



## METODOLOGIA DE TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA APLICADA AO DESIGN GRÁFICO

Diego Piovesan Medeiros<sup>1</sup>

Felipe Teixeira<sup>2</sup>

Marília Matos Gonçalves<sup>3</sup>

**Resumo:** Este artigo visa identificar etapas metodológicas em projeto de design gráfico que leve em conta a tradução intersemiótica. Para isso, fundamenta as relações de linguagem do design gráfico, características e tipos de tradução intersemiótica e diferentes metodologias projetuais em design gráfico. O artigo apresenta o hibridismo entre as metodologias apresentadas com a tradução intersemiótica e, com isso, gera um método com base em seis etapas distintas que compõem um projeto de tradução a fim de ser usado no campo do design, da moda e em qualquer área que faça uso da passagem da linguagem verbal para não-verbal em processos de criação.

**Palavras-chave:** Metodologia, design gráfico, tradução intersemiótica.

### 1 INTRODUÇÃO

Tradução intersemiótica é uma adaptação da linguagem verbal para não-verbal. Uma tradução de signos linguísticos para representações e códigos visuais. Com os desenvolvimentos tecnológico e de comunicação, a área de intersemiótica nasceu da necessidade de estudar os trânsitos de textos e signos entre as variadas mídias. O papel do designer gráfico como projetista de objetos comunicacionais deve se ater à transição dos signos nas diferentes mídias e formas de mensagens. Tendo essa perspectiva, o problema de pesquisa aborda como a tradução intersemiótica pode auxiliar na construção de uma metodologia em design gráfico. Busca como resposta, definir etapas de um processo para criação de projetos gráficos de qualquer espécie, sejam editoriais, de identidade visual, de ilustração ou até embalagem e visual *merchandising*, baseadas na transmutação dos signos.

Este artigo tem como objetivo geral identificar as principais etapas metodológicas em projeto gráfico que leve em conta a tradução intersemiótica. Para que esse objetivo seja

---

<sup>1</sup> Doutorando em Design. Coordenador do curso de Design Gráfico da SATC. E-mail: diego.medeiros@satc.edu.br.

<sup>2</sup> Graduado em Design Gráfico - SATC. E-mail: lipeteixeira281@gmail.com.

<sup>3</sup> Doutora em Engenharia de Produção. Professora UFSC. E-mail: marilia.goncalves@ufsc.br



apresentado, se faz necessário apresentar o papel do design gráfico na produção de sentidos e identificar as relações entre metodologia de projeto gráfico e tradução intersemiótica.

Este artigo quanto a sua natureza é uma pesquisa aplicada, pois se utiliza de referencial teórico e analítico para construção de um novo conhecimento. Quanto a sua abordagem é qualitativa, pois aborda fatores que descrevem e analisam o fenômeno. Quanto aos objetivos se enquadra na pesquisa exploratória, pois parte de um levantamento bibliográfico e de análise de exemplos. Por fim, quanto aos procedimentos, é uma pesquisa ação, pois o pesquisador possui envolvimento com o fenômeno observado e uma pesquisa experimental, pois visa apresentar etapas de um processo como experimento para futuras aplicações em design gráfico e no campo da moda.

## **2 O DESIGN GRÁFICO COMO TRADUTOR DE SENTIDOS**

### **2.1 DESIGN GRÁFICO E SUAS LINGUAGENS**

O design gráfico possui características quanto a comunicação e as formas que a mensagem e o projeto irão se estabelecer na superfície aplicada. É o responsável e o conhecedor de técnicas, cores, aplicações e materiais além de possuir domínio de teorias como *gestalt*, *branding* e semiótica. Ou seja, pode-se afirmar que o profissional (designer gráfico) é um conhecedor da linguagem visual.

A linguagem é responsável por conectar pessoas e estas aos seus próprios pensamentos. Ao discutir linguagem, Santaella (2009) parte da distinção entre língua e a Linguagem, que envolve o sentido mais amplo, como todo e qualquer mecanismo na produção de comunicação e significado, seja: fala, dança, escrita, arquitetura, arte, ou seja, os meios através dos quais o ser humano expõe ideias e pensamentos. Pode-se segmentar a linguagem em verbal e não-verbal, onde verbal compreende sons e códigos, cujas combinações são capazes de transmitir conceitos. Ainda segundo a autora (2009), a existência simultânea de outras linguagens que faz parte dos sistemas sociais e históricos, como por exemplo: obras de arte, expressões corporais, a linguagem presente na arquitetura, produções que têm sua origem no íntimo do pensamento humano e que, em oposição às linguagens verbais, são tidas como não-verbais (cores, gestos, imagens). Essas também comunicam, porém oferecem em alguns casos muito mais possibilidades interpretativas do que o código verbal.



