**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**
**CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE**
**NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO**

**ALINE OLIVEIRA DA SILVA**

# A TEORIA DO IMAGINÁRIO E O PROCESSO DE DESIGN: ESTUDO ACERCA DA INFLUÊNCIA DO IMAGINÁRIO NO ATO DE PROJETAR

**CARUARU**
**2017**

**ALINE OLIVEIRA DA SILVA**

# A TEORIA DO IMAGINÁRIO E O PROCESSO DE DESIGN: ESTUDO ACERCA DA INFLUÊNCIA DO IMAGINÁRIO NO ATO DE PROJETAR

Monografia apresentada ao curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel(a) em Design.
Orientador: Prof.º Dr. Mário de Faria Carvalho

**CARUARU**

**2017**

Catalogação na fonte:
Bibliotecária – Simone Xavier CRB/4 – 1242

S586t Silva, Aline Oliveira da.
A teoria do imaginário e o processo de design: estudo acerca da influência do imaginário no ato de projetar. / Aline Oliveira da Silva. – 2017.
83f.: il. ; 30 cm.

Orientador: Mário de Faria Carvalho.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, Design, 2017.
Inclui Referências.

1. Design. 2. Projeto. 3. Imaginário. I. Carvalho, Mário de Faria (Orientador). II. Título.

740 CDD (23. ed.) UFPE (CAA 2017-011)

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**
**CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE**
**NÚCLEO DE DESIGN**

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

**ALINE OLIVEIRA DA SILVA**

***"A Teoria do Imaginário e o Processo de Design:***
***Estudo Acerca da Influência do Imaginário no Ato de Projetar"***

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) aluno(a) ALINE OLIVEIRA DA SILVA.

**APROVADO(A)**

Caruaru, 02 de Fevereiro de 2017.

Prof. Dr. Mário de Faria Carvalho

Profª. Ma. Glenda Gomes Cabral

Prof. Dr. Eduardo Romero Lopes Barbosa

# DEDICATÓRIA

*Aos meus amados Pedro, Emerson e Geraldo. Aqueles que cedo me deixaram, mas que a presença e as palavras moldaram quem sou. Acreditaram em minhas capacidades de forma tão cega e plena que nem mesmo eu poderia esperar mais de mim.*

# AGRADECIMENTO

Por todas as dificuldades, perdas e momentos difíceis que passamos juntas, por todas as alegrias, amor e conforto da alma, agradeço a minha mãe e minha irmã. Ninguém nesse mundo teria suportado tão pacientemente tanto mau humor, ausência e stress, trabalhando silenciosamente para que eu pudesse realizar os meus sonhos.

Aos meus amigos que me fizeram rir, me apoiaram, esperaram o melhor de mim e que realmente acreditaram em minhas capacidades.

Ao meu orientador, prof. Mário de Faria Carvalho, que me apresentou a Teoria do Imaginário de Gilbert Durand e com suas palavras me inspirou seguir este caminho, encantada com as possibilidades de compreensão do pensamento e sentimento humano que este conhecimento proporciona. Guiou-me com propriedade e acreditou que eu seria capaz de realizar tal projeto.

Á Glenda Gomes Cabral, que muito mais que uma professora, se tornou uma amiga, sempre gentil, carinhosa, pronta a escutar e abandonar os próprios problemas para auxiliar nos meus.

A todos o meu emocionado obrigada. Sem vocês este projeto nada mais seria além de uma ideia em rabiscos de papel.

*“Ideias crescem como flores aqui. Algumas são comuns, vistas em toda parte... mas, se você quer ideias raras, as flores mais exóticas, tem que viajar mais adiante.” [...]*

**Alan Moore**

# RESUMO

A Teoria do Imaginário de Gilbert Durand identifica nosso conteúdo imagético como fator de extrema relevância na compreensão da complexidade da essência humana. Sendo assim, devido ao design ser ligado diretamente aos desejos e necessidades do ser, esta pesquisa defende que o estudo do imaginário é elemento importante no desenvolvimento de projetos de design, colaborando e agindo como complemento para seus processos. Defendemos ainda que, a partir do estudo desta teoria, podemos nos aproximar de maneira significativa das realidades e necessidades às quais se destina o objeto de design. Para que seja identificada a relevância deste estudo no ato de projetar, examinamos os conceitos e definições do imaginário segundo Gilbert Durand, seus estudos e abordagens. Explanamos igualmente em que consiste a função do designer e colocamos em foco o imaginário que permeia e influencia o processo criativo. Com esta abordagem, apresentamos ainda de forma prática, o quão próximo chegamos da transformação do desejo em matéria quando se possui um olhar sensível.

**Palavras-Chave:** Teoria do Imaginário. Design. Projeto de Design

# ABSTRACT

The Gilbert Durand's Imaginary Theory identifies our imagetic content as an extremely relevant factor to comprehend the complexity of the human nature. Therefore, as design is directly connected with human beings' desires and needs, this research defends that the Imaginary study is an important element to design projects development, collaborating and acting as a complement to its processes. We defend as well that, studying this theory, we can come close, in a significant way, to the realities and needs for which the object was designed. To identify how this study is relevant to the act of designing, we examined the Imaginary according with Gilbert Durand concepts and definitions, its studies and approaches. We explain also the designer profession and we focus on the Imaginary existent that influences the creative process. With this approach, we present in a practical mode how close we get to transform desire in object when we have sensitive eyes.

**Keywords:** Imaginary Theory. Design. Design Project

# LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - A cor branca simbolizando luto em funeral na Indonésia ..... 21
Figura 2 - A cor preta simbolizando luto em funeral nos Estados Unidos ..... 22
Figura 3 - Produto 2D Ilustração por Joe Fenton ..... 26
Figura 4 - Produto 3D Cadeira Pac Man de Usecher ..... 26
Figura 5 - Produto 4D Jogos de realidade virtual ..... 27
Figura 6 - Chefe da tribo Maori com seus enfeites e tatuagem facial ..... 31
Figura 7 - Integrante de tribo utilizando alargador labial ..... 31
Figura 8 - Jovem utilizando alargador, maquiagem e coloração de cabelo ..... 32
Figura 9 - Gilbert Durand no ano de sua morte (2012) ..... 33
Figura 10 - Gilbert Durand, Henry Corbin e Mircea Eliade na mesa redonda de Eranos ..... 33
Figura 11 - Esboços ..... 70
Figura 12 - Desenho técnico Tampa da garrafa ..... 71
Figura 13 - Desenho técnico Corpo da garrafa ..... 71
Figura 14 - Desenho técnico Corpo da garrafa com tampa ..... 72
Figura 15 - Modelagem 3D Rhinoceros ..... 72
Figura 16 - Rendering Bocal da garrafa ..... 73
Figura 17 - Rendering Final ..... 74

# LISTA DE TABELAS

Tabela 01 - Imaginário SP1 ..... 51
Tabela 02 - Imaginário SP2 ..... 53
Tabela 03 - Imaginário SP3 ..... 55
Tabela 04 - Imaginário SP4 ..... 59
Tabela 05 - Estar Junto..... 62
Tabela 06 - Simbolismo ..... 64
Tabela 07 - Elementos Estéticos ..... 66
Tabela 08 - Relação entre temas de simbolismo e estética ..... 67
Tabela 09 - Características Práticas ..... 69

# ABREVIAÇÕES

| | |
|---|---|
| SP1 | Sujeito de Pesquisa 1 |
| SP2 | Sujeito de Pesquisa 2 |
| SP3 | Sujeito de Pesquisa 3 |
| SP4 | Sujeito de Pesquisa 4 |
| P | Pesquisadora |

# SUMÁRIO

**INTRODUÇÃO** ..... **13**
**FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA** ..... **19**
CAPÍTULO 1 | DESIGN ..... 20
1.1 Em que consiste a profissão de designer ..... 20
1.2 Campos de atuação do design ..... 25
1.3 Design e seu processo projetual ..... 27
CAPÍTULO 2 | IMAGINÁRIO ..... 30
2.1 O que é o Imaginário ..... 30
2.2 Os regimes da imagem e suas estruturas ..... 35
2.3 Estudos recentes sobre a Teoria do Imaginário ..... 36
CAPÍTULO 3 | RELAÇÕES ENTRE DESIGN E IMAGINÁRIO ..... 38
3.1 Imaginário e sua conexão com a criatividade ..... 38
3.2 Filosofia de design a partir do estudo da Teoria do Imaginário ..... 39
3.3 O elo imagético entre designer e usuário ..... 40
**DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA** ..... **43**
CAPÍTULO 4 | TRAJETOS METODOLÓGICOS ..... 44
4.1 Produto a ser desenvolvido ..... 46
4.2 Perfil do usuário ..... 46
4.3 Instrumentos de coleta de dados ..... 46
4.4 Análise de dados ..... 48
CAPÍTULO 5 | ANÁLISE DE DADOS ..... 49
5.1 Coleta de dados ..... 49
*5.1.1 O universo dos sujeitos de pesquisa* ..... 50
*5.1.2 Sobre as necessidades dos sujeitos* ..... 61
5.2 Desenvolvimento do produto ..... 69
*5.2.1 O objeto e seus elementos* ..... 70
5.3 Pontuação de diferenciais ..... 74
CAPÍTULO 6 | CONSIDERAÇÕES FINAIS ..... 76
REFERÊNCIAS ..... 81
APÊNDICE ..... 83

# Introdução

Adquirir conhecimento sobre a Teoria do Imaginário é de grande valia para a profissão de designer pois, como veremos com Mizanzuk (2009), projetar artefatos vai muito além de seus âmbitos funcionais.

O aprofundamento nos estudos sobre a formação do imagético humano podem resultar em artefatos com expressivo valor estético, social e até mesmo ecológico/sustentável. Isto porque, fundamentados nesta Teoria, podemos abordar de maneira sensível desde o material de que será feito o objeto até a cultura onde este se encontrará, respeitando suas expressões, formas e raízes. Desta maneira, seria muito mais fácil adaptar o projeto ao ambiente, à sociedade e ao indivíduo.

Embora a sustentabilidade não seja o foco principal desta pesquisa, não podemos deixar de comentar sobre a possibilidade deste viés, pois poderíamos então, com a sensibilidade que o estudo do imaginário nos proporciona, implantar de maneira mais completa um artefato sustentável, sem negligenciar nenhum dos níveis: econômico, social e ambiental.

Com a visão obtida pela Teoria do Imaginário de Gilbert Durand, compreende-se que o ser humano e o ambiente na verdade não se distinguem ou se dominam, o que significa que o bem estar de um acarreta melhoras ao outro, pois estão diretamente conectados.

O imaginário influencia diretamente nossa criatividade por tratar-se, segundo Pitta (2005), do “que constitui a essência do ser humano”. Assim, o que impulsiona a capacidade de criar provém do nosso conteúdo imagético, juntamente com a compreensão do mundo a nossa volta e a forma como nos relacionamos com ele. Não é de se admirar que compreender esta Teoria estimula o processo de desenvolvimento criativo, aumentando as chances de se alcançar um resultado significativo.

O estudo do imaginário é um fator importante, repleto de possibilidades e inerente ao desenvolvimento de projetos de design, mas por vezes passa despercebido ou tem sua relevância minimizada por seus profissionais (designers).

Muitos acreditam que um estudo filosófico não possui potencial prático e o categorizam como apenas uma “viagem” abstrata. Porém, como nos mostra Pitta (idem), possuímos nosso arcabouço imagético. Este é inseparável do ser humano e já que artefatos são desenvolvidos por pessoas para pessoas, o imaginário se manifestará mesmo que inconscientemente.

Não faz sentido nesta perspectiva esperar que o designer se “afaste” de sua criação, pelo contrário, este profissional trabalharia em colaboração com o usuário de seus produtos, exercitando a empatia para que seu imaginário e o do sujeito se aproximem e trabalhem de forma coletiva.

No parágrafo acima demonstramos a possibilidade do uso prático da Teoria do Imaginário, porém este pode acarretar um questionamento secundário onde a busca deste conhecimento não necessite aprofundamento, pois já o aplicamos

instintivamente. No entanto, há muito utilizamos as cores, as formas, as ferramentas práticas e estéticas, antes mesmo de serem pensadas hermeneuticamente e estabelecermos suas teorias. Contudo, após termos um conhecimento aprofundado sobre estes elementos pudemos empregá-los mais efetivamente, sabendo o que eles significam, proporcionam e despertam.

Este é um diferencial da união entre design e imaginário. Permite-nos a evitar a separação entre teoria e prática, encoraja-nos ao constante resgate dos fundamentos e referenciais durante a construção física do objeto, demonstrando uma relação que ocorre simultaneamente, apresentando uma filosofia não estática.

Percebendo a grande relevância do estudo do imaginário para a atividade de design, esta pesquisa pretende contribuir academicamente com a apresentação de uma abordagem sensível do processo criativo, com a Teoria do Imaginário na forma prática.

A partir da observação de como esta Teoria nos auxilia na interligação entre todos os atores envolvidos no exercício da atividade de design (e no estímulo da criatividade), demonstraremos a maneira que o estudo do imaginário está diretamente ligado à inovação e a produção de um artefato bem sucedido. A intensão é evidenciar o imaginário em etapas práticas projetuais de design e ilustrar a sua importância.

Este trabalho então partirá da premissa de que o estudo do imaginário em conjunto, essencialmente e de maneira fundamental, com o processo de desenvolvimento de projeto, origina resultados com ampla significância e integridade aos desejos e necessidades do usuário.

Devemos aqui lembrar que Ashby e Johnson (2011) afirmam que a satisfação do usuário reflete em melhora de sua qualidade de vida. O designer deve ainda promover a identificação do usuário com o produto, favorecendo os laços com as memórias adquiridas em seu trajeto existencial.

Com o desenvolvimento de um produto podemos observar claramente a aplicação desta Teoria de forma positiva e eficaz, já que ilustra a união entre o pragmático e o subjetivo, assim como a ideia e os sentidos. Por esta razão, projetar

será a forma de validação dos pontos citados anteriormente. Sendo assim, o objeto desta pesquisa se torna o imaginário integrado ao processo de design.

