

## DESIGN DE IDENTIDADE VEGETAL FÖERSPAK: HIBRIDISMO METODOLÓGICO NO PROJETO DE UMA PLANTA-SÍMBOLO PARA A CIDADE DE PELOTAS/RS

**SZCZEPANIAK, Felipe Foerstnow<sup>1</sup>; WEYMAR, Lúcia Bergamaschi Costa<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas, Bacharelado em Design Gráfico; <sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas, Centro de Artes. foerspak@gmail.com

### 1 INTRODUÇÃO

A pesquisa versa sobre criação ou inovação de plantas ornamentais, isto é, sobre projeto de novas plantas, aquilo que denominamos enquanto design de identidade vegetal, conforme indica o título desta pesquisa. “Design de identidade vegetal Föerspak”, assim, refere-se ao projeto de novas variedades de plantas por mim realizadas (preciso esclarecer que Föerspak é meu nome artístico desenvolvido a partir da hibridização de meus sobrenomes: Foerstnow, de origem alemã e Szczepaniak, de origem polonesa).

Mais precisamente, a temática deste resumo circunda a hibridização de metodologias projetuais de duas áreas do conhecimento, design e biotecnologia, com o objetivo de criar uma planta-símbolo para a cidade de Pelotas/RS.

O que denomino enquanto hibridismo é a mistura entre métodos ligados ao design e métodos de produção de plantas. Esta área de conhecimento também possui outras denominações, tais como: design-melhorista; design vegetal; design de identidade vegetal ou, ainda, a expressão mais popular conhecida como biodesign. Esta união metodológica é fundamental para a realização do projeto de um produto vegetal. É preciso deixar claro que entendo como produto vegetal o objeto planta (ornamental, medicinal, alimentício, etc.) que é multiplicado (clonado), distribuído com valor comercial e que possui procedência (marca). Entretanto, penso que o objeto planta pode ser fruto de design autoral. Esta *nova* profissão a que me refiro não deve ser confundida com o design floral, ou seja, com os profissionais que desenvolvem arranjos florais para decoração.

Tenho me aventurado na interdisciplinaridade da temática deste resumo, enquanto aluno de design e, ao mesmo tempo, como observador e estudioso de outras áreas. O design, uma área de grande abrangência, está se dividindo ao proporcionar especialidades em seus diferentes campos de atuação (GOMES FILHO, 2006) e não é uma área puramente técnica ou restrita.

Segundo Charlotte; Fiell (2000, p. 7, grifo meu), “O Design não é apenas um processo ligado à produção mecanizada, é um meio de *conferir idéias persuasivas*, atitudes e valores sobre *como são ou deveriam ser as coisas...*”. Além de estar se dividindo em especialidades, o design também tem se associado a outras áreas do conhecimento. Os distintos campos do design e da biotecnologia, por exemplo, possuem em comum a capacidade de criar, de inovar, de compartilhar conhecimentos e objetos. De acordo com Bürdek (2010), em um futuro próximo o design entrará em contato com a biotecnologia.

Esta temática interdisciplinar não é discutida na área de design e muito menos em design gráfico, uma vez que os responsáveis por pesquisar plantas são, geralmente, os biólogos ou agrônomos, enquanto que aqueles que trabalham com melhoria vegetal são nomeados melhoristas ou *plant breeder* (AGCAS, 2011). Desenvolver um vegetal *in natura* caberia a um cientista daquelas áreas. Porém, lidar com formas, volumes,

texturas, cores, harmonia, moda, tendências, comunicação, desejo, emoção, em sumo, lidar com estética, não caberia a um designer?

O desenvolvimento da planta-símbolo, nesta pesquisa, é considerado um produto de design e não como arte porque, é fruto de uma metodologia projetual e não fruto de expressão e, depois, porque possui a função de símbolo e de produto industrial a ser, hipoteticamente, produzido e distribuído.

Além disso, a natureza não é mais aquela *natural*, pois sofre influência direta, e indireta, do homem. Então, a planta-símbolo será ainda parte da natureza? Em minha opinião, entender o natural como algo intocado não é mais possível devido ao grande impacto ambiental que o homem proporciona ao planeta.

Assim sendo, o objetivo desta pesquisa é apresentar uma metodologia projetual a ser utilizada por este *novo* profissional para a criação e desenvolvimento de um produto *in natura*, isto é, de uma planta-símbolo para a cidade de Pelotas/RS. Importa declarar que as plantas-símbolo geralmente representam eventos, cidades, pessoas, momentos, uma vez que símbolo é “o que representa ou substitui outra coisa, o que evoca, representa ou substitui algo abstrato ou ausente” (FERREIRA, 1988, p. 469). Proponho que a planta faça parte do patrimônio cultural<sup>1</sup> da cidade e que represente, de forma ecológica, a identidade da população pelotense.

