

Modelo de gestão da informação nos processos criativos do design: Um estudo fenomenológico do projeto editorial ‘Diablo III: Livro de Caim’

A model of information's management the design creative process: A phenomenological study on editorial project Diablo III: Book of Caim

PINHEIRO, E. Petra; Mestranda; Universidade de Brasília.
petraester039@gmail.com

MATSUNAGA, Célia; Doutora; Universidade de Brasília.
celiamatsunaga@gmail.com,

Em função de gerar subsídios para uma aproximação entre a fenomenologia e os processos criativos do design de livros, esse estudo investiga as escolhas gráficas do projeto Diablo III: Livro de Caim e propõe possíveis caminhos criativos que podem ser feitos no projeto. Como resultado foram geradas cinco diretrizes com base na fenomenologia husserliana direcionadas à composição visual do livro. A partir do mapeamento de dados do objeto que será projetado, o designer experimenta a descoberta da identidade visual do livro; experimenta também a descoberta do fluxo de informações mentais trazidas à sua consciência, tais como de cruzamento destas informações que permitem ao designer não apenas conhecer projeto na sua essência pura como antecipar mentalmente o produto gráfico.

Palavras-chave: Fenomenologia em projeto de Design; Processos Criativos; Design de Informação.

In order to generate subsidies for an approximation between phenomenology and the creative processes of book design, this study investigates the graphic choices of the Diablo III: Book of Cain project and proposes possible creative paths that can be made in the project. As a result, five guidelines were generated based on Husserlian phenomenology aimed at the visual composition of the book. From the data mapping of the object that will be designed, the designer experiences the discovery of the book's visual identity; he also experiences the discovery of the flow of mental information brought to his consciousness, such as the crossing of this information that allows the designer not only to know the project in its pure essence, but also to mentally anticipate the graphic product.

Keywords: Phenomenology in Design Project;.Creative process; Information Design;

1 Introdução

De acordo com Antônio Lima (2016, p. 19) a fenomenologia é uma ciência mental que se propõe a investigar o conhecimento no âmbito da mente. Dessa maneira, o visual do livro alcança a consciência do leitor, esse é o mais relevante fundamento da fenomenologia. Robert Sokolowski (2000, p. 18-24), principal base bibliográfica deste artigo, assume a fenomenologia como um estudo da consciência, para o autor cada ato de consciência que nós realizamos e que são realizados por meio de nós, é obrigatoriamente consciência de alguma coisa. Para Sokolowski (2000, p.18) toda a nossa consciência está direcionada aos objetos. Ele afirma:

“Se nós vemos, vemos algum objeto visual; se nós imaginamos, nossa imaginação apresenta-nos um objeto imaginário; se nós estamos envolvidos em uma recordação, recordamo-nos de um objeto passado; se tomamos parte em um julgamento, projetamos uma situação ou um fato. Cada ato de consciência tem seu objeto correlato”. (SOKOLOWSKI, 2014, P.18)

De modo que cada ato de consciência tem um objeto responsável por despertar esse ato, sejam os atos de lembrança, julgamento, imaginação, pois são, conforme Husserl (1988, p.9) objetos dotados de inteligibilidade. As coisas dizem o que são, o livro uma vez lançado manifesta a si publicamente. Nesse contexto cabe ao designer descobrir o que é o projeto na sua essência pura¹ e realizar escolhas gráficas capazes de tornar essa essência inteligível ao usuário final. Por meio desta referida inteligibilidade nas coisas, Sokolowski (2014, p. 12) descobriu que alguma identidade se revela, não apenas dentro dos seus limites, mas também como representação mental. Estas representações mentais podem ser individuais, não compartilháveis, como podem ser uma consciência descoberta de maneira pública em que as coisas se revelam para nós, e nós da nossa parte revelamos a nós e aos outros o ser nas coisas.

As escolhas gráficas de um projeto editorial, como as escolhas tipográficas, de cores e texturas e tantas outras que compõem o visual do livro são atributos públicos deste objeto, funcionando por vezes como um tipo de cartão de visitas do livro que irá garantir que o usuário final alcance a consciência da essência que emerge de um projeto editorial. Essas escolhas gráficas que são feitas pelo designer no processo criativo do livro constituem as informações que irão construir a inteligibilidade do objeto. Nesse processo, o designer terá que analisar e combinar múltiplas informações, tanto aquelas que vem como uma demanda da editora por meio de um briefing como as informações que o designer tem representadas para si individualmente.