Dondis (1997) se refere à linguagem como uma importante ferramenta no aprendizado humano e forma de armazenamento e propagação do conhecimento através do tempo. Sua afirmação pode levar em conta não apenas o tempo, mas também o espaço. Citando como exemplo a indumentária regionalista, esse conjunto de características de modo de vestir faz sentido para quem vive a realidade e também para quem a conhece de fora. Nesse caso, conhecer de fora revela a ação da linguagem no tempo e no espaço, pois através dela se pode identificar algo presente ou não.

Uma mensagem enquanto projeto de Design Gráfico compartilha o segundo aspecto mencionado por Villas-Boas (1999), a função determina a serventia do projeto, e pode ser notada explicitamente ou implicitamente. Heskett (2008) compara essa dimensão à teoria evolutiva de Darwin, em que a sobrevivência advém da adaptação dos seres ao meio em que estão. No final do século XIX, muitas discussões acerca da teoria Darwiniana colocavam as características dos corpos dos animais como adaptações ao seu habitat, logo todo arranjo formal no corpo de uma ave ou peixe tem como função permitir ao animal sobreviver em meio ao ambiente e às demais espécies. No design funcionalista, essa teoria de “a forma segue a função” deveria se manifestar nos objetos em que a função está expressa ou vinculada ao arranjo formal, indo contra a aplicação de qualquer elemento que tenha o intuito exclusivo de decorar.

## 2.2 SIGNO E TRANSMUTAÇÃO DOS SENTIDOS

O signo, elemento de linguagem, é definido por Peirce (2005) como algo que está no lugar de um outro algo e o representa. A este outro algo, nomeia-se *objeto*. Para que o signo exista, é necessário que este objeto exista, esta é uma condição arbitrária do signo, sua função é obrigatoriamente a de fazer menção a algo. Ao considerar tais afirmações, é válido como estes conjuntos de signos estão intrincados ao convívio social.

Alessi *et al* (2007) citam as duas principais nascentes da Semiótica, – ou Ciência dos signos – com o suíço Ferdinand de Saussure e o americano Charles Sanders Peirce, que entre o final do século XIX e início do século XX, estudaram esta ciência que analisa os signos e a relação entre eles. Charles S. Peirce se voltou para as relações lógicas da significação, enquanto Ferdinand Saussure para a linguística, desenvolvendo a semiologia da linguagem. Este artigo dará foco a semiótica americana de Charles S. Peirce.

Plaza (2010, p. 21-22) descreve as três classes de signos que Peirce categorizou:



ÍCONES: são signos que operam pela semelhança de fato entre suas qualidades, seu objeto e seu significado. ícone em relação ao seu Objeto Imediato é signo de qualidade e os significados, que ele está prestes a detonar, são meros sentimentos [...].

ÍNDICES: operam antes de tudo pela contiguidade de fato vivida. O índice é um signo determinado pelo seu Objeto Dinâmico em virtude de estar para com ele em relação real [...].

SÍMBOLOS: operam antes de tudo por contiguidade institutiva, apreendida entre sua parte material e o seu significado. Determinado por seu Objeto Dinâmico apenas no sentido de ser assim interpretado, o símbolo depende então de uma convenção ou hábito. O símbolo em relação ao seu Objeto Imediato, é signo de lei.

Segundo Jakobson (1970), a significação das palavras começa fora delas, é preciso que se tenha um conhecimento não textual ou pelo menos linguístico daquilo que referencia à linguagem. Através de associações entre palavra e inteligência adquirida é que essas palavras são capazes de significar. Vale enfatizar o fato de que para conhecer o significado de um signo é preciso que se saiba traduzi-lo, convertê-lo em outros signos, logo, perceber o significado de qualquer signo consiste em transmutação de sentido.

O autor ainda categoriza três tipos possíveis de transmutação ou tradução:

- 1) A tradução intralingual ou reformulação (rewording) consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua. [...] 2) A tradução interlingual ou tradução propriamente dita consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua. 3) A tradução inter-semiótica ou transmutação consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais. (1970, p. 63-64).

Ao identificar o meio como os signos representam seus objetos, Plaza (2010) menciona o fato de que normalmente as traduções se valem de relações simbólicas, com caráter de lei, gerando interpretantes muito ponderados e previsíveis. Situações em que a leitura provê conclusões denotadas acabam gerando interpretantes incompletos, inconsistentes e a linguagem perde capacidade comunicativa. Para se opor a essa tendência, as traduções de nível estético buscam gerar um signo mais autônomo, de modo que seus atributos materiais falem por si mesmos, constituindo uma interpretação mais livre na mente do interpretante, passível de sua interferência, aumentando a gama de possibilidades encontradas em uma mensagem.

