

Os sistemas híbridos do Design: despertando os sentidos *The hybrid systems of Design: awakening the senses*

ABAD, Gisela

Mestranda em Design – ESDI/UERJ

BRAIDA, Frederico

Mestre e Doutorando em Design – PUC-Rio

PONTE, Raquel

Mestranda em Design – ESDI/UERJ

Palavras-chave: Design, Semiótica, Sistemas híbridos

Este artigo apresenta uma conceituação e alguns casos exemplares para o que temos chamado de sistemas híbridos de Design. Ele é resultado das discussões travadas pelos autores tendo como base principal a teoria semiótica de Peirce, suas aplicações e desdobramentos dentro do campo do Design. O principal objetivo é evidenciar a tradução como um processo de constituição de sistemas híbridos.

Keywords: *Design, Semiotics, Hybrid systems*

This paper presents the concept and some cases of Design hybrid systems. It is the result of the author's discussions based on Peirce's Semiotics theory and on its application in Design. The main aim is to evidence the translation as a constituting process of hybrid systems.

Introdução

Este artigo é resultado de parte dos estudos e das discussões travadas entre os autores durante os seminários realizados no âmbito da disciplina *Sistemas Intersemióticos do Design*, oferecida pelo Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio¹. Os temas abordados se pautaram em uma bibliografia constituída, além do livro *Traduções Intersemióticas*, de Julio Plaza (1938-2003), pelas obras nas quais o autor se fundamentou teoricamente para propor sua tipologia das traduções. Outras leituras foram sendo incorporadas ao longo do curso, à medida que surgia uma real demanda ou a partir das correlações que os alunos eram capazes de realizar a partir de seus próprios referenciais.

O propósito inicial da disciplina era olhar para o campo do Design a partir da obra de Plaza (2003), mais especificamente, a partir das possibilidades de tradução. Estávamos perseguindo um caminho que parecia plausível, pois partimos da premissa de que o Design é uma linguagem. Sendo assim, nossos estudos se pautaram não somente na obra de Plaza, mas, especialmente, na Semiótica de Charles Sanders Peirce (1839-1914), teoria que fundamenta o livro supracitado. A esse aporte teórico somou-se a obra de Lucia Santaella, sobretudo sua discussão sobre linguagens. Então, pudemos compreender que o Design pode ser considerado como uma linguagem híbrida, composta eminentemente por signos sonoros, visuais e verbais.

Observamos, no entanto, que, cada vez mais, os designers têm incorporado signos táteis, gustativos e olfativos aos seus projetos, a fim de criar artefatos mais complexos, mais interativos, que permitam aos usuários tornarem-se interatores e experimentarem momentos de mais profunda imersão. Tais projetos tornam-se, portanto, mais sinestésicos, aguçam uma maior quantidade de sentidos possíveis, ampliam as possibilidades de representação e possibilitam um aumento da eficácia da comunicação.

Identificamos, então, que nessas interrelações do sistema sógnico, traduções intersemióticas são realizadas de matriz para matriz, de meio para meio, em um processo constante de crescimento e criação, como prevê a semiótica evolucionista peirceana. São os sistemas compostos pelos signos sonoros, visuais, verbais, olfativos, gustativos e táteis, quase sempre misturados e articulados entre si, materializados nos artefatos resultantes dos processos de projeto, que denominamos **sistemas híbridos do design**.

O objetivo final deste artigo é conceituar os sistemas híbridos de design, analisando suas especificidades. Partimos da exposição do significado ampliado que Plaza (2003) confere à expressão *tradução intersemiótica*, a qual foi devidamente delimitada por Roman Jakobson (1896-1982) em *Linguística e Comunicação*. A partir da leitura de Jakobson, propomos uma nova nomenclatura para a tipologia das traduções, por a julgamos ser mais adequada à concepção peirceana de signo, não restritiva ao verbal.

A fim de fundamentarmos a ideia do Design como linguagem híbrida, recorreremos à teoria das matrizes de linguagem e pensamento de Lucia Santaella, também pautada na semiótica e nas categorias fenomenológicas de Peirce. Com esse embasamento, conceituamos os sistemas híbridos do Design e mostramos como as traduções intersemióticas participam de seu processo de constituição. Por fim, apresentamos alguns casos exemplares de sistemas híbridos de design visando ilustrar as ideias e conceitos expostos neste artigo.