Percebemos pois, a necessidade de estabelecermos uma pergunta essencial como guia para esta pesquisa, sendo esta: “Quais as intersecções entre a Teoria do Imaginário e o desenvolvimento de um projeto de design?”

Esta questão impulsionou o objetivo geral desta pesquisa, que é identificar as intersecções entre a Teoria do Imaginário e o desenvolvimento de um projeto de design.

Para nos aproximarmos deste objetivo geral, dividimos nossas pesquisas de acordo com 03 objetivos específicos:

1) Estabelecer fundamentos teóricos sobre a relação entre design, seu processo criativo e imaginário;
2) Aplicar a Teoria do Imaginário de forma prática no processo de desenvolvimento de produto;
3) Caracterizar os benefícios e diferenciais de um produto desenvolvido com a inter-relação entre o processo de design e a Teoria do Imaginário.

Pretendendo adquirir o conhecimento necessário para o desenvolvimento desta pesquisa, a metodologia escolhida foi a abordagem fenomenológica, pois esta busca exteriorizar a essência dos fenômenos. Este tipo de método observa o “ser pelo ser”, o que significa que não faz comparativos, pressuposições ou pré-julgamentos, ao invés disto mergulha nas experiências e na pluralidade de realidades diversas.

Para entender o que circunda e preenche o fenômeno, nossa pesquisa optou pelo caráter descritivo, onde foca no levantamento das experiências dos sujeitos determinados para este estudo. Olhos e ouvidos sensíveis percebem a manifestação das imagens resguardadas nestas experiências e seus símbolos.

Assim observamos os sujeitos, trazendo à tona os temas de seu universo, seu plano simbólico, estética e os momentos em que estes vivem para se conectar com o outro. Estes temas serviram de base para as características que deveriam ser

encontradas no objeto desenvolvido por esta pesquisa, estabelecendo a cooperação entre o imaginário do usuário e do designer.

A capacidade empática do designer potencializada pela Teoria do Imaginário promove a formação de um laço simbólico a partir do arcabouço imagético dos sujeitos de pesquisa, transformando o produto final em uma ponte simbólica e no desejo materializado.

# Fundamentação Teórica

Capítulo

01

# Design

Segundo Mozota (2011), o entendimento sobre a profissão de designer pode ser oferecido de maneira satisfatória quando abordamos nesta explicação: a raiz da atividade de design, os campos em que esta é empregada e quais são os seus processos projetuais. Por esta razão, esta será basicamente a estrutura seguida neste capítulo.

## 1.1 Em que consiste a profissão de designer

Dificilmente poderemos explanar sobre a profissão de designer sem antes compreender o produto de suas atividades: o design. Porém, definir o que é design é

uma tarefa árdua e mesmo dentre os profissionais da área, as visões parecem não convergir para um consenso.

Mizanzuk (2009) é um dos autores que confirma a problemática em encontrar um conceito passível de ser aceito na comunidade acadêmica (e até mesmo em campo profissional).

Segundo ele, o termo design e a compreensão de seu significado não possuem uma cronologia bem definida de surgimento e desenvolvimento, assim como não há um sentido sólido que evite que ambos tornem-se reféns do meio em que estão inseridos.

Para o autor, o significado de design depende diretamente da cultura em que é empregado, o que o torna volátil e mutante, podendo ou não ser aceito dentre outras realidades.

Um exemplo dado por ele é dos elementos de design (cores, formas, símbolos, etc) empregados pela cultura moderna ocidental, que muitas vezes não se encaixam no seio de civilizações que não se desdobraram na mesma gama de convicções.

Uma amostra simples, mas bem ilustrativa, são as cores de luto que divergem nas figuras 1 e 2 logo abaixo.

Figura 1 – A cor branca simbolizando
luto em funeral na Indonésia

Fonte: Nerdygaga.com
Disponível em: http://www.nerdygaga.com/wp-content/uploads/2011/07/Balinese-Funeral-procession-images..jpg > Acesso em: jun. 2016

Figura 2 – A cor preta simbolizando luto
em funeral nos Estados Unidos

Fonte: I2.cdn.turner.com
Disponível em: http://i2.cdn.turner.com/cnnnext/dam/assets/160311181739-15-nancy-reagan-funeral-super-169.jpg > Acesso em: jun. 2016

Com esta visão, Mizanzuk (2009) afirma que o meio não determina o conceito de design, mas sim como este será desenvolvido. Assim, o design é compreendido pelo autor como um invólucro – “arquétipo” – a ser acrescido da realidade onde é disposto.

Para Mizanzuk (idem), esta vasta possibilidade de significados é o que torna imperativo que todo autor que se propõe a dissertar sobre o tema, explique primeiramente o que entende sobre o assunto e que acepções irá abraçar.

Por esta razão, esta pesquisa deixa clara sua adoção dos caminhos enveredados por Flusser (2007) que busca, a partir da etimologia da palavra design, encontrar a essência da atividade.

Já que, por sua imprecisão, seria difícil nos guiar por linhas históricas na compreensão deste tema, o autor fala um pouco sobre o termo design na língua inglesa e como sua origem semântica possui, tanto em seu uso como substantivo quanto verbal, o “engenho” e o “engano” como sentido raiz.

Após essa breve explanação do sentido origem, Flusser (idem) deixa claro que sua intenção não é a de descobrir qual foi a primeira aparição do emprego da palavra design historicamente, mas sim compreender o que motivou seu uso dentro do contexto social/profissional que conhecemos.

Para tanto, o autor aborda o sentido das palavras *“signum”* e *“zeichen”*, sendo tanto o termo latino quanto o alemão (respectivamente) possuidores da mesma definição: signo. Desta forma, levando em conta a explicação etimológica do autor, a palavra “de-sign” seria algo como “transformar em signo” ou “preencher de símbolo”.

Flusser (2007) ainda complementa sua explanação sem abandonar a raiz “maliciosa” encontrada na língua inglesa discutida anteriormente. O artificial, a máquina, a técnica, todos se originam, segundo ele, do que não é natural, pois o autor acredita que tais elementos são criados para que se possa “enganar” a natureza. A “manipulação” vista anteriormente no sentido do termo design é aquela que se faz da natureza.

Promovendo o equilíbrio entre arte e técnica, o design, é o “enganador” do natural. Não possuímos asas, mas podemos voar pois construímos aviões. O que a natureza não nos permite fazer o artificial nos permite. Com isso, o autor faz a conexão com o sentido encontrado na essência da palavra “artefato”, sendo este o produto advindo de um desenvolvimento artificial.

Porém, com essa consciência, o ser humano se vê tão distanciado da natureza, tão autossuficiente, que se esquece que ainda faz parte dela. É o que Flusser (idem) denomina como autoengano.

Com isso, o autor tenta nos despertar a uma reflexão onde sugere que o preço do artifício pode vir a ser demasiadamente caro se adotarmos essa perspectiva separatista.

A visão de um design manipulador e enganador, para o autor, é para compreendermos que, através desta atividade, nos libertamos das limitações que a natureza nos impõe, não para subjugá-la, mas para possuirmos total liberdade ao darmos forma a nossa existência.

Este é o design que esta pesquisa abraça: livre, entregue aos símbolos e aos sentidos. Um design preenchido pelas inter-relações sensíveis e conecto às emoções humanas, pois é ciente da pluralidade do ser e do espaço onde este prova de suas experiências.

Após apresentarmos o conceito de design que adotamos, podemos então nos aprofundar no objetivo da atividade de design.

Em seu livro *Gestão do Design*, Mozota (2011) nos oferece uma conceituação do exercício da profissão onde a função principal do designer seria a de mediador entre o ser, o objeto, o ambiente e o mercado.

A percepção de Mozota (idem) sobre a atividade pode ser complementada por Mizanzuk (2009), que considera o designer alguém capaz de dar forma aos símbolos encontrados dentre as diversas culturas existentes. Segundo o autor, o designer age como mediador entre o plano físico e o abstrato e acaba por ir além do "próprio campo do racional."

Mizanzuk (idem) acredita que a vasta dimensão simbólica encontrada no design seja a razão pela qual a profissão designer tende a ser marginalizada. Isto porque a subjetividade acaba sendo compreendida como algo de cunho extremamente pessoal onde as variáveis costumam acompanhar a visão particular de cada indivíduo, gerando a dificuldade de quantificar e qualificar cientificamente os seus resultados.

Desta forma, passa-se mais tempo contestando seus valores do que realmente aplicando seus conhecimentos, o que para muitos da comunidade acadêmica torna a produção da atividade de design menos fiável em domínio prático, pondera o autor.

Imergindo nestas afirmações de Mizanzuk (ibidem), entendemos então que, para muitos, o design deveria ater-se, fortemente ou unicamente, a técnicas racionais pragmáticas e distanciar-se da arte e da filosofia pois estas estariam sempre atreladas a uma abstração forte demais para ser considerada de forma pratica.

Da mesma maneira, a produção de um designer jamais poderia ser tão metódica e mecanicista quanto a de um engenheiro, caso o primeiro continue a se preocupar com a simbologia e a visão sensível da forma.

Essas resistências relacionadas a abordagem emocional e sensível de um projeto de design são, no mínimo, questionáveis nas realidades contemporâneas.

Isto porque, assim como afirma Mizanzuk (2009), um designer dificilmente pode se desatrelar dos estudos humanos e das representações culturais que os seres desenvolvem durante sua existência.

Para o autor, caso o aparecimento da área tenha ocorrido na intenção de que abordasse apenas funcionalismo mecânico, esta existência foi há muito desdobrada em seu sentido original e hoje suas dimensões simbólicas não permitem serem ignoradas sem que a própria atividade seja deturpada.

Caso o designer insista em projetar separando as dimensões simbólicas e estéticas da prática, ou favoreça uma em detrimento de outra para afastar o design da arte e artesanato, este profissional pode estar sujeito a cair na armadilha citada por Flusser (2007), onde as pessoas oprimem a natureza (do ambiente e de si próprio) e a máquina passa a possuir um valor maior que o ser.

Esta priorização unilateral tende a ter como resultado objetos não representativos, que podem não dialogar com as pessoas ou o ambiente em que serão inseridos, consequentemente não possuindo um planejamento de descarte que visa a preservação do meio ambiente e que podem inclusive negligenciar a segurança, a salubridade, a ergonomia e a comunicação proposta, pois não foram projetados com uma visão sensível.

Utilizando-nos das palavras de Flusser (idem) “O design e seus olhos que olham para a eternidade, para o imutável e que o torna brevemente mutável”, consiste em interagir com as expressões das realidades humanas, compreender as tradições e rituais originados delas (eternidade) e transmiti-las em forma de artefatos (brevemente mutável).

## 1.2 Campos de atuação do design

Tendo como principais ênfases: produto, gráfico e moda, a profissão de designer pode ser encontrada em diversas áreas. Para exemplificar as inúmeras formas de atuação da profissão, podemos seguir suas vertentes partindo, como sugere Mozota (2011), dos resultados espaciais/volumétricos advindos de cada atividade. A autora nos dá os seguintes exemplos:

- Design gráfico, assim como design de informação, ilustração e design têxtil, possuem como fruto de sua atividade um produto final bidimensional (2D). Ou seja, possuem apenas as dimensões de largura e altura.

Figura 3 – Produto 2D

Ilustração por Joe Fenton

Fonte: Tinypencil.com
Disponível em: http://tinypencil.com/main/wp-content/uploads/2014/08/ota6-1024x718.jpg > Acesso em: jun. 2016

- Já em design de móveis, design de moda, design de interiores, design industrial e design ambiental, podemos ver resultados com volume tridimensional (3D). Neste caso a peça necessita ter dimensão de profundidade (volume proeminente) além das de altura e largura.

Figura 4 – Produto 3D

Cadeira Pac Man de Usecher

Fonte: Oresumodaopera.files.wordpress.com
Disponível em: https://oresumodaopera.files.wordpress.com/2010/02/screenhunter_1.jpg > Acesso em: jun. 2016

- Por fim, com design digital, design interativo e design da web, a experiência produz um resultado quadrimensional (4D) (largura, altura, espaço e tempo).

Figura 5 – Produto 4D

Jogos de realidade virtual

Fonte: Bio-neuro-psicologia.usuarios.rdc.puc-rio.br
Disponível em: http://bio-neuro-psicologia.usuarios.rdc.puc-rio.br/imagens/curiosidades/59.jpg > Acesso em: jun. 2016

Isto demostra que os produtos originados da atividade, seja qual for a ênfase, envolvem e aguçam o poder cognitivo humano, seus sentidos.

### 1.3 Design e seu processo projetual

Para este projeto, não abordaremos as metodologias de design, mas sim o seu processo criativo.

Metodologias são inúmeras e cada uma segue regras estritamente desenvolvidas de acordo com seu idealizador. Por outro lado, assim como afirma Mozota (2011), o processo criativo projetual de design, independente da metodologia, ênfase, área específica ou projeto, adota sempre as mesmas fases.

Combinando as informações encontradas nos livros de Penna (2002) e Mozota (idem) estas etapas são:

- **Definição de *Briefing*:** Primeiro realiza-se uma reunião onde o projeto e o que se deseja dele é definido, gerando-se a ideia geral que será o norte do processo;

- **Coleta de conteúdo específico relacionado ao projeto:** As teorias e ferramentas de pesquisa são aplicadas e começa-se a busca por informações do que é necessário para definir o fundamento conceitual do desenvolvimento do projeto. São analisados: mercado, valores, materiais, similares, formas, características do usuário do produto, de maquinário, entre outros;

- **Geração de combinações das informações/Esboços iniciais:** Desenvolve-se os sketches com as junções das possibilidades que a pesquisa ajudou a gerar/surgir. Nesta fase, o produto começa a possuir linhas considerando-se as funções específicas. O conhecimento teórico de formas são aplicados explorando as possibilidades condizentes com o *briefing* e os dados adquiridos em pesquisa. É por este motivo que neste momento também desenvolvem-se alguns modelos rápidos de estudo de estruturas possíveis;

- **Desdobramento:** Começa-se a desenvolver os resultados escolhidos que se apresentam mais promissores. As decisões tomadas nesta fase – e seus frutos – são o que delinearão as características encontradas no protótipo. São utilizados: Teoria das cores, conhecimento de detalhamentos técnicos do projeto, modelagem computacional 3D, modelos físicos: volumétricos, funcionais e maquetes/de apresentação;

- **Execução:** Utilizando-se dos direcionamentos técnicos e estéticos/cognitivos adquiridos nas fases anteriores, a modelagem do protótipo é feita com material exato do produto final, escala de 1:1, suas funcionalidades, cores e todos os seguimentos finais do projeto;

- **Avaliação/Testes:** Esta fase é para verificação de como os atributos se comportam em conjunto, assim como individualmente. Após o desenvolvimento do protótipo avalia-se seu desempenho, analisa-se os problemas que venham a surgir e estes são corrigidos para que se possa dar seguimento a produção.