Ainda que seja levado em conta o ponto de vista de Plaza (2010), cabe relacionar sua citação com os conceitos de metáfora trazidos por Dagostim (2009), dessa forma, evita-se tomar o argumento anteriormente citado como absoluto. A metáfora consiste na geração e reconstrução de significações através da manipulação dos significados das palavras por



comparação e semelhança. Para exemplificar o conceito, pode-se considerar a seguinte expressão: “Aquele senhor é uma raposa” que seria o mesmo que dizer “Aquele senhor é muito esperto (como uma raposa)”. Essa associação se dá pelo fato de a raposa ser um animal muito ágil e esperto, o que viabiliza essa relação metafórica atribuindo à palavra “raposa” um novo significado.

Se comparados os pontos de vista dos autores, pode-se considerar que, ainda que inconscientemente, todo processo de compreensão da metáfora assume o caráter de Tradução Intersemiótica no momento em que a cognição o considera por meio de um ícone. Segundo Plaza (2010), a Semiose ou Semiótica de Peirce defende o argumento de que quando internalizado um signo, sua ação se desenvolve em um processo de transformação em outro signo, e de signos em signos. À luz de tal afirmação, pode-se concluir como o fez Plaza (2010, p. 18): “[...] qualquer pensamento é necessariamente tradução”.

Ao descrever o processo de internalização e externalização de signos, o autor afirma que não há conhecimento sem experiência prévia, também definido como *a priori*. Quando experiência se torna pensamento já se configura o processo tradutório, processo que torna a acontecer no momento em que ocorre a necessidade de externalização da mensagem. Este processo de assimilação se dá porque o homem consegue absorver informações com as quais os seus sentidos entrem em contato. Quando se compõe em uma imagem mental, são agrupados os caracteres assimilados gerando um signo internalizado, para então, quando houver a necessidade de comunicar esta informação, o pensamento se traduza em linguagem, possibilitando interação com outro indivíduo em um processo comunicativo.

Plaza (2010) aponta outro fator importante, tradução e criação são operações extremamente parecidas, logo é um processo que envolve, antes da exatidão, a criatividade. Mostra-se como um uma criação autônoma, independente, porém ligada ao seu original através do significado, ou mais exatamente do seu objeto. Não haverá tradução viável se a preocupação exclusiva estiver em reproduzir e assemelhar-se ao original. Em outras palavras, a Tradução Intersemiótica não busca fidelidade, pelo contrário, como se traduzem os signos em novos signos de naturezas diferentes, é natural que a resultando deste processo seja o aparecimento de novos objetos imediatos. À medida que a tradução acontece, novas possibilidades vão surgindo e a tradução se desvincula cada vez mais da sua origem.

Tomado conhecimento disso, cabe a afirmação de Alessi *et al* (2007), dependendo da mensagem que se quer traduzir, cada sistema semiótico age com eficiência diferente e, às vezes, o que funciona muito bem como texto pode não ser tão bom em forma de vídeo. Cabe



ao tradutor eleger aquilo que pretende cortar, intensificar ou manter. Nesses casos é inevitável que a tradução deixe de contemplar alguma coisa ou simplesmente coloque coisas a mais do que no original.

Percebe-se atualmente que a prática da tradução intersemiótica é comum em diversos meios. Ela ocorre, por exemplo, durante a adaptação de livros de ficção para filmes cinematográficos, jogos digitais e revistas em quadrinhos e até em design de superfície, aplicado à moda. Sendo que, cada meio possui um sistema de signos diferente e é veiculado por meio da linguagem verbal e/ou visual. Durante a tradução intersemiótica que parte da linguagem verbal para a linguagem visual, percebe-se a possibilidade de traduzir e classificar utilizando os três tipos de tradução propostos por Plaza (2010): icônico, indicial e simbólico.

Assim sendo, tendo em vista que a tradução icônica busca sempre a semelhança por meio das qualidades, sabe-se que ela irá transcrever as descrições do objeto presentes no texto verbal para a linguagem visual na forma mais semelhante possível. Todavia, no tipo de tradução em questão, o meio em que o signo traduzido será aplicado por intermédio da linguagem visual e sempre será diferente do original que possui linguagem verbal, esse fato obrigará a geração de singularidades que, segundo Plaza (2010), caracterizam a tradução icônica.

De acordo com Plaza (2010), na tradução intersemiótica em que ocorre transcrição de formas, deve-se levar em conta o conceito do *legi-signo* semiótico. A capacidade do *legi-signo* de gerar leis possibilita a aplicação de normas nas formas, tornando possível o reconhecimento de igualdades, semelhanças e diferenças entre o original e a tradução. Dessa forma, pode-se geralmente observar a existência de dois tipos de *legi-signo* durante uma adaptação, sendo que ambos são responsáveis por criar a estrutura da forma do signo, são eles: o legi-signo interno, que está presente no meio (livro, cinema, jogos digitais e entre outros) ou obra em que o objeto está inserido, e o legi-signo externo, que são as convenções pré-determinadas presentes em uma tradução.