A prioridade do método é que o usuário final tome consciência do livro por meio das escolhas gráficas deste, de tal maneira que ao utilizar-se da fenomenologia para gestão dessas informações, o designer busque na diferença entre os elementos uma identidade que as une para que dessa multiplicidade a consciência de algo possa se exibir. Nesse caso, tipografia, cor, textura, e outros elementos gráficos exibem visualmente a consciência do livro.

2 Fundamentos do método

O conteúdo que o designer toma consciência na apreensão da informação é um conjunto de modos como as coisas se mostram existentes. As coisas naturalmente se exibem para a consciência, que naturalmente se abre para recebê-las. A identidade achada no conteúdo é constantemente dada à inteleção, e buscada pela consciência. Para o professor Sokolowski

¹ Termo utilizado por Husserl no seu estudo *Investigações lógicas*, para designar a abstração máxima de um saber.

(2014, p.27), percepção, imaginação, lembrança, especulação, outros, são modos de intelecção das coisas. Conforme André Leclerc (2015, p. 19) sobre a intencionalidade, publicado no compêndio em linha de problema de filosofia analítica da revista Ulisboa, a mente busca a inteligibilidade das coisas, a mente se lança em direção à consciência nos objetos.

O método fenomenológico utilizado por Robert Sokolowski, é aqui apropriado na tentativa de aplicá-lo em uma análise de escolhas gráficas feitas no projeto Diablo III: Livro de Caim. Busca traçar caminhos que poderiam ser feitos com base no conhecimento da essência por trás desse projeto. Sokolowski (2014, p. 31- 85) formula que a fenomenologia husserliana é constituída por três estruturas formais que aparecem constantemente em análises feitas na fenomenologia. As três estruturas formais conforme Sokolowski são: (a) estrutura de *Parte e Todos*, (b) a estrutura de *Identidade em Multiplicidade*, e (c) a estrutura de *Presença e Ausência*. As três estão inter-relacionadas, mas não podem ser reduzidas uma à outra. Sobre a estrutura de Parte e Todos, o autor afirma que:

“Totalidades Podem ser analisadas em dois tipos diferentes de parte: Pedaços e momentos. Pedaços são parte que podem existir independente do todo, podem ser destacados da totalidade (...) momentos são partes que não podem subsistir separados do todo ao qual pertencem.” (SOKOLOWSKI, 2014, P. 32)

Os momentos só podem ser compreendidos quando misturados a outros momentos. Um exemplo que Sokolowski (2000, p. 25) nos da de uma parte como momento é da visão da lateral de um cubo. As vértices do quadrado plano que fazem intersecção com a vértice de outro quadrado plano geram para o cubo o momento de consciência do cubo em si. Se essas vértices são separadas, o todo, que é o cubo, torna-se não inteligível como cubo, mas ao contrário, como um conjunto de partes soltas e desconexas, que seriam as faces quadradas planas e individuais.

Ao abordar a estrutura de *Identidade em Multiplicidade*, Sokolowski afirma que:

“Quando desejamos expressar algo, podemos sempre distinguir a expressão do que é expressado (...) um fato idêntico pode ser expresso numa multiplicidade de modos. A identidade é aquilo que está dentro e ainda por trás de todas as expressões.” (SOKOLOWSKI, 2014, P. 37)

Ao afirmar isso, Sokolowski se utiliza novamente da visão de um cubo, em que para o autor o cubo pertence a uma dimensão fantasmagórica das expressões publicamente exibidas. Cada lado, aspecto e mesmo ângulo em que a consciência do cubo existe, é uma multiplicidade de modos como ele existe, e toda essa multiplicidade de lados, faces planas, vértices são reunidas a tornar a identidade de cubo inteligível. Já, ao abordar a última estrutura do método fenomenológico, a estrutura de Ausência e Presença, o autor inicia um discurso sobre a preocupação que a filosofia moderna tem com o objeto presente, em contraposição ao fundamento da Ausência, legando à contemporaneidade uma noção equivocada de que os objetos só existem materialmente.

