primárias de Gaston Bachelard²⁴⁴ nos estudos das imagens poéticas.

Sintetizado as evidências do apanhado teórico e as constatações feitas do cruzamento entre as leituras bibliográficas realizadas, e a partir da perspectiva da hipótese abordada no parágrafo imediatamente abaixo, nasceram as cinco diretrizes mencionadas.

No cruzamento do apanhado teórico foi constatado que todos os autores estudados, embora seguissem doutrinas fenomenológicas diferentes concordavam que intencionalidade é o ato da mente de buscar inteligibilidade nas coisas e que a fenomenologia é uma ciência ocupada em estudar a consciência, isto é, o ato de dar-se conta, de notar ou reparar algo e alguma coisa, é a descoberta da razão na presença dos objetos, enquanto o fenômeno é o conteúdo que se dá a saber na experiência. A epoché, ou redução transcendental, também foi um termo constatado como homogêneo entre as diferentes doutrinas, que sobre ela concordam entre si, ela é a suspensão dos juízos, dos predicamentos, julgamentos e preconceitos, o esvaziar da roupagem, da linguagem que leva a região das abstrações puras.

Algumas semelhanças foram constatadas e que podem vir a permitir uma possível aproximação entre as duas áreas de conhecimento, assim como algumas discrepâncias também foram analisadas e resolvidas. Os pontos de alternância desta pesquisa foram justificados com embasamento em Vilém Flusser²⁴⁵ que mostrou-se como um possível suplemento quando apenas combinar os tipos não era suficiente para aproximá-los, isto porque Flusser defende explicitamente o uso da fenomenologia em processos criativos e fórmula alguns conceitos que puderam ser aproveitados entre as lacunas da pesquisa.

Um exemplo de colocação feita por Flusser (2008) que pode ser aproveitado

²⁴³ LECLERC, A. (2016)

²⁴⁴ BACHELARD, G. (1978)

²⁴⁵ FLUSSER, V. (2008)

nas lacunas dessa aproximação tipológica entre design e fenomenologia foi o conceito de abstrair o concreto e concretizar o abstrato. Além dessa, as colocações a respeito de programar sobre as superfícies, fixar pontos e distribuir elementos gráficos ao acaso também foram suplemento bibliográfico que permitiram costurar através das lacunas que ficaram entre o entendimento da ideia e sua expressão no objeto gráfico.

Identificou-se também que os autores Flusser e Lobach estão em polaridades opostas sob o viés da fenomenologia. Um estando no eixo noemático e o outro no eixo das noesis. Ambos foram explanados, mas apenas Lobach foi selecionado para ser o modelo de onde sairiam as bases para o terceiro tipo, isso também porque Flusser não propõe sua crítica como método.

A pesquisa não foi um trabalho simplesmente de comparar o tipo A com o tipo B, mas também de gerar um terceiro produto, o tipo C e aplicá-lo à alguma análise, conforme é feito no método tipológico. Foi o referencial em Flusser que permitiu homogeneizar o discurso tornando-o uniforme, transformando a dinâmica comparativa dos tipos em um substrato genérico que contempla a ambos.

Na análise do projeto, sobre qual se aplicou as cinco diretrizes resultantes, o referencial bibliográfico em fenomenologia foi sutilmente mais predominante que os processos de Lobach, isso devido ao formato do livro ser compatível com o formato do cubo. Ambos têm uma estrutura geométrica parecida e uma estrutura de interação também parecida: algumas partes estão ausentes enquanto outras estão presentes, a capa e o miolo do livro possuem essa dinâmica, capa e quarta capa possuem essa dinâmica de ausência e presença.

O livro também possui estrutura compatível com os atos de antecipação que puderam ser vistos na interação com o cubo. O usuário frente ao cubo visualiza apenas as faces presentes, mas no momento que ele gira o cubo para a percepção a face presente some e uma nova surge. A mente lança a face que irá surgir por meio do ato de antecipação da informação que é uma intenção vazia e ausente. O mesmo ocorre com a estrutura do livro quando uma página do livro passa e a mente se lança sobre a próxima por meio do ato da antecipação. Se há uma ruptura no padrão de identidade do layout entre a multiplicidade de seus elementos gráficos a mente terá uma reação de surpresa, pois era esperado uma continuação da mesma identidade já dada e conhecida.

Além disso, pode-se evidenciar que o livro mantém a coerência com o mundo de santuário que existe virtualmente, uma parte ausente dessa materialidade. Algumas pessoas reconhecem no livro toda a história que não está co-intencionada para outras pessoas que desconhecem a existência da forma virtual da idealidade do jogo, o que justifica a seleção do livro para aplicação do modelo husserliano. As três estruturas da fenomenologia husserliana serão aplicadas a esse projeto, para a partir da análise lançar uma luz para possíveis caminhos epistemológicos em processos criativos. Esses por suas vez podem ser mais reflexivos, podem

incorporar mais momentos de leitura do mundo e dos seus elementos, assim como da história e das ideias que o mundo oferecem publicamente, que aí estão para nossa consciência, esperando apenas a iniciativa do designer em realizá-las.

Através da hipótese acima esboçada por Sokolowski na dinâmica de consciência do cubo e de consciência da melodia em Leclerc os elementos gráficos do projeto editorial no capítulo 6 foram examinados apontando para a identidade de ser sobre o que ele é. Foi examinado se as escolhas gráficas geram alguma surpresa, alguma ruptura na identidade apresentada através das partes, são elas: paratextos, capa, quarta-capa, lombada, folha de rosto, e todos os outros vistos na figura 12. A capa aponta para uma identidade que é confirmada através de todos os modos de ser do projeto editorial conduzindo a percepção da ideia que o jogo realmente apresenta, um mundo pós apocalíptico.

A base bibliográfica em Lobach aparece de maneira mais tímida nesse momento de análise, pois suas fases de processo criativo tem um caráter de preparação de um objeto que ainda não é existente. Não obstante, é possível tirar o objeto da presença, tornando-o ausente. O ato mental de imaginação do modo como foi abordado na experiência com o cubo, permite visualizar o processo criativo do projeto e conceber não só a forma descritiva mas outras formas para ele. de modo que, ele poderia ter a forma de uma folha escrita, mas também a forma de um outro produto, não necessariamente um livro, isso porque se parte da ideia rumo ao concreto, do modo como foi articulado por Flusser²⁴⁶ no conceito de concretizar o abstrato. A partir do objeto presente, é possível formar o briefing dele com se fosse um objeto ausente. Contudo, ter visto o objeto é tê-lo recordado, de modo que o briefing elaborado não estaria distante de sua configuração real.

