

Volkswagen

JAZZ





JAZZ

“UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
Bacharelado em Design de Produto

Vitor Defavari Belluco
Orientação: Profo Dr. Dorival Campos Rossi

AGOSTO 2022

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

- Agradecimentos
- Resumo / Abstract

01 - 02

CAPÍTULO 01 - O CONCURSO

- O Concurso
- O Tema
- Da música vim, da música partirei
- Solução

03 - 07

CAPÍTULO 02 - DESAFIO

- Energia
- O Desafio
- O Som

08 - 11

CAPÍTULO 03 - DESENVOLVIMENTO

12 - 31

- Piano
- Ambiente
- Moodboard
- Ideations
- Ilustrações
- Interação
- Música
- Energia
- Modelagem
- Renderização
- Imagens

CAPÍTULO 04 - CONCLUSÃO

32 - 35

- Conclusão
- Bibliografia

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos aqueles que me guiaram desde o princípio na jornada do Design, sendo eles, professores, tutores, amigos e veteranos que se disponibilizaram a me transmitir seus conhecimentos, e também a me auxiliar a enxergar o melhor caminho para o desenvolvimento.

À minha família, que nunca deixou faltar apoio emocional, moral e financeiro para que eu sempre tivesse acesso às melhores plataformas para absorção de conhecimento.

Ao time de Design da CAIO Induscar, que me possibilitou a adquirir experiência valiosa para minha carreira profissional.

E também, ao time do Aiboo Delivery, empresa em que atualmente faço parte. Por sempre me inspirar a melhorar e me atualizar, para trazer os melhores resultados.

RESUMO

Este projeto tem a intenção de propor uma nova experiência de interação entre as pessoas da cidade, e com ela, gerar ondas sonoras que podem ser convertidas para suprir um problema cada vez mais evidenciado nas novas gerações, a energia.

Toda civilização necessita de energia para poder se consolidar e crescer. Porém, em um determinado momento de sua evolução, é necessário transformar a energia de fonte não renovável em energia limpa.

ABSTRACT

This project intends to propose a new experience of interaction between the people of the city, and with it, generate sound waves that can be converted to supply a problem that is increasingly evident in the new generations, energy. Every civilization needs energy to be able to consolidate and grow. However, at a certain point in its evolution, it is necessary to transform energy from a non-renewable source into clean energy.

CAPITULO 01

o CONCURSO



O CONCURSO

Para um bom entendimento do projeto, é preciso primeiro entender a trajetória e o contexto por trás dele.

Desde cedo, sempre fui apaixonado por carros, então, quando estava no final do ensino médio, acreditava piamente que engenharia seria o curso ideal. Porém, após algumas tentativas não sucedidas, decidi pesquisar melhor sobre os cursos e possibilidades. Foi quando me deparei com o curso de Design da UNESP, e apesar de ainda não saber sobre o desenho automotivo, me interessei pelo curso.

Após conseguir adentrar na universidade, descobri o universo do Design de carros e shapes e me coloquei cada vez mais nesse meio, buscando referências, contatos, estudos, cursos, até que me deparei com o concurso Talento Design Volkswagen.

Com a vaga de estágio em uma das maiores montadoras do mundo, o desejo por fazer parte dos premiados só aumentava com o passar dos anos, e no ano de 2021, apesar de não ter feito parte do novo time de estagiários, o concurso mudou meu jeito de ver o mundo.

○ TEMA

Nesse ano, o concurso trazia como desafio, que cada estudante desenvolvesse uma proposta de produto Volkswagen relacionado a sua realidade e que contribuísse para o seu dia a dia, facilitando tarefas, propondo mudanças ou mesmo criando novas funcionalidades.

DA MÚSICA VIM, DA MÚSICA PARTIREI

Desde o princípio, a música esteve presente em minha vida. Afinal, se não fosse por ela, não teria nem nascido.

Meus pais, o violoncelista Fabio Belluco e a pianista Soraia Belluco se conheceram ainda crianças na escola de música Empem, em Piracicaba, onde tocavam juntos na Orquestra Infanto-juvenil.

Após isso, começou uma forte amizade e mais tarde se consolidou em um sério namoro que perdurou por 8 anos e em seguida um casamento que já dura quase 30 anos de muita música e amor.



SOLUÇÃO

Tendo em mente que o projeto deveria ter como base minha história, sem pestanejar decidi que o projeto deveria ser parte de mim e de tudo que gosto ou já gostei em algum momento.

O projeto deveria conter lucidez e ao mesmo tempo emocional, eu buscava uma ponte entre a total desruptura e o “pé no chão”.

Para fazer isso, escolhi trazer todo o cuidado com reflexos e superfícies presentes no automobilismo para a versatilidade e elegância do mundo da música.



CAPITULO 02

DESAFIOS

Toda civilização, para que possa se desenvolver, precisa aprender a utilizar de recursos ao seu redor para desenvolver ferramentas que possam ajudá-lo em tarefas do cotidiano, a fim de economizar tempo. Porém, para isso, é necessário aprender que a natureza tem regras, e na maioria das vezes é impossível quebra-las.

A mais importante delas, é a que torna uma civilização mais avançada que outra. E é o fato de que nada nunca é criado, e sim transformado. Visto isso, o que se torna mais importante para desenvolver tais ferramentas, é o consumo energético, pois é isso que possibilitará tal transformação.

Prova disso, que em 1964, o astrofísico russo Nikolai Kardashev desenvolveu uma escala para medir o nível de avanço de uma civilização, tendo como base no montante de energia coletada pela mesma. Essa escala possui 7 níveis, tendo como principais os 4 primeiros.

O tipo 0, que aproveita energia proveniente de seu planeta, mas não em todo potencial; O tipo 1, que já consegue aproveitar de forma completa o potencial energético de seu planeta; O tipo 2 que utiliza de forma completa a energia proveniente de sua estrela; E o tipo 3, que pode utilizar todos os recursos energéticos provenientes de uma galáxia.

A humanidade se encontra aproximadamente em 0,7 nessa escala, e pode sofrer grandes variações por conta do desafio energético que será enfrentado ainda nesse século.

O DESAFIO

O consumo energético é utilizado para as mais variadas tarefas, e hoje fazem parte do cotidiano da grande maioria das pessoas.