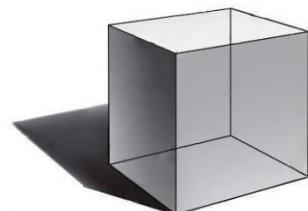
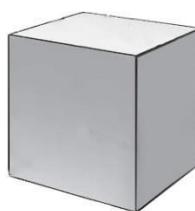
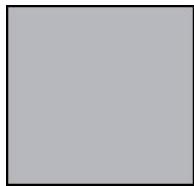
André Leclerc (2018, p.45) no seu livro Introdução à Filosofia da Mente, ressalta que a mente é o único objeto capaz de experimentar a realidade não-física, e que na terminologia de inexistente, o (in) refere-se a dentro e não como costuma-se entender, o (in) enquanto negação de alguma existência. Aqui a inexistência trata-se de algo que só existe enquanto representação mental. Assim, objetos existem mentalmente, e segundo a crítica de Sokolowski

(2014, p. 42) relacionar-se com um objeto ausente leva a compreensão de que as manifestações dos objetos não são apenas públicas, mas também internas. O objeto pode ser pensado fora da sua presença física enquanto uma recordação, também pode ser imaginado a partir de uma descrição qualquer, ou mesmo de um estímulo externo, uma representação puramente mental pode surgir. A estrutura de ausência é a atividade de dar-se conta de algo não presente, um objeto que aparece enquanto estado ou evento mental. Essa é a estrutura fenomenológica mais importante nos processos criativos do design, uma vez que enquanto projeto o objeto só existe mentalmente, suas escolhas são feitas enquanto pensamento, e de modo não linear, gradativamente o livro vai ganhando materialidade.

A seguir, nas figuras 1, 2 e 3 é exibido o exemplo de visualização do cubo proposto nos estudos de Sokolowski (2014, p 25-29) a fim de explanar essa relação entre Parte e Todos; Identidade em Multiplicidade e Ausência e Presença, o autor considera o modo pelo qual o cubo é percebido. Há uma atitude da mente em isolar as partes de um conjunto para com isso tomar consciência do todo por meio da individualidade de cada face. A mente é capaz, ainda, de alcançar informações sobre o cubo que ainda não estão disponíveis ou que já se tornaram passadas. A informação passada fica, então, retida enquanto lembrança e a mente passa a lançar possíveis informações futuras com base naquelas que se vê ou que já se sabe. Por esse

motivo e Figura 1 Figura 2 a estrutura de presença é Figura 3 ausência

chamada de "fantasmagórica" pois a identidade de cubo é mental, e ele só pode ser visualizado completamente com os olhos da imaginação.



Fonte: Ilustração autoral. P&D – ed. 14º (PINHEIRO, E. PETRA, 2022, p. xxx - xxx)

Na figura 1 a intelecção está temporariamente voltada para as faces. Depois que a intelecção 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 (Figura 2). Contudo, há ainda as faces que não podem ser vistas pelos olhos, com isso a mente é impelida a imaginar sua continuação. 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 Figura 3, a mente vê o objeto completo, isto é, para além de sua dimensionalidade. Sokolowski (2014, p. 28-29), 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 sejam. Trata-se de um processo em que o design do livro revela ao designer a expressão que deve ser utilizada e como utilizá-la em conjunto com outras expressões. Sejam elas diferentes ou ausentes a mente é capaz de alcançar essas informações, sintetizá-las em um cruzamento de dados e submeter a descoberta a uma atitude criativa dentro de um método de processo não linear. As etapas do processo criativo se entrecruzam e se interrelacionam espontaneamente. 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 livro. No exemplo acima, a identidade descoberta é a identidade de cubo, formada por partes físicas ou imaginadas.

3 Método fenomenológico nos processos criativos

Para Husserl (1988), a inteligibilidade de uma identidade é proporcional à sucessão dos aparecimentos do objeto, quanto mais informações se tem sobre um livro no seu visual, maior a probabilidade de que a identidade do livro se torne inteligível para o usuário final. Assim, na medida em que a informação é dada, mais evidente se torna um padrão que une essas informações. A descoberta desse padrão é então idealizada na mente e submetida pelo designer à atitude criativa. Quanto mais o designer busca compreender o objeto editorial e chamar para si as lembranças, as imagens mentais, símbolos, conceitos, objeto, estados e eventos mentais relacionados ao objeto editorial maiores as chances de se alcançar a expressão que o próprio objeto editorial demanda para existir dentro daqui que o próprio objeto editorial define a si em sua identidade.

Eduardo Ferreira (2016, p. 99) 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 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 Ferreira (2016, p. 96 -107) 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.

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.

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 o designer pode circular entre as diretrizes a fim de alcançar a essência do objeto e transcrevê-lo visualmente.

A primeira diretriz é 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.

A segunda diretriz refere-se ao mapeamento dessas 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 ao conteúdo “embalado” nesse visual projetado.

4 Aplicação do método no projeto Diablo III: Livro de Caim

Para a aplicação do método é preciso voltar no exemplo do cubo formulado por Robert Sokolowski (2014. p 25-29), 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.

