

Semeiose como processo em Design de Produto

estudo de caso do desenvolvimento de microambiente experimental urbano para relaxamento

Semeiosis as a process in Product Design

case study on the development of an experimental urban micro environment for relaxation

Raquel F. Klafke // undergraduate student / FAU-USP

Felipe M. Maruyama // undergraduate student / FAU-USP

Evandro J. de Almeida // undergraduate student / FAU-USP

Anderson Vinicius Romanini // PhD / ECA-USP

4th INTERNATIONAL
FORUM OF DESIGN
AS A PROCESS



Contextualização

Contextualization

1

Contextualização
Contextualization



2



3

Que veremos nesta apresentação?

1. Contextualização // quais aspectos interessantes do projeto?
2. Método // qual diferencial para considerá-lo inovador?
3. Conclusões // que aprendemos com ele?

What will we see on this presentation?

1. Contextualization // what's interesting about the project?
2. Method // what have we done to call it innovative?
3. Conclusions // what have we learned with it?

1

Contextualização
Contextualization



2



3



1962

Introdução do Design
na grade do curso de
Arquitetura

(PARADIGMA
FUNCIONALISTA)

Introduction of Design
on the Architecture's
educational program
(FUNCTIONALIST
PARADIGM)

2006

Criação do curso de
Design da FAU-USP
(a pedido da FIESP)
Creation of the Design
course of FAU-USP
(FIESP's demand)

1

Contextualização
Contextualization



2



3

Como possuir doutorado é pré-requisito para lecionar na USP, a maior parte dos professores admitidos possuem formação nas escolas **clássicas de Design** (especialmente a Bauhaus), refletindo no ensino da FAU-USP.

As doctoral is necessary to be admitted on USP, most of the teachers have been graduated according to the **classic schools of Design** (especially Bauhaus), reflecting on FAU-USP's way of teaching Design.

http://www.flickrriver.com/photos/lf_seo/2694083750/



1

Contextualização
Contextualization



2



3

Por ser um projeto conduzido por disciplinas de Semiótica e Projeto de Produto, ele objetiva a discussão ontológica do Design, repensando sua definição e, conseqüentemente, os problemas que é capaz de resolver. A próxima pergunta é:

Que é Design?

As a project held by Semeiotics and Product Design classes, it aims to discuss Design in its ontology, rethinking its definitions and, consequently, the problems it can solve. So the next question is:

What is Design?

Método Method

1



2

Método
Method



3

“ O design pode ser definido como arte ou trabalho de escolher e arranjar as qualidades e relações que comporão as diferentes partes de alguma coisa, integrando-as num **sistema coeso** de forma a produzir propriedades gerais que atendem a determinados propósitos de ordem prática. ”

(Romanini, 2008)

“ Design can be defined as the art or work of choosing and organizing qualities and relations which will compose the different parts of something, integrating them into a **consistent system**, to produce general properties that attend specific practical purposes. ”

1



2

Método
Method



3

**Metodologia
(Escolas clássicas)**

Pesquisa Fundamentação
Requisitos de Projeto Apresentação
Projeto Representação
Comunicação Comunicação

**Metodologia
(Semiótica)**

**Methodology
(Classic schools)**

Research Grounding
Project requirements Presentation
Projective act Representation
Communication Communication

**Methodology
(Semiotics)**

1



2

Método
Method



3

Para compreender melhor os desejos dos usuários, aplicamos um questionário com apenas três perguntas:

- 1. Qual a situação urbana mais estressante? (**recorte do problema**)
- 2. Como você resolve? (**soluções tangíveis**)
- 3. Envie-nos uma referência de sentimento de calma. (**solução ideal e intangível**)

In order to understand the user's desires, we've submitted a formulary with just three questions:

- 1. Which urban situation is more stressful for you? (**problem definition**)
- 2. How do you deal with it? (**tangible solutions**)
- 3. Send us a reference which represent a peaceful feeling (**ideal and intangible solution**)

1



2

Método
Method



3

Diagrama flor-de-lótus

Este diagrama permite uma organização simples e direcionada do brainstorming.