## 2 METODOLOGIA

Antes de problematizar este projeto sobre design de planta-símbolo cursei, além das disciplinas dos cursos de artes e design do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), disciplinas de biotecnologia vegetal e de botânica. Além disso, participei de minicursos, de palestras e de práticas de micropropagação *in vitro* em laboratório da mesma universidade.

Para empreender esta pesquisa, faz-se necessário: 1º) Uma revisão bibliográfica a fim de investigar mais profundamente o tema (estudo de plantas, plantas-símbolo, metodologias projetuais, fundamentos do design, etc.), através de autores como Termignoni (2005), Redig (1983), Gomes Filho (2006), Flusser (2007), Frascara (2006), Charlotte; Fiell (2000), Câmara (2003) e Bürdek (2010), dentre outros e 2º) Depois de um estudo geral de cada área de conhecimento, para efetuar a hibridização de metodologias, é realizada uma revisão bibliográfica extensa dos autores que trabalham especificamente com a questão de metodologia: Frascara (2006), Redig (1983), Termignoni (2005), etc. Este material foi discutido e analisado com professores das duas áreas. Foram feitas cinco tentativas de hibridizar as metodologias antes de chegar à metodologia híbrida que será discutida nos resultados.

Tentar hibridizar métodos projetuais do design com os da biotecnologia vegetal inclui a realização de um questionário a ser desenvolvido com a finalidade de verificar, principalmente, a aceitação ou não do futuro produto vegetal pela população da localidade escolhida. Cem transeuntes serão entrevistados de diversas partes da cidade de Pelotas/RS, de ambos os gêneros e de idade entre 9 e 90 anos. As respostas serão divididas por faixas etárias, sendo elas: de 9 a 13 anos, de 14 a 20 anos, de 21 a 59 anos e de 60 a 90 anos.

<sup>1</sup> Fazer com que uma planta seja reconhecida como parte do patrimônio é, em minha opinião, trabalhar como uma *biônica inversa*. Explico-me: biônica é o “Estudo dos sistemas e organizações naturais visando analisar e recuperar soluções funcionais, estruturais e formais para aplicá-las à resolução de problemas humanos através da geração de tecnologias e concepção de objetos e sistemas de objetos” (BROEK, s/d, p. 3). Permito-me esta inversão na medida em que, geralmente, o designer pesquisa ideias da natureza e as aplica no objeto e, neste caso, dá-se o contrário, a cultura é que é transportada para o objeto vegetal.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A prática de laboratório – assim como aulas, palestras e minicursos da área da biologia, da biotecnologia e da agronomia juntamente com o estudo de bibliografias de design – possibilitam melhor entendimento a respeito de design vegetal, pois esclarece de que forma as plantas ornamentais são produzidas, manipuladas e, possivelmente, inovadas.

Bürdek (2010), um dos principais autores de design, escreve sobre o futuro da área e sobre a mudança de paradigma do design digital para o paradigma do design biológico. Sugere a bioinformática como novo recurso e, também, que o corpo humano deverá ser uma peça de design. A partir disso, e ao invés de focar no corpo humano, penso nas plantas também como um *corpo vivo*, pois evoluem espontaneamente e podem ser transformadas. Flusser (2007), assim como Bürdek (2010), pensa o futuro com o uso de recursos biológicos, pois “Aquele que quer avançar não se coloca mais sobre rodas, mas sim sobre asas, e uma vez que a biotecnologia tiver superado a mecânica, as máquinas deixarão de ter rodas e passarão a ter dedos, pernas e órgãos sexuais” (FLUSSER, 2007, p. 68). Por outro lado

A biotecnologia não é, entretanto, uma novidade. Há milênios o homem a pratica empiricamente, utilizando fungos e microrganismos na produção de bebidas e alimentos ou modificando, para seu próprio uso, por seleção ou hibridação, várias espécies de plantas e de animais (CÂMARA, 2003, p.167).

A partir da revisão bibliográfica, elejo duas metodologias projetuais provenientes da área do design: 1) A metodologia de Frascara (2006) e 2) A metodologia de Redig (1983). Ambas, juntamente com métodos de biotecnologia vegetal, são adaptados (Fig. 1) à realização do projeto do objeto planta-símbolo para a cidade de Pelotas, RS.