O projeto escolhido como exemplo para o modelo de gestão das informações no processo criativo do livro foi o projeto Diablo III: Livro de Caim. O objeto já existe e foi publicado pela Blizzard Entertainment no ano de 2012 nos Estados Unidos. O livro foi escolhido por ter as escolhas gráficas muito bem sintetizadas e relacionadas entre si, de modo que a capa e sua estética se relacionam com as escolhas do miolo, tanto a escolha de papel, quanto a escolha tipográfica. É importante destacar que o processo de aquisição do livro pela editora Galera Record foi apenas de tradução, todo processo gráfico do livro foi idealizado por artistas e diagramadores da Blizzard Entretenement, empresa criadora do jogo.

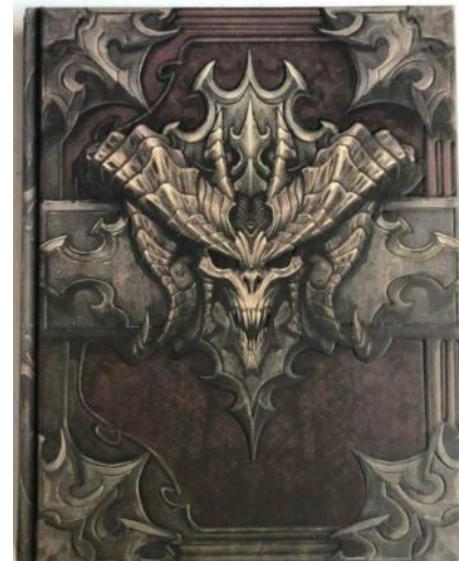
A tabela a seguir trata-se de uma demonstração comparativa entre os fundamentos de Sokolowski e o Projeto Diablo III: Livro de Caim. Na primeira coluna estão as informações da obra e seus respectivos desdobramentos, na segunda coluna estão contidos registro fotográficos das escolhas gráficas do projeto. Nota-se que a equipe de produção gráfica do projeto fez escolhas visuais relevantes para a construção de uma identidade coerente e de acordo com a essência da obra se olhadas pela perspectiva fenomenológica.

Tabela 1 – Analise comparativa entre os fundamentos de Sokolowski e o projeto Diablo III.

Evocação e mapeamento de dados	Projeto de capa
--------------------------------	-----------------

Esse momento é feito uma identificação de partes com seus todos - sem compromisso com a síntese desses dados. As informações que se desdobram dessa individualidade evocada (capa) são que:

- As Bordas da capa presentam ornamentos que fazem lembrar aqueles usados nos diagramas da idade média;
- Com alto relevo nas bordas, dando à percepção informação de algo emoldurado;
- Uma imagem diabólica se sobressai, vindo a presença alguns estigmas;
- A capa tem cor marrom escura com amarelo queimado, dando a ilusão de ferro sobre couro.



Fonte: Registro autoral (P&D – ed. 14º, PINHEIRO, E. PETRA, 2022, p. xxx - xxx)

Cruzamento e apreendão de dados

- Relíquia profana de algum antiquário;
- Escritos de um jogo apocalíticos com um cenário fictício dominado por demônios.

Síntese da intencionalidade do projeto

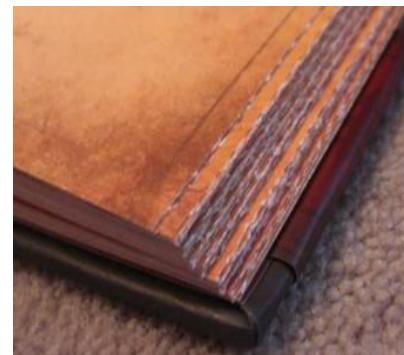
O projeto gráfico do livro como um todo, desde sua capa, lombada e miolo doam uma e a mesma consciência.