Toda a análise do projeto acontece nas camadas entre o real e o imaginado, a própria ideia que originou o livro-objeto *Diablo III: Livro de Cain* pertence a um mundo imaginado concretizado em formato de um jogo. Esse mesmo mundo imaginado poderia se concretizar em formato de filme, de xícara e outros produtos, pois trata-se de uma ideia que poderá ser fixada em qualquer lugar por quem a entendê-la. Essa é a proposta da fenomenologia enquanto ferramenta de processos em design permitir a materialização de pensamentos em superfícies.

O maior obstáculo que a presente dissertação encontrou no tratamento dos dados foi em relação à quebra de uniformidade nos termos de cada autor em design ao abordar a teoria da fenomenologia e a intencionalidade. Esse problema se deve em parte por ocasião desse segmento filosófico possuir variedades de doutrinas, entre elas a de Hegel; Sartre; Kant. Alguns autores em design irão abordar a fenomenologia a partir dos conceitos de Heidegger. Com efeito, os termos vão ficando dispersos, o que se entende como ser, como apresentação, como essência vão recebendo diferentes abordagens, tal como o tempo, o devir ou o vir a ser. A fenomenologia husserliana que, diferente das citadas, é uma doutrina descritiva

²⁴⁶ FLUSSER, V. (2008)

inclinada para o estudo das objetividades, concorda com os predicamentos de outros autores, contudo direciona-os às questões matemáticas e linguísticas.

Cada corrente da fenomenologia tem sua própria rede de termos e conceitos, o que ocasionalmente pode vir a confundir o significado por semelhanças no discurso. Adotou-se a terminologia do jeito como ela é empregada nos escritos originais de Husserl traduzidos pela editora Abril Cultural, lançado em 1989 na coleção “Os pensadores”. Acredita-se, a partir desse estudo selecionado, que a fenomenologia é uma área de conhecimento bastante ampla e capaz de comportar todas as variedades de conceitos no entendimento único de ser sobre o pensamento ou as ideias. Desde que seja empreendido essa tentativa de aproximação entre os demais conceitos, principalmente dentro de design a fim de uniformizar o que é a fenomenologia na narrativa do designer.

As combinações teóricas foram feitas de modo a preservar as terminologias, por exemplo, os modos de ser defendido por Marcos Beccari por exemplo, ao ser combinado com a identidade em multiplicidade de Sokolowski apenas foi indicado ser termos que podem substituir um ao outro no discurso, assim como o termo sucessão de aparecimentos que foi visto em André Leclerc poderia ser substituído pelos dois termos anteriores.

Os três termos expostos acima como exemplo foram mantidos na presente dissertação, às vezes variando por ocasião, mas não se adotou a postura de eliminação de uma por outra. O modelo fenomenológico, de acordo com Natalie Depraz, não utiliza do método de eliminação de hipótese frente outras, mas sim de suspensão temporária dessas hipóteses.

As semelhanças e divergências que puderam ser identificadas entre o modelo fenomenológico e o método de processo proposto por Bernd Lobach²⁴⁷ com quatro fases abrangendo pesquisa de dados e prototipagem, ponto em que diverge da proposta fenomenológica, uma vez que a coleta de dados é necessária para os processos de Lobach, mas o processo criativo pelo viés fenomenológico não se restringe apenas a coleta de dados e não precisa de prototipagem pois é um modelo que prevê resultados. Não obstante, a coleta de dados e a prototipagem auxiliam o processo fenomenológico, uma vez que o protótipo doa presença do objeto que poderá ser experienciado antes de ser lançado e a partir da coleta de dados doa informações que poderão tingir a experiência imaginativa durante a elaboração do projeto.

3.2 Diretriz de multiplicidade de informações

A fenomenologia não prevê uma etapa de coleta de dados e a chamada multiplicidade de informações não se define exclusivamente pelo uso de folha de dados ou mapeamento de informações. Essa etapa que transformou-se em uma

²⁴⁷ LOBACH, B. (2001, p. 139 -155)

diretriz processual teve influência nos processos criativos de Lobach, Phillips, Leal. Os três autores defendem coleta e mapeamento de informações para o entendimento da identidade do objeto.

Lobach elabora um gráfico com um mapa de informações planejadas sobre as possíveis escolhas para a configuração de uma cama hospitalar infantil (Figura 7) no qual ele cataloga cores, materiais, ambiente, etc. As informações nesse gráfico revelam o carácter da cama através dos muitos modos como ela pode ser uma cama.

3.3 A evocação de um dado

A diretriz processual de evocação de um dado não aparece em processos de design, nenhum dos quatro autores analisados em design defendem a evocação de uma única informação em processos criativos. Contudo, essa diretriz está na experiência de consciência do cubo²⁴⁸ e na experiência de consciência da melodia²⁴⁹ que recebe uma informação por vez, enquanto as outras são co-intencionadas.

Durante a pesquisa foi visto que a mente só consegue trazer para a consciência um objeto de percepção por vez, isto é, objetos imediatamente dados. Os objetos mentais possuem capacidade de multiplicidade uma vez que podem ficar retidos na consciência como lembrança. Existem também os objetos imaginados, mas os percebidos são focados quando vem à consciência.

Além disso, a diretriz de evocação de um dado está indiretamente relacionado com a noção de identidade, uma vez que por intermédio da bibliografia se pode ver que a consciência é de uma e a mesma coisa, de uma unicidade que a mente foca no processo de descoberta das coisas.

3.4 Tentativa e erros

O problema da prototipagem nos processos criativos foi levantado por Peter Phillips²⁵⁰ que critica a valorização das etapas de tentativa e erro que consome tempo e gera despesas. Para o autor o designer deve visar o acerto. Da parte da fenomenologia essa etapa do processo de Lobach é discordante em determinado ponto, entretanto, combina em outro ponto específico.

O problema de tentativa e erro para a fenomenologia é que, de acordo com Sokolowski²⁵¹ o erro ou engano é parte dos modos de um objeto. O erro deve ser suspenso ao invés de descartado. As percepções equivocadas de um objeto, nesse ponto de vista, devem ficar em segundo plano, pois entende-se que se a mente alcançou aquele erro é porque ele está presente e surgirá para outras pessoas.

²⁴⁸ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 28)

²⁴⁹ LECLERC, A. (2018, p. 41)

²⁵⁰ PHILLIPS, P. (2003, p.69)

²⁵¹ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 54)

Nesse ponto a fenomenologia discorda Lobach pois não prevê o descarte do equívoco, mas por outro lado concorda com a dinâmica de tentativa e erro defendida por Lobach e com a integração desses erros aos acertos, assim como a segurança é integrada à temeridade nos processos criativo do autor.

Outra vantagem que a fenomenologia oferece aos processos de design nesse assunto de tentativa e erro é a otimização desse processo. Se admite que o esboço do projeto seja realizado primeiramente no mental por meio dos atos de especulação, prospecção, lembrança, que vão constituindo a forma mental ao projeto. Como vista na experiência de consciência do cubo²⁵² essa dinâmica da mente é maleável podendo se adaptar a imaginações variadas,²⁵³ entre as quais é possível que a mente tenha inspirações paralelas e até mesmo contrárias a identidade esperada, o que não impede a descoberta do fenômeno, mas o daria através do contraste com o erro.

