



Gramado – RS

De 30 de setembro a 2 de outubro de 2014

CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DO DESIGN E ANÁLISE SEMIÓTICA: instrumentos projetuais no desenvolvimento de produtos

Cilene Estol Cardoso
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
cilenestol@gmail.com

Marion Pozzi
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
mdpuzzi@terra.com.br

Maria do Carmo Gonçalves Curtis
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
maria.curtis@ufrgs.br

Resumo: O presente artigo aponta relações interdisciplinares que enfocam a história do design e a semiótica para a qualificação de projeto de produtos. Trata-se de uma diacronia de cadeiras históricas projetadas no Século XX, que foram organizadas sistematicamente e analisadas sintática e semanticamente, considerando-se semelhanças e diferenças, permanências e transformações. Objetiva-se com esse estudo aprimorar o domínio das linguagens de codificação e decodificação que caracterizam a configuração formal dos produtos, potencializando o fluxo de articulação dos atributos estético-formais. Tais relações originaram-se das experiências docentes das autoras, em disciplinas de História do Design, Semiótica Aplicada ao Design e Projeto. Com o modelo construído, buscou-se salientar como a contextualização histórica pode tornar-se um agente de intervenção no design e como a análise semiótica pode auxiliar na interpretação destes dados históricos, contribuindo para o desenvolvimento de novos produtos.

Palavras-chave: história do design, análise semiótica, projeto de produto.

Abstract: the current article points out interdisciplinary relations whose main target is the history of design and semiotics for the qualification of a product Project. It deals with a diachrony of historical chairs projected along the 20th Century, which were organized systematically and analyzed in a syntactic and semantic way, taking into account resemblances and differences, permanencies and transformations. The intention of this study is to ameliorate the mastery of the codification and decodification languages that characterize the formal configuration of the products, potentizing the fluency in the articulation of both formal and esthetical attributes. Such

relations, originated from the teaching experience of the authors in disciplines such as History of Design, Semiotics Applied to Design and Project. Once a model was built, there has been an attempt to emphasize how the historical contextualization can become an intervention agent within the design and how the semiotical analysis can assist with the interpretation of this data, contributing to the development of new products.

Key words: History of Design, Semiotical analysis, product Project

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo expõe considerações sobre algumas contribuições da história do design e da análise semiótica como instrumentos projetuais no desenvolvimento de produtos. Elas originaram-se das experiências docentes das autoras, em disciplinas de História do Design, Semiótica Aplicada ao Design e Projeto.

Várias são as questões observadas nas três disciplinas que fomentam o interesse em ressaltar os pontos de conexão entre elas.

Ao ministrar a disciplina de História do Design, observa-se, por exemplo, a dificuldade do discente em visualizar a relevância do conteúdo histórico do design na sua prática profissional de projeto, demonstrando falta de consciência sobre a importância desta ligação. Até mesmo alunos qualificados, em relação a conteúdos históricos, também apresentam dificuldades em compreender como a história pode tornar-se um instrumento de qualificação em um projeto.

A análise semiótica, por sua vez, pode auxiliar na compreensão dos fatos históricos e pode igualmente destacar o poder de significação destes fatos, ajudando na leitura e construindo conexões que podem resultar em alternativas de projeto. Nas aulas de Semiótica, ministram-se métodos de análises que amparam a leitura diacrônica de produtos. No entanto, percebe-se que a carência prévia de conhecimento histórico (social, político, econômico, estético, material e tecnológico) do discente desqualifica a análise.

Esta realidade do discente parece indicar uma carência de duas vias:

- a insuficiência de conhecimento teórico/crítico desqualifica a análise semiótica no projeto e
- a deficiência em métodos de análise semiótica prejudica a decomposição e utilização dos dados históricos de modo potencializado no projeto.

