

elementos deveriam ter sido coletados no cotidiano e poderiam ser ou fotografados ou gravados ou descritos. Essa técnica não busca um tipo de material específico, como apenas revistas ou sites, mas sim qualquer suporte em que se tenha referência do mangá. O objetivo foi iniciar um processo de identificação da estética mangá e de suas possíveis aplicações no dia-a-dia e, portanto, acreditou-se que essa técnica auxiliaria na construção do briefing e do contrabriefing.

Orientou-se que essa coleta poderia ser feita conforme o projetista preferisse, como, por exemplo, se ao ver uma pichação em um muro em que as letras lembrassem os ideogramas japoneses ele poderia, munido de seu celular, fotografar o muro ou, se preferir, fazer uma ilustração que retratasse esse elemento. Ao não passar informações sobre a temática mangá voluntariamente, o autor desejou compreender quais os elementos que tornam essa temática reconhecida por pessoas não têm o contato direto com ela.

B. Segundo movimento: desenvolvimento de concept

Os próximos passos para o desenvolvimento deste trabalho estabeleceram-se dentro de etapas não lineares, mas que fazem parte da processualidade de um projeto. Isso porque acredita-se que para a construção de *concepts* inovadores a reflexão constante sobre o projeto, o metaprojeto se tornam necessárias, o que permitirá que se adiantem etapas ou as retomem ao longo do projeto para aprimorá-lo.

Briefing

Para a etapa de definição do problema de design, o briefing é necessário, tendo como objetivo esclarecer e trazer informações que orientem o projeto. Neste trabalho, o briefing foi elaborado em conjunto com a equipe de projetistas, no início do ateliê de design. Ficou a cargo da equipe a definição do estilo de briefing a ser realizado, se aberto ou fechado, uma vez que alguns autores, como Parode e Scaletsky (2008), propõem que a melhor forma de elaborar o briefing é o mesmo conter menos informações, em um formato chamado de aberto. Outros,

como Phillips (2007), recomendam que o briefing contenha todas as informações possíveis acerca do projeto, convergindo com as ideias de Celaschi (2007), afirma que o briefing tem que apresentar clara e objetivamente a finalidade do projeto, devendo esclarecer e ser útil ao norteá-lo, por conter tipos de informações mais específicas e estratégicas. Porém, é necessário destacar que o briefing não é imutável, seja ele aberto ou fechado, e poderia ser revisto, ao longo do ateliê de metaprojeção de *design*, e ser reapresentado em um processo que é conhecido como contrabriefing (CELASCHI, 2007; FRANZATO, 2011). Compreende-se, então, que um contrabriefing pode ser realizado, caso os participantes percebam que poderiam ofertar uma solução estranha ao objetivo do ateliê de *design*.

Mood board

Para a organização das informações coletadas pela *sensitization*, a ferramenta utilizada foi o *mood board*. Acredita-se que essa ferramenta seja capaz de fornecer ao designer métodos para relacionar as imagens e criar metáforas e analogias próprias dos projetistas que auxiliarão na construção do *concept* (PEREIRA; SCALETISKY, 2011). Porém, por ser um processo por vezes tão aberto o *mood board* pode fazer com que os projetistas sintam-se perdidos após sua execução em como usá-lo. Considera-se que para organizar o *mood board* pode-se aplicar as categorias de Peirce: o ícone, o índice e o símbolo. Desse modo para ser caracterizado como um ícone (CP2.247), o signo deverá conter algum traço de semelhança com o objeto ou, como cita Pinto: "a semelhança parece exigir menos de nós que um raciocínio que explore contrastes, já que basta um pequeno fundamento para que eu produza relações icônicas" (PINTO, 2010, p. 5). Para se enquadrar como um índice, o signo deverá conter elemento que indique o objeto, que poderá ser afetado por seu objeto (CP 2.248), sendo essa relação possibilitada por dois termos, como ação e reação, a existência ou não existência, causa e efeito. Ao ser como um símbolo do mangá, o signo deverá conter elementos legitimados, seja por hábito (CP 2.249), seja por convenção de que é um traço do mangá.