Plaza (2010) afirma que, sendo o *legi-signo* responsável pela estrutura da forma, o signo resultante da tradução apenas pode ocorrer por meio de uma relação entre as qualidades e os meios físicos à qual a tradução é aplicada. Isso gera diferentes atividades no interior do signo, e para analisar tais atividades toma-se como base o intracódigo que é classificado em duas atividades sígnicas: por contiguidade, em que o signo original é substituído por um outro que é diferente mas que surge por meio do original; e por semelhança, ou seja, que ocorre por meio da similaridade.



A atividade sígnica por contiguidade possui três modalidades principais, são elas: contiguidade topológica, contiguidade por referência e contiguidade por convenção. A contiguidade topológica são as relações de contraste que ocorrem entre o signo e o meio material em que ele é inserido, pois, já que todo signo com forma possui um suporte para se materializar, ele é influenciado pelo meio durante a sua concepção. Casos de contiguidade topológica ocorrem, por exemplo, em materiais impressos que são formados por pontos. Esses pontos são impressos sobre uma superfície em formatos e cores diferentes que formam a mensagem, ou seja, os pontos e suas variáveis (que são signos) proporcionam uma contiguidade topológica que formam e influenciam um outro signo.

A contiguidade por referência poderá ser o mesmo signo aplicado em um contexto diferente, isso faz com que a singularidade do signo seja deslocada para outro contexto, gerando assim uma contiguidade por referência. Já a contiguidade por convenção diz respeito as regras convencionais a serem seguidas durante a tradução de um signo. Isso ocorre nas representações das letras do alfabeto, em que por mais que se criem diferentes famílias tipográficas as formas básicas de cada letra precisam ser mantidas para que haja a identificação de cada letra de forma individual.

Plaza (2010) explica que a atividade sígnica por semelhança também possui três modalidades principais, sendo elas: semelhança de qualidades, semelhança de justaposição e semelhança por mediação. Na semelhança de qualidades existem similaridades nas qualidades do signo, como é o caso da simetria, em que busca-se tornar semelhante os dois lados da mensagem a ser transmitida. No caso da semelhança por justaposição não há similaridade entre as qualidades do signo, sendo que a semelhança ocorre por meio da proximidade entre eles. Como é o caso de ideogramas, nesses casos os dados são autônomos mas ao serem justapostos produzem uma relação única de semelhança. E por fim a semelhança por mediação, em que a relação de semelhança é somente concretizada devido a mediação de um terceiro. Isso ocorre nas obras de arte surrealistas, em que a interpretação ocorre na mente do intérprete.

### **3 HIBRIDISMO ENTRE PROJETO GRÁFICO E TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA**



### 3.1 TIPOS E ETAPAS METODOLÓGICAS EM DESIGN GRÁFICO

Entender metodologia dentro do caráter projetivo do design é essencial. Na concepção de um produto gráfico, etapas no processo de linguagem e geração de sentidos são evidenciadas a fim de organizar e facilitar o sistema comunicacional.

Nos diversos cursos de graduação em Design do Brasil, em específico os de design gráfico, o ensino do método é vivenciado com base em autores como Munari (1998), Löbach (2000), Chaves (1994), Peón (2001), Chamma e Pastorello (2007), Healey (2012), Mestriner (2012), Ali (2011) e Lins (s/a). Indiferente se está sendo aplicado em produto digital, material ou em uma plataforma gráfica, as metodologias convergem para características semelhantes, a de resolução de um problema.

Os elementos de possível interligação, apontados pela metodologia projetual convencional e utilizados durante o ato de projeção na era moderna, são conectados de forma previsível e linear, quase sequencial, tendo sempre como referência os fatores objetivos inerentes ao projeto, dentre os quais se destacam: a delimitação precisa do mercado e do consumidor, o *briefing*, o custo e o preço do produto, as possíveis matérias-primas a serem utilizadas (sempre visando ao custo), as referências de ergonomia, a viabilidade da produção fabril e uma estética tendendo para o equilíbrio e neutralidade (MORAES, 2010). Essa fórmula atendeu - e ainda atende - às necessidades básicas do consumidor, e vai ao encontro das limitações técnico-produtivas existentes durante todo o período do desenvolvimento industrial da era moderna.

O fato de colocar no centro do debate questões como a organização do projeto, os limites, os vínculos e as condicionantes projetuais fez com que a metodologia obtivesse o papel de protagonismo no desenvolvimento de novos produtos gráficos focados a traduções intersemióticas. Para Munari (2008) e Lobach (2001), o design é uma atividade que tem como objetivo solucionar problemas através do uso de métodos organizados com objetivos de alcançar melhores resultados, com o menor esforço. Para isso a prática do design precisa ser organizada e racionalizada a partir de um método de projeto estruturado e definido. Contudo, esta estrutura não necessariamente deve ser inflexível. Como síntese, pode observar a imagem (fig. 1) a seguir que apresenta os principais autores e suas etapas projetuais.