O outro documento tomado para levantamento tipológico do processo do design foi Leopoldo Leal que se relaciona com o modelo proposto pela fenomenologia. O autor defende que o processo acontece de maneira caótica sem que se tenha muita compreensão do projeto, e defende que o funcionamento da mente implica nas informações e experiências estarem constantes em conexão, a mente começa a detectar alguns sinais pelos sentidos que vão levando e trazendo informações e fazendo com que se choquem. O autor defende as experimentações alegando que elas permitem mudanças de rumo criativo mostrando-se compatível com a proposta fenomenológica mais que distinguem-se no ponto em que por ser categorial, o processo mental para a doutrina husserliana não é desordeiro, mas sim organizado a partir das similaridades de identidade. Uma ideia remete a outra ideia criando uma constelação de sentidos, não só por estarem ligadas à experiência individual do usuário, mas também por estarem relacionadas objetivamente.

A crítica de Flusser às imagens técnicas recai justamente nesse ponto, em que sem ter amadurecido o suficiente uma ideia o produtor de imagens as submete ao processo de concretização produzindo superfícies que não informam, que a mente não é capaz de abstrair justamente porque os elementos de sua configuração estão dispostas ao caso. A própria essência das imagens técnicas é mal compreendida pois elas não passam pelo processo de abstração.

Quando Lobach²⁵⁴ separa o objeto de design em dois aspectos: o produto conceitual e o produto material, teoria de método que se enquadra no paralelo noesis e noemas estabelecidas por Husserl²⁵⁵ esse ponto da pesquisa também encontra um paralelo em Flusser no conceito de abstrair e concretizar tal como é pontuado no processo criativo que Flusser apresenta. Nesse paralelo entre o concreto e conceitual todos os autores selecionados para esse estudo concordam

²⁵² SOKOLOWSKI, R. (2014, p.29)

²⁵³ LECLERC, A. (2018, p.41)

²⁵⁴ LOBACH, B. (2001, p.140)

²⁵⁵ HUSSERL, E. (1989, p. 16)

entre si, esse é o paralelo figurado por noesis e noemas dentro dos processos de design: concretizar e abstrair.

3.5 Caminhos para futuras pesquisas na área

O objetivo deste tópico é apontar caminhos de pesquisa dentro do tema que surgiram durante esta investigação. Essa contribuição para a área de conhecimento que a fenomenologia deixa para o design, pode vir a florescer e ser melhor apurada em futuras pesquisas por outros pesquisadores. A fenomenologia mostrou-se como uma ferramenta bastante peculiar em processos de design, possivelmente em decorrência de ser pouco explorada pela área de design.

Esta pesquisa não se destinou ao estudo da relação perceptiva do usuário, e sim, da relação do designer com a informação frente ao briefing, das escolhas gráficas que ele fará para estabelecer um vínculo entre o objeto imaginado e o objeto concreto. Uma revisão bibliográfica sobre o design, arte e arquitetura evidencia como diferentes autores constroem em seus textos uma conceituação da fenomenologia que pode ser aplicada ao campo do design. De modo geral há um entendimento do design enquanto uma prática projetual que envolve coleta de dados de produtos similares e coleta de dados das expectativas dos usuários quanto ao produto. A parte do processo criativo que é centralizada no produto se restringe à configuração gráfica do objeto. Alguns autores formularam seus modelos de processos com base na crítica sobre a falta de algo que identificamos como intencionalidade.

Um dos pontos que essa abordagem fenomenológica dos processos demonstrou, foi possuir uma abertura para muitas continuações em pesquisa sobre o assunto, no eixo da hermenêutica e percepção. É possível realizar um levantamento sintático visual comparando os elementos da expressão entre si e fazendo uma gestão desses entendimentos, ou essências, e a fenomenologia pode ser uma ferramenta que auxilie o designer na organização da informação. O modelo aqui proposto mostrou-se favorável a esse tipo de aplicação em design.

Outro ponto que pode ser destacado aqui, é que os fundamentos da fenomenologia defendem um princípio que pode beneficiar o processo de configuração dos produtos. A hipótese de que a inteligibilidade das coisas é dada para nós, somos aqueles que recebem o saber das coisas, de modo que a fenomenologia também pode vir a oferecer um modelo de leitura dos fenômenos, não apenas por indicar uma nova maneira de olhar o projeto, uma maneira não apenas mais reflexiva, como é abordado nesta dissertação, mas também uma maneira de olhar o projeto transversal entre designer e usuário. Compreende-se que ambos, embora tenham vivências anteriores com o objeto que podem ser distintas um do outro, estão ambos frente a percepção de um mesmo fenômeno.

Sokolowski²⁵⁶ exemplifica o caso comparando com a percepção de um edifício por dois sujeitos diferentes. O autor defende que um sujeito se apropriando da perspectiva de um outro frente a algum objeto, pode chegar a mesma experiência de consciência daquele sujeito. O designer sabendo ser capaz de antecipar possíveis relações de consciência do seu usuário com o objeto, pode ser capaz de configurar objetos para uma comunicação mais eficaz.

Além dessa abertura que o design pode ter e que a fenomenologia pode oferecer às bases teóricas em design, esta pesquisa aqui realizada também indica possíveis caminhos de pesquisa para a área cognitiva do design. O estudo aqui realizado apontou que pode existir uma dinâmica de conjunção da informação que pode favorecer o processo criativo.

A experiência de consciência aqui apresentada se dá em etapas que primeiro isolam a informação, depois a colocam contra o fundo de outras que sucedem e antecedem as informações retidas. Do mesmo modo como foi exemplificado na experiência de consciência do cubo, a estrutura do livro mostrou-se completamente compatível com a dinâmica da consciência. Uma página sucede a outra, são temporariamente entendidas isoladamente, e podem apontar para uma mesma essência por meio do seu visual como foi visto na análise do projeto editorial *Diablo III: Livro de Cain*.

A comparação da evolução do método de processo em design com aquela defendida por Vilém Flusser como um modelo que aponta para um novo nível de consciência é um dos caminhos que mostrou-se possível de ser traçado. Desse modo, verificou-se uma abertura para um levantamento bibliográfico que observe a evolução do processo em uma perspectiva histórica, para verificar se de fato há essa tendência processual mais inclinada para a fenomenológica e uma abordagem da informação. Para esse caminho de pesquisa é sugerido o seguinte processo de pesquisa: (1) Identificar as similitudes entre a fenomenologia e os processos do design; (2) Apresentar autores cuja teoria e prática processual compatíveis com os fundamentos da fenomenologia; (3) Apontar autores que destacam a fenomenologia nos processos do design.