Na disciplina de Projeto, a limitação do discente ao analisar a pesquisa diacrônica em profundidade, de modo a destacar indicativos de alternativas de projeto, torna-se ainda mais evidente. Os alunos até são capazes de coletar dados com eficiência, mas o baixo nível de conhecimento histórico e de capacidade analítica os impede de decompor e examinar os dados com eficácia. Eles demonstram fragilidade ao construir um diagrama que ressalte as considerações e as inferências sugeridas pelos dados. A partir de tal cenário, passou-se a considerar a hipótese de que o problema, possivelmente, esteja na combinação da ausência de repertório histórico com a deficiência analítica desses dados.

Portanto, este artigo objetiva ressaltar a relação interdisciplinar entre história do design e análise semiótica (sistemática e organizada), para a qualificação de projeto de produto, enfatizando a importância desses conteúdos no aprendizado do designer.

Para tanto, desenvolve-se, na Seção 1, considerações sobre a história do design. Na Seção 2, mostra referências sobre análise semiótica no design. E na Seção 3, apresenta-se um exemplo que articula conteúdo histórico e análise semiótica como instrumentos de projeto. Para concretização do exemplo, optou-se por selecionar uma classe de produto: cadeira. Definiu-se o período histórico: século XX. E determinou-se o critério de seleção das cadeiras: representatividade de inovação e período cronológico.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DO DESIGN: um instrumento de projeto

Nesta seção, pretende-se apresentar autores que consideram a história um instrumento de mudança e de inovação.

Boschi (2007) defende que o conhecimento histórico é ativo. Para ele, a história, ao investigar sobre as experiências do passado, contribui para compreender o presente, além de apontar possibilidades e escolhas para o futuro. A história vai muito além do conhecimento do passado, ela oferece uma visão abrangente da sociedade e dos homens que a integram e a transformam.

Bonsiepe (1984), ao se referir à metodologia de projeto de produto, indica a análise diacrônica como uma etapa importante do processo. Ele entende que a pesquisa e análise das evoluções e as mudanças sofridas pelo produto no transcurso do tempo histórico podem apontar alternativas que já foram materializadas, assinalar adaptações possíveis de melhorias e indicar proposições de soluções inovadoras. Assim sendo, a história estuda o passado com o objetivo de obter soluções para os problemas atuais. Como um instrumento de ação no presente, serve para transformar homens (designers) em agentes de mudanças do processo histórico.

Para Boschi (2007), existem duas noções de tempo: o tempo histórico e o tempo cronológico, da natureza. Para percebermos o tempo, é necessário haver mudanças. Portanto, o tempo é a percepção das semelhanças e diferenças, das permanências e transformações. O tempo é um instrumento para o historiador medir a mudança; serve para ordenar a história, colocar os acontecimentos em ordem cronológica. Da mesma forma, a periodização é uma ferramenta prática do historiador para oferecer uma compreensão da totalidade, estabelecer como os fatos se articulam e como as permanências e rupturas caracterizam uma determinada época.

A história observada pela perspectiva das semelhanças e diferenças citada por Boschi (2007) reforça a importância da análise diacrônica proposta por Bonsiepe (1984). Isso porque são os contrastes de estilos, formas, materiais, processos produtivos e conceitos entre os produtos analisados que irão revelar as possibilidades adequadas às novas proposições de produtos em desenvolvimento. A coleta e análise diacrônicas auxiliam na identificação dos atributos que constituem a linguagem do produto, qualificando a consciência do designer em relação aos códigos utilizados em determinadas classes de produtos que os classificam como semelhantes ou diferentes de outros em um determinado período.

O historiador de design Gert Selle (1973 apud Bürdek, 2006, p.286), já na década de 70, antecipa a existência da linguagem do produto, na medida em que entendia que os objetos de design não eram apenas portadores de funções, mas eram

sempre portadores de informação. O autor preconizava a "codificação" da linguagem dos produtos como uma tarefa futura importante do design e defendia sua pesquisa científica. Conforme Selle, o princípio de "linguagem de produto" deve ser pautado por uma atitude crítica, pois se trata de descobrir os conhecimentos subjacentes que estão sob a "linguagem de definição dos produtos" para também comunicá-los e usá-los de modo estratégico.