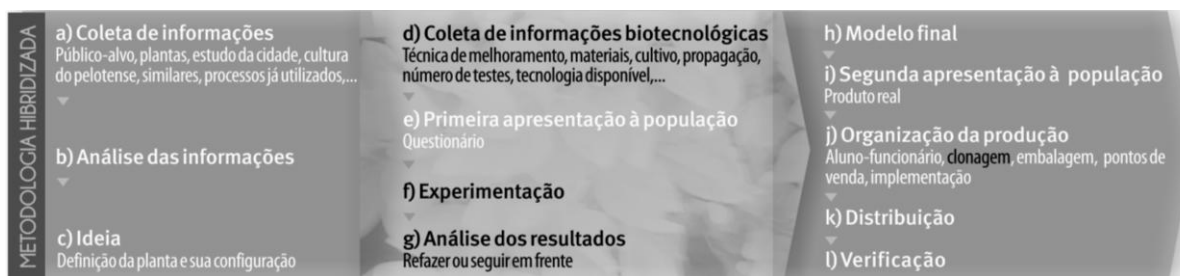


Figura 1 – Metodologia híbrida.

Os tópicos “d”, “f” e “g” constituem a inserção de métodos da área biológica. Com isso, a hibridização é realizada a fim de que proporcione, possivelmente, a concretização da imagem concebida no tópico “c”. O tópico “e” se refere ao questionário a ser aplicado o qual possibilita saber se o projeto será aceito, bem como conhecer o perfil e a cultura dos entrevistados. Em relação aos demais tópicos, pretendo desenvolvê-los ao longo de minha vida acadêmica.

### 4 CONCLUSÃO

O designer (com todo seu conhecimento gráfico, de produto,...) pode inovar na área de plantas ornamentais. As indústrias de desenvolvimento de plantas ornamentais também necessitam de profissionais com conhecimento de arte, design ou estética, ou seja, de um profissional interdisciplinar. O designer pode se apropriar do conhecimento da

ciência e o melhorista também pode estudar arte ou design em benefício da produção de novas plantas ornamentais, pois as empresas devem se manter atualizadas, uma vez que a novidade chama a atenção, gera desejo e novos mercados. De fato, a fusão de conhecimentos pode ser complexa, mas através da metodologia criada pode ser possível o desenvolvimento do projeto até a sua concretização. O design se encarregaria do simbolismo, da comunicação e da estética, isto é, de como deveriam ser as coisas, como sugerimos no início deste texto. Já a biotecnologia vegetal sugeriria a técnica e os materiais necessários para a concepção e criação do produto vegetal.

Considero, enfim, que melhorar plantas e flores com base na estética, na criatividade, nos fundamentos do design e na simbologia pode gerar novos produtos o que pode acarretar em maior consumo e, conseqüentemente, em mais renda e embelezamento à região. A criação de uma planta-símbolo como patrimônio cultural, agrega valor à cidade, pois exhibe sua identidade e a representa de modo vivo e ecológico.

No momento, coletei informações sobre como modificar plantas ornamentais. Esta pesquisa terá a duração de aproximadamente cinco anos.

## 5 REFERÊNCIAS

AGCAS, s/d. **Plant breeder/geneticist: Job description**, 2011. Disponível em: <[http://www.prospects.ac.uk/plant\\_breeder\\_geneticist\\_job\\_description.htm](http://www.prospects.ac.uk/plant_breeder_geneticist_job_description.htm)> Acesso em: 28 jun. 2012.

BROEK, Fabrício Vanden, s/d. **Biônica e Design**. Disponível em: <<http://www.carlosrighi.com.br/177///Bionica/Bionica%20e%20Design%20-%20Vanden%20Broeck.pdf>> Acesso em: 28 jun. 2012.

BÜRDEK, Bernhard E. **Design: História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

CÂMARA, Ibsen de Gusmão. Problema ou solução?. In: TRIGUEIRO, André. **Meio ambiente no século 21: 21 especialistas falam da questão ambiental nas suas áreas de conhecimento**. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

CHARLOTTE; FIELL, Peter. **Design do Século XX**. Tradução: João Bernardo Boléo. China: Taschen, 2000.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Dicionário Aurélio**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira S.A., 1988.

FLUSSER, Vilém. **O mundo Codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRASCARA, Jorge. **El diseño de comunicación**. 1. ed. Buenos Aires: Infinito, 2006.

GOMES FILHO, João. **Design do objeto: bases conceituais**. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

REDIG, Joaquim. **Sentido do Design**. Rio de Janeiro: Imprinta, 1983.

TERMIGNONI, Regina Ramos. **Cultura de Tecidos Vegetais**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2005.