Como podemos notar durante a construção deste capítulo, a abordagem sensível, o intercâmbio sensorial e o campo simbólico compõem de várias formas a essência da atividade de design. Porém, ao explanarmos sobre as etapas do processo projetual, ainda não é clara a forma em que estes elementos são trabalhados durante seu desenvolvimento.

Este fato reafirma a importância desta pesquisa em demonstrar que o plano simbólico do processo de design seriam de responsabilidade da influência do imaginário em suas fases projetuais. Este é um dos motivos (dentre outros que ainda serão discutidos) de observar os benefícios de sua união com a Teoria do Imaginário. Porém, antes de chegarmos a isto, apresentaremos, no próximo capítulo, a Teoria que versaremos.

Capítulo

# 02

# Imaginário

## 2.1 O que é o Imaginário

É importante iniciar este capítulo a partir de exemplificações demonstrando que o ato de imaginar é inerente ao ser humano desde os primórdios de sua existência.

No primeiro capítulo de seu livro intitulado *Iniciação à Teoria do Imaginário de Gilbert Durand*, Pitta (2005) chama atenção para transformações corpóreas feitas voluntariamente pelo homem.

Modificações permanentes como tatuagens (Figura 6), alongamento do pescoço, achatamentos ósseos e tantas outras (como a Figura 7) podem ser encontradas em diferentes civilizações ao longo da existência humana. Isto, é claro,

além das transformações não permanentes como a pintura tribal do corpo, maquiagens, coloração do cabelo, vestuário, acessórios, etc, (exemplificados na Figura 8), afirma a autora.

Figura 6 - Chefe da tribo Maori com seus enfeites e tatuagem facial

Fonte: Nzhistory.net.nz
Disponível em: http://www.nzhistory.net.nz/files/styles/fullsize/public/images/sidney-parkinson-the-head-of-a-nzer.jpg?itok=WT5OROEe > Acesso em: jun. 2016

Figura 7 - Integrante de tribo utilizando alargador labial

Fonte: Img.over-blog-kiwi.com
Disponível em: http://img.over-blog-kiwi.com/0/32/48/56/20141113/ob_583901_mursi-woman-with-lip-plate-south-ethio > Acesso em: jun. 2016

Figura 8 - Jovem utilizando alargador,
maquiagem e coloração de cabelo

Fonte: I837.photobucket.com
Disponível em: http://i837.photobucket.com/albums/zz295/speedyboi1996/My%20GIF%20images/Bluehairwithstretchedlobes.gif > Acesso em: jun. 2016

Pitta (2005) então questiona a razão que motiva as pessoas, de diferentes partes do mundo e em tantas épocas distintas, a buscar por tais identificações. A autora afirma não haver uma razão prático-objetiva para estas mudanças e que o exercício imaginativo é o que o ser humano utiliza como ferramenta na expressão dos signos que o cercam.

Segundo a autora, “encontrar-se e compreender-se” é uma busca infindável e em razão disto atribuímos significados próprios ao mundo de acordo com o nosso trajeto existencial, dando sentido à nossa vivência. É assim que assimilamos os traços de nossa existência.

Deparamo-nos então com seres complexos e com arcabouços imagéticos repletos de simbologia provinda de suas experiências, o que, principalmente em nossa sociedade contemporânea inundada por imagens, torna inviável observá-los como elementos estáticos imutáveis. Por isso, para Pitta (idem), é preciso considerar as “dimensões simbólicas e míticas” para obter uma compreensão mais rica e aprofundada da essência humana.

Este conhecimento é muito pertinente para este estudo, pois o mesmo é voltado para o processo criativo de design e consideramos que suas etapas sendo desenvolvidas a partir de uma perspectiva sensível do ser (ou determinada cultura),

amplia as possibilidades de compreensão das necessidades do usuário sem que nenhum campo de sua essência seja negado ou reprimido.

A razão de utilizarmos como pilar desta pesquisa a Teoria do Imaginário do antropólogo Gilbert Durand é que, segundo Pitta (2005), ele é um dos pais fundadores da noção do imaginário e suas obras e pesquisas possuem extrema importância no meio científico, sendo constantemente resgatadas para disseminação dos conceitos base das pesquisas sobre o imaginário.

Figura 9 - Gilbert Durand no ano
de sua morte (2012)

Fonte: Imaginalis.pro.br
Disponível em: www.imaginalis.pro.br/noticias_detalhe.php?idEvento=3 > Acesso em: jun. 2016

Figura 10 – Gilbert Durand, Henry Corbin e
Mircea Eliade na mesa redonda de Eranos

Fonte: Imaginalis.pro.br
Disponível em: www.imaginalis.pro.br/noticias_detalhe.php?idEvento=3 > Acesso em: jun. 2016

Baseando-nos então nas diretrizes filosóficas de Durand compreendemos que o homem faz com que tudo que o rodeia adquira uma função simbólica para que ele

possa assimilar e construir seu universo. Isto é possível pois, para Durand (2010), a psique humana não se constrói mediante apenas perspectivas práticas, mas fundamentando-se igualmente no irracional, no que se oculta nos sonhos e no pensamento simbólico.

Como nos revela Pitta (2005): “[...] Gilbert Durand vai falar em imaginário e não em simbolismo, pois o símbolo seria a maneira de expressar o imaginário”. (PITTA, 2005, p.17). Esta é, para a autora, a razão dos estudos do antropólogo serem voltados para o imaginário ao invés de serem focados apenas nos signos.

Ainda segundo a autora, existem quatro etapas que possibilitam compreender a organização do imaginário. São elas:

- **Schème:** verbo, sensação ou ideia que um gesto pode causar;

- **Arquétipo:** "forma sem rosto" como um "substantivo comum", a primeira imagem que dá sentido ao verbo;

- **Símbolo:** está em tudo que nos rodeia, em todos os momentos do nosso cotidiano, é o sensível. Para cada um ele aparece de uma maneira particular, íntima;

- **Mito:** é uma "história" impregnada de schèmes, arquétipos, símbolos, que servem para "ensinar". Muito utilizado na formação de uma cultura, já que transmite o conhecimento de uma geração para outra.

Todas acontecem simultaneamente e de maneira co-dependente. Compreendê-las é um passo importante no entendimento da construção do simbólico humano.

Podemos compreender então que o imaginário é a junção de tudo: imagem, símbolo, emoções, afetos, espírito, vida. Proporciona o alargamento das vibrações que circundam a imagem. E isso é o que nos amplia a percepção dos diversos fenômenos da existência.

Pitta (idem) o define, após reflexão das teorias de Durand, como “a raiz de tudo aquilo que, para o homem, existe”. Ou seja, “a essência do espírito”. Aquilo que

emana do ser e o faz compreender o mundo, ao mesmo tempo em que auxilia em sua formação.

Assim compreendemos a condição de imaginar como essência humana e percebemos sua presença ativa entre ‘pessoa e espaço’.

O imaginário então se caracteriza como mediador entre a racionalidade pragmática e o universo do que está oculto em um canto resguardado da mente (DURAND, 2010). É o que nos permite reconhecer no outro nós mesmos, o pilar onde se baseia toda cultura de um povo e o que possibilita a vivência em sociedade.

### 2.2 Os regimes da imagem e suas estruturas

Um dos importantes direcionamentos de pesquisa de Durand, para Pitta (2005), foi igualmente seu esforço por catalogar um conjunto de imagens que resultou na compreensão de que existe uma divisão no nosso arcabouço imagético. Classificada de acordo com seu “significado fundamental” esta divisão, segundo a autora, veio a ser chamada por Durand de “regimes”. São eles:

- **Regime Diurno:** Durand (2012) classifica como pertencentes a este regime as imagens onde a luz caracteriza o claro dualismo. Não há mistura e a dicotomia das coisas é clara e bem demarcada.

Pitta (idem) afirma que encontramos neste regime a **estrutura heroica** da imagem, a qual é fundamentada na ânsia de vitória e batalha, na separação, discordância e divisão, onde um dos contrários tende a possuir carga negativa e/ou sua existência é inferiorizada e suprimida.

Prevalece o caráter binário (uma verdade absoluta em contra partida a um único conceito de “falsidade” imutável). A morte, segundo a autora, é caracterizada como abismo (algo a se temer), a queda significando derrota, a espada que separa, o santo e o pecador, o bom e o mal, o belo e o feio e assim por diante, são alguns dos exemplos de imagens de estrutura heroica no Regime Diurno. Fortemente ligado à lógica e preponderante no ocidente.

- **Regime Noturno:** Nas imagens deste regime a escuridão existe, segundo Durand (2012), para unir e mesclar os elementos. Nas sombras não podemos distinguir e separar pois o início e o fim de cada elemento torna-se nublado, difuso.

Para este regime, explica Pitta (2005), as imagens são dispostas de acordo com dois tipos de estruturas: mística e sintética.

A **estrutura mística** possui caráter íntimo e harmônico, onde aproxima os opostos, transpondo suas acepções. Um bom exemplo é o da morte simbolizando renascimento e/ou passagem, ao invés de fim definitivo e irrevogável. Há ainda a relação de "interdependência da sombra e da luz" citada por Maffesoli (1999).

Já a **estrutura sintética**, prossegue Pitta (idem), apresenta as imagens relacionadas a ciclicidade dos acontecimentos. Existe o constante resgate do passado e o tempo é instrumento da regeneração infinita. Desta forma a morte é eufemizada, fazendo parte de um ciclo no qual não necessita ser temida, pois é concebida como uma razão para celebrar a vida.

## 2.3 Estudos recentes sobre a Teoria do Imaginário

> Um dos objetos de investigação mais desafiante e fascinante do terceiro milênio, sem dúvida, é o imaginário – este universo de mitos, arquétipos e símbolos individuais e *coletivos* de conteúdo ilimitado e misterioso. O imaginário não possui território: é mais um trajeto construído pela humanidade. (LAMAS, 2002, p.19)

Em seu livro *O Imaginário: Ensaio Acerca das Ciências e da Filosofia da Imagem*, Durand (2010) chama a atenção para o surgimento de novas tecnologias na era moderna - e a profusão de imagens consequente - como propulsores das mudanças na dinâmica comunicativa.

Esta alteração despertou o interesse de inúmeros estudiosos (das mais diversas áreas acadêmicas) em nossos modelos mentais. Capacidade de percepção e lembranças tornaram-se objetos de estudos dando início a este importante e crescente polo de pesquisa, que se mantêm presente nas principais instituições acadêmicas mundiais (DURAND, 2010).

Graças a esta nova realidade, a Teoria do Imaginário vem se solidificando nos meios acadêmicos e dando vazão para o surgimento de novos conhecimentos e atuações profissionais de acordo com uma visão sensível do homem e do mundo.

O crescimento do número dos grupos de pesquisa, em diferentes instituições de ensino e áreas profissionais por todo o mundo é um grande indício da intensidade que alcançou a busca pelo conhecimento nesta disciplina.

Em breve pesquisa foi possível encontrar inúmeros artigos e referências em sites acadêmicos sobre o tema e as aplicações são diversas. Conseguimos encontrar trabalhos de graduação, dissertações, teses em cursos como: pedagogia, design, letras, sociologia, psicologia e assim por diante, sendo então um interesse crescente e intenso.

O leque de referências e estudos é vasto e possui intenso direcionamento prático nestes trabalhos. É uma maneira de indicar que diversos modos de reflexão e aplicação do estudo do imaginário estão sendo difundidos.

A ideia deste projeto é justamente exemplificar que o estudo da Teoria do Imaginário pode ser implantado como técnica/ferramenta em projetos e trabalhos acadêmicos técnicos-científicos.

Por esta razão acreditamos que este conhecimento possui potencial para ser aplicado no desenvolvimento prático de artefatos e não apenas em uma análise pós produção. Isto porque, apresenta-se uma grande vertente de possibilidades (em diferentes âmbitos) proporcionada por esta Teoria.

Com esta finalidade, abordaremos no próximo capítulo o relacionamento desta teoria com a atividade.

Capítulo

# 03

# Relações entre Design e Imaginário

## 3.1 Imaginário e sua conexão com a criatividade

Maffesoli (1999), afirma que estamos em um tempo onde nada mais é rígido, inflexível. Flutuamos pelas possibilidades e os sentidos estabelecem uma importância muito grande na construção do ser desta era pós-moderna.

Pela visão pós-moderna apresentada pelo autor, os impulsos são agora os de ornar propósito, sensação, forma, matéria sem a ânsia de elevar uma característica em detrimento de outra.

Estas pulsões, segundo ele, são o que dão origem à criação, à inovação, à arte ligada à vida. É a estética presente em nosso dia-a-dia, nos impulsionando a viver e a conviver, como um combustível do homem contemporâneo.

Maffesoli (1998) estabelece ainda que existe uma “sinergia entre a razão e o sensível”. O ato de imaginar e o de raciocinar caminham juntos já que ambos são funções da mente. Porém o segundo analisa e compreende os fatos, mas não acrescenta significado a eles. O imaginário emana do espírito humano e Pitta afirma que o ato de criação é o resultado deste impulso. Vem da sensibilidade, do sentimento, da alma (PITTA, 2005).

Sendo assim, podemos afirmar que o estudo aprofundado do imaginário influencia diretamente na criatividade e que se entendermos como acontece esta relação, de alguma forma poderemos encontrar meios de estimulá-la.

Mas não é apenas na incitação do ato criativo que a Teoria do Imaginário é significante para o processo de design.