Sistematizada e organizada, a análise diacrônica qualifica o designer na fluência, no domínio da linguagem de definição dos produtos analisados, mas somente a história (estudada criticamente) destes produtos contextualizada com seus usuários (em seus respectivos tempos) pode qualificar as inferências de análises em níveis mais profundos. A teoria, utilizada como portadora de informação, pode revelar conexões simbólicas existentes entre esses produtos e seus usuários ao longo da evolução humana. Assim, o processo de codificação e decodificação da linguagem deixa de focar apenas no produto e passa a considerar também o usuário desse produto, o que torna a análise mais complexa, demandando um aporte específico para tal: a semiótica.

3. ANÁLISE SEMIÓTICA: um instrumento de projeto

Nesta seção, apresentam-se autores que apontam a importância da semiótica enquanto instrumento de análise no processo de design. A busca por métodos e ferramentas que contribuam com a qualificação de projetos, dando aos produtos um poder estratégico de significação perceptível pelo consumidor, tem sido uma preocupação constante no campo do design. Diversos são os autores representativos da área do design que confirmam essa realidade.

Krippendorff (2000, p.88) afirma que o "paradigma de se projetar produtos funcionais para produção em série (...) morreu com Ulm". Para o autor, o design com o foco no produto e em seus aspectos objetivos passou a dar lugar a um design centrado e direcionado ao ser humano e a seu modo de ver, interpretar e conviver com o mundo. Os designers não devem apenas projetar coisas, mas devem entender suas ações como "práticas sociais, símbolos e preferências". Para o pesquisador, "não reagimos às qualidades físicas das coisas, mas ao que elas significam para nós".

A análise semiótica é um instrumento que explicita o potencial de significação de um produto. Este "check-up" visual, tátil, sonoro e olfativo, por meio da análise, pode ajudar a detectar os efeitos que o objeto está apto a produzir em um receptor. Esses efeitos são de vários níveis e estão ligados a vários fatores (formais, culturais, tecnológicos).

Bürdek (2006) coloca que, a partir dos anos 80, com o surgimento da expressão "linguagem do produto", confirmou-se que o design se encarrega principalmente das relações homem-objeto. Isso quer dizer que as ligações entre o usuário e o objeto estão no meio dos interesses do conhecimento. E, em seguida, ressalta: "a semiótica pode fornecer importantes subsídios para isso como modelo de esclarecimento".

Bürdek (2006, p.325), ao compreender o projeto como um processo que estabelece "conexões" entre os mundos simbólicos dos usuários (ou grupos de usuários) e os produtores de símbolos (as empresas ou os designers), ressalta a necessidade profunda de compreensão dos respectivos mundos simbólicos. E acrescenta que "esta forma de comunicação pode ser designada de codificação e decodificação de informações". O autor expõe ainda que, visto desta forma, os produtos podem ser "decodificados" por seus usuários quanto a seu conteúdo de

significado, se forem partes do sistema de sinais sociais, ou seja, tendo uma linguagem de produto.

Para confirmar, Bürdek descreve que os objetos têm muito mais do que apenas função, eles são objetos de cultura, carregam em si símbolos do dia-a-dia. O pesquisador afirma:

“(...) as coisas da natureza falam a nós, fazemos com que o artificial fale por nós: eles contam como foram constituídos, que tecnologia foi utilizada, de que contexto cultural têm origem. Eles nos contam também algo sobre os usuários, suas formas de vida, sobre se pertencem de verdade ou fingem pertencer a certos grupos, sobre atitude perante valores. O designer necessita, por um lado, entender esta linguagem, por outro deve fazer as coisas falarem por si sós. Nas formas dos objetos pode se ver e reconhecer as diversas formas de vida.” (BÜRDEK, 2006, p.231)

Cabe ressaltar que os autores apresentados apontam para a necessidade de o designer compreender a linguagem que estabelece a relação entre o produto e o usuário. Como desenvolver conexões entre os desejos e necessidades dos seres humanos com objetos constituídos a partir de atributos específicos? Como qualificar o designer para que consiga ler estas ligações já construídas e expressas ao longo da história?