Porém, isso traz um desafio para a humanidade. Isso porque basicamente tudo que temos em nosso cotidiano, em algum momento da existência precisou ou precisará de energia. Seja para ser fabricado, ou para ser descartado, ou até para seu funcionamento.

Atualmente, cerca de 87% da energia produzida na Terra, é proveniente de fontes não renováveis (Petróleo, Carvão e Gás Natural).

Se for levado em conta o consumo atual, as previsões para a erradicação dessas fontes seriam o ano de 2088. Então, a civilização precisa achar uma forma de trocar toda essa porcentagem energética por alternativas renováveis capazes de suprir o avanço da tecnologia e consumo até o fim do século.

○ SOM

Tudo que se movimenta, está de certa forma produzindo energia, e a melhor forma para vencer esse desafio é extraí-la de forma eficiente e minimizando as perdas.

Apesar de ser contraintuitivo, o som é puramente movimento, já que se propaga por meio de ondas mecânicas, que são as vibrações. Ele está presente em todo lugar, por menor que seja, e é produzido por tudo o tempo todo.



CAPITULO 03

DESENVOLVIMENTO



AMBIENTE

Um instrumento é um item de muita cultura e arte, mas para ser bem aproveitado, deve-se ter uma interação entre as pessoas. Causando assim, uma redução no estresse urbano, quebra de rotina e interação entre as pessoas de maneira física e saudável, e mais importante para esse projeto, o som.

Esse projeto traz a temática do JAZZ em seus traços, com linhas que, assim como no estilo musical, quebram expectativas, sendo bastante emocionais, mas ao mesmo tempo retas e pontiagudas, simulando as quebras de ritmos da música.

PIANO

Com o tema do concurso e a busca pela minha personalidade no projeto, o piano foi uma escolha consciente para unir a preocupação com superfícies do mercado automobilístico com uma homenagem à minha família.

Além desses aspectos, também foram levados em consideração fatores para melhorar a qualidade e a reverberação sonora, para que assim, o aproveitamento e a captação da energia seja mais eficiente, e também traga uma melhor e mais imersiva experiência de usuário.

MOODBOARD

Experiência



PROBLEMA

- Caos Urbano
- Estresse
- Poluição

ELEMENTOS

- Música
- Tecnologia
- Sustentável

SOLUÇÃO

- Espaço Volkswagen
- Interação
- Gerando energia



Música

+



Interação

=

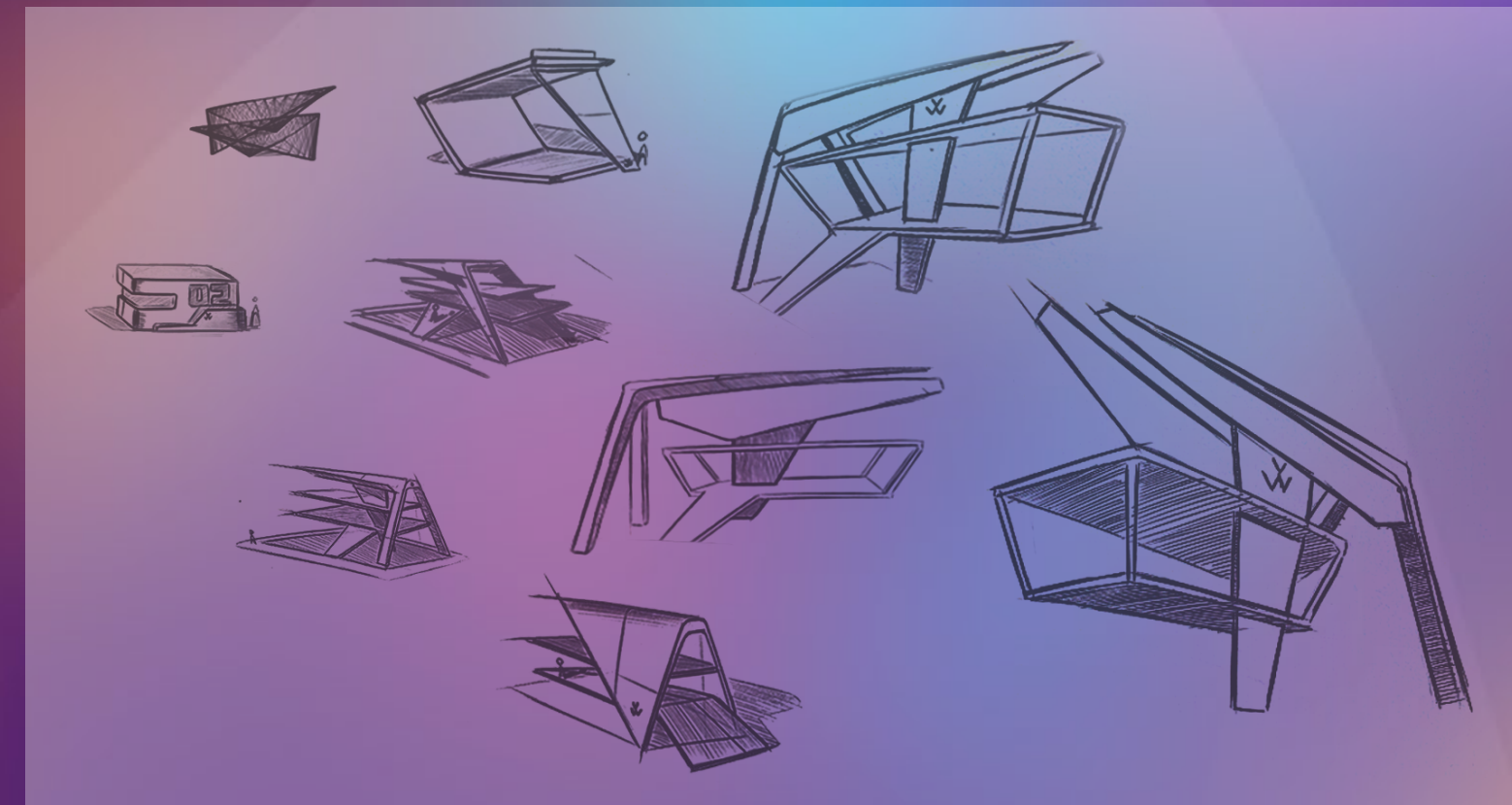


Calma

IDEATIONS

A parte de ideations é onde as ideias começam a tomar forma. Cada desenho contribui para a forma final, pois de cada um deles são extraídos atributos para serem mesclados com outros atributos de outros sketches. Fazendo assim, com que o processo seja mais proveitoso e completo.