Não apenas esse caminho para futuras pesquisas na área foi constatado, mas também pode se perceber que há crítica por parte dos autores quanto à mecanicidade do processo criativo que a fenomenologia pode ser capaz de resolver. Algumas abordagens processuais do design são mais secas no tratamento da informação, e a transferem ao usuário de maneira impositiva, sem estabelecer um diálogo aprofundado. O conteúdo da informação pode ser por vezes um conteúdo descoberto no próprio ato de fabricação, e não anterior a ele como foi defendido aqui nesta pesquisa, que haja reflexão sobre o conteúdo.

O processo mecânico não se importa com a percepção do usuário, seu objetivo é materializar o discurso poupando o máximo de tempo. Há abertura nos

²⁵⁶ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 27)

fundamentos fenomenológicos também para embasar essa crítica levantada por Vilém Flusser, uma vez que Husserl também critica esse tipo de abordagem extremamente técnica, chamando essa atitude de predicamentos egóicos e pensamentos cartesianos. Pode haver a tendência no design para um processo apressado em materializar um projeto, negligenciando com isso a qualidade da informação. A fenomenologia apresenta-se como uma ferramenta potencial para auxiliar a solução desse processo engessado em templates.

O estudo demonstrou possuir um ponto forte quanto à influência da subjetividade na apreensão do fenômeno e de sua respectiva comunicação, os resultados apontados não foram muito exatos variando entre Husserl e Bachelard. Conforme Husserl a descoberta da ideia em um objeto passa por filtros subjetivos já que os atos mentais são atos individuais. É por meio deles que o sujeito evoca e materializa uma ideia. Husserl assegura que:

“Quando considerado que a ideia de certo objeto é formada pela associação de sensações, percepções e outras noções. É confundido os atos empíricos que o sujeito realiza para alcançar tal ideia, com a própria ideia, que, no entanto, é um conteúdo ou significado não dependente dos atos empíricos do sujeito que procura alcançá-la.” (HUSSERL, 1988)

Este processo de subjetivação da informação teria que ser melhor investigado em ocasiões futuras, pois não mostrou efetivamente, apenas por meio do levantamento bibliográfico, ser capaz de manter a essência do projeto preservado sob o plano das leituras subjetivas. Husserl, afirma que esses filtros individuais não mudam a ideia pretendida no objeto, apenas recriam essa ideia em mente com particularidades mais subjetivas. Para o filósofo, o objeto continua sendo o mesmo em todos os casos e independente da leitura que o usuário faça do objeto. Bachelard, defende haver uma intersubjetividade mesmo na experiência individual do fenômeno, afirmando que de algum modo, a familiaridade com o fenômeno, e um sentimento anterior ao próprio fenômeno, poderiam influenciar a percepção sobre ele.

Também é possível compreender o design editorial em uma perspectiva contemporânea ao crescimento da tendência digital é o saber de que, estando em ambiente virtual os leitores alimentam um universo literário virtualmente, baseado naquele que foi criado pelos autores, o que é conhecido como “*Fandon*”. Muitos fãs continuam a obra de seus autores preferidos em técnicas diferentes, embora toda esta extensão material se fundamente em um único mundo ideológico, de puras idealidades.

A editora Mariana Rollier atuante no mercado editorial brasileiro a vinte e um anos foi convidada para uma entrevista nesta dissertação. Afirma que a criação da *Fandon* foi uma imensa revolução no entretenimento e impactou diretamente a produção de livros no século 21. Esse espaço, chamado *Fandon*, de acordo com Marina Rollier, permite o crescimento do universo literário, no qual os fãs

continuavam as obras seja por meio de fanzines, blogs, games, animações, boardgames e ilustrações. Compreende-se fenomenologicamente que para continuar uma obra é necessário apreender a ideia da obra e fazer com que a essência pura que a obra seja inteligível, isto é, identificável por outros fãs. Ao longo desta dissertação será pontuado os conceitos de '*ideias puras*' com base em Husserl e o processo como o designer descobre essa idealidade e a transmite utilizando sua base técnica.

Além disso, o ponto a ser considerado nos processos do design editorial é a popularização das publicações eletrônicas. Iniciou-se um tsunami de indagações sobre a utilidade dos livros físicos. O livro, portanto, pode vir a ser para o leitor um objeto não apenas de materialização conceitual mas um objeto de descoberta psíquica. Ele pode ser uma âncora por executar uma comunicação visual que tem evidência em uma experiência mental do objeto, em que as identidades se confirmam e que a informação se concentra em um ideal.

O surgimento de zonas virtuais que alimentam e concretizam universos ideais; e a popularização dos livros eletrônicos que podem ter influência sobre tendências gráficas do design de livros. Os fatores que permeiam o design editorial possuem extensa importância para um olhar fenomenológico sobre os processos criativos do livro. Além da problematização de ser um mercado fechado em nichos.

Nessa perspectiva, Vilém Flusser aponta para uma tendência de privatização da informação que ocorre no excesso de subjetivação do fenômeno. Para o teórico, a informação é, por vezes, trancada no pensamento individual de quem cria a comunicação, tornando-a acessível apenas para ela mesma ou para um mesmo grupo bastante segmentado que compartilha do significado do código. Sokołowski critica essa atitude, defendendo que tudo que se coloca no mundo é algum pensamento para alguém, pelo princípio da publicidade da mente.

O que foi possível constatar por meio da seleção bibliográfica é que o designer, frente a essa fase de apreensão e tradução, pode utilizar-se da sua própria experiência subjetiva para tornar sua descoberta inteligível, se colocando no lugar de quem irá receber o fenômeno, ou especulando que talvez o receptor consiga colocar-se na posição do designer. Nessas duas condições a articulação dos significados particulares em um objeto pode ser dado em essência. Sendo que sempre será dado, via de regra, em relação ao significado que já estão no mundo.

Também foi possível identificar compatibilidade estrutural entre Flusser e Lobach. Além de pensamentos diferentes, esses dois teóricos estão em camadas diferentes do processo criativo. Lobach na camada das virtudes concretas e Flusser na esfera do etérico e do noético. Daquilo que é intencional, que pode ser, e que será representado para a mente do designer nos processos criativos, do usuário no consumo/recepção, excluindo as necessidades de uso.

Concluiu-se que a experiência do designer é uma experiência de transitar entre camadas de manifestação do projeto (mental/descritiva/concreta) por meio da

ideia em si, do briefing fixador das ideias, do produto materializado. Enxergando também através da temporalidade do objeto, no passado por meio das lembranças que o designer leva para os processos criativos, no presente por meio da experiência imediata com as informações que florescem do projeto e para um momento futuro no qual o designer irá ver consumado o desejo de expressar o que em algum momento era apenas forma mentais, apenas um objeto intencional.

