

Projeto de Produtos com Foco na Criatividade e na Tradução Intersemiótica

Products Project centered in the sensorial and intersemiotic translation, and creativitiy

Sampaio, Greyce Yane Honorato; Graduada; Universidade Federal de Campina Grande
greycesampaio@gmail.com

Gomes, Nivaldo Simões; Graduado; Universidade Federal de Campina Grande
nivaldo_gomes@yahoo.com.br

Resumo

Este artigo propõe o desenvolvimento de alternativas de projeção de produtos, centradas na tradução polisensorial e intersemiótica, e na criatividade, com a elaboração de uma metodologia com base nas técnicas supracitadas. Esse método foi aplicado em oficinas temáticas tendo como resultado mobiliário carregado de valor simbólico, diferenciado em relação aos padronizados produtos existentes no mercado.

Palavras Chave: metodologia para projeto, criatividade, tradução intersemiótica

Abstract

This article proposes the development of projecting alternatives, centered in polisensorial and intersemiotic translation, and creativity, with the elaboration of a methodology on the basis of the above-mentioned techniques. This method was applied in thematic workshops having as resulted furniture loaded of symbolic value, differentiated in relation to the standardized existing products already in the market.

Keywords: methodology of project, creativitiy, intersemiotic translation

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Introdução

Toda atividade concebida a ser executada utiliza um método, de forma a se alcançar um objetivo pré-determinado, intendendo um maior êxito no resultado.

Até meados dos anos 70, pouco se sabia no Brasil sobre a utilização de métodos projetuais, estando os projetos limitados à aplicação do *brainstorming*. Somente a partir da publicação de trabalhos com enfoque no estudo dos métodos, os cursos de Desenho Industrial passaram a adotar disciplinas que ministravam formas sistemáticas de trabalho projetual. (BONFIM, 1984)

A aplicação dos tradicionais métodos de projeção tem trazido resultados significativos para o Desenho Industrial, mas tem levado os projetistas a buscar informações para o levantamento de dados, com base em fontes eruditas, inseridas em contexto diverso daquele no qual o produto está sendo desenvolvido, gerando padronização e reprodução de conceitos.

O objetivo deste trabalho consiste no desenvolvimento e aplicação de procedimentos projetuais com base em estímulos polisensoriais a serem empregados em produtos, estimulando a busca e a valorização de fontes não-convencionais.

Método de Pesquisa

Foram pesquisadas fontes bibliográficas que trouxessem uma base teórica para a discussão dos assuntos referentes à metodologia, criatividade e tradução intersemiótica. A proposta metodológica foi formatada e, a partir dela, desenvolvida a aplicação em oficina. Nessa etapa foi definido o contexto de estudo e o produto a ser gerado.

Para a aplicação desta, foi necessário um levantamento de dados *in loco*, para obtenção de quantidade significativa de informações, em forma de fotografia, vídeo, arquivos de áudio e materiais, que pudessem ser levados aos participantes, facilitando a experimentação do local, à distância.

Com a oficina elaborada, a proposta foi aceita em dois eventos que reúnem profissionais da área Desenho Industrial, Artes Visuais e Arquitetura do país. O método desenvolvido foi testado, para obtenção de resultados palpáveis através de *feedback* dos próprios participantes.

Metodologia Projetual

Os métodos projetuais são baseados em tradicionais modelos de pesquisa mas, a eles, são acrescentadas fases peculiares relativas à projeção de produtos. Esses modelos seguem a seguinte seqüência, segundo SILVA (2005, p. 29):

“1) escolha do tema; 2) revisão de literatura; 3) justificativa; 4) formulação do problema; 5) determinação de objetivos; 6) metodologia; 7) coleta de dados; 8) tabulação de dados; 9) análise e discussão dos resultados; 10) conclusão da análise dos resultados; 11) redação e apresentação do trabalho científico (dissertação ou tese).”

Segundo BONFIM (1984, p. 2), “Do ponto de vista científico, o estudo e aplicação de métodos em projetos é bastante recente e passou a ser considerado como ciência no início da década de 60, quando vários estudos foram realizados principalmente na Alemanha e Inglaterra”.