Lotus flower diagram

This diagram allow us to make a simple and orientated organization of the brainstorming.

amigos círculo	confraternização espaços coletivos sofás	refrescância mentol vaporizador de água	meditação	natureza	esporte
boteco maloca simplicidade casa da mãe joana copo da nadir	bebida	água gelado fonte de água'	bebida	interpretantes imediatos	som
calor futon ofurô sauna	embriaguez calor tomar coragem tontura surrealismo	volúvel orgânico curvas	água	oriente (Japão)	isolamento

1



2

**Método
Method**



3

yoga tatame	tranquilidade cascata música	oriente vibração massagem poltrona vibratória	grama/ verde textura de grama pêlos	cheiro de mato molhado mentol hortelã	som animais (canto de pássaro) árvore ninho	suor banho	liberdade vento / brisa	conquista jogo video game
incenso gelo seco	meditação	concentração mira	luz do sol claraboia iluminação (LED)	natureza	arcadismo/ fugere urbem poesia	beleza obra de arte	esporte	simetria forma geométrica porta simétrica
branco (cores suaves) tecido / seda	templo entrada convidativa carpete almofada	relaxamento rede puff espuma termosensível	estações ar-condicionado vaporizador de ar	textura grama tronco de árvore pelo de coelho	olafur natureza artificial (gelo seco- neblina) sol	coletivo banco coletivo tatame / colchão	recreação jogo	olimpíadas/ grécia simetria escultura
amigos círculo	confraternização espaços coletivos sofás	refrescância mentol vaporizador de água	meditação	natureza	esporte	música clássica playlist da pessoa	som de chuva cheiro de chuva umidificação pulmonar	liberdade vento / brisa
boteco maloca simplicidade casa da mãe joana copo da nadir	bebida	água gelado fonte de água'	bebida	interpretantes imediatos	som	acústica caixa de som textura de estúdio de gravação concha	som	canto ninar som de pássaros karaoke
calor futon ofurô sauna	embriaguez calor tomar coragem tontura surrealismo	volúvel orgânico curvas	água	oriente (Japão)	isolamento	itunes playlist	dança música	isolamento casulo / seda headphone capsula
sensação térmica ar-condicionado vaporizador	banheira água quente	nadar ritmo sequencia fonte de água	espiritualismo círculo	silêncio iluminação	ritual (chá, luto) vela círculo etapas / transição (ocorrer algo entre entrada e final)	meditação (reflexão) tatame espelho	silêncio iluminação	ritual (chá, luto) vela círculo
líquido colchão d'água orgânico	água	útero água quente lugar escuro acolchoado / almofada	cor adaptabilidade de cor preto e branco arco-iris projeção mapeada	oriente (Japão)	cubículo futon móveis multiuso	flow (paralisa fluxo do tempo) céu (estrelado) paisagem LED (como luz da noite)	isolamento	peixe aquário água
natureza som de natureza verde e céu	chuva fonte cascata som de chuva	fluidez colchão d'água orgânico	música tradicional reverberação	ordem (disciplina) organização espacial	jardim grama / mato pedra planta / regar	música tradicional reverberação	ordem (disciplina) organização espacial	jardim grama / mato pedra planta / regar