Evocação e mapeamento de dados

O designer especula a partir dos dados presentes o que o objeto pode vir a ser. Cria possíveis continuações às informações dadas através do ato mental de antecipação e imaginação. A partir da capa o livro aponta:

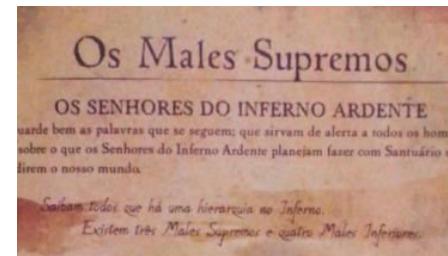
- Que as páginas tenham tons pastéis, ou cinza (cor que indique algo envelhecido, caso seja antigo, ou no caso do cinza algo que foi impresso sem muitas opções, ocasionado pelo estigma e pela pouca publicidade);
- Que tenha folhas mal acabadas (impresso às pressas ou feito a mão com poucos recursos);

Projeto de Miolo



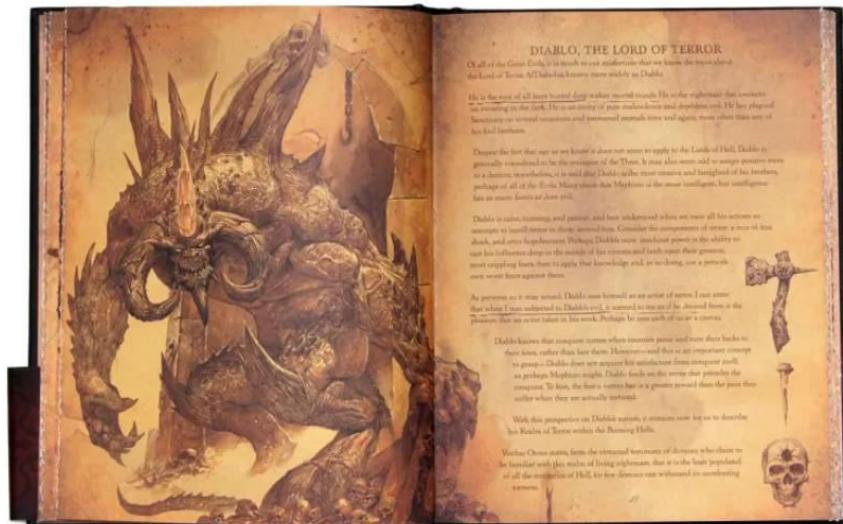
Fonte: Website Prateleira sem fim (2014)

- Espera-se também, ainda quanto ao miolo, que a tipografia usada na escrita desse livro seja estilo script ou courier. (o objeto sugere algumas limitações, sejam relativas ao tempo antigo, ou por exigir ser feito às ocultas, pelo teor profano).



Fonte: Registro autoral (P&D – ed. 14º, PINHEIRO, E. PETRA, 2022, p. xxx - xxx)

Vizualização de páginas parceiras



Fonte: Website Prateleira sem fim (2014)

Tomamos como exemplo a identidade ‘medieval’, umas das partes conceituais do objeto explorado. Isolado de sua historicidade e pressupondo que o sujeito já tenha alguma construção imagética da visualidade de livros desse tempo. O 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 e proibido pela igreja (onde se acrescenta uma dimensionalidade cultural e histórica referente ao indivíduo).

Dessa maneira, o processo criativo desse objeto editorial à luz da fenomenologia e aplicado ao entendimento das cinco diretrizes já explanadas, conclui-se que:

1. **Um dado é evocado** – o sujeito se dá conta que está frente a uma informação, essa traz consigo algumas noções. Uma vez que o designer recebe um briefing que descreve a visualidade do livro como medieval, por exemplo, faz com que o sujeito se dê conta de alguma ‘estado de coisas’ nessa informação.
2. **Mapeamento de dados** – o sujeito percebe uma multiplicidade de outras noções a cerca de um único estado de coisas. (como é; o que faz; onde está). O sujeito instantemente se dá conta que em *medieval* existe 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*.

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 aparições de ‘*medieval*’, ainda que sejam percebidas também individualmente.
4. **Apreensão de dados** – É um tipo de enraizamento dos dados no sujeito. Um momento de transcendência da linguagem (Bachelard, 1978, p. 186) 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. (Beccari, 2016, p. 136-138) Toda informação que o sujeito sabe sobre medieval estão simultaneamente postas para ele, que vê para além do que os olhos podem enxergar (Sokolowski, 2014, p. 25), 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. (Bachelard, 1978, p. 189) 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 aparições 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.

4.1 **Aplicação do método no processo criativo do design**

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 o mapeamento 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 Caim*, tomado para exemplificação do método, o objeto - uma massa amorfia, 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 mesmas, 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 sustém 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.