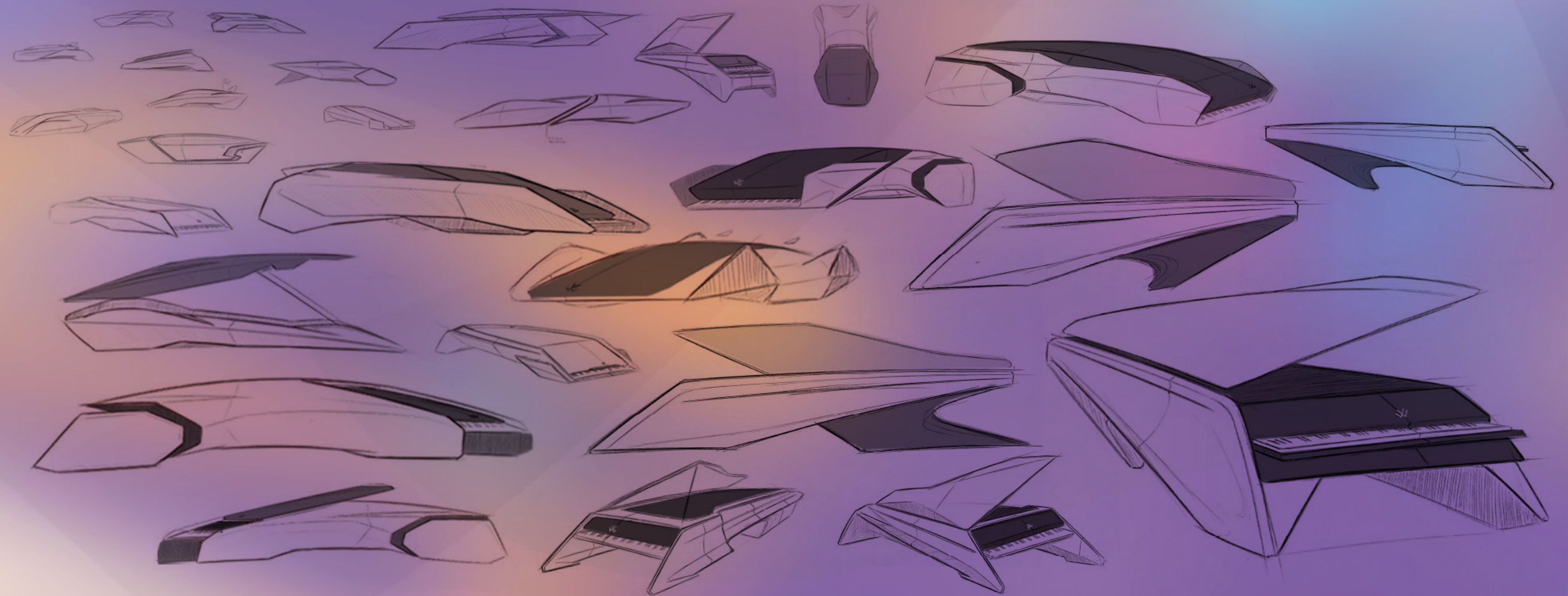
Quando se faz um projeto com uma marca, também são levados em consideração, alguns aspectos de DNA e Heritage da marca. Isso se dá, por uma questão de identidade e filosofia da marca trabalhada. Linhas, espessuras e proporção são alguns dos atributos considerados para um melhor design.