1



2

Método
Method



3

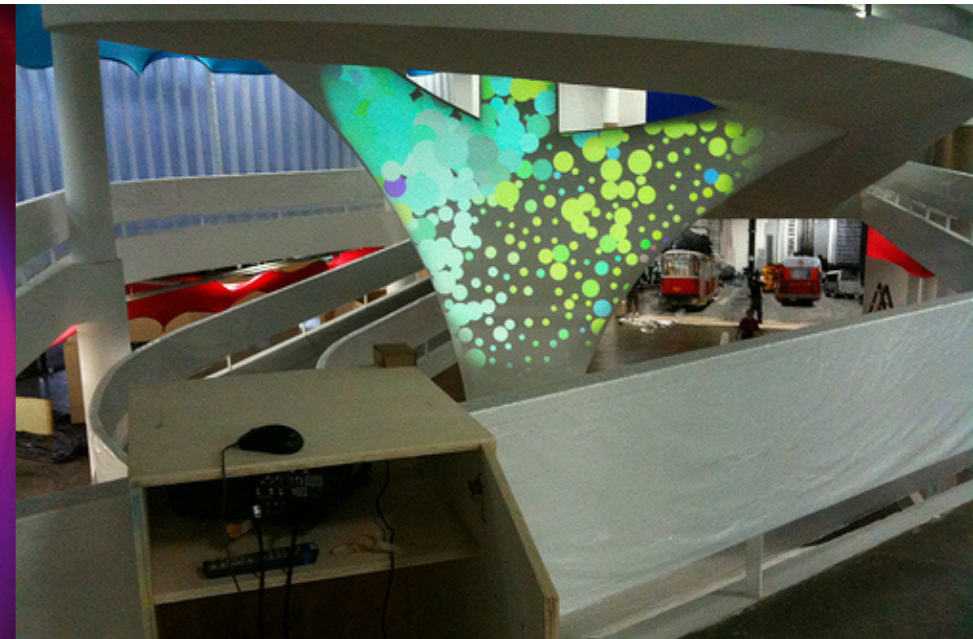
Inspiração Inspiration

Architects of Air (www.architects-of-air.com)

Luis Carli (www.luiscarli.com)