Sistemas híbridos do Design

Com palavras, imagens, textos, gráficos, ruídos, músicas, vídeos, dentre outros, muitas vezes com tudo mesclado e potencialmente relacionado entre si, os designers concebem os seus produtos. Assim, podemos afirmar que os designers são criadores de signos e de sistemas de signos. Como bem nos lembrou Walther-Bense (2000, p.85), recuperando as palavras de Max Bense, “o homem não se relaciona apenas com as coisas, mas também com os signos. Seu conhecimento é muito mais um mundo de signos do que um mundo de objetos”. Sendo assim, os produtos do Design são tanto os objetos como os signos.

Para nós, os designers, sejam eles de quaisquer modalidades, balizados pela teoria semiótica, estão habilitados para a produção de signos com qualidade. Walther-Bense (2000, p.100) afirma que

ao lado da análise sgnica de sistemas de signos já existentes, também a criação (o projeto e a realização) de signos e sistemas de signos será, no futuro, dirigida com base numa teoria geral dos signos, isto é, a produção consciente de signos, fundamentada teoricamente em signos, será efetuada por um *designer semiótico*, que completa o *designer* industrial e gráfico.

Walther-Bense (2000, p.57) também afirma que é “por não poder existir um signo único ou isolado é que um signo sempre aparece junto a outros signos, formando assim *conexões de signos*, isto é, *sistemas de signos*”.

Por *sistema* entende-se, geralmente, a combinação de um conjunto de elementos dados e de suas relações conectivas, não importando, no caso, serem estes elementos materiais ou imateriais, simples ou compostos, concretos ou abstratos. *Conjuntos e conexões* são as características essenciais dos sistemas (WALTHER-BENSE, 2000, p.67).

Neste trabalho, estamos determinando os sistemas signos enfatizando o meio e, é por isso, que nos interessam os sistemas sgnicos visuais, auditivos, táteis, olfativos, gustativos, etc. Quando misturados esses sistemas, temos a presença de um sistema híbrido. Assim, podemos afirmar que o Design é uma linguagem potencialmente híbrida, ou seja, uma linguagem geralmente composta por sistemas sgnicos híbridos.

Embora o Design trabalhe, em via de regra, com sistemas híbridos, podemos encontrar exemplos de artefatos nos quais predomina apenas uma das três matrizes apontadas por Santaella (sonora, visual e verbal) ou cuja base seja um único sistema, como, por exemplo, o visual. Basta pensarmos em um pictograma constituído pela imagem de um cigarro no centro de uma circunferência vermelha cortado por uma reta inclinada também vermelha. Têm-se aí, um símbolo visual, o qual já pode ser considerado como um sistema, uma vez que estão associados mais de dois signos. No entanto, se essa imagem estiver inserida em uma placa na qual, sob o pictograma, esteja escrito “proibido fumar”, passamos a ter um sistema de signos mais complexo, uma formação híbrida, composta pelas matrizes visual e verbal.

Nossa abordagem sobre os sistemas híbridos diz respeito à mistura de sentidos que percebem os signos. Exemplos de sistemas híbridos citados por Walter-Bense (2000, p.68) são os sistemas de ensino audiovisual ou multimedial (televisão em cores, pulicidade), “que podem, em princípio, ser recebidos por alguns ou por

todos sentidos”. Então, podemos dizer que a principal diferença entre sistemas não-híbridos e híbridos está no fato de os primeiros aguçarem em plenitude apenas um dos sentidos enquanto os segundos apelam para diferentes sentidos. Sendo assim, os sistemas híbridos estão também muito articulados com as questões de sinestesia.

Para os designers, o domínio e a concepção de sistemas híbridos tornam-se bastante relevantes. Lindstrom (2007), em seu livro intitulado *Brandsense: a Marca Multissensorial*, apresenta alguns resultados de suas pesquisas que enfatizam a importância de se considerar os cinco sentidos na construção das marcas. O autor afirma que

a exploração individual dos sentidos oferece apenas uma faceta da realidade, tornando quase impossível criar o quadro completo. Cada sentido está inerentemente interconectado com os outros. Nós saboreamos com o nariz, vemos com os dedos e ouvimos com os olhos. No entanto, assim como podemos identificar uma marca olhando para uma garrafa quebrada, podemos dividir os sentidos para construir e gerar sinergias positivas. Com esta compreensão holística, podemos bravamente entrar no território inexplorado do *branding* sensorial (LINDSTROM, 2007, p.81-82).