Também é possível afirmar haver uma compatibilidade entre a estrutura do livro e a estrutura do cubo. Ambos podem ser fatiados em partes temporariamente isoladas, para em um segundo momento o usuário girar o cubo, ou no caso do livro virar a página e deparar-se com uma nova face/folha que revelará frente a anterior e imaginando a próxima folha/face o que o visual do livro informa.

Ainda na busca por indícios entre os fundamentos husserlianos e o processo do design que possibilita essa aproximação, notou-se que Sokolowski faz menção à influência dos atos mentais nessa dinâmica de experiência de consciência. Entre os atos da mente estão os atos de antecipação, volição, imaginação, lembrança, antecipação, prospecção, percepção. Esses atos da mente atuam como filtros na recepção da informação, podem projetar para o designer possíveis escolhas gráficas para o futuro projeto. Isso porque durante a etapa de cruzamento da informação, o que pode chegar a mente do designer passa por esses filtros, lançando uma impressão especulativa, outras vezes imaginativa, até impressões do objeto tomadas pelo ato de recordação e de experiências tácitas do designer que podem projetar possíveis escolhas gráficas para o objeto do projeto.

O designer pode utilizar-se desse saber para projetar objetos que provoquem atos mentais específicos, como o ato chamado por Sokolowski²⁵⁷ de ato de ilusão, que seria a impressão de que o livro seja algo que não é. Por exemplo, ilusão de textura, ilusão de peso, mas na realidade ser apenas uma representação gráfica utilizada para estimular a consciência do leitor de modo específico. A hipótese de influência dos atos mentais na experiência de consciência e mais especificamente da informação também é defendida pelo professor André Leclerc que exemplifica o modelo fenomenológico na percepção sonora da música. Uma informação sucede a outra, se mistura temporariamente formando a percepção integrada das partes. A pesquisa apontou para a existência desse espaço de consciência onde a apreensão do fenômeno acontece, um espaço também onde as informações são assimiladas e associadas a escolhas gráficas.

O designer pode vir a se beneficiar da intimidade com esse espaço na medida em que esse espaço criativo, chamado por Husserl de região de idealidades puras, a medida que compreende que esse espaço de consciência é também o espaço de consciência 'do projeto'. Essa abordagem da criatividade pode auxiliar o designer no processo de transferência das suas impressões mentais.

Como pode ser visto nesta pesquisa, houve uma análise de escolha gráfica

²⁵⁷ SOKOLOWSKI, R. (2014, p. 27)

de um projeto já existente. A análise foi feita sobre as escolhas gráficas do projeto da Blizzard Entertainment, Diablo III: Livro de Caim, analisado na tentativa de constatação dessa prerrogativa husserliana de que a consciência é orientada pelos objetos, e eles, da parte deles mesmos, mostram publicamente o que são. No caso dos objetos de design a maneira como foram pensados, se utilizando dos fundamentos elaborados por Sokolowski.

As estruturas formais da fenomenologia proporcionaram a compreensão de que tendo em mente uma identidade específica para o objeto, isto é, quando suas características ou conceitos são predeterminados, por exemplo, tratando-se de um livro antigo, uma identidade específica, existem elementos visuais que configuram essa noção de ser antigo. Do mesmo modo há elementos que configuram a noção de livro ou caderno, outros que configuram a noção de algo profano, e assim por diante. Eventualmente, há uma representação comum entre as demais noções, isto é, entre a noção de antigo e a noção de caderno, pode haver a noção de artesanato, há também a representação de grimórios, objetos que também evocam religiosidade, conhecimentos ocultos e antiguidade.

O projeto mostrou ter profundidade na experiência de consciência que mesmo separado do contexto “jogo” o objeto mostra-se como aquilo que ele é. A análise só inclui a sinopse do livro e informações mínimas sobre o jogo no momento de confirmação da essência encontrada pelo modelo. A essência dele aparece naturalmente pela multiplicidade de elementos gráficos introduzidos no projeto, e também por terem sido bem escolhidos, de acordo com o modelo utilizado para analisá-lo. De acordo como Sokolowski o objeto revela sobre si, permite que a mente descubra o que ele representa conceitualmente.

O objeto analisado mostrou ser sobre “religião”, sobre algo “profano”, e outros, dentro dos aspectos históricos tanto do cristianismo como do tempo medieval a partir das ilustrações e demais características gráficas. Foi possível descrever um fluxo de pensamentos que se desdobram a partir da materialidade do objeto. A escolha pela textura do papel, sua gramatura, o relevo na capa, junto com as cores e formas que denotam a impressão de serem algo sobre couro, criam, juntas, a ideia de “livro artesanal”.

A abordagem teológica trazida pela ilustração das divindades mitológicas do cristianismo acrescenta um novo nível ontológico ao objeto, que aparenta ser um “manuscrito religioso”. Somada ao fato de lhe ser atribuída a identidade de objeto artesanal, junto à escolha tipográfica, a escolha da textura do papel e outras, também ilustrações profanas, adereços que remetem a instrumentos de torturas medievais. Todas essas qualidades projetam o objeto como pertencente a um tempo da história, o tempo “medieval”, vulgo idade das trevas. Assim o objeto vai adicionando níveis ontológicos a partir das escolhas gráficas. Essas impressões vão se cruzando no processo de leitura do fenômeno e formando a percepção do objeto como um todo, unificado na multiplicidade das ideias que ele agrega.

Conclui-se que a fenomenologia é uma ferramenta que centraliza o processo no próprio objeto, sem negligenciar com isso a necessidade do usuário, apontadas pelas pesquisas de mercado e do contexto cultural. Esse processo inicia-se na leitura do briefing, dando forma mental à ideia, refletindo sobre os desdobramentos das escolhas, para só depois vir a confeccionar graficamente. A experiência de consciência do objeto como parte do processo de design pode complementar o processo genérico do design naquilo que carece, apontando mais especificamente para a construção de identidades centralizadas na própria identidade, para atender as necessidade que a essência do próprio objeto impõe na escolha por expressões gráficas durante o processo. Isso de modo algum exclui a necessidade de coletar a opinião do usuário quanto ao objeto, assim como a opinião do fabricante, que em suma, já vem em forma de demanda no briefing.

A quantidade de resultados gerados a partir da presente pesquisa, o modelo investigado é uma ferramenta que precisa ser melhor desenvolvida. As diretrizes aqui geradas apontaram também para um possível modelo de gestão de informações nos processos, mais precisamente das informações que surgem da interação, confecção e leitura do briefing. Poderá ser possível ter uma ideia intencionada por meio da percepção desse objeto, que é por natureza, se vista da perspectiva fenomenológica, um objeto descritivo, que pode ser entendido como uma manifestação da ideia pura em forma descritiva.