VW DNA

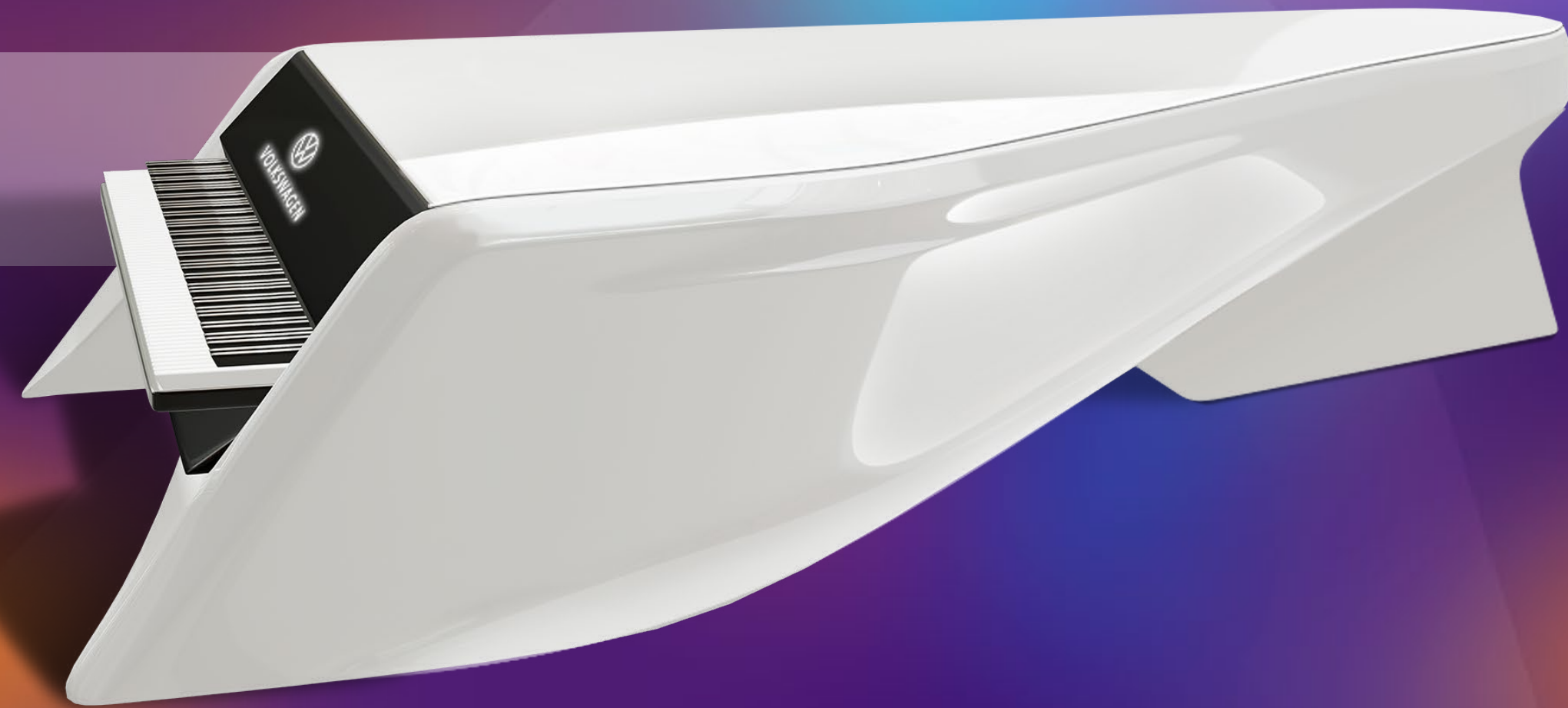


IDEATIONS



ILUSTRAÇÕES

As ilustrações tanto do piano quanto as do ambiente foram feitas no Adobe Photoshop, com auxílio de sketch manual e perspectivas pré-modeladas em 3D no Blender.



ILUSTRAÇÕES



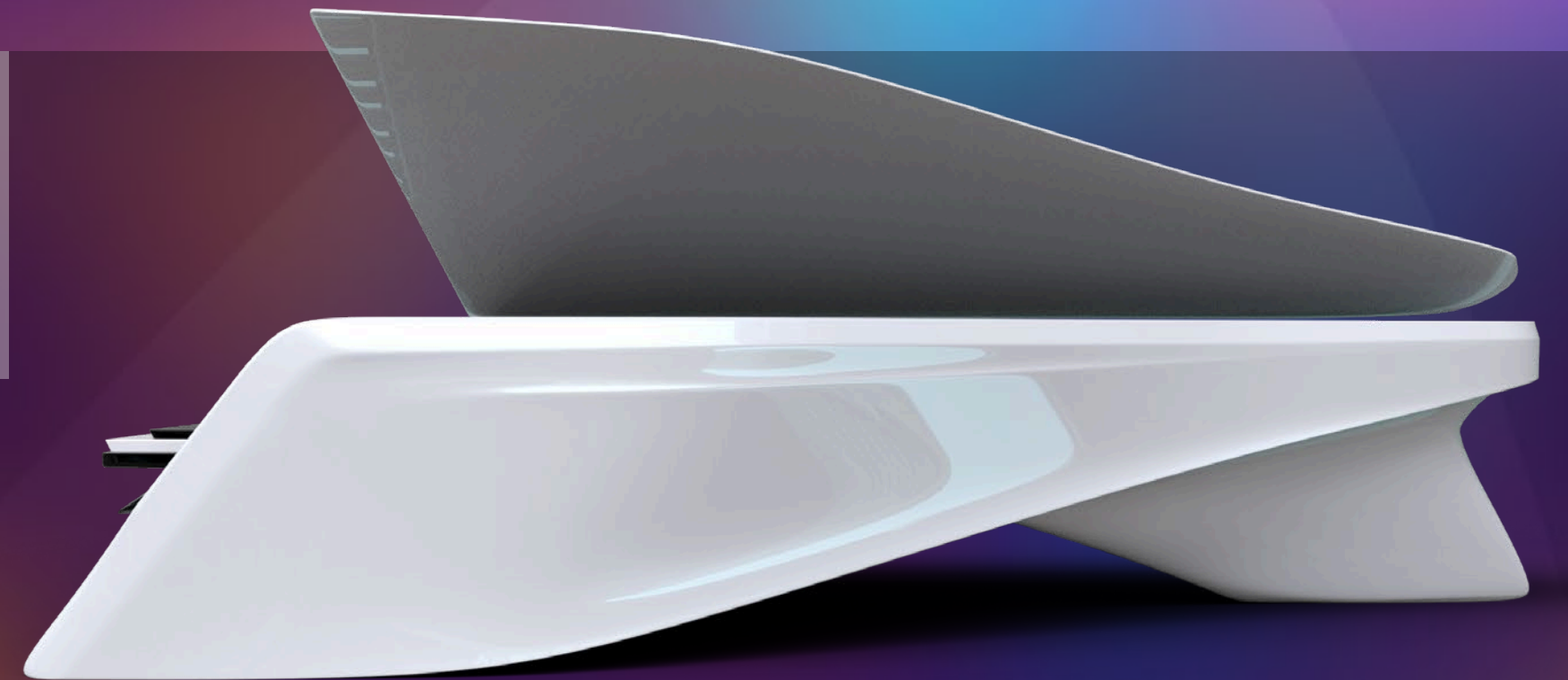
INTERAÇÃO

A fim de trazer o máximo possível de interação entre as pessoas, a experiência e imersão são fatores primordiais. Por isso o piano foi cuidadosamente disposto em um ambiente aconchegante para que todos possam se sentir bem, gerando assim, mais interação, diversão e estimulando a redução do estresse e poluição sonora dos grandes centros urbanos.



MÚSICA

Para trazer mais potência para o som, e conseqüentemente aumentar a geração de energia pela música, foi necessário aumentar a caixa acústica do piano. Com um corpo mais alongado, o som irá reverberar mais, trazendo mais volume, e maior vibração que será convertida em energia elétrica.