Uma vez denotada a relevância da constituição dos sistemas híbridos para o campo do Design, cabe colocarmos a seguinte pergunta: como conceber sistemas híbridos? Baseados no referencial bibliográfico evidenciado neste artigo, propomos, então, a **tradução** como um processo de constituição dos sistemas híbridos e as **matrizes da linguagem e pensamento** como um aporte teórico para seu estudo.

3. As Matrizes da linguagem e pensamento como aporte teórico dos sistemas híbridos do Design

Se, por um lado, cabe-nos o dever de ratificar que a teoria Semiótica de Peirce é, de fato, muito abstrata, por outro, é válido recuperarmos as palavras de Nöth (1998, p.95) quando evidencia que “a semiótica peirciana não é apenas uma semiótica teórica e filosófica, mas tem um amplo potencial de aplicação na área dos estudos da comunicação”. Essa aproximação entre as teorias semióticas e teorias da comunicação se dá porque, de acordo com Joly (2005, p.33), o signo pode constituir um ato de comunicação.

Levando-se em conta que a semiótica é a ciência da significação e de todos os tipos de signos, afirmar que as teorias semióticas e suas respectivas metodologias podem ser aplicadas às linguagens das mídias mais diversas e seus respectivos processos de comunicação, desde a oralidade até o ciberespaço, é uma asserção passível de pouca discussão, chegando a constituir em um truísmo (SANTAELLA e NÖTH, 2004, p.7-8).

Uma vez que o nível de abstração dos conceitos peircianos é muito elevado e de difícil aplicação direta a linguagens manifestas ou processos concretos de signos, Santaella (2005a) propõe, por meio das matrizes da linguagem e pensamento, uma extrapolação das categorias fenomenológicas universais de Peirce, expandidas na sua teoria e classificação dos signos.

Apesar das inúmeras misturas e formas de linguagem (literatura, música, teatro, desenho, pintura, gravura, escultura, arquitetura, design, hipermídia etc.) que possam existir, Santaella (2005a, p.20) postula que “há apenas três matrizes de linguagem e pensamento a partir das quais se originam todos os tipos de linguagens e processos sígnicos que os seres humanos, ao longo de toda a sua história, foram capazes de produzir”. No argumento de Santaella (2005a) está a convicção de que há raízes lógicas e cognitivas específicas que determinam a constituição do verbal, do visual, do sonoro, e de toda a variedade de processos sígnicos que eles geram. Santaella (2005a, p.29-30) afirma que o propósito do seu sistema classificatório

foi criar um patamar intermediário entre os conceitos peircianos e as linguagens manifestas, de modo que as modalidades do verbal, visual e sonoro possam servir de mediação entre a teoria peirciana e a semiótica aplicada, funcionando como um mapa orientador muito flexível e multifacetado para a leitura de processos concretos de signos: um poema, um filme, uma peça musical, um programa de televisão, um objeto sonoro, e todas as suas misturas tais como podem ocorrer na hipermídia.

Santaella (2005a, p.53) menciona que as classificações das modalidades do discurso verbal, das formas visuais e da sintaxe sonora nasceram dentro da lógica peirciana do inclusivo e não do exclusivo. A “lógica

peirciana do inclusivo” a qual a autora se refere, diz respeito ao fato de a Primeiridade estar incluída na Secundidade e estas duas, na Terceiridade.

Cada matriz proposta se divide em 9 modalidades, num total de 27, além de outras submodalidades adicionais. Há, portanto, combinações e misturas, as quais não se dão apenas entre as modalidades no interior de uma mesma matriz, mas também podem se dar entre as modalidades das três matrizes. Ao apresentar as nove modalidades de cada matriz e as misturas entre elas, Santaella (2005a) pretende demonstrar quais são as bases, os princípios lógicos e as leis que regem essas misturas.