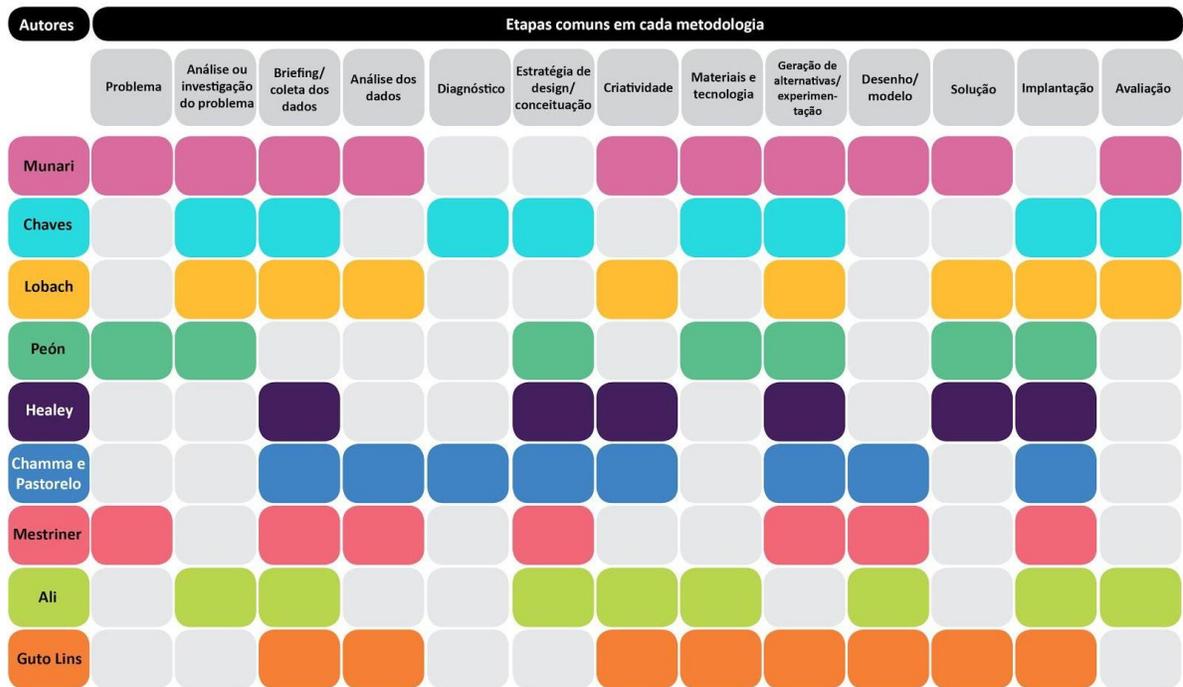


Figura 1: Etapas comuns em todas as metodologias apresentadas.  
Fonte: Os autores.

Percebe-se que dentre as metodologias observadas, etapas são próximas e tratam de assuntos relativamente iguais, mesmo envolvendo projetos de identidade visual, embalagem ou até mesmo editoriais. Para dar corpo a próxima seção foi sintetizada as etapas comuns e definidas as essenciais em um projeto gráfico genérico (fig. 2).



Figura 2: Etapas comuns entre todas as metodologias apresentadas.  
Fonte: Os autores.

Os métodos de Ali e Guto Lins possuem particularidades que foram incluídas nas etapas comuns aos demais autores. Assim como etapas de diagnóstico e de desenho/modelo, foram conectadas com o Briefing e Geração de alternativas, respectivamente. A próxima seção analisará essas etapas juntamente com os tipos de tradução intersemióticos e suas relações com o intracódigo de semelhança e de contiguidade.



### 3.2 HIBRIDISMO E APLICAÇÕES

Para apresentar o hibridismo entre tradução intersemiótica e metodologia de projeto em design gráfico, essa seção relacionará os tipos de tradução e suas relações de contiguidade e semelhança junto as seis etapas definidas na seção anterior.

Na primeira, em se tratando de tipos de tradução intersemiótica (fig. 3), a tradução icônica, que envolve as qualidades e semelhanças dos ícones, formas e cores, se faz presente nas etapas de conceito e estratégia, de criatividade e de geração de alternativas. É no processo de criação que as imagens se formam e a tradução por qualidade se faz presente. Técnicas como mapa mental e painel semânticos podem auxiliar nesse processo.



Figura 3: Comparação das etapas metodológicas com os tipos de tradução.  
Fonte: Os autores.