Reitera-se que a análise semiótica contribui para o processo de design porque aprimora, refina, qualifica a percepção do designer ao selecionar, definir, organizar e analisar os dados coletados. A análise pode ajudar a detectar os elementos que constroem o estilo ou conceito do produto. Painéis semânticos podem ser constituídos estrategicamente, contando com um método de análise que pode minimizar os erros de interpretação ocorrentes no momento de seleção dos dados. Santaella (2007) reforça o poder da Semiótica quando aplicada ao Design, em especial no aperfeiçoamento da percepção:

“A semiótica é a teoria de todos os tipos de signos, portanto, ela nos permite compreender (...) imagens (...) em todas as suas dimensões e tipos de manifestações. As linguagens estão fundamentadas em esquemas perceptivos. Assim sendo, os processos perceptivos também fazem parte dos estudos semióticos. Além disso, a semiótica estuda os processos de comunicação, pois não há mensagem sem signos e não há comunicação sem mensagem. É por isso que a semiótica nos habilita a compreender o potencial comunicativo de todos os tipos de mensagens, nos variados efeitos que estão aptas a produzir no receptor.” (SANTAELLA, 2007, p. 59)

Embora seja recente a utilização da semiótica nas grades curriculares dos cursos de graduação em design, têm-se alguns métodos de análise transpostos da semiótica geral para a semiótica aplicada ao design. Neste estudo, optou-se por utilizar duas categorias indicadas por Charles Morris (1976): sintática e semântica.

Análise sintática: é a organização físico-estrutural, visual e estético-formal, e de suas interrelações sistêmicas. É o objeto concebido e produzido tal como se apresenta e que pode ser descrito pelo ordenamento de seus elementos constituintes. O produto pode ser constituído por apenas um componente ou formado por blocos de componentes identificados por sistemas e/ou subsistemas e peças isoladas (Gomes, 2006).

Análise Semântica: é a relação entre os signos e os objetos, ou seja, seus significados. É a relação dos signos com os objetos que eles realmente denotam ou possam vir a denotar. Assim, essa dimensão retrata os significados. Quem projeta um produto é conhecedor e emprega os signos dentro do campo semântico adequado. (Gomes, 2006).

Na Figura 01, é apresentada a análise sintática e semântica de uma cadeira de escritório como exemplificação das categorias de Charles Morris.


Análise sintática		Análise Semântica
<ul style="list-style-type: none"> - Espaldar grande - Giratória, 5 rodas - Regulagem de altura - Apoio dos braços em metal cromado - Estofamento de couro preto - Estrutura de aço 		<ul style="list-style-type: none"> - Objeto utilizado para se sentar - Cadeira utilizada em escritórios - Suntuosa - Cadeira de usuário com alto poder executivo

Figura 01 – análises semióticas: sintática e semântica.

Fonte – Elaborado pelas autoras, com base na pesquisa realizada.

Para clarificar a dimensão semântica de um produto, Umberto Eco (1968) apresenta o exemplo de uma cadeira que, como trono, tem na função "sentar" apenas uma entre muitas, e que muitas vezes é mal atendida. Ele expõe que o trono deve transmitir majestade e poder, mais do que a função de "sentar".

O autor amplia afirmando que estes significados são transferíveis também para outras cadeiras. Por exemplo, uma cadeira de escritório deve atender muito bem a preceitos ergonômicos, mas pode também revelar qual a posição hierárquica de seu usuário. Nas duas cadeiras apresentadas na Figura 02, verifica-se a abordagem de Umberto Eco (1968), em que a cadeira (A) aponta para uma hierarquia mais elevada por apresentar uma sintaxe mais nobre (estrutura inferior e apoio dos braços em metal cromado, estofado de couro e espaldar alto). A cadeira (B) constitui-se por uma sintaxe de elementos mais simples (estrutura inferior de aço carbono com pintura eletrostática, estofado de tecido, sem encosto para os braços e com espaldar mediano), o que indica uma hierarquia menos elevada. A visualização de ambas, lado a lado, reforça a distinção semântica dos produtos em análise.