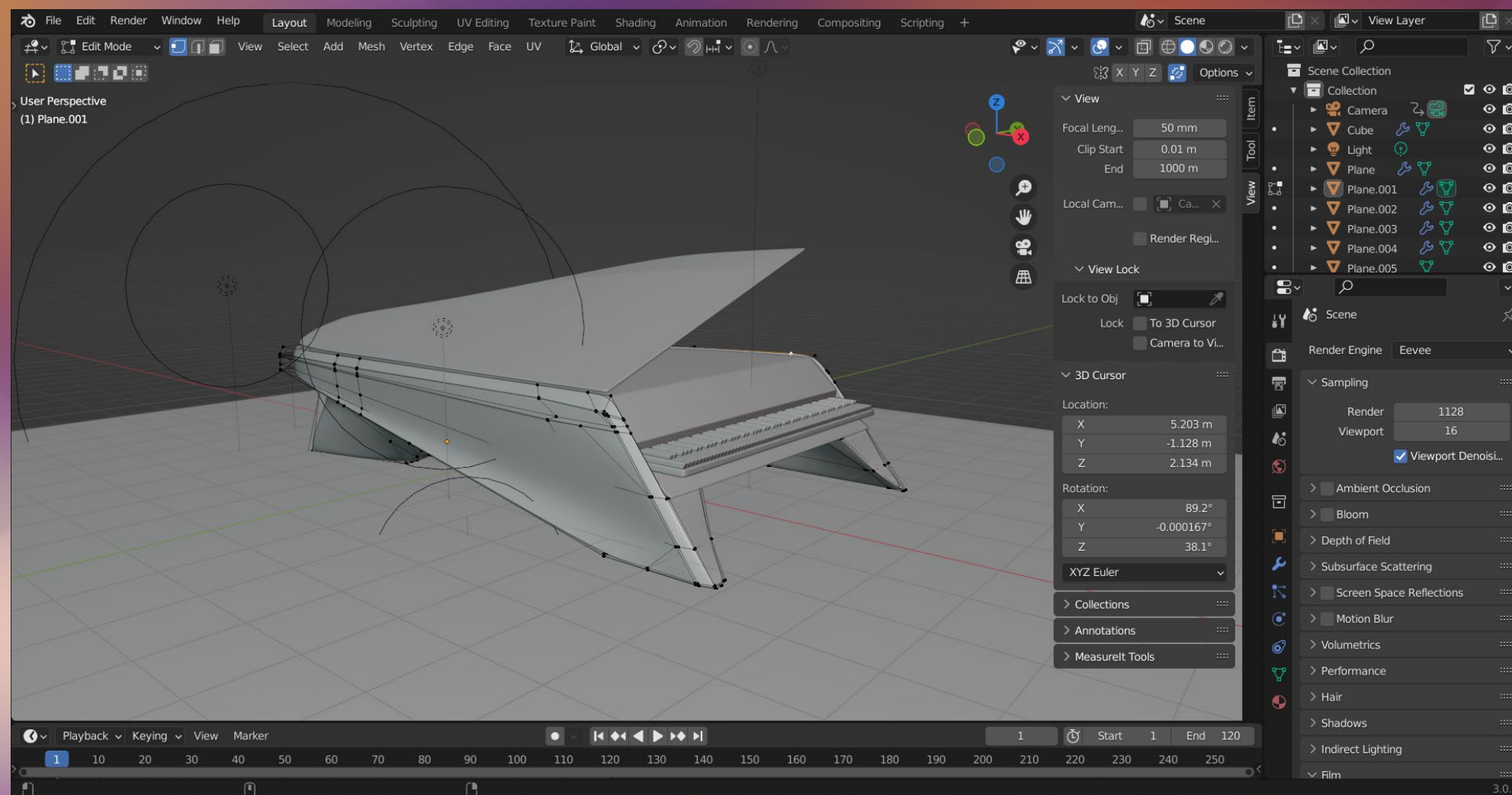


MODELAGEM

A modelagem foi feita integralmente no Blender por meio de Subdivision Surface.

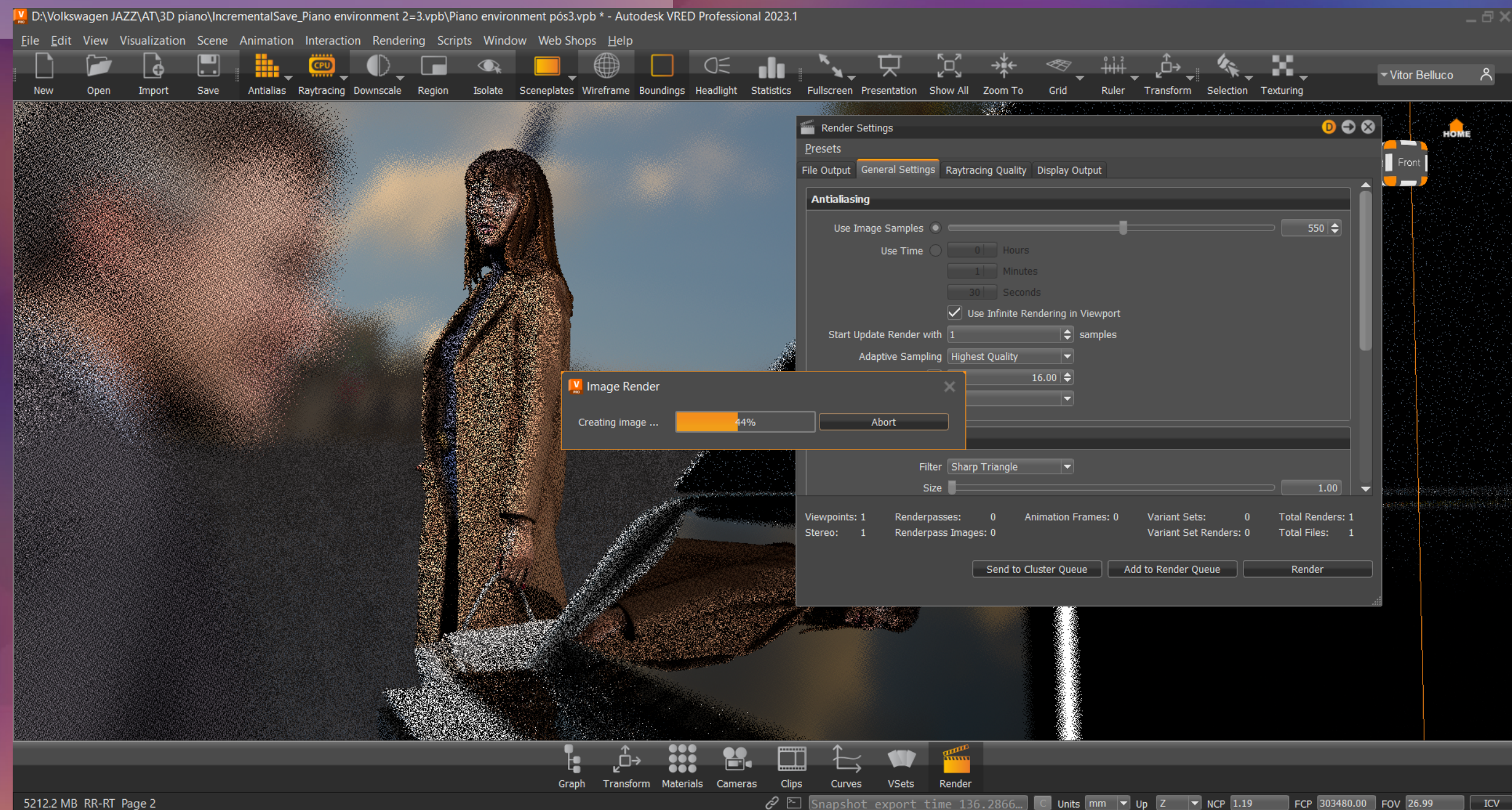
O processo foi dividido em partes, contendo Corpo, Parte Central e Interna.