### 3.2 Filosofia de design a partir do estudo da Teoria do Imaginário

Assim como aponta Bonsiepe (1997), a área de design ainda carece de uma imersão sensível da profissão.

De acordo com o autor, sendo o design intrinsicamente ligado à cultura dos povos, não podemos deixar de elucidar seu núcleo filosófico, sendo esta uma tarefa crucial que merece maior empenho de seus profissionais.

Esta lacuna poderia ser facilmente sanada pelo conhecimento fornecido pela Teoria do Imaginário.

Como podemos constatar nos estudos de Durand (2012), o imaginário vem a ser o ‘invólucro’ expresso através do símbolo e que agrega a dimensão imagética adquirida ao longo da vivência em grupo ou individual.

Esta definição tem grande semelhança com o que vimos sobre em que consiste o design.

Analisando suas características, ambos são continentes, porém o imaginário é preenchido com as imagens das experiências adquiridas ao longo da vida do homem e o design pelos símbolos originados afim de expressar este imaginário.

Esta complementariedade seria então a chave que possibilitaria trazer à superfície as imagens, símbolos e signos que circundam a essência da atividade de design, estimulando os pensamentos ideológicos sobre a profissão.

### 3.3 O elo imagético entre designer e usuário

Como vimos com Mozota (2011), uma das funções do designer é a de servir de ponte entre empresas/serviços e o usuário através de um artefato.

Também é deste profissional a responsabilidade de fazer com que o projeto deste artefato venha a sanar as necessidades demandadas pelo usuário. Necessidades estas, de acordo com Löbach (2001), pertencentes aos campos: estético, prático e simbólico.

Em meio a estas necessidades, existe ainda a do “estar junto” apresentada por Maffesoli (1999). O autor nos chama atenção para a cultura naturalizada (ou naturalização da cultura), presente nos rituais religiosos, na arte, na caridade, no modo em que escolhemos nos aproximar do outro. Tudo com o intuito de ser parte de algo, de sentir-se acolhido em um meio, buscando o compartilhamento de sensações.

Compreendendo o imaginário de um determinado usuário e/ou cultura, o designer apresenta uma abordagem sensível destas necessidades, pois a percepção sobre esta pessoa/cultura passa a ser a de sua própria essência. Temos a possibilidade de conseguir uma aproximação com o usuário em nível simbólico auxiliados pelos elementos utilizados por este profissional.

Segundo Maffesoli (1999), a estética é o ponto fundamental na formação do social, do coletivo. É justamente a estética que faz com que o homem perceba, compreenda e interaja com o meio social.

Inserir esta visão ao mundo objetal não altera os significados. Muito pelo contrário, ela os reforça. Ao criar um objeto, estamos tornando palpável o nosso imaginário. O material se torna uma extensão de nós mesmos, da nossa vida (MAFFESOLI, 1999).

De acordo com a teoria de Maffesoli (1999), de que somos capazes de formar elos simbólicos, podemos então compreender que esta ligação acontece entre designer e usuário sempre que um produto de design é elaborado.

Seguindo as concepções de Flusser (2007), o ato de desenvolver uma forma é de equivalente significado da palavra “informação”.

Informar é conceder forma aos elementos, segundo o autor. De acordo com essas definições, projetar uma forma está diretamente ligado a comunicação e a interpretação dos fenômenos.

Se a forma tem a intenção de comunicar, então o designer, como “manipulador” da forma, tem a conexão, compreensão e profusão de signos como uma de suas principais finalidades. A filosofia do cotidiano é respeitada e representada e o objeto desenvolvido vivifica os significados. Como colocado por Maffesoli (idem), criar reflete o que somos e torna tangível o nosso arcabouço imagético.

Podemos ainda dizer, segundo Sant’Anna (2000), que as formas são o “abstrato materializado”, apoiando a compreensão de que as formas desenvolvidas se tornam objetos advindos como consequência direta do imaginário.

O imaginário toma forma no desenvolvimento de um objeto e esta forma causa sensações em seu espectador, por sua vez, a reação, sensação e sentimento do espectador interferem na maneira de criar do desenvolvedor.

Maffesoli (ibidem) afirma que este compartilhamento de emoções, ou “Ética da Estética” como ele denomina, é característico das sociedades atuais. Assim estabelece-se a comunicação com as experiências resultantes do ato de projetar, proporcionando ligação de teor imagético.

Desta forma, estaremos concebendo artefatos que sejam, nas palavras de Flusser (idem), “menos obstáculos e cada vez mais veículos de comunicação entre os homens.”

Sendo assim, o processo de design ligado a Teoria do Imaginário exemplifica o que idealiza o autor: uma produção de produtos projetados de forma consciente de

todas as realidades humanas e do valor (além do financeiro) atribuído ao objeto em si.

Este estudo então se propõe a evidenciar de maneira prática a colaboração da Teoria do Imaginário com o processo de design, que permite ao profissional alcançar um resultado pleno sem subjugar quaisquer necessidade do usuário apresentadas anteriormente durante a construção teórica deste trabalho.

# Desenvolvimento da Pesquisa

Capítulo

# 04

# Trajetos Metodológicos

Seguindo os estudos, definições e noções filosóficas apresentados, esta pesquisa voltou-se para observação dos efeitos da aplicação prática da Teoria do Imaginário em colaboração com o processo de design.

Com esta finalidade, utilizamos neste estudo uma metodologia que conteve estágios e técnicas capazes de nos permitir aprofundar em nossa investigação e compreender os fenômenos emergentes de seus resultados.

Fluímos por uma metodologia fenomenológica que, segundo Maffesoli (1998), trata do conhecimento obtido pela experiência. Isto é possível a partir das imagens apresentadas ao observar de forma sensível um determinado grupo, ser, cultura ou ambiente e da relação que temos com elas.

Este método não buscou quantificar, mas sim, ilustrar qualitativamente a vivência advinda dos acontecimentos pois, segundo Silva e Menezes (2005), os procedimentos de métodos qualitativos possuem intimidade essencial com os signos e a interpretação dos fenômenos. Minayo (2001) corrobora com esta afirmação quando alega que tal abordagem abrange a subjetividade e a simbologia afim de compreender as interações sociais.

Ainda de acordo com Silva e Menezes (idem), não se separa na abordagem qualitativa o abstrato do pragmático, sendo condizente com o que buscou este estudo, por isso sua escolha.

Direcionados segundo os objetivos propostos, estabelecemos este estudo como descritivo, pois Gil (2002) caracteriza como tais pesquisas que possuem como base a intenção de expor as características de um determinado fenômeno, inter-relações humanas e/ou espaço em que estes vivenciam suas experiências. De acordo com o autor, o levantamento destas experiências também é um atributo de pesquisas descritivas, o que contribuiu ainda mais com as intenções do presente estudo.

Para o desenvolvimento dos objetivos específicos apresentados na introdução deste trabalho, a pesquisa foi dividida em:

- **Coleta de dados:** Fase teórica para construção do referencial e observação sensível do imagético do usuário que nos auxiliaram a perceber de maneira aprofundada as suas necessidades.

- **Desenvolvimento do produto:** Aplicação prática da teoria. Representação formal de valores simbólicos e práticos encontrados durante a coleta de dados.

- **Pontuação de diferenciais:** Avaliação sensível do projeto desenvolvido.

Vale lembrar que esta pesquisa não possui foco nas metodologias clássicas de projeto de design, mas sim no processo criativo da atividade. Com isso, a metodologia de busca de informações para desenvolver o objeto foi a mesma determinada para esta pesquisa em si.

É importante, porém, apresentar um *briefing* inicial, ressaltando qual foi o artefato escolhido para ser desenvolvido e o perfil do usuário escolhido (cujo traços de seu imaginário) foram pesquisados para fundamentar o projeto.

### 4.1 Produto a ser desenvolvido

Para a escolha do produto, decidimos por um objeto intermediário entre os objetos pessoais, que acabam por fazer parte da expressão identitária do usuário (sapatos, óculos, celulares, relógio), e os que expressam traços de sua personalidade, mas não são portados regularmente consigo (cadeiras, luminárias, sofás, ventilador).

Sendo assim, o objeto escolhido foi uma garrafa de água, utilizada comumente durante a prática de esportes.

É um objeto de uso pessoal, significante para os esportistas, mas que é portado mais como utilitário do que item simbólico de personalidade.

### 4.2 Perfil do usuário

O usuário foi definido de acordo com o objeto desenvolvido.

Optou-se então por jovens adultos que se encaixam na faixa etária dos 18 aos 29 anos e que são praticantes regulares de esportes. Tais esportes poderiam ser praticados na academia ou ao ar livre.

### 4.3 Instrumentos de coleta de dados

Para Gil (2002), entrevistas/questionários, além da observação do pesquisador sobre o objeto de estudo, são ferramentas cruciais para a pesquisa

descritiva. Este estudo certamente conteve estes elementos, sendo utilizados da seguinte forma:

- **Entrevista**[1]

Para obter as informações sobre o arcabouço imagético dos 04 sujeitos selecionados para esta pesquisa, foram necessárias entrevistas com os mesmos, pois este instrumento nos permitiu adquirir dados passiveis de interpretação.

A escolha foi pela entrevista presencial e não remota, pois assim também foi possível observar os gestos e entonações dos entrevistados.

Entrevistas foram importantes para que soubéssemos como os entrevistados compreendiam os elementos estudados nesta pesquisa.

- **Observação**

Observamos estes mesmos sujeitos durante as entrevistas pertinentes a este estudo. Deste modo, pudemos perceber informações além das obtidas verbalmente através das entrevistas.

Observações foram cruciais para notar manifestações subconscientes do imaginário.

Linguagem corporal, acentuação da voz, expressões faciais, carregam dados importantes e subliminares dos sentimentos das pessoas que muitas vezes nem mesmo os observados se dão conta.

A partir deste momento em diante, estes usuários serão representados pela sigla SP (Sujeito de Pesquisa) e numerados de acordo com a ordem que foram entrevistados.

Pronomes masculinos foram utilizados ao nos referirmos a todos e qualquer sujeito de pesquisa, auxiliando em uma visão para além de seu gênero.

Quando necessário, a pesquisadora será representada adiante pela sigla (P).

[1]Com base na Resolução 510/2016, Conselho Nacional de Saúde, por se tratar de opinião não é necessário o envio ao Comitê de Ética.

### 4.4 Análise de dados

Seguindo a Análise de Conteúdo de Bardin (2002), escolhemos a Análise Temática no tratamento das informações alcançadas pela metodologia desta pesquisa.

De acordo com Bardin (idem), o tema é algo que compreende a essência do conteúdo encontrado nas entrevistas. Pode ser um termo, uma frase, mas encontra significado além da própria fala, se firmando muito mais na interpretação da maneira como as palavras são expressas do que em seu sentido literal.

Bardin (ibidem) alega que o emprego de uma análise temática para o exame dos dados constitui o enfoque nos signos encontrados em um diálogo. Esta é a razão para que a autora denomine este tipo de análise como “análise de significados”.

A autora afirma ainda que o tema floresce ao analisar o escrito/falado, caracterizando a fluência simbólica que o texto segue.

É por isso que não busca-se a frequência que uma determinada palavra aparece, mas sim que símbolos são recorrentes no discurso.

Por estas razões, este tipo de análise utilizado conjuntamente com a observação sensível advinda da Teoria do Imaginário foi ideal para este estudo que buscou observar e compreender o imagético presente nas respostas, atitudes, ideias e pensamentos críticos dos entrevistados.

A aplicação da Teoria do Imaginário é encontrada durante todo o desenvolvimento metodológico desta pesquisa. A partir do alargamento das vibrações proporcionado por ela, foi possível perceber (durante a coleta de dados) as manifestações do imaginário existente nas experiências dos sujeitos. A capacidade empática advinda do estudo nos permitiu compreender estes temas emergentes e promoveu a ligação simbólica cooperativa (entre designer e usuário) durante o desenvolvimento prático do projeto.

Capítulo

05

# Análise de dados

Como apresentado na metodologia desta pesquisa, a **coleta de dados**, o **desenvolvimento do produto** e a **pontuação de diferenciais**, foram as 03 fases onde as informações adquiridas permitiram que alcançássemos nossos objetivos. Com isso, a análise de dados foi dividida de acordo com cada fase, promovendo a conexão das informações e facilitando sua compreensão.

## 5.1 Coleta de dados

Com o conhecimento teórico adquirido em meio aos estudos pesquisados ao longo da elaboração do referencial desta pesquisa, pudemos ampliar nossa

percepção quanto aos elementos que compõem o imaginário, facilitando o seu reconhecimento.

Apoiados por este conhecimento, iniciamos a etapa de investigação sensível por dados que ilustram o imaginário dos usuários. É lá onde residem as informações que devem estar presentes no objeto modelado para sanar suas necessidades simbólica, estética, prática e do “estar junto”, além de estimular nossa empatia nos possibilitando ver através dos olhos dos sujeitos.

Desenvolvendo cada fase sequencialmente, consideramos quais informações deveriam ser observadas antes de encaminhar-nos para a próxima. Nosso desejo foi o de perceber a manifestação do imagético gradualmente, para que não ficássemos cegos diante de seus signos.

Desta forma, as informações buscadas nesta primeira coleta de dados foram:

- As experiências que compõem o imaginário dos sujeitos (seu universo e a visão que possuem de si mesmo);
- Como suas experiências são refletidas em sua necessidade do “estar junto”;
- A maneira que seu imaginário se traduz simbolicamente;
- A forma que estes símbolos são externados pela estética e incorporados junto a necessidade prática.

### 5.1.1 O universo dos sujeitos de pesquisa

- **Sujeito de Pesquisa 1**

SP1 tem 24 anos. Como atividade física regular, pratica de 01 hora e 30 minutos à 02 horas de musculação e aeróbica. Havia mantido uma rotina similar por 02 anos, parou por um tempo e retornou a sua regularidade há aproximadamente 06 meses. Treina todos os dias de manhã.