Ao serem analisados os atos mentais na leitura dos conceitos no briefing de design, aponta que o briefing pode ter a importância não reconhecida de ser a primeira manifestação material do projeto. A primeira transferência objetiva-intersubjetiva do objeto que outrora era puramente ideal. Dissertar sobre a leitura do briefing e das escolhas gráficas nele mostrou-se fundamental para a explanação plena do processo defendido: briefing experiência de consciência nele. A disposição da informação mostrou-se também, ao longo deste estudo, ser capaz de tingir a experiência criativa na etapa de leitura. As informações anteriores intencionam sobre as que a sucedem na experiência. Assim como, o que há de vir, nos processos criativos é matizado pelo que se descobre imediatamente e antes de ter concretizado a descoberta, isto é, o produto final depende da experiência com a informação nos processos de design. Uma experiência enriquecedora, que mentaliza, antecipa, especula. Que tem essa capacidade de assimilar simultaneamente os múltiplos modos de um objeto poderá ser mais eficiente pela amplitude de seus braços ou mãos estendidas.

Essa gestão da informação que a fenomenologia propõe visa a leitura da essência do projeto e escolhas gráficas mais coerentes com ele, através do desdobramento dos conceitos em projeto de design. A ferramenta processual aqui apresentada mostrou, ainda que por meio de um simples levantamento bibliográfico, ser capaz de orientar o designer no processo de organização das ideias e pensamentos sobre o projeto nessa etapa de briefing.

A pesquisa indicou a potencialidade da ferramenta em facilitar e até aprimorar o processo, permitindo ao designer utilizar-se da sua própria experiência de consciência para conhecer as coisas e dos códigos culturais para tornar pública sua descoberta, a tornando inteligível para outros. Seguindo a linha de Bachelard, a maneira de tornar um objeto inteligível para outros seria em o designer colocar-se como quem há de receber o fenômeno. Esse foi o motivo pelo qual esta pesquisa deu ênfase na leitura da informação nos processos, para que o designer ao fazer escolhas gráficas, considere a relevância de possíveis desdobramentos em cada escolha ante toda composição, e como há de apresentar-se para cada consciência.

A subjetividade foi a principal variável dessa pesquisa, pois não foi possível constatar ao certo quais são as interferências da subjetividade no processo de escolhas gráficas. Não se concluiu se há perdas interpretativas entre o representado mentalmente e aquilo que foi materializado, principalmente durante a transferência do pensamento de uma mente para outra. Contudo, constatou-se, por meio da seleção bibliográfica, que o designer pode se utilizar do modelo para gestão de informação nos processos, e com isso facilitar a própria compreensão do projeto, assim como para deslocar o eu mentalmente dentro do conceito de projeto.

As imagens poéticas, de acordo com Bachelard são transmitidas de uma pessoa para outra através do sentimento que o indivíduo nutre na experiência, sentimento que para Bachelard emana da alma e vincula-se às memórias. O respeito à subjetividade e ao passado nas lembranças nutre as emoções que permitem aos sujeitos ocuparem espaços nos processos criativos. Designer colocando-se como sujeito do consumo no momento da produção, proposta que também é apreciada por Flusser e que é defendida por Lobach. Por deixar de afirmar a existência intencional, que aparece apenas na dinâmica de interação da mente com a informação e não como representação dada para a consciência, podemos dizer que o processo sugerido por Lobach indica ser o processo ao qual Flusser faz crítica. Por outro lado, o método de processo em Flusser mostrou ser demasiado vago para uma possível aplicação, o que não ocorre em Lobach.

Esta pesquisa também demonstrou que a experiência de consciência do fenômeno pode ser melhor aproveitada pelo designer quando empregada junto a uma modelo de gestão da informação compatível com os preceitos husserlianos, isso porque Lobach falha nos processos fenomenológicos por ignorar a intencionalidade. Em contrapartida, Flusser também falha quando aplicado aos processos fenomenológicos por ignorar o categorial. O problema foi resolvido equilibrando um autor ao outro em processos que mostraram-se compatíveis.

Ter um modelo de gestão da informação compatível com a experiência de consciência que a fenomenologia oferece pode facilitar o processo de investigação da ferramenta e deixar mais claro para os designers que queiram se utilizar do método proposto. A ferramenta defendida nesta pesquisa, mostrou, antes de qualquer outra vantagem, a de ser uma ferramenta que possibilita a descoberta do

projeto em essência. A preocupação da doutrina husserliana é com a experiência da consciência frente aos objetos, suas partes e categorias, o que naturalmente proporciona aos processos criativos um modelo que valoriza a concepção mental, mas não apenas, é preciso configurar objetos que comportem variedades.

O processo criativo, visto da perspectiva fenomenológica, inicia-se no reconhecimento ou evocação de alguma ideia, seguido do mapeamento desta ideia, para o reconhecimento de suas partes, rumo ao cruzamento delas em que o designer ganha intimidade com a unidade que as tornam comum, isto é, a abordagem temática do projeto. Uma vez que o designer descobre uma ideia em tudo que ela é e em tudo que pode vir a ser, o designer se faz capaz de traduzi-la na integridade que a ideia lhe indica ser, em sua gênese.

A constatação importante que esta pesquisa mostrou foi a de que há muitos caminhos possíveis que precisam ser examinados para se afirmar com certeza que a fenomenologia pode vir a ser um modelo eficaz de processo. A doutrina de Edmund Husserl mostrou-se muito rica em propostas que podem solucionar problemas em design, não só no eixo metodológico, mas também nos outros quatro eixos apontados pelo pesquisador Eduardo Camillo K. Ferreira²⁵⁸. Mostrou-se também muito compatível com a teoria do design, o que justifica Vilém Flusser,²⁵⁹ renomados filósofos da mídia contemporânea e da própria filosofia do design, defende a fenomenologia como ferramenta capaz de construir imagens para um novo nível de consciência. Sugere-se para a realização de pesquisas futuras, primeiramente a ampliação da base de dados, aplicação do modelo processual em outros objetos editoriais e em outros objetos industriais, gráficos, culturais, para se ter maior conhecimento de como essa ferramenta se adapta a cada objeto. Assim como também é possível fazer aproximação entre as estruturas aqui abordadas e outros modelos de processo criativo em design. Além disso, pretende-se aplicar o modelo diretamente em processos criativos junto a um grupo de pesquisa para confecção de objetos editoriais e outros para testar compatibilidade.

Tendo em vista a tentativa de definição dessa experiência de consciência para o designer tanto na leitura do briefing como no processo de escolha gráfica do objeto, pretende-se no futuro a continuação desta pesquisa coletando dados, a partir de um grupo de pesquisa seja com crianças do ensino fundamental, alunos no ensino médio ou com adultos no ensino superior.