O design foi projetado de forma em que o corpo e os apoios fossem uma peça inteiriça.



RENDERIZAÇÃO

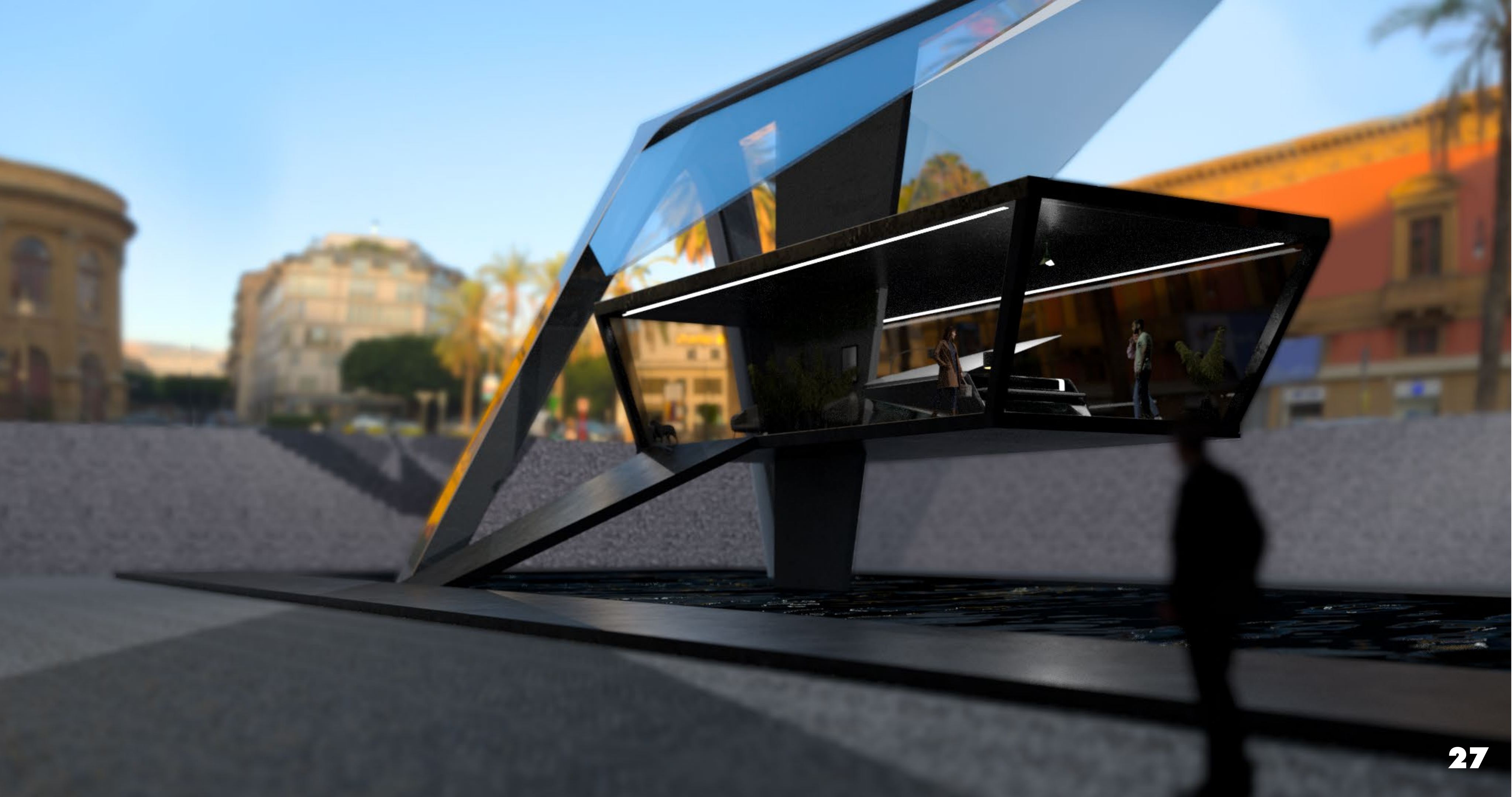
O Shading e a geração de imagens foi toda realizada no Autodesk VRED e após, tratada no Adobe Lightroom e Adobe Photoshop