Durante a entrevista de SP1 os temas mais marcantes sobre suas experiências, interesses, propensões, habilidades e personalidade, foram:

Tabela 01 – Imaginário SP1

| Temas Proeminentes | | | |
|---|---|---|---|
| Forte conexão com o pai | Animais domésticos | Organização | História |
| Carnaval regional | Tranquilidade | Método | Disciplina |
| Clássico/antiguidade | Discrição | Controle | Individualismo |

Durante a entrevista foi possível perceber as conexões entre os temas citados na tabela 01 apresentada acima e sentir suas complementaridades.

A influência da ligação que o sujeito possui com seu pai, por exemplo, é perceptível em vários aspectos do que forma seu imagético.

SP1 – *“[...] eu tenho uma convivência muito boa com meu pai. Eu acho que eu sou mais apegada a meu pai do que a minha mãe, por incrível que pareça. A gente tem uma afinidade muito grande [...] tudo que remete ao passado eu lembro do meu pai.”*

Uma amostra nos foi apresentada quando perguntamos se SP1 participava de alguma festividade e o carnaval foi apontado pelo sujeito que, segundo o próprio, mesmo não gostando de multidões, frequenta a festa todos os anos “religiosamente”. Ao questionarmos as razões de sua escolha, o sujeito compartilhou memórias de seu pai que fazia conexões entre as letras das marchas e frevos com a história dos locais da cidade de Olinda e Recife durante a festa.

P – “Por que você acha que você gosta tanto do carnaval?”

SP1 – *“Taí entra meu pai de novo. [...] Ele sempre gostou muito assim de carnaval, aí era aquela coisa: Recife antigo, aqueles bloquinhos, aquelas marchinhas maravilhosas de carnaval e aí a gente tava lá no meio. E Olinda [...] a gente passava (pelas ruas) sempre com meu pai. Aí ele sempre gosta dessas coisas de tá mostrando a gente as coisas: “Olha, isso aqui é aquele canto e aquela música cita essa rua...””*

O pai do sujeito também é apreciador de carros antigos e seus trabalhos de restauração. Este carinho pela história de lugares e objetos foi transmitido a SP1 de tal forma que o mesmo cogitou torná-lo profissão e seguir a arqueologia, porém optou pela advocacia. A opção de SP1 por estudar direito é um reflexo de sua predisposição pela organização, método e controle, tanto que, seu ramo de

interesse é o de auditoria e fiscalização de documentos empresariais e coordenação jurídica. Contabilidade é um curso que planeja seguir igualmente por sentir prazer na ordem e no gerenciamento meticuloso.

P – "*[...]* você não gosta só de números, mas também de estar com as pessoas *[...]*?"

SP1 – *"Com as empresas...Eu gosto de lidar com pessoas das empresas, porque geralmente uma empresa ela é bem organizada e eu sou uma pessoa metodicamente organizada. Eu sou uma pessoa que eu não sei lidar com minhas coisas fora do lugar."*

Em razão deste prazer pela organização aflora seu caráter individualista, pois SP1 acredita ter mais controle dos resultados ao desenvolver um trabalho sem a interferência de terceiros. Uma das razões para o seu individualismo é também sua tendência a ter problemas com pessoas que não cumprem ordens, pois possui grande disciplina quando se compromete em qualquer atividade e não tem problema em seguir ordens à risca. Vê o concurso público como uma maneira de driblar a necessidade de lidar diretamente com essas pessoas.

SP1 – *"Eu acho que, pelo fato de eu não me dar muito bem com as pessoas eu vou mais pra parte do concurso mesmo. Eu tenho muito problema com as pessoas que são diferentes de mim."*

Como esses traços de personalidade já indicam, SP1 se sente à vontade e se identifica melhor com pessoas mais velhas, não gosta de agitação e prefere a tranquilidade da casa dos amigos à grandes festas (exceto carnaval).

P – "Você se identifica mais com as pessoas mais velhas do que (com) as pessoas da sua idade?"

SP1 – *"Sim, sim, com certeza sim. Com certeza sim. Porque eu sou uma pessoa muito pacata. Eu não consigo me imaginar, que nem eu te disse, numa festa...não consigo me sentir bem numa festa de rua. Eu prefiro juntar 3 (ou) 4 pessoas na minha casa e tomar um chá e ver um filme, comer uma pipoca [...]"*

SP1 evita atividades que precisa lidar com as pessoas, mas se sente muito ligado aos animais e se interessa muito por seus cuidados, demonstrando inclusive interesse na veterinária como atividade secundaria (hobby).

- **Sujeito de Pesquisa 2**

O sujeito tem 28 anos e as atividades físicas que pratica regularmente são musculação e aeróbica, de 02 à 03 vezes por semana, durante 01 hora e 30 minutos à 02 horas. SP2 também pratica corrida esporadicamente e costumava jogar futsal, futebol e dançar zumba.

Os temas observados sobre suas experiências, interesses, propensões, habilidades e personalidade, foram:

Tabela 02 – Imaginário SP2

| Temas Proeminentes | | | |
|---|---|---|---|
| Proximidade com a avó | Esporte | Estética Pessoal | Religião |
| Participação/ Comunicação | Proteger | Dinamismo | Solidariedade |

Assim como pudemos perceber com o sujeito anterior, os temas apresentados acima (tabela 02), estão de alguma maneira conectados.

É muito interessante perceber como as pessoas que fazem parte da vida dos sujeitos influenciam sua personalidade, gostos e a maneira como constroem sua visão do mundo. No caso de SP2, a proximidade com a avó teve grande impacto em sua formação imagética.

Podemos começar a ilustrar essa influência quando falamos sobre a importância que a religião possui na vida do sujeito. Desde quando SP2 era uma criança sua avó materna o leva à igreja. A avó de SP2 inclusive já cedeu sua própria casa para as celebrações destes cultos evangélicos em que o sujeito esteve presente. Seguindo seus passos, o sujeito também se tornou um evangélico assíduo. Quando perguntado quantas vezes frequenta a igreja, o sujeito respondeu:

SP2 – *“Durante a semana, no mínimo, no mínimo, no mínimo, 03 vezes por semana.”*

Essa rotina religiosa resultou no engajamento de SP2 com equipes de missões na igreja onde os membros desenvolvem trabalhos de ação social. A solidariedade é um ponto marcante no discurso deste sujeito. Notamos isto em diversos pontos durante a entrevista, um deles sendo o motivo do sujeito morar com sua avó ao invés de com seus pais. Segundo SP2, ele decidiu se mudar para a casa de sua avó no momento em que todos os filhos dela se casaram e se mudaram, para que ela não ficasse só. Isto demostra que SP2 possui junto a sua solidariedade uma tendência protetora.

SP2 – *“Foi uma opção minha, que quando meus tios, minha última tia casou, aí minha vó ficou sozinha. [...] aí eu disse: “não...eu vou ficar morando com vó por enquanto” e esse por enquanto perdura, acho que faz uns 10 anos, que eu moro com ela.”*

Quando falamos sobre a profissão que SP2 escolheu para si esta característica solidária aflora mais uma vez. De acordo com o sujeito, design de produto tem a função de “tocar” as pessoas e as ajudar. Este é o mesmo motivo do sujeito ter a intenção de ingressar no curso de direito após sua formatura.

SP2 – *“[...] eu junto direito ao design no seguinte aspecto: em poder ajudar alguém, em poder usar isso em benefício de alguém. Então são duas áreas bem distintas, mas se torna(m) mais próximas no que se diz respeito a isso, entendesse?”*

SP2 – *“[...] eu gosto muito (de design) de produto, justamente por isso que eu acabei de falar. Por você ter a prox... a propriedade e a possibilidade de você projetar algo pra alguém. Especifico pra alguém [...]”*

Essas experiências com movimentos religiosos desde cedo refletem na predileção do sujeito por trabalhos em grupo. SP2 tem facilidade em se comunicar, fazendo com que prefira atividades participativas onde possa lidar com pessoas.

SP2 – *“[...] eu gosto muito de tá com pessoas, eu gosto de lidar com pessoas, apesar de ser uma coisa que muitas pessoas questionam, dizem: “Não é*

*fácil lidar com o ser humano". Realmente não é fácil, mais aí eu acho que a gente tem que se identificar, que a gente é ser humano, tem dias bons e tem dias ruins, então cê tem que aprender a lidar com isso."*

Quando mais jovem, brincava regularmente na rua e sempre foi muito ativo e sociável. Seu dinamismo acabou por direcioná-lo aos esportes e ao anseio de usufruir dos momentos leves do dia a dia, porém isto faz com que o sujeito não seja tão disciplinado com suas obrigações e tarefas.

Quando tem um dinheiro extra gasta consigo comprando perfume, hidratante, roupas e com sua aparência. Este cuidado com sua estética pessoal é tão evidente para aqueles que convivem com SP2, que o sujeito acaba por ser presenteado com estes itens frequentemente.

- **Sujeito de Pesquisa 3**

Tem 29 anos e se exercita de segunda à sexta (e às vezes sábado) durante 01 hora e meia/02 horas. As atividades que pratica são musculação e funcional. Já fez judô, jiu jitsu, costumava pedalar, praticava natação e futebol.

Da entrevista sobre suas experiências, interesses, propensões, habilidades e personalidade, os temas que surgiram foram:

Tabela 03 – Imaginário SP3

| Temas Proeminentes | | |
|---|---|---|
| Pai | Exatas/Humanas | Sociável/Reservado |
| Música | Atividades práticas | Proximidade com irmão |
| Esportes | Viagens/Liberdade | Animais de estimação |

O uso da tabela 03 nos ajudou a conectar e compreender melhor a formação imagética de SP3 a partir de seus temas.

Assim como SP1, SP3 teve grande influência de seu pai para o desenvolvimento de seu imaginário. O pai de SP3 trabalhava com exportação e o sujeito costumava acompanha-lo em suas atividades. Devido ao grande fluxo de

estrangeiros, SP3 tinha contato com outros idiomas durante essas visitas ao ambiente de trabalho do pai.

Seu amadurecimento chegou muito cedo, pois ainda criança perdeu o pai, fazendo com que o sujeito, como filho mais velho, assumisse para seu irmão (praticamente um bebe na época) o papel paterno. Por meio disso, o sujeito e o irmão possuem grande proximidade, sendo ele o primeiro que o irmão procura quando necessita de apoio.

SP3 – *"[...] como meu pai faleceu há 13 anos, ele (o irmão) me tem assim como...não como um pai, mas como um responsável dele, né. Aí quem toma a frente quando ia em escola, tem um problema, era eu. Quando tem algum problema assim que ele...enfim, sempre tem esses problemas aí que aparecem e tal pra conversar e tudo, sou eu assim...o papel mais...do homem (paternal) né."*

Talvez em razão deste amadurecimento prematuro o sujeito possua uma tendência a se reservar e não gostar que pessoas se envolvam muito com sua intimidade. SP3 não possui amigos íntimos e não gosta de compartilhar fatos de sua vida particular. Por outro lado, o sujeito é muito sociável e fácil de se relacionar. Afirma não gostar de atividades em grupo e preferir desenvolver tarefas sozinho pois possui seu próprio ritmo. Porém, o próprio sujeito diz que, em meio as suas tarefas sozinho, pausa por certos momentos e procura alguém por pura vontade espontânea de conversar, demonstrando nenhum interesse em se isolar.

SP3 – *"É bom né, você sempre ter (alguém pra conversar), mas também o dia todo, toda hora, não. Eu tô aqui na sala, não tem ninguém, poxa...eu tô aqui fazendo as minhas coisas e tal, aí... pô, quero conversar. Aí eu vou alí fora, tem o vigia, [...] fala um pouquinho (com ele) depois volta (pra sala)."*

Este tipo de personalidade reservada/sociável mostra-se presente nas escolhas acadêmicas e profissionais do sujeito. SP3 cursa a graduação em engenharia mecânica mas suspendeu brevemente os estudos por não se identificar com os métodos de alguns professores. Fez cursos técnicos de engenharia mecânica e aeronáutica, mas não gosta de metodologias muito teórica pois se identifica melhor com a prática.

SP3 – *“[...] estou um pouco desgostoso com a faculdade...com o sistema educacional. Não é nem com a faculdade, com engenharia, com nada. É com a metodologia de ensino que é empregado hoje na faculdade. Eu acho que é uma metodologia muito acadêmica. Não é voltada a prática, então...pra você expor isso num mercado de trabalho, fazer alguma coisa é um pouco complicado. Você só teve informação acadêmica, puramente acadêmica, não sabe fazer mais do que acadêmico”.*

Baseando-nos por suas escolhas de cursos, podemos dizer que SP3 demostra interesse na área de exatas, porém o sujeito sente-se incomodado por não perceber na engenharia a preocupação com o “ser”. Também não aprecia o menosprezo que, segundo SP3, o curso que escolheu demostra possuir em relação à outras áreas de estudo. Este é um ponto que o sujeito acredita ser contrário no design, pois SP3 percebe no curso de design um teor mais humano, o que o agrada muito.

SP3 – *“O pessoal de humanas é mais...mais humano do que o pessoal de engenharia. O pessoal (de engenharia) não...não tem muito... não tem muito tato com as coisas e aí é aquela coisa mais exata, aquela coisa mais sisuda, mais reta.”*

Os esportes tem um papel importante na vida de SP3. Grande parte de suas horas livres passa fazendo exercício. Criou hábito e como consequência dessa rotina é difícil para o sujeito ficar sem se exercitar, pois seu corpo já acostumou. Segundo SP3, quando pratica atividades físicas, seu corpo fica mais ativo, ele acorda melhor e quando não malha acaba se sentindo ansioso. Para SP3, esporte é essencial para sua saúde física e mental.

SP3 – *“Eu tô aqui e tô pensando: “Pô, mais tarde tenho que ir pra academia”. É que você cria o hábito, né. [...] pra mim é difícil eu ficar sem ir, tá entendendo? Porque o meu corpo já tá acostumado com aquilo.”*

A “liberdade” é algo que o sujeito preza muito. Não sente prazer em seguir roteiros, seja na vida profissional ou na pessoal. Espaços abertos, atividades ao ar livre, viajar, são coisas que dão muito prazer ao sujeito. Tem vontade de morar fora do Brasil por acreditar que lá teria a possibilidade de praticar atividade física em

locais abertos sem medo e ter acesso a divertimento gratuito, o que, para ele, reflete na qualidade de vida das pessoas.