Será, para tanto, uma pesquisa realizada com designers em formação. Compreende-se que esse grupo de designers possuem conhecimento prévio dos processos genéricos do design, mas possuem menor conhecimento quanto às escolhas mais acertadas para um objeto do que aquele grupo de designers já formados e que já atuam. A definição desse grupo de designers para comportar a pesquisa tem por finalidade observar o processo natural desses designers na

²⁵⁸ FERREIRA, E. (2016)

²⁵⁹ FLUSSER, V. (2008, p. 64)

apreensão das essências no projeto e o nível de capacidade que os mesmos possuem de compreendê-lo. Também é uma pesquisa favorável para coleta de dados sobre como esses designer interagem com a informação. Espera-se que assim seja possível obter respostas mais claras quanto a eficiência do modelo aqui proposto.

O modelo propõe que o designer quando toma “consciência do projeto” e o informa, provocando uma intenção do objeto no usuário, o faz a fim de que o usuário se torne capaz de alcançar aquilo que ele, o designer, tem em mente. O designer pode usar esse modelo proposto para tomar consciência do projeto, contudo esta ferramenta também demonstrou ser capaz de auxiliar o designer no processo inverso, ou seja, não apenas no processo de leitura da informação no briefing, mas também no processo de transformação da impressão mental do projeto em expressão gráfica para o objeto.

Por fim, para a verificação mais apurada desse “novo nível de consciência” que é apontada por Vilém Flusser como sendo fenomenológico, propõe-se a utilização de um teste medidor de criatividade, junto com a aplicação do modelo em algum projeto que deverá ser resolvido pelos participantes. Sugere-se que seja feita uma coleta de dados sobre o processo utilizado por esses participantes, tal como um levantamento sobre o modo como os participantes interagem com a informação e como solucionam problemas relacionados à abstração e concretização de significados e escolhas.

Numa etapa futura, a pesquisa aqui apresentada poderá vir a esclarecer a eficiência da fenomenologia como ferramenta para soluções criativas ou se ela pode ser mais eficaz na gestão de informação. Também é sugerido uma investigação similar quanto a possíveis receptores do projeto, em duas etapas que possam comparar a percepção do usuário frente a objetos feitos se utilizando do presente modelo e frente aos objetos feitos antes da aplicação e do contato com as diretrizes. A realização desta investigação ainda não foi determinada. Ela pode indicar a abertura ou não da percepção do usuário para esse novo nível de consciência das imagens, e se de fato o modelo fenomenológico propicia esse novo nível de consciência por parte de quem recebe o objeto de design.

REFERÊNCIAS

AARTS, Bas; BAUER, W. Martin. **A construção do corpus: um princípio para a coleta de dados qualitativos.** *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático.* Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

AGUIAR, João Pedro Ornaghi de; LACERDA, André Pedroso de; LINDEN, Júlio Carlos de Souza. **A evolução dos métodos processuais.** 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: P&D Design, 2010.

ARISTÓTELES, **Metafísica: Ensaio introdutório, texto grego com tradução de Rusconi Libri, e comentário de Giovanni Reale.** São Paulo: Editora Loyola, 2002.

BACHELARD, Gaston. **Poéticas do Espaço.** São Paulo: Editora Abril Cultural, 1978.

BECCARI, Marcos. **Articulações Simbólicas: Uma nova filosofia do Design.** Teresópolis, Rio de Janeiro: 2AB, 2016. Série filosofia do Design.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do Design.** 1ª Reimpressão. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2002.

DELEUZE, Gilles. **A filosofia crítica de Kant.** 1ª ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2018.

DEPRAZ, Natalie. **Compreender Husserl: Série Compreender.** 3ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2011. Edição do Kindle.

FERREIRA, Eduardo. **Primeiras notas para um olhar fenomenológico sobre o Design: fenomenologia do projetar e teoria da ação.** Revista Trágica: estudos de filosofia da imanência, Rio de Janeiro, v.9, nº 3, p. 96-107, 2016.

FLUSSER, Vilém. **Universo das imagens técnicas.** São Paulo: Annablume, 2008.

Gameblast. Diablo (Multi): **Deckard Cain, o último dos Horadrim.** Publicado por Thiago Batista. Último acesso: 02 de julho, 2023. Disponível em: [Diablo \(Multi\): conheça Deckard Cain, o último dos Horadrim - GameBlast](#)

HAND, Paul. **Pensamentos sobre design.** 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2019.

HUSSERL, Edmund. **Ideias para uma fenomenologia pura e para uma filosofia fenomenológica.** Aparecida, SP: Idéias & Letras, 2006.

HUSSERL, Edmund. **Investigações Lógicas: Sexta Investigação, elementos de uma enunciação fenomenológica do conhecimento.** São Paulo: Nova Cultura, 1988.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONE, de A. Marina. **Fundamentos de metodologia científica**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LEAL, Leopoldo. **Processo de criação em design gráfico: Pandemonium**. São Paulo, Editora Senac, 2021.

LECLERC, André. **Intencionalidade: Compêndio em Linha de Problemas de Filosofia Analítica**. 2015. Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa Alameda da Universidade, Campo Grande, Lisboa.

LECLERC, André. **Uma introdução à filosofia da mente**. 1ª Ed. Curitiba: Appris, 2018.

LEITE, F. T. **Metodologia Científica: métodos e técnicas de pesquisa**. Aparecida, SP: Ideias e Letras, 2008.

LIMA, Antonio Balbino. **Ensaio sobre a fenomenologia: Husserl, Heidegger e Merleau-Ponty**. Bahia, Ilhéus: SciELO - Editus, 2014. Edição e-book Kindle.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais**. 5ª Ed. São Paulo: Blücher, 2001.

MONTAGUE, Michelle. **Recent Work on Intentionality**. vol. 70, n. 4, p. 765-782. Published by Analysis, 2010. Último acesso 2 de julho de 2023. Disponível em: [RECENT WORK: Recent Work on Intentionality on JSTOR](#)

PHILLIPS, L. Peter. **Briefing: A gestão do projeto de design**. São Paulo, Blucher, 2009.

Prateleira sem fim. **Resenha do projeto Diablo III: Livro de Cain**. Publicado por Carlos Roes. Último acesso: 14 de Abril, 2021. Disponível em: [Link para a resenha].

SEEL, Martin. **Estética del aparecer**. 1ª ed., Madrid: Katz editores, 2010.