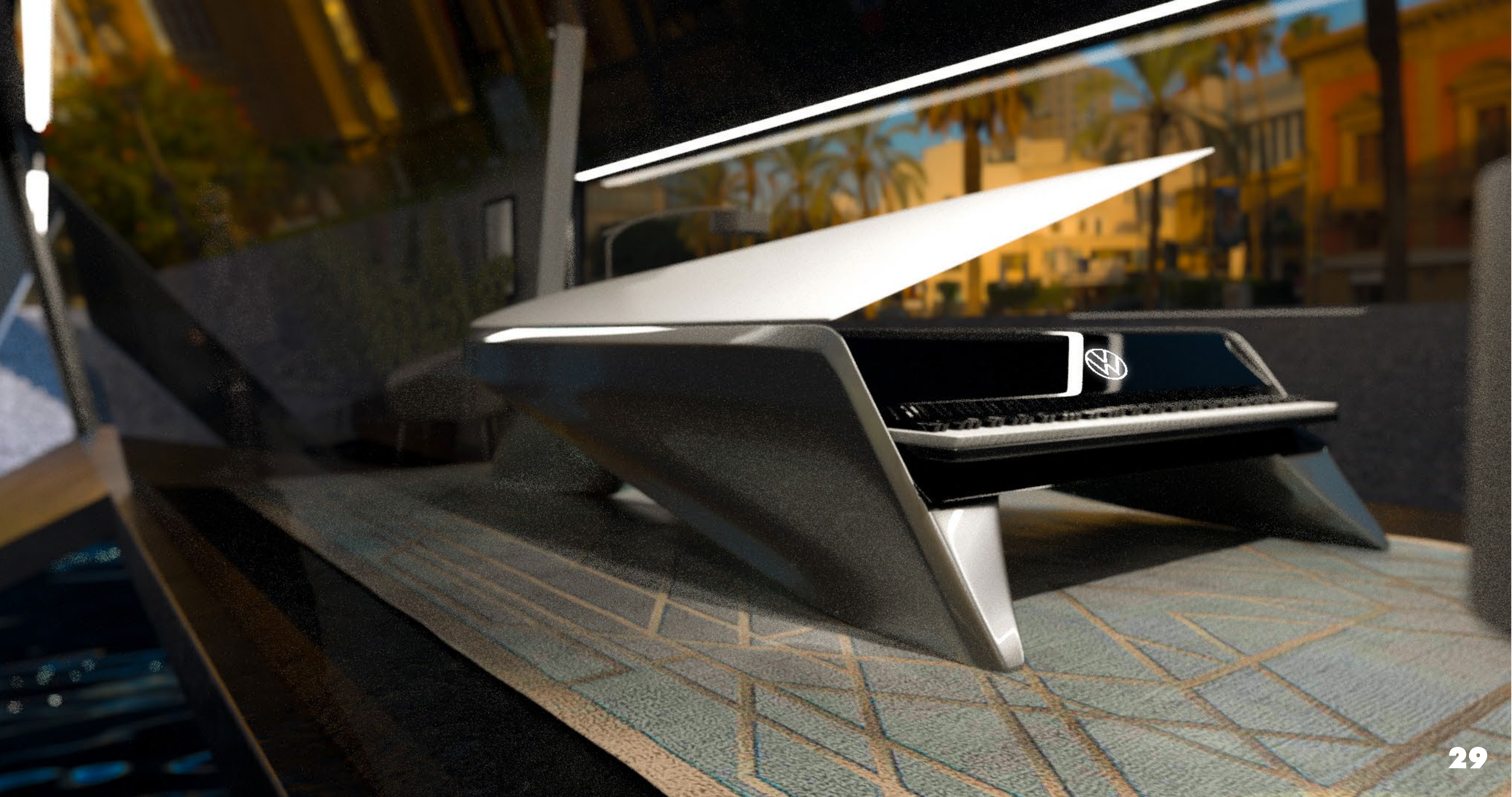


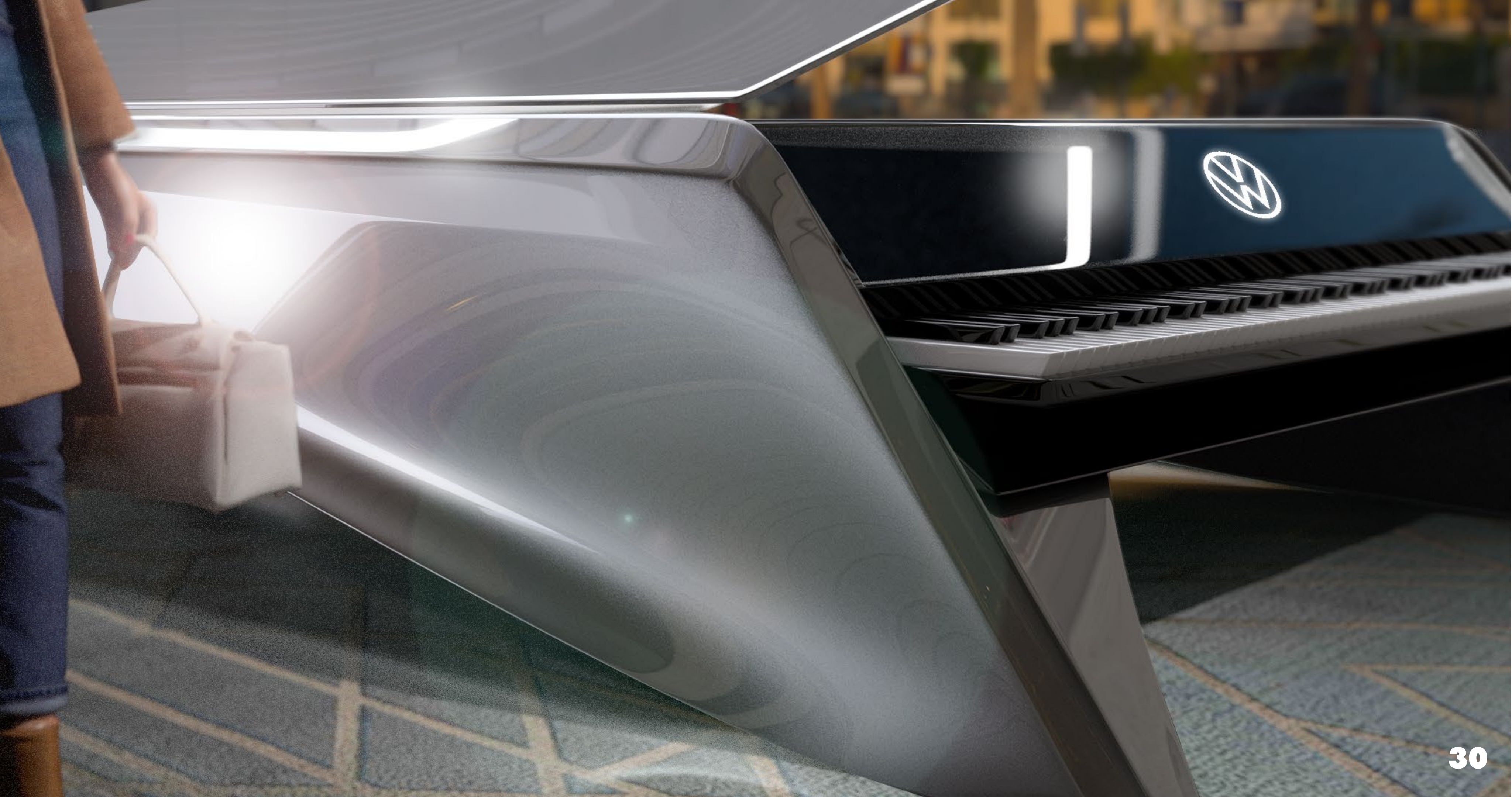








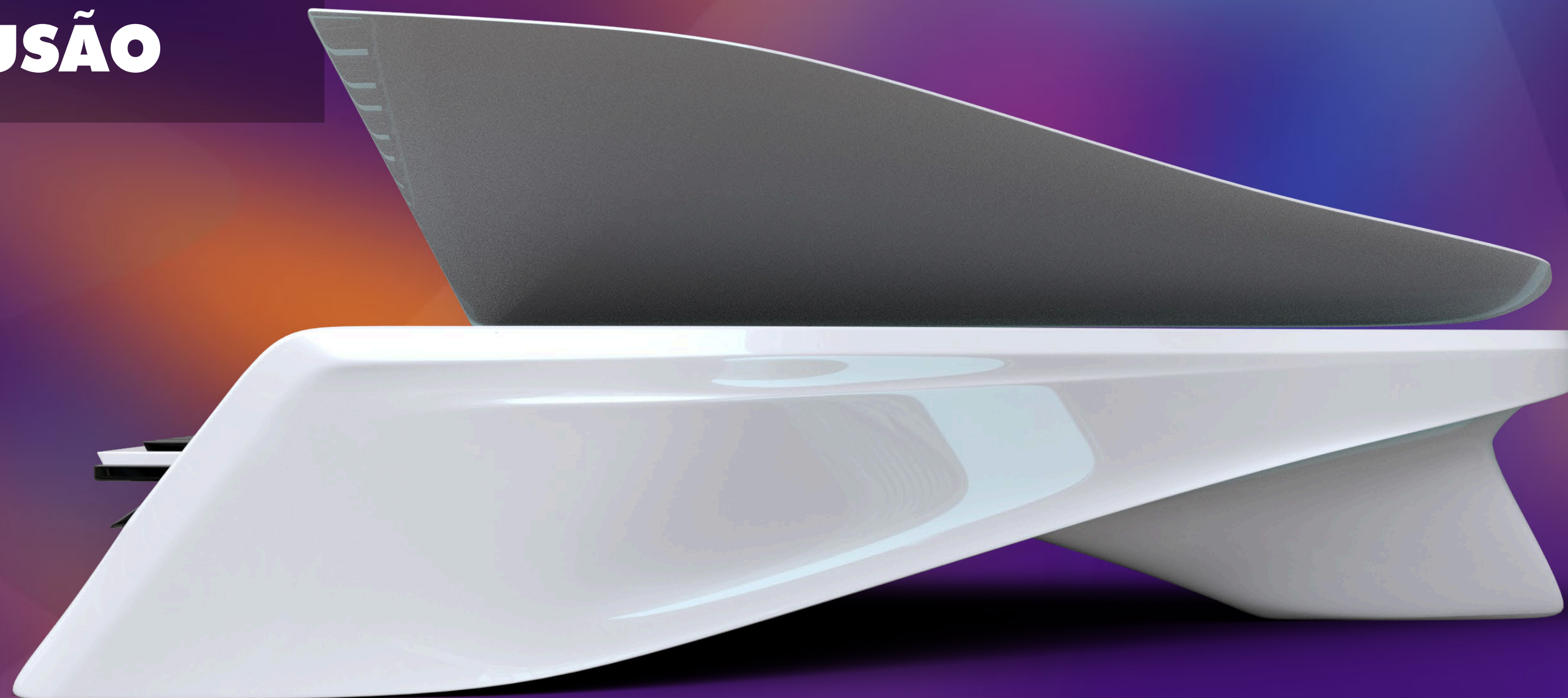






CAPITULO 04

CONCLUSÃO



CONCLUSÃO

O projeto, teve sua proposta voltada para a exploração conceitual do produto, considerando os aspectos técnicos, estéticos de marca e de experiência do usuário apresentadas previamente neste relatório. Diversas pesquisas, estudos e aulas foram levados em consideração tanto para o desenvolvimento da proposta, quanto para o desenvolvimento conceitual do escopo do projeto.

Visto isso, apesar de não ter ficado com a premiação do concurso, o projeto atingiu os objetivos principais, uma vez que faz uma ponte entre o lúcido e o disruptivo mundano, trazendo à tona todo o contexto musical histórico do autor, bem como as emoções, ideias e evolução durante a elaboração da proposta, projeto e geração de imagens.

Também ressalvo o aprendizado de novas ferramentas, bem como o VRED, utilizado na texturização e renderização dos modelos 3D. Que garantiram uma estética mais realista, possibilitando assim, uma melhor visualização para o todo, e buscando um maior conhecimento sobre o que vem sendo buscado e levado em consideração no mercado de trabalho.

BIBLIOGRAFIA

BEPPU, Fernanda Tiemi; NUNES E SOUZA, João Gaspar; KUSASKARIBA, Tiago. Conversão de energia sonora para energia elétrica utilizando alto-falantes. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