A metodologia projetual se desenvolve basicamente segundo uma seqüência de ações que norteiam o trabalho, baseados nos passos acima. Após a coleta de dados, estes são analisados, sendo então feita uma síntese dos resultados, seguida pelo desenvolvimento de

conceitos, análise dos mesmos, aplicações dos parâmetros técnicos e desenvolvimento de um modelo esquemático ou protótipo.

Criatividade

A criatividade está entre as habilidades humanas que têm merecido a atenção de vários estudiosos e profissionais no intuito de questionar paradigmas. No Desenho Industrial a introdução de diferencial, seja ele funcional ou formal, requer a prática desta em todos os estágios do desenvolvimento dos projetos. Uma boa idéia não surge apenas por inspiração, mas quando há um esforço consciente na busca da solução, através do estímulo gerado por técnicas apropriadas e já desenvolvidas, mediante a necessidade e o objetivo do projetista.

Existem diversas técnicas de estímulo à criatividade, dentre elas pode-se citar a biônica, o *brainstorming*, o MESCRAI (modifique, elimine, substitua, combine, rearranje, adapte, inverta), o método 635, entre outras (BAXTER, 1998, p.67, 80). Dentre estas as mais utilizadas e conhecidas são o *brainstorming* e a biônica, que serão abordadas na metodologia proposta.

Tradução Intersemiótica

A semiótica, ciência que teve suas bases lançadas entre o final do século XIX e o início do século XX, tem como objeto de estudo os signos e a forma como eles se relacionam entre si e com seus receptores. Seus princípios fundamentais foram estabelecidos por dois cientistas: o americano Charles S. Peirce (1839 – 1914)¹, e o suíço Ferdinand de Saussure (1857 – 1913)². A expressão “tradução intersemiótica” foi introduzida por Jakobson apud DINIZ³ no ano de 1959 para conceituar a “transmutação” ou “interpretação de signos verbais por meio de signos não-verbais”.

Em Desenho Industrial, a tradução intersemiótica é introduzida no projeto durante o processo criativo, a partir criação de formas bi ou tridimensionais partindo-se de estímulos externos. Segundo PLAZA⁴ apud GODINHO⁵, esta se divide em três classes: traduções icônica, indicial e simbólica. A *icônica* consiste na tradução direta do objeto, sendo este bastante semelhante com o objeto traduzido. A *indicial* demonstra uma continuidade entre o objeto e a tradução. Já a *simbólica* não apresenta uma obrigatoriedade de relação de semelhança ou continuidade entre o objeto e sua tradução, proporcionando maior liberdade na criação.

Proposta Metodológica e a Oficina

Foi desenvolvido um processo metodológico a ser aplicado fundamentalmente na fase projetual compreendida entre levantamento de dados e geração de conceitos. Ela inicia a partir da escolha de uma fonte de dados que questione o convencionalismo adotado habitualmente na busca de referências, com base na riqueza de elementos perceptivos e proximidade com o contexto do bem projetado. Dessa forma foi escolhida a Feira Central de

¹ Filósofo norte-americano. É considerado o criador do pragmatismo.

² Investigador suíço, fundador da lingüística moderna.

³ DINIZ, Thaís Flores Nogueira. **Apresentação. In: Cadernos de Tradução**. Florianópolis: NUT, 2001, v. 1, n. 7, p. 9-17.

⁴ Julio Plaza (1938 – 2003), artista multimídia, publicou o livro **Tradução Intersemiótica** (São Paulo: Ed. Perspectiva, 2003.)

⁵ GODINHO, Eliane Bettocchi. **Tradução Intersemiótica**. PUC-RJ, Departamento de Artes e Design, Programa de Pós-Graduação.

Campina Grande e, como produto a ser desenvolvido, o tema mobiliário, por se tratar de um produto versátil, permitindo aos participantes maior liberdade de criação.

Escolhida a fonte, parte-se então para o detalhado levantamento de dados, obtido através de imagens, sons, sabores, cheiros e texturas representados em fotos, vídeos e amostras de elementos. Os mesmos devem ser analisados numa dinâmica que prezar por um momento de experimentação polisensorial. Vendados, os participantes recebem as amostras, concentrados em cada sentido que lhe for estimulado, e têm uma oportunidade de vivência da Feira do Nordeste.