SP3 – *“[...] quando eu falo qualidade de vida é segurança, moradia, de você poder ter...ter acesso a, vamos dizer assim, a divertimento gratuito. Você vai ter um parque legal, entendeu? Você vai ter um local pra você praticar atividade física tranquilo sem ter esse medo que a gente tem aqui hoje em dia de violência, de tudo.”*

Um dos desejos de SP3 é possuir um sitio para criar seus animais. Ele e o irmão têm muito carinho por cachorros e SP3 possui 03 no momento. Caso não precisasse se preocupar com dinheiro, perguntamos ao sujeito como ele passaria o seu tempo. A resposta foi a seguinte:

SP3 – *“Viajando. Eu ia embora. Não ia ter local certo não. Eu não gosto de ficar muito tempo em um lugar só. Prefiro viajar.”*

A música também é algo que o sujeito possui forte ligação. O pai ouvia uma grande variedade de músicas e SP3, assim como o irmão, hoje também acompanham ritmos variados.

SP3 – *“Eu gosto bastante de música, embora eu não toque nenhum instrumento, né. [...] meu pai também gostava, a gente ouve todo tipo de música e comenta muito, né. Comenta muito sobre música. Meus amigos também.”*

SP3 – *“[...] meu irmão toca em nação de maracatu também, então a gente tem essa...essa...essa... essa coisa assim de escutar maracatu, de escutar... a gente escuta um pouco de coco também...geralmente quando eu tô com eles assim, coisas regionais mesmo, né.”*

- **Sujeito de Pesquisa 4**

O mais novo dos sujeitos de pesquisa tem 18 anos. Joga futebol há 8 anos como atividade física. Já fez parte de escolinha de futebol, hoje pratica todos os domingos durante 02 horas. Na escola também joga vôlei durante a semana.

Os temas mais marcantes sobre suas experiências, interesses, propensões, habilidades e personalidade, foram:

Tabela 04 – Imaginário SP4

| Temas Proeminentes | | | |
|---|---|---|---|
| Família | Franqueza | Estética Pessoal | Sociável |
| Futebol | Equilíbrio | Segurança | Proteção |
| Independência | Comprometimento | Observação | Religião |

Assim como os sujeitos anteriores, os temas significativos da tabela 04 são interligados e/ou complementares.

No caso de SP4, a influência mais forte não veio de apenas um membro da família. Sua relação com a mãe e as duas irmãs mais velhas foi crucial na formação de seu imagético. A mãe enfermeira sempre trabalhou em vários hospitais ao mesmo tempo, o que resultou no acumulo de plantões, deixando as duas filhas mais velhas responsáveis pelos mais novos.

SP4 – *"Minhas irmãs foram praticamente minha mãe, porque minha mãe saia num dia e voltava três dias depois do trabalho. Trabalhava em 03 hospitais diferentes. Aí elas que cuidavam de mim."*

Ao todo, SP4 tem 07 irmãos, sendo 05 por parte de mãe e 02 por parte de pai. Para o sujeito, o que mais marca sua admiração e relação com suas irmãs é o fato delas tentarem o ajudar durante seus problema ao invés de apenas julgar.

SP4 – *"Eu acho é que elas (as irmãs) me entendem mais. Tipo, se eu tiver com algum problema, elas não perguntam porque eu fiz aquilo, tentam me ajudar, entendesse?"*

A mãe e as irmãs do sujeito são pessoas muito francas e dizem sempre o que pensam, característica que SP4 também assumiu para si. A segurança na tabela 04 é referente a confiança que SP4 tem em si mesmo. A mãe de SP4 é uma pessoa muito decidida e encoraja seus filhos a serem da mesma maneira, combinado a isso a família do sujeito o apoia e defende de forma voraz.

Os elementos acima, por sua vez, tornaram o sujeito alguém muito independente. Um bom exemplo é que SP4 sempre externou o desejo de morar sozinho, embora seja muito apegado a sua família. Seus pais nunca foram casados e o nascimento de SP4 foi fruto de um *affair*. Por este motivo o sujeito não havia entrado em contato com nenhum membro da família de seu pai até que, ainda criança, decidiu ele mesmo que era hora de conhecer este lado paterno, mais um exemplo de sua autonomia. Aos 10 anos, SP4 teve conhecimento de que abririam uma escolinha de futebol em seu bairro e ele sozinho se informou do necessário e se matriculou.

SP4 – *"Eu tava na escola um dia, só que eu já jogava (futebol) na escola, aí passou um cara nas salas de aula anunciando que tinha uma escolinha e que tinha vagas. Aí perguntou se (alguém) queria, aí eu me inscrevi e fui."*

SP4 frequentou a escola de futebol durante 03 anos todos os dias pela manhã, das 06h às 08h, até que a escola fechou. Este tipo de empenho vindo de alguém tão jovem demonstra o comprometimento do sujeito com as atividades a que se propõe. O sujeito diz se identificar com o futebol porque teve contato desde sua infância, quando ele e seus amigos saiam para rua para jogar.

SP4 – *"Eu acho que eu me identifiquei mais com o futebol porque é uma coisa que vem desde pequeno. Cresci vendo os outros jogarem...assim, a gente era... naquele tempo não tinha muito isso de ciclismo, esses outros tipos de esporte, era futebol. A gente inventava muito, até quando a gente fazia bolinha de plástico pra jogar futebol. Futebol tava em todo lugar, aí eu fiquei mais chegado no futebol."*

O contato com o esporte e a família grande fez com que SP4 se tornasse uma pessoa muito sociável e que gosta de trabalhar com pessoas. Pelos mesmos motivos o sujeito desenvolveu a necessidade de observar e analisar as pessoas com que trabalha/convive. Segundo ele, trabalhar em equipe é algo muito complexo, pois alguém sempre estará mais envolvido, mais empenhado que outros e a responsabilidade destes acabam por sobrecarregar outra pessoa.

SP4 – *"[...] trabalhar em equipe é complicado, porque sempre vai ter uma pessoa mais motivada e uma desmotivada. Sempre vai ter uma que... não é*

*desqualificando o trabalho dos outr... das outras pessoas não, mas sempre vai ter uma que vai jogar mais coisa pra cima de você, aí joga toda a responsabilidade ou vice e versa. E aquela pessoa não pode fazer, ou você mesmo acaba se sobrecarregando e não pode fazer, aí prejudica o grupo todo, entendeu?"*

Isso acontece porque sua mãe o ensinou que confiança é algo a se conquistar, sendo assim o sujeito sempre age ponderando o efeito de suas consequências para si e para aqueles que o rodeiam. Isto resultou em um autoconhecimento e reconhecimento muito sólido em SP4.

Esta característica observadora do sujeito ressoa na maneira que SP4 compreende a religião igualmente. Embora toda sua família materna seja evangélica e toda sua família paterna seja católica (ambas praticantes e engajadas na igreja) o sujeito não se considera parte de nenhuma destas religiões. Ele diz crer em Deus e frequenta ambas as religiões quando tem vontade. Segundo ele, ir à igreja evangélica faz com que ele e sua mãe sejam ainda mais próximos, mas ele afirma que existem muitas coisas na doutrina da igreja que o incomodam. Ser observador e gostar de ponderar o que está sendo apresentado para ele é o que contribui para este posicionamento, tornando o sujeito uma pessoa equilibrada.

SP4 – *"[...] tem coisas que a gente não aceita (na religião), claro. Mas a gente não deve ligar pro (defeito do) homem, deve ligar pra Deus."*

SP4 é muito vaidoso, gosta de usar muitos acessórios e adquirir produtos que cuidem de sua estética pessoal. A maioria de suas roupas são justas e aprecia bastante a moda. Coincidentemente ou não, ambos SP2 e SP4, influenciados por figuras femininas, dividem essa similaridade.

### 5.1.2 Sobre as necessidades dos sujeitos

- **Necessidade do "estar junto"**

Compreendendo melhor o universo dos sujeitos de pesquisa, pudemos perceber, durante as entrevistas, os momentos que ilustram o desejo do "estar junto":

Tabela 05 – Estar Junto

| Temas Proeminentes | | |
|---|---|---|
| Familia | Carnaval regional | Solidariedade |
| Igreja | Futebol | Academia |

A tabela 05 reúne as atividades, momentos e relações que os sujeitos praticam/possuem e sentem prazer com as conexões que proporcionam.

Como pudemos sentir ao discorrer sobre as experiências dos sujeitos, o tempo que passam com sua família é muito importante e gratificante. SP1 nos confidencia que sua família se reúne regularmente para almoçarem todos juntos na casa da avó e que juntos costumam fazer ações solidárias e doações para os menos afortunados. Estes momentos também servem para se conectarem uns com os outros.

SP1 – *“[...] e é assim, você vê que a gratidão entre as pessoas é tanta, quando você faz uma boa ação, que é como se fosse...sei não, não sei...não sei explicar [...] é aquele amor que você vê que é sincero...tá entendendo? Que você diz assim: “Hoje eu vou fazer alguma coisa por alguém sem esperar nada em troca”, mas vem muita gratidão e isso deixa você 100% de bem com a vida.”*

A solidariedade também é citada por SP2 quando este fala das ações que participa com grupos da igreja. Nestes momentos, a conexão acontece tanto entre aqueles atuantes da ação social, quanto com as pessoas as quais estão sendo ajudadas.

A igreja também é mencionada por SP4, que mesmo não abraçando nenhuma doutrina, participa da igreja evangélica e desde que se tornou mais assíduo sua relação com a mãe tornou-se ainda mais próxima.

SP4 – *“Depois que eu comecei a frequentar mais (a igreja), eu fiquei mais ami... eu conheci várias pessoas, fiz novas amizades, é...fiquei mais amigo da minha mãe, a gente começou a conversar mais...essas coisas.”*

É no time de futebol da igreja que SP4 joga toda semana regularmente. O futebol é onde se concentra grande parte da vida social de SP4 e a maioria dos amigos que possui jogam ou jogaram alguma vez com ele.

SP1 afirma também que mesmo não se sentindo à vontade em meio a multidões, espera ansiosamente e participa anualmente do carnaval onde se reconecta com suas memórias, com seu pai e mesmo com a cidade. O apego a regionalidade de SP1 aflora nestes momentos. É interessante considerar que não é qualquer carnaval, em qualquer lugar, que seduz SP1. É o carnaval pernambucano. As ruas, as marchas, a história e a música são o que despertam neste sujeito seu fascínio pela festividade.

A academia/atividade física é um lugar onde todos os sujeitos manifestam seu desejo em se comunicar e se relacionar, mesmo inconscientemente. SP2 expõe bem este sentimento ao declarar que escolheria uma academia diferente caso não se sentisse bem com as pessoas, não tivesse ninguém para conversar. O sujeito complementa a afirmação dizendo que as pessoas da academia que frequenta auxiliam na pratica do exercício, pois interagir com eles melhora seu humor. Percebemos o mesmo sentimento em SP4 sobre o futebol.

SP2 – *“[...] além de realmente liberar a endorfina, que é a célula do bem estar, eu fico conversando com ele (instrutor), fico conversando com o pessoal, então isso melhora (o humor), muito, muito mesmo. Além do exercício físico, o convívio das pessoas (me ajuda).”*

SP1 e SP3, por serem mais reservados, são mais relutantes em expor suas necessidades em se conectar com as pessoas e afirmam constantemente que se dão bem com os demais nas academias que frequentam, mas que não veem problema caso permaneçam sem interagir. Porém, SP1 reconhece que, quando está de mau humor, seu ânimo melhora na academia, não apenas por causa do exercício mas também pela companhia das pessoas, das brincadeiras e conversas. SP3 também já afirmou sentir necessidade de parar seus afazeres e procurar alguém, simplesmente porque sentiu vontade de conversar por algum tempo.

SP1 – *“Tem dia que a pessoa diz assim: “Meu Deus do céu...é sério que eu vou? Sério que eu tenho que ir?” Mas aí quando chega lá (na academia)*

*essa sensação acaba. [...] como eu vou muito cedo, geralmente a pessoa não acorda de bom humor, enfim...mas aí cê começa (a malhar), aí um brinca com uma coisa, outro brinca com outra, aí distrai e termina tudo certo"*

P – "E como é o ambiente lá (na academia)? As pessoas que você faz junto, você tem alguma intimidade com elas? Tem alguma amizade, ou não?"

SP1 – *"[...] tem umas senhorinhas lá que são bem simpáticas, aí todo dia, quando uma falta a outra fala: "Eita, o que foi que aconteceu?", isso e aquilo. É bem interessante. Bem interessante mesmo."*

- **Necessidade simbólica**

Observando os elementos que compõem o universo imagético dos sujeitos desta pesquisa e os momentos em que estes aproximam-se e compartilham sensações com aqueles que os rodeiam, o simbolismo que permeia estas experiências tornou-se mais aparente.

Tabela 06 – Simbolismo

| Temas Proeminentes | | | |
|---|---|---|---|
| Liberdade | Leveza | Conectividade | Conforto |
| Movimento | Fluidez | Sobriedade | |

Os temas apresentados nas tabelas de 01 à 05 exemplificam o simbolismo externado na vivência dos sujeitos. Porém, a tabela 06 acima ilustra a essência simbólica que conecta grande parte destes temas.

A conectividade está presente quando tocamos nos temas: família, carnaval e solidariedade. Como vimos, estes 03 elementos estão presentes na tabela 05 onde reunimos as situações onde os sujeitos sentem a aproximação com o "outro", a conexão com o lugar onde vivem, com os costumes, com a história. SP1, por exemplo, conecta a sua história pessoal com a história de sua região, sua raiz.

A fluidez é notável dentre as contradições existentes na personalidade dos sujeitos. SP1 é alguém reservado e que não gosta de multidões, porém

“religiosamente” participa de todos os carnavais. SP2 é religioso assíduo, seguindo e participando dedicadamente dos atos e grupos de sua igreja, por outro lado não se considera uma pessoa disciplinada ou extremamente organizada.