COSTA, Eduardo Fabiano da. Análise da substituição do fio de cobre por alumínio em captadores de som. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

DA GAMA, Deborah Monteiro; DE JESUS, Tarcia Nunes; LAURINDO, Viterbo Santos. FONTES ALTERNATIVAS DE ENERGIA NO FUTURO. REVISTA DE TRABALHOS ACADÊMICOS-CAMPUS NITERÓI, n. 2, 2016.

ROBERTSON, Scott; BERTLING, Thomas. How to Draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination. Designstudio Press, 2013.

SIMON, Daniel. Cosmic Motors: Spaceships, Cars and Pilots of Another Galaxy. Design Studio Press, 2007.

BIBLIOGRAFIA

SIMON, Daniel; ICKX, Jacky. The Timeless Racer: Machines of a Time Traveling Speed Junkie. Design Studio Press, 2013.

NORMAN, Donald A. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rocco, 2008.

LARICA, Neville Jordan – Design: de transportes: Arte em função da mobilidade. Rio de Janeiro: 2AB/ PUC-Rio, 2003. ISBN: 65-86695-9

FAGGIANI, Katia. O poder do Design – da ostentação à emoção. Brasília: Thesaurus, 2006. ISBN: 85-7062-522-7

CASTRO, Peri. Em busca da bela forma. Revista Dante Cultural. nº5 Abril de 2007. Disponível em: <http://www.colegiodante.com.br/pdf/revista_dante_cultural_05/DanteCultural5_Design.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2012