<http://www.architects-of-air.com/>



<http://www.luiscarli.com>

1



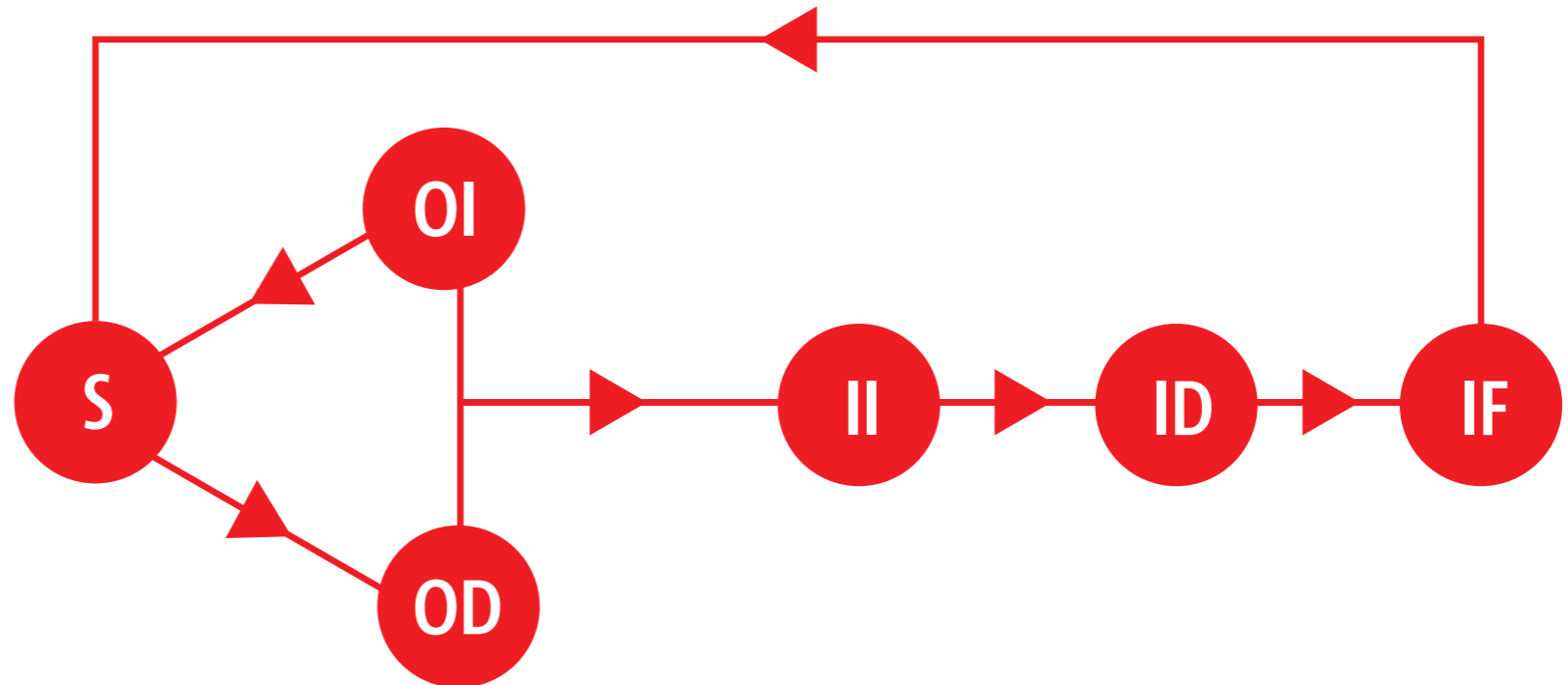
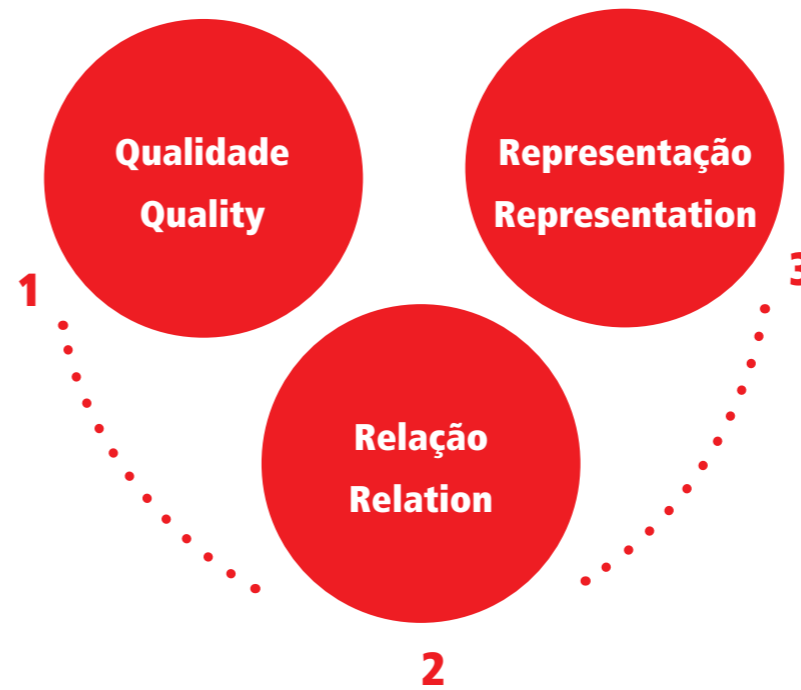
2