A tradução indicial, que possui características de existência do signo, está presente nas etapas de briefing e de conceito e estratégia de design, onde essas geram corpo ao objeto, a tradução. São elementos contidos no briefing e na coleta de dados que criam características que auxiliarão no desenvolvimento da criação, definindo público, tipo de projeto, meio a qual será traduzido, entre outros fatores indicativos. Pode-se observar na imagem que a tradução indicial também se faz presente no final, na etapa de solução e avaliação, pois é nesta que será comprovada se os signos traduzidos no projeto gráfico, fizeram relação e indicação com os que foram propostos ou exigidos no briefing. A tradução simbólica, ocorre também no início do projeto, mas também envolvendo a etapa criativa, pois une fatores icônicos com fatores culturais, onde o meio influencia o projeto.

O segundo modelo de comparação trata da relação de contiguidade (fig. 4). A contiguidade topológica, que possui relação de contraste do signo nos diferentes meios em que ele é inserido, pois, já que todo signo com forma possui um suporte para se materializar, ele é influenciado pelo meio durante a sua concepção. Uma passagem de texto, ou seja, do



briefing, para uma mídia impressa, deve-se levar em conta as etapas de conceito, criatividade, geração de alternativas e implantação, para não afastar demais o signo original de sua tradução.

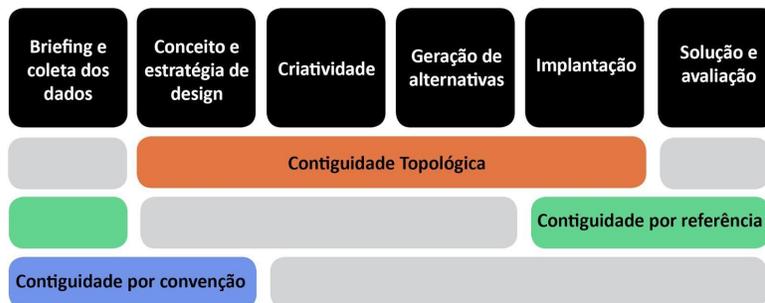


Figura 4: Comparação das etapas metodológicas com a relação de contiguidade.  
Fonte: Os autores.

A contiguidade por referência, que visa apresentar características de um signo em meios diferentes, se apresenta inicialmente no *briefing*, ou nos dados obtidos, definindo o problema e posteriormente se apresenta de outra forma, já traduzido intersemioticamente na implantação e na solução. Esta que será avaliada, tendo o *feedback* dos usuários que entenderão essa tradução e esses códigos propostos. Ainda na figura 4, a contiguidade por convenção se apresenta nas duas etapas iniciais pois são regras estabelecidas, assim como normativas do projeto. Essas descritas na etapa de briefing e de conceito, dando corpo a todo restante da tradução.

A última imagem, que diz respeito aos tipos de semelhança do legi-signo (fig. 5) apresenta inicialmente a semelhança por qualidade. Em um comparativo, esta que também está próxima ao ícone e a contiguidade topológica, busca tornar semelhante os dois lados da mensagem, ou seja, a descrição de uma personagem em um livro, traduzida para uma ilustração, tende a seguir bases qualitativas para sua criação. Por isso, essa diretriz está vinculada as etapas centrais da metodologia, envolvendo principalmente a criatividade e a geração de alternativas, idêntico a contiguidade topológica.

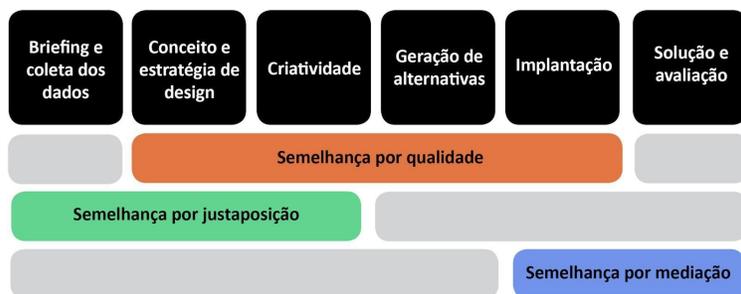


Figura 5: Comparação das etapas metodológicas com a relação de semelhança.  
Fonte: Os autores.

A semelhança por justaposição, que visa uma proximidade e não uma semelhança por qualidade, está presente no início do projeto, pois é na definição conceitual que os ilustradores e designers serão definidos, as imagens dos painéis serão geradas e em casos de mídias como cinema e televisão, é nessa fase que atores próximos aos descritos no texto, roteiro ou livro serão definidos. Já a semelhança por mediação faz o fechamento das etapas, pois sem um telespectador, sem um leitor, um usuário final que consuma aquela mensagem, não existe sentido nenhum cada etapa desse processo. A mediação acontece entre mensagem e receptor, este fará a interpretação do signo traduzido e reconhecerá o contexto pelas imagens não-verbais da tradução. Também serve de validação e *feedback* para que a mensagem seja melhorada em novas criações.