SP2 – *“[...] eu também não quero ser aquele tipo de pessoa chata e rude comigo mesmo. Deixar de aproveitar, eu sempre penso isso, não vou deixar de aproveitar, não vou deixar de fazer nada, por causa de algo especificamente. Talvez isso me atrapalhe em algumas coisas, mas me ajuda em outras.”*

SP3 estuda exatas, porém se sente aproximado a área de humanas. É muito sociável, extrovertido e aberto a brincadeiras, mas, em contraponto, é extremamente reservado. SP4 não se sente representado em nenhuma religião seguida por sua família, mas frequenta constantemente os cultos e momentos religiosos, sentindo-se mais próximo de seus familiares por intermédio deles. Esta uniões de componentes opostos é suave, fluida, constante e acontece naturalmente.

O simbolismo da liberdade é bem delineado quando falamos sobre SP3. Como já foi apresentado, este sujeito prefere atividades que não estejam engessadas, preza o ato de viajar e gosta de dirigir, se exercitar e locais abertos. Porém SP3 não é o único que busca por esta sensação libertária.

As atividades físicas praticadas pelos sujeitos contêm esta conotação (de liberdade) para todos eles. SP1 se considera uma pessoa muito estressada e fazer exercícios liberta a mente e o relaxa. A prática da musculação é o momento em que SP1 se liberta do estresse do dia a dia e fazer academia é uma forma de extravasar. Para SP2 o esporte é um prazer e onde se sente renovado. SP4 se sente da mesma forma sobre o futebol.

SP2 – *“[...] hoje eu treino em uma academia que ela é pequena, tem pouca gente, meu instrutor é um amor de pessoa. Então a gente conversa muito e as vezes eu tô bem assim (estressado/chateado), eu digo: “Não... eu vou pra academia que pelo menos eu “disopilo””*

P – “Se você tivesse que definir o que você faz como atividade física em uma palavra, ou em uma imagem, ou em um conceito. O que é a musculação? O que é a atividade aeróbica ou a academia em si?”

SP1 – *“Uma forma de extravasar. Acho que é uma forma de tirar toda aquela tensão e dizer: “Pronto, cabou”. [...] depois que eu comecei foi bem...não..realmente, é uma forma de fugir.”*

O sentimento de movimento (do esporte) é muito significativo para essa sensação, pois com ele os sujeitos flutuam para um plano paralelo onde essa outra realidade não requer aplicação de raciocínio prático e lhes é permitido mergulhar em seu subconsciente. Os sujeitos se sentem mais leves e, segundo SP3, ele particularmente se sente mais desperto, mais atento, mais feliz.

SP3 – *“Você desconecta (do mundo) né. Você fica mais... você fica mais concentrado.”*

SP3 – *“Hoje em dia você é bombardeado toda hora de informação, boa ou ruim. Então, isso (a atividade física) é uma forma de você tirar um tempo pra você. Em algumas ocasiões você reflete sobre algumas situações que você tá em dúvida em tomar alguma decisão [...]”*

A leveza como sensação também é encontrada na música, algo muito presente na vivência de SP1, SP2 e SP4.

A sobriedade e o conforto, fazem parte do amadurecimento que os sujeitos apresentam desde muito cedo, podendo-se incluir: discrição, o impulso de proteger os que lhe são queridos, franqueza, equilíbrio, segurança em si próprio, comprometimento, independência e tranquilidade à estas duas essências.

- **Necessidade estética**

Com o simbolismo tornando-se perceptível aos nossos olhos, pudemos então observar a estética que se enquadra na representação do mesmo.

Tabela 07 – Elementos Estéticos

| Temas Proeminentes | |
|---|---|
| Cores neutras | Formas Curvas/arredondadas |
| Clean | Conexões |

Os temas apresentados acima (tabela 07) foram percebidos ao identificarmos as características imagéticas/simbólicas, além é claro de levarmos em consideração os elementos estéticos que os sujeitos mais se identificam. Na tabela 08 abaixo ilustramos a relação entre os temas das tabelas 06 e 07.

Tabela 08 – Relação entre temas de simbolismo e estética

| Simbolismo | Estética |
|---|---|
| Leveza<br>Fluidez<br>Liberdade<br>Movimento<br>Sobriedade<br>Conforto<br>Conectividade | Cores neutras<br>Clean<br>Formas Curvas/Arredondadas<br>Conexões |

Como pudemos observar acima, elementos e formas curvas/arredondadas representam movimento, liberdade, conforto e fluidez. O uso de cores neutras e estética clean traz sobriedade e leveza. Por fim, a utilização de conexões na estética, representa união/conectividade.

Ao serem questionados sobre o estilo que adotam no seu dia a dia, os sujeitos demostraram sintonia com o que percebemos sobre os atributos estéticos relativos ao simbolismo encontrado em seu imaginário.

SP1 adota para si uma estética mais clássica ou esportiva, onde as cores predominantes são: cinza, branco e preto. Prefere os objetos pessoais que transmitam seriedade, mas gosta de andar confortável. Em meio aos objetos que mais utiliza estão seus óculos. Possui 03 diferentes, sendo um deles vermelho. Embora o próprio SP1 tenha escolhido este óculos colorido, ele não o utiliza fora de casa, pois acha que não reflete sua personalidade.

P – “Por que você acha que você escolheu um (óculos) vermelho?”

SP1 – *“Não sei... não sei o que eu tinha na cabeça quando eu escolhi um óculos vermelho se eu sabia que eu não ia sair com ele. É tanto que eu comprei o vermelho e logo depois, depois de ele tá pronto, eu comprei o azul (marinho). Eu*

*disse: "Não, meu Deus...isso não vai combinar comigo. Não sou eu. É outra pessoa.""*

No caso de SP2, as diferenças em relação a SP1 são poucas. Este sujeito se preocupa com sua aparência, mas aprecia estar confortável mais do que estar em meio as tendências. É muito ligado a cor, mas estas devem ser neutras. Se forem cores fortes que sejam aplicadas em detalhes. Nada muito "chamativo". Possui muitas miniaturas e gosta de objetos minimalistas e delicados.

SP2 – *"Eu sou...eu acabei descobrindo que eu sou uma pessoa muito, como é que eu posso dizer... que gosto de coisas não tão chamativas. [...] eu prefiro uma coisa mais certadinha, uma coisinha mais simétrica, uma coisinha mais centrada do que outras coisas assim. Hoje eu me identifico mais assim."*

SP3 não se incomoda em usar objetos coloridos, mas recusa estampas. O sujeito entende as cores como transmissoras de alegria e leveza.

SP3 – *"[...] eu gosto de coisas coloridas. Acho legal. Não muito chamativas, né. Coloridas, mas não tão chamativas, né. Eu acho interessante, eu acho...é um visual legal. Transmite uma alegria, né? Transmite uma coisa mais...mais leve do que um marrom, um verniz."*

SP4 também é adepto das cores neutras, do cinza e do branco. Listras são bem vistas pelo sujeito que adota um estilo esportista.

SP4 – *"[...] eu não sou do tipo de pessoa que gosta de andar muito enfeitado, entendesse? Eu gosto do básico."*

- **Necessidade prática**

As necessidades práticas nesta pesquisa são as que toda garrafa do tipo escolhido, contingente de água potável, deve possuir de acordo com o senso comum.

Foram consideradas igualmente as observações práticas feitas pelos sujeitos de pesquisa. A tabela 09 abaixo reúne as características práticas que o artefato desenvolvido por esta pesquisa deve considerar.

Tabela 09 – Características Práticas

| Temas Proeminentes | | |
|---|---|---|
| Fácil higienização interna | Pega ergonômica | Vedação |
| Fácil higienização bico/bocal | Fácil Manuseio | |

A dificuldade de higienização é uma observação feita pela maioria dos sujeitos. SP2 e SP4 apontam o problema em limpar o bico/bocal das garrafas que já possuíram. Já SP1 reclama dos tipos de materiais usados que não transmitem a sensação de serem higiênicos.

SP2 chama atenção para o conforto da pega da garrafa, enquanto SP4 aponta dificuldades com garrafinhas que o bico costuma quebrar, estourar, travar, ou sair, causando vazamento.

SP2 – *"[...] eu não gosto de usar nada pendurado, então eu levava ela (garrafinha) na mão mesmo, então isso (a pega) interferia, tinha o formatinho da mão assim."*

SP4 – *"Eu puxo ele (o bocal da garrafa), tem vez que não sai água, tem vez que trava, tem vez que sai. E fora que é ruim de lavar."*

## 5.2 Desenvolvimento do produto

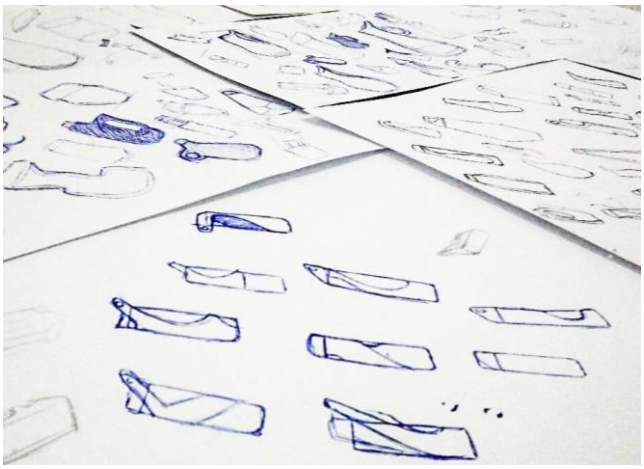
Iniciamos a construção do projeto a partir do momento em que definimos o *briefing* inicial na metodologia desta pesquisa. Sendo assim, a etapa de coleta de conteúdo ficou a cargo das entrevistas. Os temas apresentados, originados do imaginário dos sujeitos de pesquisa, ilustram bem suas necessidades e elementos que devem estar presentes nas linhas, formas, cores e funções do artefato projetado.

Com estes dados em mãos, chegamos à etapa de geração de alternativas. Aqui devemos respeitar a "dimensão sentimental" referida por Bardin (2002), que é o

investimento emocional, a projeção inconsciente de si mesmo para o objeto, feita pelos sujeitos. Abrigando assim seus desejos e memórias.

Este é o momento onde também se presencia a manifestação tangível do imaginário do designer, pois as formas dadas ao objeto vem de sua interpretação dos temas advindos do imaginário dos sujeitos.

Figura 11 – Esboços



Fonte: Pesquisadora, 2016

Na figura 11 acima vemos nas formas o fluir do imaginário do designer durante o desenvolvimento dos esboços iniciais.

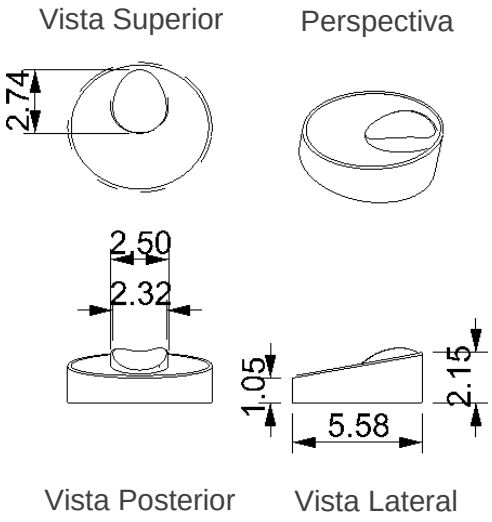
A seguir ilustraremos como os elementos foram incorporados ao objeto durante a etapa de desdobramento do processo.

### 5.2.1 O objeto e seus elementos

Iniciaremos a demonstração do desenvolvimento do artefato partindo-nos dos desenhos técnicos e medidas que foram necessários para o andamento do projeto. Assim, introduzimos as características práticas empregadas no objeto.

Figura 12 – Desenho técnico

Tampa da garrafa



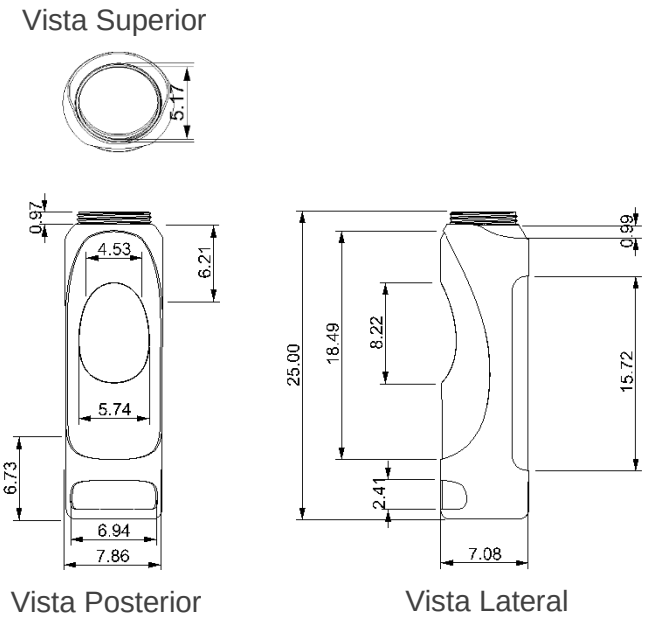

Fonte: Pesquisadora, 2016

Como podemos acompanhar na figura 12, mais precisamente na vista posterior da tampa, o bocal possui uma largura satisfatória para proporcionar um bom e confortável encaixe dos lábios do usuário.

A altura da parte mais baixa da tampa (figura 12, vista lateral) é a mesma de uma tampa de garrafa plástica de 500ml, assegurando que mesmo com uma área menor seja possível ter uma pega suficiente para giro de abertura e fechamento da garrafa. A tampa é rosqueada, pensando na praticidade de sua retirada e limpeza.