Método
Method



3

Categorias de Peirce Peirce's categories



1



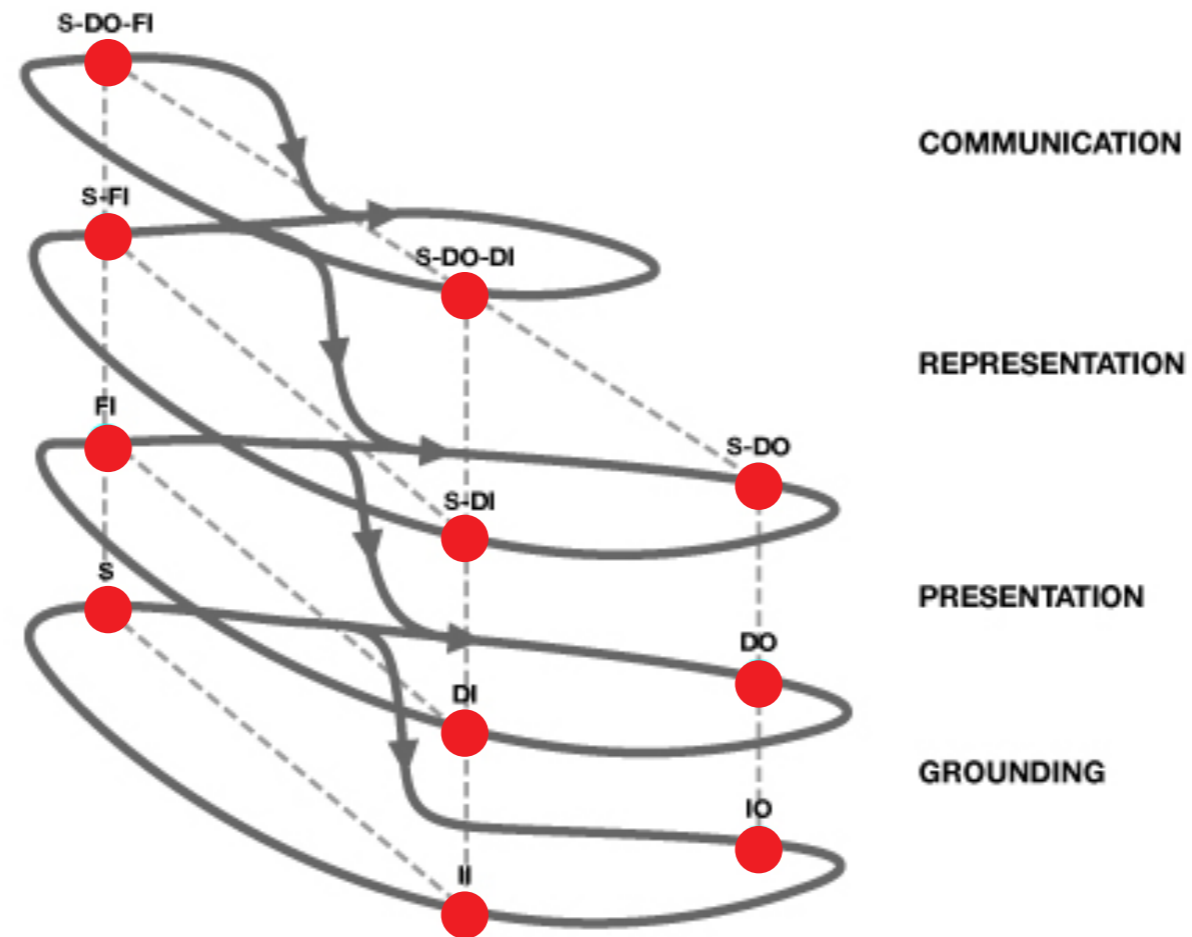
2

Método
Method



3

Solenóide da Semiose Solenoid of Semeiosis



Romanini, Minute Semeiotic. <http://www.minutesemeiotic.org/?p=30>

1

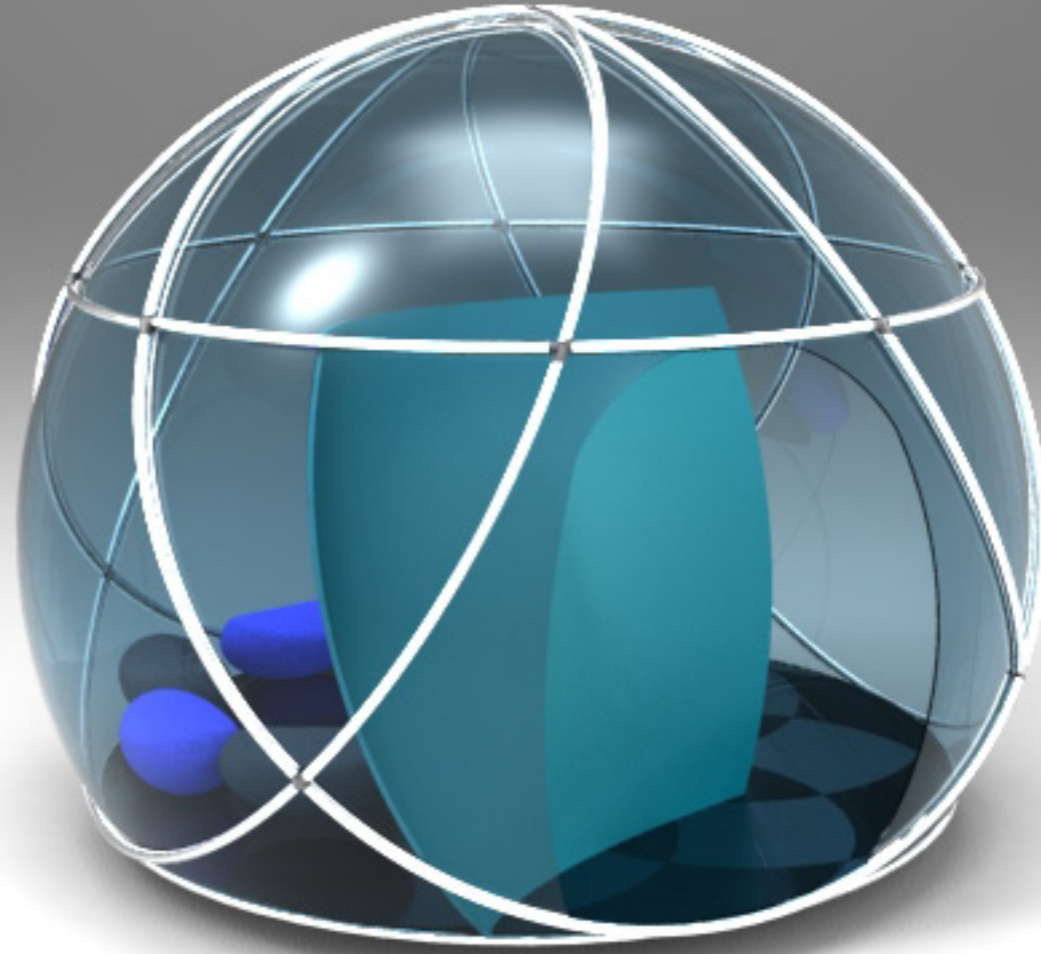


2

Método
Method



3



1

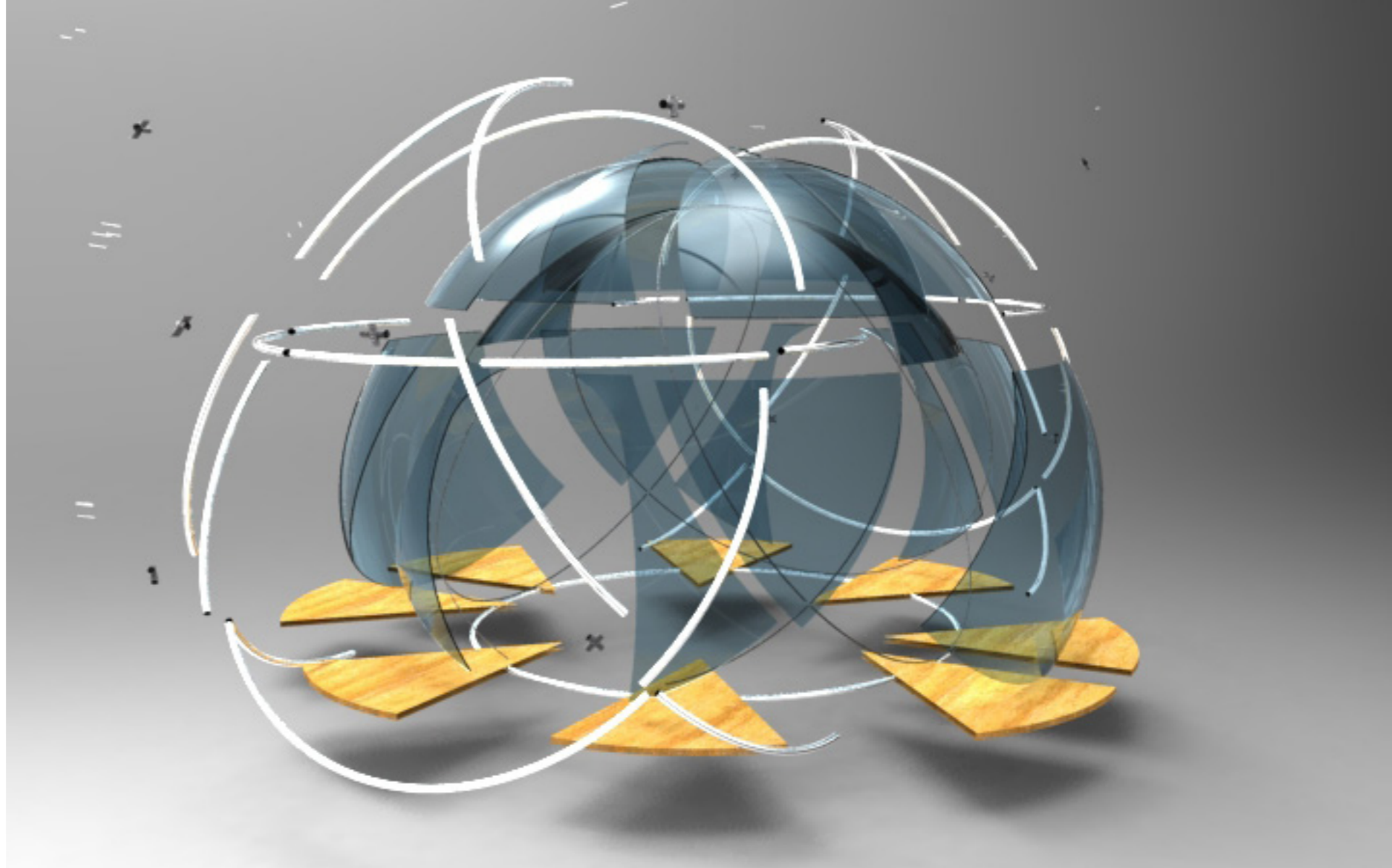


2

Método
Method



3



Conclusões Conclusions

1



2



3

Conclusões
Conclusions

Quais foram nossas principais conclusões?

1. Semiose como processo permite melhor controle sobre o projeto, que pode ser comprometido por sua mecanização.
2. Semiótica permite uma abordagem mais humana, ao passo que busca compreender os processos cognitivos inerentes ao Design.
3. Para inovar, é importante repensar o Design em sua definição.

What were our main conclusions?