As matrizes não são puras. Não há linguagens puras. Apenas a sonoridade alcançaria um certo grau de pureza se o ouvido não fosse tátil e se não se ouvisse com o corpo todo. A visualidade, mesmo nas imagens fixas, também é tátil, além de que absorve a lógica da sintaxe, que vem do domínio sonoro. A verbal é a mais misturada de todas as linguagens, pois absorve a sintaxe do domínio sonoro e a forma do domínio visual (Santaella, 2005a, p.371).

Como bem afirmou Santaella (2005a), praticamente inexistente uma linguagem pura, pois todas as linguagens são híbridas. De acordo com Santaella (2005a, p.379),

quando se trata de linguagens existentes, manifestas, a constatação imediata é a de que todas as linguagens, uma vez corporificadas, são híbridas. A lógica das três matrizes e suas 27 modalidades, desdobradas em 81, nos permite entender os processos de hibridização de que as linguagens se constituem. Na realidade, cada linguagem existente nasce do cruzamento de algumas submodalidades de duas ou três matrizes. Quanto mais cruzamentos se processarem dentro de uma mesma linguagem, mais híbrida ela será.

Uma vez que tomamos como premissa, a partir da fundamentação teórica apresentada por Santaella (2005a), que todas as linguagens são híbridas e já que a nossa abordagem do design se realiza do ponto de vista da linguagem, podemos afirmar que o Design não escapa à condição de linguagem híbrida. É, precisamente, a partir dessa construção teórica, que discorreremos sobre os sistemas híbridos do design.

4. Tradução como processo de constituição dos sistemas híbridos

Roman Jakobson definiu, baseado na semiótica, mas com forte ênfase lingüística – seu texto intitula-se *Aspectos Lingüísticos da Tradução* – três tipos de tradução: intralingual, interlingual e intersemiótica. Segundo Jakobson (1969, p.64), “[...] o significado de um signo lingüístico não é mais que sua tradução por outro signo que lhe pode ser substituído, especialmente um signo ‘no qual ele se ache desenvolvido de modo mais completo’, como insistentemente afirmou Peirce [...]”. Desta forma, o autor classifica as três formas de interpretar um signo verbal. A primeira, intralingual ou reformulação, consiste na substituição de signos verbais de uma língua por outros signos verbais da mesma língua (intra = dentro), num processo de sinonímia, em que pode não haver equivalência completa. Por exemplo, um *gato* é um *felino*, porém nem todo felino é um gato. A segunda possibilidade de tradução, interlingual ou tradução propriamente dita, consiste na transposição de signos verbais de uma língua para outra (inter = entre). Seguindo o mesmo exemplo, *cat* seria a tradução interlingual no Inglês para *gato*, em Português. Já o terceiro tipo, tradução intersemiótica ou transmutação, é a interpretação de signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais, como, por exemplo, o desenho de um gato em um livro de alfabetização.

Jakobson estava preocupado principalmente com o signo verbal convencional e suas possibilidades de tradução. Julio Plaza, por sua vez, busca ampliar, em seu livro *Tradução Intersemiótica*, o conceito introduzido pelo russo. Plaza recorre às palavras de Jakobson e a define

como sendo aquele tipo de tradução que ‘consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas não-verbais’, ou ‘de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura’, ou vice-versa, poderíamos acrescentar.

A complementação final de Plaza amplia o conceito a fim de abarcar as traduções de linguagens não-verbais para verbais, o que antes não havia sido definido por Jakobson. Plaza, porém, utiliza algumas exemplificações em seu livro que fogem à sua classificação, quando faz uma tradução dos quadros de

Kasemir Malevitch *Quadrado Negro sobre Fundo Branco* (1913) para uma folha de chumbo e por luz fluorescente (PLAZA, 2003, p.159).

Esta forma de tradução não se enquadraria em sua definição, pois se parte da pintura, uma linguagem não-verbal, para um outro objeto de arte visual, também não-verbal. Podemos perceber, portanto, que traduções entre linguagens não-verbais, extremamente comuns na experiência das artes e do design, foram abordadas por Plaza em seus exemplos, não tendo sido sistematizadas pelo autor em sua definição inicial, quando ele apenas amplia o conceito de tradução intersemiótica de signos verbais para não-verbais, incluindo também a substituição de signos não-verbais por verbais.