5 Conclusão

O método fenomenológico no design acontece a partir da descoberta de uma identidade no cruzamento de informações continuamente dadas. O sujeito toma consciência de um pensamento, que abrange todas as escolhas gráficas na visualidade do livro, e para qual todas elas convergem. Nessa sucessão de informações lançadas, a mente é impelida ao esforço tanto de reconhecer padrões, como de projetar possíveis desdobramentos dessa identidade continuamente reafirmada. Momento esse, quando as escolhas gráficas são dadas como potenciais, como algo latente à natureza do livro, o designer alcança a compreensão das capacidades gráficas que um livro pode adotar para transmitir sua identidade, assim o designer concebe seu projeto.

O presente estudo utiliza a análise de um cubo desenvolvido por Sokolowski, no segundo tópico, para explicitar as três principais estruturas do método fenomenológico, como ferramentas de descoberta de uma idealidade e de suas possíveis pronúncias. Modelo que é tomado no terceiro tópico para investigar o processo gráfico do projeto *Diablo III: Livro de Caim* sob a mesma perspectiva da análise do cubo em Sokolowski. No quarto tópico, o artigo aprofunda a discussão do método, e finaliza com considerações finais, dissertando a justificativa e os beneficiados pelo presente método.

Por meio dessa pesquisa, foi possível traçar uma diferença entre o livro físico e a idealidade do livro, em um espaço que foi identificado como eidético. As três estruturas formais aqui investigadas, podem possibilitar ao designer a pronúncia da visualidade, seja em qual for a lacuna do livro que o designer procure preencher com a identidade descoberta. Basta que esse espaço puramente ideal, que se abre ao sujeito na presença dos múltiplos dados seja direcionado ao esforço criativo. Foi constatado também que o livro tem uma estrutura compatível ao método, uma vez que nele existe um fluxo de aparecimentos, em que as partes potencialmente visíveis, mas ainda não descobertas, são continuadas pela mente como antecipação ou lembrança, como foi visto na análise do cubo. Pode ser afirmado, que o livro é um objeto que evoca os atos mentais de antecipação e recordação da informação, pois, uma vez na presença das informações em uma página, pode-se esperar a continuação destas informações, ou mesmo uma extensão inter-relacionada às anteriores nas páginas que sucedem. Ao notar a capa, por exemplo, é dado ao leitor um repertório de possíveis desdobramentos dessa visualidade, seja no miolo, orelha, quarta capa, diagrama, mas também na identidade que pode vir a ser descoberta na leitura do texto.

6 Considerações finais

Esse trabalho foi realizado com autorização de uso das imagens, assim como de título, por parte da *Editora Record*, detentora dos direitos em, devidamente assegurados e reservados à Blizzard Entertainment, 2012. O projeto foi resultado do esforço editorial da Editoriarte, responsável pela composição do miolo e adaptação de capa, em parceria com a Insight Editions, USA. A título de publicação brasileira, o projeto tomado para análise foi adquirido pela EDITORA RECORD LTDA – Rio de Janeiro: Grupo Galera Record, 2013. ISBN 978-85-01-40207-3. O método aplicado foi uma apropriação do estudo feito pelo professor de filosofia da *The Catholic University of America*, Robert Sokolowski, pesquisador focado na área de fenomenologia e autor do livro *Introdução à fenomenologia*, cujos direitos estão reservados à Editora Loyola, 2014.

7 Referências

- BACHELARD, G. (1978). *A poética do espaço*. São Paulo: Abril Cultural. Série: Os Pensadores.
- BECCARI, M. (2016). *Articulações Simbólicas: Uma nova filosofia do Design*. Teresópolis. Rio de Janeiro: 2AB. Série filosofia do Design.
- FERREIRA, E. (2016). *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
- HUSSERL, E. (1988). *Investigações Lógicas*: Sexta Investigação, elementos de uma enunciação fenomenológica do conhecimento. São Paulo: Nova Cultura.
- LECLERC, A. (2015). *Intencionalidade: Compêndio em Linha de Problemas de Filosofia Analítica*. Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa Alameda da Universidade, Campo Grande, Lisboa.
- LECLERC, A. (2018). *Uma introdução à filosofia da mente*. 1ª Ed. Curitiba: Appris.
- LIMA, A. (2014). *Ensaios sobre fenomenologia*. Ilhéus, BA: Editus.
- SOKOLOWSKI, R. (2014). *Introdução à fenomenologia*. São Paulo: Loyola, 2014.
- PRATELEIRA SEM FIM (2014). *Resenha do projeto Diablo III: Livro de Caim*. Publicado por Por CarlosRoese. Último acesso: 14 de Abril de 2021. Disponível em: [Diablo – Games in books | Prateleira Sem Fim \(wordpress.com\)](http://Diablo – Games in books | Prateleira Sem Fim (wordpress.com))