1. Semeiosis as a process allow us to have a better control over the project, which can be impaired by its mecanization.
2. Semiotics allow us to make a more humanistic approach, since it help us to understand more about the cognitive processes inherent in Design.
3. It's important rethink Design in its definitions to inovate.

Bibliografia Bibliography

- Ferrara, L. D. (2011). Desenho Industrial: da transmissão à tradução. São Paulo: Tríades, n.2.
- Ferrara, L. D. (2004). Do desenho ao design: um percurso semiótico? São Paulo: Galáxia, n. 07.
- Ghizzi, E. B. (2006). Arquitetura em diagramas: uma análise da presença do raciocínio dedutivo-diagramático no processo projetivo em arquitetura. São Paulo: Cognition, Vol. 3, n. 2.
- Kroeger, M. (2010). Conversas com Paul Rand. São Paulo: CosacNaify
- Munari, B. (2002). Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Editora.
- Noth, W. (1995). Panorama da semiótica: de Platão a Peirce. São Paulo: Annablume.
- Romanini, V. (2008). Design como comunicação: uma abordagem semiótica. São Paulo: Design QuoVadis. FAU-USP.
- Romanini, V. Minute Semeiotic. From www.minutesemeiotic.org.
- Romanini, V. (2006). Semiótica Minuta - Especulações sobre a Gramática dos Signos e da Comunicação a partir da Obra de Charles S. Peirce. São Paulo: doutorado pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.
- Vanner, M. C. A. (2010). Paisagens Signicas: Uma reflexão sobre as artes visuais contemporâneas. Salvador: Edufba.

Muito obrigado!
Thank you very much!

Raquel F. Klafke // raquel.klafke@gmail.com

Felipe M. Maruyama // f.massami.m@gmail.com

Evandro J. de Almeida // evandroalmeida.usp@gmail.com

Anderson Vinicius Romanini // vinicius.romanini@usp.br

4th INTERNATIONAL
FORUM OF DESIGN
AS A PROCESS