Segundo Plaza (2003, p.10), “o processo tradutor intersemiótico sofre influência não somente dos procedimentos de linguagem, mas também dos suportes e meios empregados, pois que neles estão embutidos tanto a história quanto seus procedimentos”. Ele alerta-nos que

todos os fenômenos de interação semiótica entre as diversas linguagens, a colagem, a montagem, a interferência, as apropriações, interações, fusões e re-fluxos interlinguagens dizem respeito às relações tradutoras intersemióticas mas não se confundem com elas. Trazem, por assim dizer, o gérmen dessas relações mas não as realizam, via de regra, intencionalmente. Nessa medida, para nós, o fenômeno da TI [Tradução Intersemiótica] estaria na linha de continuidade desses processos artísticos, distinguindo-se deles, porém, pela atividade intencional e explícita da tradução. (PLAZA, 2003, p.10)

O autor define, inspirado na tricotomia da relação entre representâmen e objeto, as possibilidades de tradução: icônica, indicial e simbólica. A icônica – ou transcrição – se baseia na similaridade de estrutura, produzindo significados sob a forma de qualidades e de aparências, aumentando a taxa de informação estética. A indicial – ou transposição – se funda no contato entre original e tradução em um sentido de continuidade, por uma mudança do meio, numa relação de causa e efeito. Já a simbólica – ou transcodificação – opera de forma convencional. Parece-nos haver algumas incoerências na aplicação dos conceitos peirceanos nessa tipologia da tradução de Plaza (icônica, indicial e simbólica), mas esta análise foge ao escopo deste trabalho, devendo ser abordada futuramente em outro artigo. No intuito de sanarmos uma possível confusão conceitual que o termo *tradução intersemiótica* possa gerar, propomos uma nova nomenclatura: *tradução interlinguagem*, já usada por Plaza em seu livro como sinônimo de *tradução intersemiótica*, mas que consideramos, a fim de nos mantermos fiéis ao pensamento de Charles Sanders Peirce, mais precisa e coerente com os conceitos semióticos do filósofo.

Peirce, como vimos anteriormente, amplia a noção de signo, não se limitando ao verbal. Portanto tanto a tradução intralingual quanto a interlingual são substituições de signos verbais por outros signos verbais, seja dentro do mesmo código sígnico, isto é, da mesma língua (intra), seja de um código para outro (inter), de uma língua para outra. Apesar de estarmos apenas no âmbito da lingüística, por utilizarmos a linguagem verbal convencional, as palavras são signos, pois, como Saussure já postulava, a Semiótica seria uma ciência mais ampla que a Lingüística, a englobando. Desta forma, as traduções intra e interlingual também são traduções intersemióticas, pois signo para Peirce é tudo aquilo que representa algo para alguém, seja convencional ou não.

Para a terceira categoria de traduções, a que Jakobson nomeou intersemiótica, proporemos o termo interlinguagem. Assim, ampliamos o conceito inicial para abarcar qualquer tipo de tradução: do verbal para não-verbal, como inicialmente definiu Jakobson; do não-verbal para o verbal, como sugeriu Plaza; e de qualquer linguagem não-verbal para outra também não-verbal, como exemplificou Plaza, sem ter sistematizado claramente. Tradução intersemiótica, portanto, seria a nomenclatura geral para todas as três modalidades de tradução – intralingual, interlingual e interlinguagem – pois são traduções intencionais entre sistemas de signos independentemente de sua natureza.

Considerando linguagens híbridas como linguagens que mesclam diversas matrizes da linguagem e pensamento, reunindo signos dos mais diferentes tipos – sonoros, visuais, verbais, além de olfativos, gustativos e táteis que não têm matrizes próprias, mas que “[...] encontram moradas transitórias nas linguagens do som, da visão e do verbal” (SANTAELLA, 2005a, p.78) – a tradução interlinguagem é o processo que o comunicador ou designer deve se utilizar para sua criação. Logo, produtos de design que

comportem signos que estimulam sinestesticamente nossos sentidos são formados pela tradução dos conceitos, que subjazem à peça, em signos de características diferentes. Ou pela tradução de signos de uma linguagem para signos de outra – ou de tantas outras.

Para tentar clarificar esta exposição, buscou-se apresentar casos concretos em que são evidenciados exemplos de sistemas híbridos.