Figura 13 – Desenho técnico

Corpo da garrafa

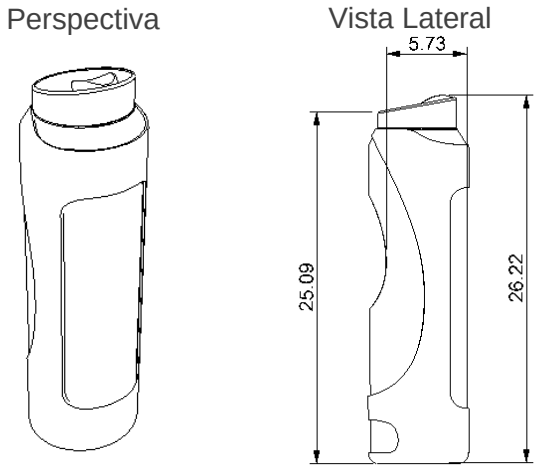



Fonte: Pesquisadora, 2016

Já na figura 13, nas medidas da base da garrafa encontradas na vista posterior e lateral é possível notar que existe uma discrepância de valores, pois o corpo não é totalmente redondo, mas sim levemente ovalado.

O corpo foi projetado desta forma visando facilitar uma pegada mais firme. Com este mesmo intuito, foi aplicado um corte na parte de trás da garrafa com tamanho (figura 13, vista lateral) e profundidade (figura 14, vista lateral) suficiente para o encaixe dos dedos.

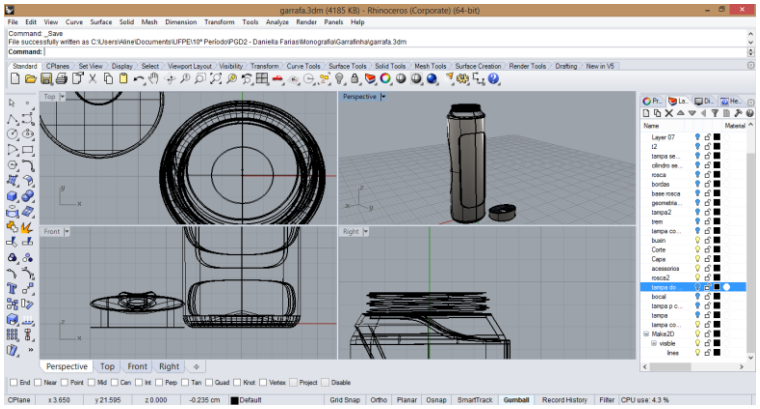
Figura 14 – Desenho técnico
Corpo da Garrafa com tampa




Fonte: Pesquisadora, 2016

Embora seja possível percebe-la também na figura 13 (vista lateral), é na perspectiva encontrada na figura 14 acima, onde fica mais evidente a abertura frontal que possibilita a visualização do conteúdo da garrafa.

Figura 15 – Modelagem 3D
Rhinoceros



Fonte: Pesquisadora, 2016

A modelagem volumétrica computadorizada (figura 15) foi realizada com o programa Rhinoceros 3D. Etapa necessária para uma melhor avaliação visual da forma. É igualmente a fase que antecede a etapa de renderização, sendo esta capaz de nos proporcionar uma aproximação da aparência física do artefato.

Figura 16 – Rendering

Bocal da garrafa

Fonte: Pesquisadora, 2016

O bocal (figura 16) possui uma cobertura que ao ser movimentada afasta-se e libera a saída da água por uma abertura, facilitando seu uso e higienização.

A estética de formas arredondadas da tampa e do bocal (figura 16), tanto quanto as curvas do corpo da garrafinha (figura 17), dão leveza e movimento ao artefato, caracterizando os esportes praticados e a existência dinâmica de seus praticantes (sujeitos).

Com a figura 17 (próxima página), é possível ter uma melhor amostra da aplicação dos elementos conectados pela estética. Tivemos o cuidado de manter uma aparência sóbria, característica marcante da personalidade dos sujeitos.

Somado as cores neutras e o aspecto clean, o corpo da garrafa possui uma sobreposição de materiais para simulação de encaixe e conexão. Unindo os opostos (vidro e polímero), apresentamos a contradição entre resistência e fragilidade de forma harmônica. Este pensamento foi originado afim de representar as contradições tão recorrentes na expressão da vivência dos sujeitos de pesquisa.

Figura 17 – Rendering Final

Fonte: Pesquisadora. 2016

### 5.3 Pontuação de diferenciais

Com o exemplo do desenvolvimento do objeto acima é notável que um artefato projetado pensando na essência de seu usuário possui chances muito altas de atingir seu proposito funcional, comunicacional e simbólico.

Presenciamos durante todo o processo, que cada uma de suas etapas é feita sem separação entre teoria e prática.

Durante todo o ato projetual a teoria e os dados essenciais dos sujeitos a qual se destina o objeto eram constantemente resgatados e considerados. Como se estivéssemos fazendo algo para nós mesmos.

Isto acontece graças ao caráter colaborativo entre usuário e designer. O último não força os desejos do primeiro em seu projeto, mas os internaliza de tal forma que sua realização acontece naturalmente.

Sendo assim, a característica diferencial encontrada neste objeto é a harmonia consciente dos símbolos, estética, materiais, funções e o imaginário dos sujeitos e do próprio designer. Um processo sensível e empático.

# Considerações Finais

Capítulo

# 06

Intrigados com as possibilidades que a união entre o estudo do imaginário e o processo prático de design poderia gerar, iniciamos esta pesquisa ansiando encontrar formas sensíveis de fazer design.

O desejo era o de descobrir as características resultantes de um projeto realizado considerando um olhar sensível sobre seu desenvolvimento.

Quando observamos o design em contexto prático a tendência é de que nos apresentem uma atividade onde o profissional deva distanciar-se do objeto criado. Uma criação estéril dos sentimentos de seu criador.

Vimos em nossa construção bibliográfica que tal motivação talvez esteja escondida na necessidade de defender a racionalidade supostamente necessária para a legitimidade da profissão. A “prova” seria de que, um designer que não se

deixa levar por sentimentos, estaria apenas fiando-se em “fatos”, possibilitando apresentar dados de forma pragmática para fundamentar suas criações.

Talvez exista o receio de ser classificado como uma sub categoria, não merecedora de pertencer ao ramo industrial. Ramo este que alguns ainda veem apenas atrelado à serialização, divisão restritiva de tarefas, ao cinza de galpões/uniformes, à máquina e ao cálculo.

Porém, por mais que se objetivasse um distanciamento do designer sobre sua obra, o design é fundamentado nos signos, na memória, nas sensações e na liberdade de transcender limitações naturais. Desta maneira, imaginar, relembrar, desejar, sentir, empatizar, conectar-se são características essenciais dessa profissão.

Mesmo que um projeto possa ser baseado em dados técnicos, é a compreensão particular que este profissional possui de cada símbolo presente nos elementos utilizados que ressoará no objeto final.

Mas, afirmar que o designer doa-se em essência para suas criações não significa que este deve preocupar-se apenas em externar seus próprios desejos. O designer primeiramente é responsável por estabelecer, por meio de seus produtos, a comunicação entre signos. Signos estes encontrados no imaginário pertencente ao ser que se destina seu projeto (além é claro de seu próprio) e/ou à cultura onde este individuo (ou grupo) desenvolve seus vínculos simbólicos

Somos feitos de simbologia e estudar o imaginário nos auxilia a perceber este nosso cerne, pois até mesmo o que acreditamos possuir provas irrefutáveis pode ser abordado de forma diferente e trazer resultados distintos mas igualmente verdadeiros.

O estudo do imaginário nos permite entender as pessoas, o porquê delas serem como são, seus comportamentos, seus sentimentos, qual a influência que o ambiente em que vivem tem sobre elas e vice versa. Questões muito pertinentes ao designer.

Esse tipo de observação não nega a maneira como se conhece ou se pratica design, seja qual for a perspectiva, mas ele apresenta uma abordagem a qual

também é real dizer que o design conectado ao imaginário abraça, agrega, aproxima e enriquece a visão das coisas. É sim possível, a partir destes conceitos, estabelecer uma maneira prática fundamentada no simbólico e no sensível.

Embora o imaginário, como componente intrínseco da vivencia humana, possa ser encontrado de toda forma durante o processo de desenvolvimento de um projeto (pois este é desenvolvido por um ser sensível), um estudo aprofundado da Teoria do Imaginário traz a superfície este conhecimento e nos permite aplica-lo de forma mais eficaz.

Estudar e entender como se forma o imaginário amplia os nossos horizontes, nos ajuda a transpor nossas limitações conceituais e nos permite compreender as coisas a partir de várias perspectivas.

Tocamos, fundamentamos e organizamos todas essas ideias durante a construção de referências bibliográficas deste estudo, onde pudemos conectar os conceitos de design, seu processo e o imaginário. Segundo a teoria levantada, esses elementos são interligados em essência, o que facilitou nossa compreensão da possibilidade de uma materialização desta relação em um objeto.

O anseio desta pesquisa, como apresentado desde seu início, foi justamente o de trazer para além das análises teóricas os resultados dessa conexão.

Com o intuito de atrair essa relação ao mundo sensível, projetar foi de grande relevância. A partir do desenvolvimento deste objeto, pudemos perceber o potencial prático da Teoria do Imaginário e seu reflexo na forma de um artefato. Vislumbramos uma melhor comunicação entre signos através da forma.

Com o olhar sensível percebemos então quais os temas que representam o imaginário dos sujeitos para os quais projetamos. Vimos como compreendem a si mesmo, o mundo que os rodeia, suas necessidades, seus valores e aspirações. Compreendendo melhor o que os motiva e seus anseios.

Desta forma nos sentimos próximos e capazes de apresentar projetualmente nossa interpretação destes temas.

Para isso, não precisamos negar ou reinventar a forma de se fazer design, nem mesmo alterar o seu processo. Porém, pudemos aperfeiçoar suas etapas,

aprofundando nosso olhar e complementando este processo com os elementos imagéticos. Consequentemente almejamos que designer, objeto e usuário façam parte de uma mesma rede simbólica, não negligenciando nenhum dos participantes dessa relação.

Observamos ser possível este emprego durante o desenvolvimento do projeto do artefato apresentado em nossa pesquisa.

A definição do *briefing*, ou seja, o estabelecimento das necessidades que precisavam ser sanadas, ocorreu de forma espontânea e durante as entrevistas buscamos aprofundá-las ao conhecer melhor os sujeitos pesquisados.

Simultaneamente surgiram os dados capazes de preencherem essas necessidades e a entrevista então desdobrou-se para coleta de dados, graças a maneira como observamos os elementos que surgiam. Espontaneamente, impulsionados pelo anseio de conhecer os sujeitos, um laço empático se formou e refletiu na geração de alternativas voltadas para os desejos e representação dessas pessoas.

Vimos que a teoria se encontrava presente em todas as etapas que realizamos. Foi possível vivenciar o surgimento dos elementos necessários para a construção física, estética e simbólica do artefato, gradativamente. Este evento ocorreu de maneira tão natural que não havia outra forma se não a de sentir que eles emanavam também de nós mesmos.

Sendo assim, estava sempre claro de onde surgiram os elementos, o porquê deles serem utilizados, qual seu papel no projeto e sua importância.

A criatividade aflorada deste processo e o resultado efetivamente prático provieram do que muitos ainda denominam de “viagem” por suas raízes filosóficas. Pois afirmamos que estão corretos. O estudo do imaginário é mesmo uma boa viagem, daquelas que nos faz perceber as coisas de maneiras diferentes, desdobra signos antigos que possuíamos e nos instiga a reavaliar paradigmas. E desta viagem sempre retornamos, mas não voltamos os mesmos. Talvez esta seja a hora de nossa profissão também se abrir para novos caminhos

# Referências

ASHBY, M.; JOHNSON, K., **Materiais e design:** arte e ciência da seleção de materiais no design de produto. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2002.

BONSIEPE, Gui. **Design:** do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário.** 4ª ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

DURAND, Gilbert. **O Imaginário:** ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. 4ª ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2010.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado:** por uma filosofia do design e da comunicação. 2. ed. São Paulo: Casac Naify, 2007.

GIL, Antônio C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas. 2002.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial:** bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

LAMAS, Berenice S. **Lygia Fagundes Telles**: imaginário e a escritura do duplo**.** 2002. 287 f. Tese (Doutorado em letras) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, RS, 2002.

MAFFESOLI, Michel. **Elogio à razão sensível**. Petrópolis: Vozes, 1998.

MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Petrópolis: Vozes, 1999.

MAFFESOLI, Michel. **Quem é Michel Maffesoli:** entrevistas com Christophe Bouseille. Petrópolis: De Petrus et Alii, 2011.

MARCONI, Marina de A.; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. Ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MARTINS, Gilberto de A.; THEÓPHILO, Carlos R. **Metodologia da investigação científica para ciências sociais aplicadas**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MINAYO, Maria Cecília de S. **Pesquisa social:** teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes. 2001.

MIZANZUK, Ivan Alexander. **O conceito do design na época de sua indeterminação epistemológica**. In: Anais do V Congresso Internacional de Pesquisa em Design. Bauru: FAAC – UNESP, 10-12 out. 2009, pp. 84-90

MOZOTA, Brigitte Borja de. **Gestão do design:** usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre: Bookman, 2011.

PINHEIRO, Tennyson. **Design thinking Brasil:** empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

PENNA, Elô. **Modelagem, modelos em design**. São Paulo: Catálise, 2002.

PITTA, Danielle P. Rocha. **Introdução à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. Rio de Janeiro: Atlântica, 2005.

SANT'ANNA, Affonso R. de. **Barroco:** do quadrado à elipse**.** Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SILVA, Edna. L.; MENEZES, Estera. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração da dissertação.** 4ª ed. Florianópolis: UFSC, 2005.

SUASSUNA, Ariano. **Iniciação à estética**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2013

YIN, Robert K. **Estudo de caso:** planejamento e métodos. 2.ed.- Porto Alegre: Bookman, 2001.

# Apêndice

(UTILIZAÇÃO ÚNICA E EXCLUSIVA DA PESQUISADORA)

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO | CENTRO ACADEMICO DO AGRESTE

NUCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO | ALINE OLIVEIRA DA SILVA

Monografia

Tópicos Norteadores (não fixos/não hierárquicos) da Entrevista

Familia

Amigos

Convívio

O que faz para se conectar

Passatempos

Objetos preferidos (porque)

Esporte

Agua e garrafa de água

O que gosta

O que não gosta

Devo observar:

- Imaginário
- Estar junto
- Estética
- Simbolismo
- Função prática
- Gestos
- Timbre de voz
- Expressões faciais