Após a experimentação, são aplicadas as técnicas de criatividade – *brainstorming* – e tradução intersemiótica. Essa etapa inicia-se com registro escrito das imagens e sensações em palavras-chave, para posterior tradução em elementos gráficos. A geração de conceitos é feita através de desenhos, nos quais são conjugados todos os elementos reunidos nas etapas anteriores. Dos esboços realizados é escolhido o conceito final, deste é feito um *rendering*, estudando seus volumes e possíveis materiais, para então ser confeccionado o modelo tridimensional em escala.

A aplicação dessa oficina foi realizada em dois eventos: o Interdesigners 2006, que ocorre na cidade de Bauru, Universidade do Estado de São Paulo – UNESP; e o NDesign, na sua edição do ano de 2006, realizado em Brasília, no Distrito Federal.

Ao primeiro dia foi feita a experimentação da feira, o registro escrito e a produção gráfica, em pranchas A3.



01



02

FIGURAS 1 e 2 – Grupo participante experimentando a Feira. À direita, prancha de tradução com base nas formas e cores da cabaça e florais. (Fotos: Anna Cavalcanti e Nivaldo Gomes).

Com base nos elementos representados nas pranchas, no segundo dia foi iniciada a geração de conceitos para o projeto de mobiliário, sendo construídos os modelos, nos quais, parte dos participantes optaram por utilizar diretamente os elementos da feira que foram levados para exposição e experimentação, como sementes, tecido e borracha.



03



04

FIGURAS 3 e 4– Bancos para balcão de bar utilizando tecido de chita, borracha de câmara de ar e grafismos referentes à semente da fava; esteira com armação interna que possibilita várias estruturas. (Fotos: Nivaldo Gomes).

Ao final e durante a oficina, os participantes manifestaram interesse pela atividade, inicialmente por ser, para muitos deles, o primeiro contato com a tradução intersemiótica voltada para a projeção de produtos. Quanto aos resultados esperados, pôde-se observar que os participantes foram além das expectativas, construindo modelos com cores e funções, ao invés de mock-ups, e implementando em seus projetos recursos de interação sensorial com o usuário.

Conclusões

A projeção focada na criatividade e na tradução intersemiótica possibilitou o debate sobre as técnicas comumente ministradas na academia, permitindo uma maior liberdade de criação, com enfoque diferenciado quanto à transformação de sensações, para posterior adequação aos requisitos técnicos como ergonomia, processo de fabricação, etc. A utilização de fortes elementos da cultura regional como fonte de pesquisa e trabalho é importante para o processo de despadronização dos mesmos, devido à adequação dos artefatos ao seu contexto de aplicação.

Pode-se observar que a tendência dos projetistas inseridos nos grandes centros industriais é de reproduzir conceitos para aplicação a nível global, sem que haja uma preocupação com a escolha de fontes de pesquisa não-convencionais inseridas na localidade. A metodologia estudada se torna uma possibilidade de estímulo para projetistas em Desenho Industrial na busca de uma identidade cultural para seus produtos.

Referências

ALENCAR, Eunice S. de. **A gerência da criatividade**. São Paulo: Makron Books, 1996.

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

BOMFIM, Gustavo Amarante. **Metodologia para desenvolvimento de Projetos**. Campina Grande, Editora Universitária, 1984.

DINIZ, Thaís Flores Nogueira. **Apresentação.** In: *Cadernos de Tradução*. Florianópolis: NUT, 2001, v. 1, n. 7, p. 9-17.

GODINHO, Eliane Bettocchi. **Tradução Intersemiótica.** PUC-RJ, Departamento de Artes e Design, Programa de Pós-Graduação. Disponível em <<http://www.users.rdc.puc-rio.br/imago/site/semiotica/producao/eliane-seminario.pdf>>, acessado em 22 de maio de 2006.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas.** São Paulo: Martins Fontes, 1981.

MONTENEDO, Luciane Padilha Hernandez. **Criatividade Planejada: qualificando novos produtos e profissionais de projeto.** Anais do V Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design: AEND-BR, 2002.

SANTAELLA, Lucia. **A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

OECH, Roger Von. **Um “toc” na cuca.** 10ª Edição. São Paulo: Cultura, 1995.