5. Visitando alguns casos exemplares

A seguir, apresentamos alguns projetos nos quais as matrizes sonora, visual e verbal encontram-se fortemente relacionadas entre si. São projetos que constituem-se a partir de sistemas híbridos. O primeiro caso é o da agência de publicidade DM9DDB que criou uma campanha publicitária na qual utiliza “posters interativos” para promover a empresa, a Saxofunny, especializada em efeitos sonoros. Essa campanha, que recebeu o sugestivo nome de “toda imagem tem um som”, se compõe de posters interativos, os quais, produzidos com certo material (mídia), podem ser manipulados, gerando um som que “traduz” a imagem impressa. Por exemplo, um cartaz com a representação imagética de uma tempestade é impresso em uma lâmina metálica que, ao ser sacudida, gera justamente o som característico de chuva, como aquela que está representada na imagem impressa. O amassar de uma folha de papel de seda traduz o som crepitante de uma fogueira, que vem a ser, no caso, a imagem estampada. E, num plástico bolha, a imagem de uma antiga máquina de datilografar onde teremos o clic-clic no ato de apertar as bolinhas.



Figura 1. Cartazes da campanha *Toda imagem tem um som*. Disponível em: <<http://lafora.com.br/2009/02/cartazes-com-som>>. Acessado em: 2 fev. 2009.

A comunicação pelo olfato é impositiva. É impossível não se sentir as “emanações voláteis dos corpos” (DICIONÁRIO AURÉLIO ELETRÔNICO, 1999), uma vez que não podemos deixar de respirar. É pela comunicação olfativa que muitos animais atraem seus parceiros, garantindo assim a continuidade da espécie ou, até mesmo, como mecanismo de defesa, como é o caso do gambá; isso para citar apenas duas situações-limite do uso do olfato no mundo animal. Há ainda o exemplo das flores, as quais liberam um odor embriagante para atrair os insetos, tão necessários à polinização. Hoje, boa parte das lojas e dos estabelecimentos possui sua fragrância específica. Ao visitar o *site* de uma indústria de cheiros (www.biomist.com.br), foi possível observar as surpreendentes criações de perfumes específicos de lojas e estabelecimentos comerciais. Há cheiros criados exclusivamente para aromatizar empresas e para as quais, acreditava-se, não havia cheiro específico, como os bancos, ou para algumas lojas que já possuem um perfume natural, como, por exemplo, uma loja de chocolates. Nesses casos, foi possível observar que a tradução criada nem sempre é, ou deve ser, literal, como a de loja de chocolates que possui um cheiro de chocolate, mas trata-se de tradução que é sugestiva de outros sentimentos e emoções, que podem vir a construir uma memória afetiva positiva.

Inclui-se, também, o exemplo da introdução da linguagem sonora explícita – som – num produto de sabor, como é o caso das balas “Tic-Tac”. Essas balinhas de sabor forte, com forma e textura muito particulares, foram acondicionadas em uma embalagem que produz um barulhinho inconfundível ao ser manipulada, e é

quase impossível se retirar uma balinha da embalagem sem que se ouça aquele som característico que impõe o educado ato de oferecer o produto a quem estiver próximo.



Figura 2. Embalagem de “Tic-tac”. Foto Túlio Couceiro.

Aos exemplos citados inicialmente, quais sejam, os cartazes que produzem sons ao serem manipulados de forma específica, há de se acrescentar também os casos que dizem respeito ao uso de vernizes. Esse material traduz, pelo tato, o significado impresso, como é o caso do livro no qual são relacionados os bens imóveis tombados em Pernambuco pelo Patrimônio Federal – bens de pedra e cal. O livro além de possuir forma e peso consistentes carrega imagem de cantaria e verniz áspero que traduzem o toque da pedra. Na esteira do verniz gráfico, faz-se referência também ao *verniz perfume*, muito usado em catálogos de venda de produtos de perfumaria “porta a porta”.



Figura 3. Capa e detalhe do livro *Pernambuco Preservado* que utiliza verniz texturizado áspero enfatizando pelo tato a imagem fotográfica de uma pedra. Foto Túlio Couceiro.