## 4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

### 4.1 IDENTIFICAÇÃO DAS ETAPAS EM UM PROCESSO DE TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

Após analisar as relações em comum das etapas projetuais com as características da tradução intersemiótica, essa seção visa sugerir e discutir seis etapas que fomentam uma metodologia de tradução intersemiótica no design gráfico. Para chegar a um processo de tradução intersemiótica, indiferente se a necessidade está em produzir novas capas para uma coleção de livros, um comercial de TV a partir de um roteiro, ou a criação de uma personagem por meio de um briefing, se faz necessário a passagem por seis etapas distintas, sendo elas: necessidade do projeto, conceitos-chave, mídia, painéis visuais, geração de alternativas e solução e validação (fig. 6).

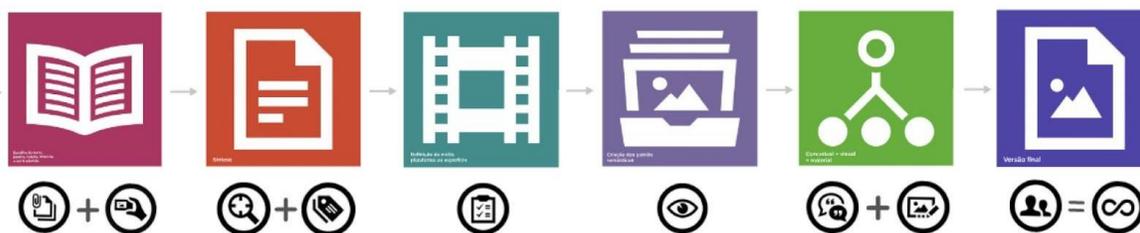


Figura 6: Proposta de metodologia projetual com ênfase na tradução intersemiótica.

Fonte: Os autores.

A necessidade do projeto como primeira etapa se faz necessária para conhecer e analisar o texto a ser traduzido, buscar mais informações sobre o que se deve executar e se nutrir do *briefing*. Este por sua vez, é uma ferramenta que se une com a pesquisa para fortalecer os dados para o início do projeto. O briefing auxilia no processo de tradução indicial, pois possui as diretrizes do projeto. Em um caso de um projeto gráfico de um livro, a leitura do mesmo ou do capítulo selecionado pelo próprio autor se faz importante. Pesquisas complementares são fundamentais nessa etapa.

Conceitos-chave: é necessário gerar uma síntese da leitura e do texto e das informações do briefing. Inúmeras ferramentas e técnicas podem auxiliar nesse processo. Sugere-se nessa abordagem utilizar a ferramenta de mapa mental (*mind maps*) para selecionar as principais palavras-chave da história, ou do roteiro a ser traduzido. Outra ferramenta que auxilia nesse processo é o *Many Eyes* da IBM, desenvolvido pela pesquisadora brasileira Fernanda Viegas ([www.manyeyes.com](http://www.manyeyes.com)). Nele é possível sintetizar dados de texto ou de números possibilitando uma melhor compreensão dos mesmos. Aqui, dependendo do tipo de tradução, são coletados de cinco a dez conceitos e palavras-chave que nortearão todo restante do projeto. São essas palavras que darão corpo a tradução icônica, gerando qualidades do signo para passagem de uma linguagem a outra. Como já discutido no capítulo anterior, as palavras podem gerar metáforas que facilitem no processo de tradução.

A definição da mídia a ser trabalhada precisa ser clara e detalhada. Caso seja necessário desenvolver uma capa de revista com base em uma matéria, ou um comercial de 30” com base em um roteiro, precisa-se conhecer os limitadores e as possibilidades que essa mídia lhe oferece. Tamanhos, definição, dinâmica, cores, material, estrutura, som, interatividade, tudo isso pode agir a favor ou contra o trabalho. A mídia implicará diretamente nas etapas criativas. É nela que a contiguidade topológica se aplica, pois como já visto nas seções anteriores, a passagem pelos diferentes meios afeta a estrutura do signo. Sabe-se



também, que dependendo da mídia, a semelhança por justaposição pode se estabelecer por proximidade, como no caso de um ator, que possui semelhança com o descritivo do texto.

A quarta etapa é a criação de painéis semânticos para organizar as informações referenciais de cada signo. Em um processo de tradução de um poema para um projeto de design de superfície, por exemplo, os painéis são importantes para ditar traços marcantes, cores e conceitos visuais. Os painéis são os primeiros elementos de representação icônica nesse processo. São os elementos que aproximam a semelhança por qualidade, tornando os dois lados da mensagem conectados. Podem ser construídos com imagens de revista, na internet, desenhos, materiais do cotidiano, e tudo que possibilite uma representação visual dos conceitos-chave definidos na etapa dois.