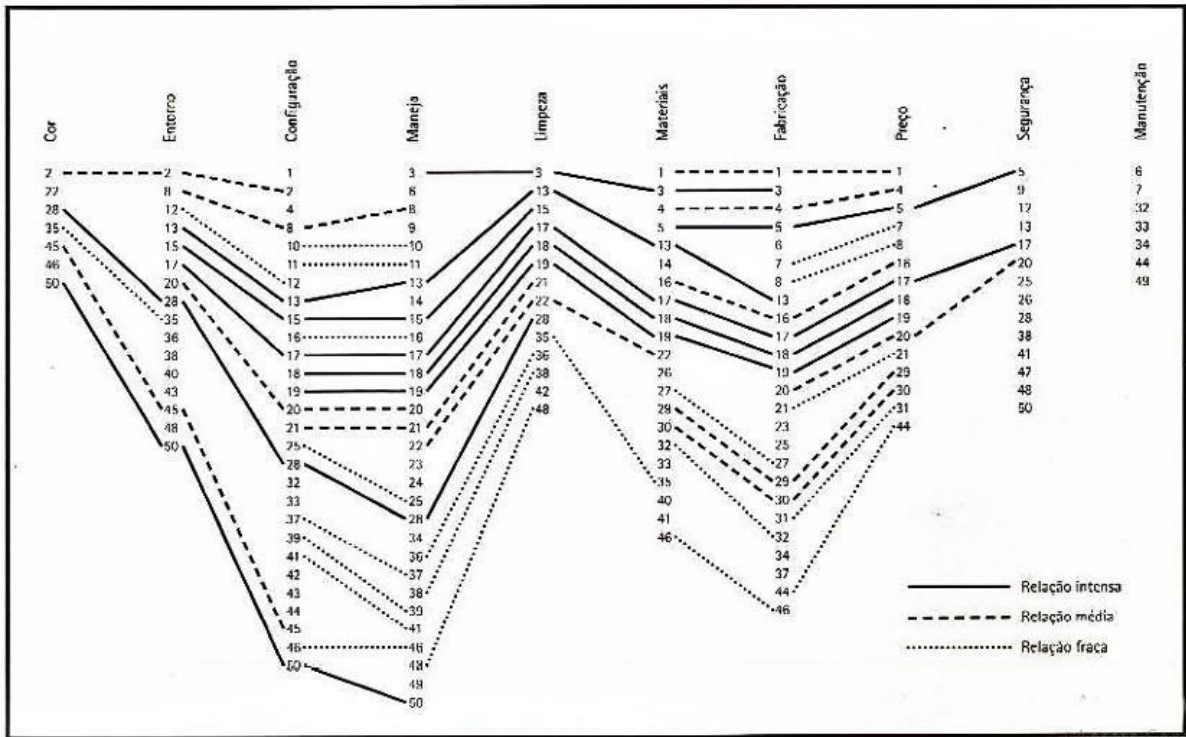
SOKOLOWSKI, Robert. **Introdução à fenomenologia**. Tradução Alfredo de Oliveira Moraes. 4ª ed., São Paulo: Edições Loyola, 2014.

Simon & Schuster, Inc. **Diablo III: Book of Cain**, by Deckard Cain and Blizzard Entertainment. Publisher by Insight Editions, distributed by Simon & Schuster. Último acesso: 2 de julho, 2023. Disponível em: [Diablo III: Book of Cain | Book by Deckard Cain, Blizzard Entertainment | Official Publisher Page | Simon & Schuster \(simonandschuster.com\)](#).

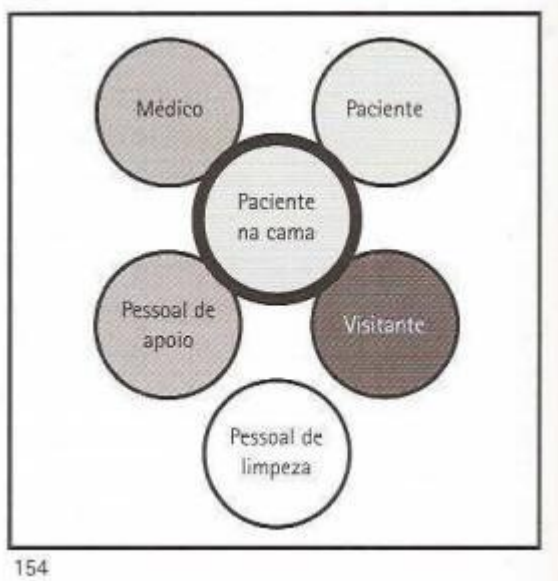
YABLO, Stephen. **Aboutness**. New Jersey: Princeton University Press, 2016.

ANEXO 1 - Relação dos requisitos da cama hospitalar infantil, Lobach (2001, p.149). Etapa de análise de informações

Anexado como exemplo de estrutura de mapeamento de informações.



Relação dos requisitos da cama de hospital infantil. Fonte: Lobach (2001, 149).



154

Análise das relações sociais - Representação gráfica
 Fonte: Lobach (2001, 146).

Condições para a nova cama de hospital infantil

1. Possibilitar a fabricação em série
2. Considerar as cores adequadas a crianças
3. Utilização de um colchão único
4. Possibilitar fabricação simples
5. Proporcionar uma construção estável
6. Possibilitar uma montagem fácil
7. Facilitar o intercâmbio de elementos
8. Procurar utilizar uma altura da superfície da cama adequada ao paciente, ao médico e ao pessoal de apoio
9. Garantir a segurança de funcionamento
10. Colocar alças
11. Evitar que o travesseiro se desloque
12. Possibilitar posição segura dos braços para infusões
13. Evitar quinas e cantos agudos
14. Diminuição do peso total
15. Considerar as possibilidades de armazenagem
16. Considerar um apoio reforçado para a cabeça
17. Considerar um apoio reforçado para as costas
18. Considerar um apoio reforçado para as pernas
19. Considerar um apoio reforçado para os braços
20. Considerar uma superfície da cama basculante
21. Considerar um apoio de pés graduável
22. Considerar um apoio de braços variáveis
23. Incrementar a facilidade de movimento das partes mecânicas
24. Suporte do apoio de cabeça
25. Possibilitar regulagem contínua
26. Facilitar a posição dos braços para as infusões
27. Considerar uma superfície da cama interrompida
28. Uso continuado da mesa da cama
29. Considerar o custo dos materiais
30. Considerar os custos de fabricação
31. Facilitar o transporte e o despacho
32. Alcance das superfícies existentes
33. Simplicidade da limpeza da cama
34. Emprego de partes mecânicas livres de manutenção
35. Considerar as recomendações de higiene
36. Considerar a eventual higiene diária na cama
37. Possibilidade de colocação de acessórios
38. Facilitar a capacidade de manobra
39. Possibilidade de armazenagem em espaço mínimo
40. Redução dos ruídos de regulagem
41. Considerar a constituição física fraca da criança
42. Considerar a limpeza do chão
43. Considera as condições de espaço do hospital
44. Utilização dos elementos técnicos mais simples
45. Possibilitar a combinação de cores no hospital
46. Considerar uma combinação de cores adequada à criança
47. Atenção à curiosidade infantil
48. Evitar acessórios que estorvem
49. Possibilidade de uso rápido
50. Evidenciar as funções