6. Considerações finais

Neste artigo procuramos abordar a relevância da constituição dos sistemas híbridos para a produção no campo do Design. Cada vez mais, as empresas buscam diferenciar seus produtos pela estimulação de outros sentidos e não somente a visão. Apesar de sermos animais eminentemente visuais, tem-se notado um crescente uso de signos relacionados aos demais canais perceptivos como forma de aumentar a eficácia da comunicação e criar uma ligação emocional com o consumidor. O som é o segundo sentido mais abordado com o desenvolvimento dos meios audiovisuais nos últimos séculos, pois “apesar da tecnologia de áudio estar disponível há mais de 100 anos, seu uso não havia atingido o nível de perfeição da tecnologia visual” (LINDSTROM, 2007, p.34). Os signos relacionados aos demais sentidos têm sido negligenciados e poderiam contribuir para a melhoria da comunicação no design. Como não perceber a importância da vinheta sonora Plim-Plim da Rede Globo, da maciez do sabonete Dove, da fragrância do perfume Chanel ou do paladar da comida do McDonald’s para a lembrança de um produto?

Baseando-nos na semiótica peirceana, podemos notar a importância do uso de diversos signos para o campo do Design. Como o signo só pode representar parcialmente seu objeto, não há forma melhor de conhecê-lo que por intermédio de outros signos, que apresentem outras facetas daquilo que é representado. Isto não quer dizer que os signos devem ser necessariamente redundantes entre si. Relações, à vezes, não óbvias entre eles

podem contribuir para despertar sensações e entendimentos novos sobre um produto, potencializando a comunicação.

Por isso, como ilustramos em diversos casos exemplares, os sistemas híbridos, para onde convergem signos relacionados às diferentes matrizes da linguagem e pensamento sobre as quais teorizou Santaella, têm sido gradativamente valorizados em nossa sociedade. Os designers devem estar atentos a esta tendência, a fim de criar objetos mais sinestésicos, se libertando da imposição visual a que normalmente estão acostumados. Para isso, deve-se praticar a tradução interlinguagem, trabalhando signos diferentes e diferenciados que possam acrescentar novas significações aos produtos.

Verifica-se, então, que o Design tem se manifestado, talvez mais agora do que nunca, como uma linguagem híbrida. Os designers, ao projetarem novas peças da sociedade, devem inventar e reinventar-se, tornando-se, antes de tudo, tradutores em nossa sociedade.

¹ A disciplina foi cursada durante o segundo semestre letivo de 2008 e ministrada pela Profa. Dra. Vera Lúcia Nojima, a quem agradecemos as provocações e contribuições necessárias ao desenvolvimento deste trabalho. Nojima é professora da graduação e da pós-graduação em Design da PUC-Rio e coordenadora do TRIÁDES – Núcleo de Estudos da Semiótica nas Relações Transversais do Design, o qual está vinculado ao Laboratório de Comunicação no Design – LabCom, do Departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio.

7. Bibliografia

- BRAIDA, F. **Um estudo da semiose do design nos sites oficiais das capitais do sudeste brasileiro**. 2007. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.
- IBRI, I A. **Kósmos Noêtos**. São Paulo: Perspectiva: Hólon, 1992.
- JAKOBSON, R. **Lingüística e Comunicação**. 2.ed. São Paulo: Cultrix, 1969.
- JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. 9.ed. Campinas, SP: Papyrus, 2005.
- LINDSTROM, M. **Brandsense**. Porto Alegre: Bookman, 2007.
- NEIVA JR., E. **A imagem**. 2 ed. São Paulo: Editora Ática, 1994.
- NIEMEYER, L. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.
- NÖTH, W. **Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce**. 4. ed. São Paulo: Annablume, 2008.
- PEIRCE, C S. Escritos coligidos. In: **Os pensadores**. 2 ed. São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- _____. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- PLAZA, J. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- SANTAELLA, L. **A assinatura das coisas**. Rio de Janeiro: Imago, 1992.
- _____. **A teoria geral dos signos: semiose e autogeração**. São Paulo: Editora Ática, 1995.
- _____. **O que é semiótica**. 17 reimp. São Paulo: Brasiliense, 2001.
- _____. **Teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.
- _____. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia**. 3 ed. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005a.
- _____. **Semiótica aplicada**. 2 reimp. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005c.
- SANTAELLA, L; NÖTH, W. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. 4 ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- WALTHER-BENSE, E. **A teoria geral dos signos: introdução aos fundamentos da semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

Gisela Abad gisela@2abad.com

Frederico Braida fbraida@hotmail.com

Raquel Ponte raquelponter@globo.com