A quinta etapa está na geração de alternativas. Com base nos dados coletados, é definida uma tríade composta do conceitual, visual e material. O conceitual é onde será defendido o projeto, suas diretrizes e pré-definições. No visual, os *roughs*, desenhos, escolha de tipografia, ilustração e todo tipo de grafismo do objeto traduzido. Por fim, o material, fazendo relação com o objeto tangível, como no caso da capa de um livro, que recebe um verniz localizado ou um alto relevo especialmente por conta do tipo de história ou contexto. Técnicas como *brainstorm* podem auxiliar na construção de conceitos visuais. A semelhança por justaposição é perceptível nessa etapa que aproxima não apenas o visual em seu processo de tradução, mas também as relações de formato e material em peças gráficas.

A sexta e última etapa é a solução e validação, onde a geração de alternativas aponta para um único caminho e a escolha do resultado final passa por uma validação definitiva de seu público para sim ser produzida. A importância do *feedback* se dá para corroborar se os mesmos terão todos os entendimentos necessários da peça criada, além de trazer mais referências para futuras criações na mesma área. Isso faz referência com a semelhança por mediação, onde sem o intérprete, o objeto não é nada.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de tradução intersemiótica não é uma ferramenta ou um método rígido. Dentro de um projeto que envolva tradução intersemiótica se faz necessário o conhecimento de diversas etapas projetuais em design, mas acima de tudo, do trânsito dos signos pelas diferentes mídias.



Este artigo tinha como propósito apresentar a relação de hibridismo entre o design gráfico e a tradução intersemiótica e, com isso, gerar uma possibilidade de etapas que juntas, pudessem corroborar com um método aplicado. Com isso, o objetivo geral que tinha como propósito identificar as principais etapas metodológicas em projeto gráfico que levassem em conta a tradução intersemiótica foi apresentado ao término desse artigo. Para que esse objetivo fosse alcançado, se fez necessário apresentar o papel do design gráfico na produção de sentidos, as relações de linguagem verbal e não-verbal no design gráfico e identificar as relações entre metodologia de projeto gráfico e tradução intersemiótica.

O resultado foi satisfatório, mas ainda em processo de construção. Em uma nova etapa, busca-se a aplicação desse método e sua validação assim como adaptação. Entende-se que as perspectivas semióticas precisam ser melhor trabalhadas junto ao método, assim como o mesmo necessita ser mais flexível com cada tipo de projeto gráfico. Sugere-se uma nova investigação aplicando suas etapas seja em projetos profissionais, ou no meio acadêmico, a fim de conectar ainda mais as relações intersemióticas com o design gráfico.

## **REFERÊNCIAS**

ALESSI, Julio; et al. **A Tradução Intersemiótica Integrada ao Design Gráfico**. Anais IV Congresso Internacional de Pesquisa em Design. Rio de Janeiro, 2007

ALI, Fátima. **A arte de editar revistas**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2009.

CHAVES, Norberto. **La imagen corporativa: teoria y metodologia de la identificacion institucional**. México: G.G.Design, 1994.

CHAMMA, Norberto; PASTORELO, Pedro D. **Marcas & sinalização: práticas em design corporativo**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2007.

DAGOSTIN, Cristiane Gonçalves. **A charge-funcionamento efeitos de sentido em atividades escolares: leitura, pesquisa e produção textual**. 2011. Disponível em: <[http://busca.unisul.br/pdf/98633\\_Cristiane.pdf](http://busca.unisul.br/pdf/98633_Cristiane.pdf)>. Acesso em: 12 out. 2011.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

HESKETT, John; HESKETT, John. **Design**. 1. ed. São Paulo: Ática, 2008.

HEALEY, Matthew. **Design de logotipos + de 300 cases internacionais desconstruídos & analisados**. São Paulo: Rosari, 2012.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. 1. ed. São Paulo: Cultrix, 1970



JAKOBSON, Roman. **O que fazem os poetas com as palavras**. 2011. Disponível em: <[http://www.4shared.com/document/PGA7o4rc/O\\_que\\_fazem\\_os\\_poetas\\_com\\_as\\_p.htm](http://www.4shared.com/document/PGA7o4rc/O_que_fazem_os_poetas_com_as_p.htm)>. Acesso em: 20 de ago de 2011.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. Rio de Janeiro: Edgard Blücher, 2001.

MESTRINER, Fábio. **Design de embalagem: curso básico**. São Paulo: Pearson, 2012.

MORAES, Dijon de. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blucher, 2010.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PEON, Maria Luísa. **Sistemas de identidade visual**. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.

PLAZA, Júlio. **Tradução Intersemiótica**. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PERASSI, Richard. **Roteiro da Arte na Produção do Conhecimento**. Campo Grande, MS: EDUFMS, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. 7. ed. São Paulo: Brasiliense (Coleção Primeiros Passos), 2009.

VILLAS-BOAS, André. **O que é e o que nunca foi design gráfico: The dub remix**. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.