Figura 02 – cadeiras de escritório.

Fonte – Elaborado pelas autoras, com base na pesquisa realizada.

4. CADEIRAS DO SÉCULO XX: análise sintática e semântica

Nesta seção, é apresentado um exemplo de conteúdo histórico analisado de modo sistemático: sintática e semanticamente. Para a concretização do exemplo, optou-se por selecionar uma classe de produto: cadeiras. Como critério de seleção das cadeiras, definiu-se a representatividade de inovação e o período cronológico.

Primeiramente, as cadeiras foram analisadas individualmente em suas dimensões sintáticas, na sequência representada na Figura 03.



Figura 03 – quadro sinótico-diacrônico de cadeiras com representatividade histórica.

Fonte – Elaborado pelas autoras, com base na pesquisa realizada a partir de imagens citadas individualmente no corpo deste artigo, com suas respectivas fontes

As cadeiras (A) e (B) dispostas na Figura 03 são classificadas como estilo “*Art Nouveau*”. Este movimento defendia o uso de formas orgânicas estilizadas, extraídas da representação realista ou convencional da natureza. Sua origem está na busca por um estilo unificado, representativo do contexto industrial do início do Século XX.

Segundo Cardoso (2004), o estilo “*Art Nouveau*” está associado à sinuosidade de formas botânicas estilizadas; à profusão de motivos florais e femininos; a curvas assimétricas e cores vivas; à exuberância vegetal de formas as quais brotam de uma base tênue, impulsionam-se verticalmente, entrelaçam-se e irrompem em uma plenitude redonda e orgânica.

A cadeira de encosto (A) foi desenvolvida em 1908 pelo arquiteto e designer de mobiliário Hector Guimard, considerado como um dos líderes do “*Art Nouveau*”. A cadeira é um exemplo desse estilo: espaldar alto e esguio, pernas elegantes com pés virados para fora e ornamentação delicada. Os longos suportes estruturais de ambos os lados do espaldar e os espaços abertos no apoio para a cabeça dão à cadeira um aspecto orgânico. O estofado de couro é guarnecido com tachas de bronze (TAMBINI, 1999).

A cadeira de espaldar alto (B) foi projetada por Charles Rennie Mackintosh em 1902. A harmonia e proporção dessa cadeira de espaldar alto é típica das obras de Mackintosh. O motivo floral estilizado ornamenta a parte externa do painel superior

do espaldar e se repete no tecido em tons pastéis suaves de verde e malva (TAMBINI, 1999). A cadeira apresenta uma estrutura geométrica repetitiva, que a coloca numa posição de vanguarda na época, pois apresentava características formais típicas do movimento modernista que se manifestara após a Primeira Grande Guerra Mundial (1914 – 1919).

Essas duas visões estéticas – orgânica (“Art Nouveau”) e geométrica (Modernismo) – contrapõem-se durante as primeiras décadas do Século XX. Movimentos artísticos de vanguarda como o Futurismo, o Cubismo, o Construtivismo e o De Stijl se alinham de maneira militante do lado da máquina como ideal estético e parâmetro para a produção/reprodução artística, apoiando a corrente estética geométrica.

O Modernismo promovia a geometrização das formas, direcionando-se cada vez mais em direção ao uso de motivos abstratos e/ou lineares. Segundo Cardoso (2004), os principais movimentos vanguardistas (com a exceção parcial do Surrealismo) abraçaram os seguintes valores estéticos: as máquinas e os objetos industrializados; a abstração formal e a geometria euclidiana; a ordem matemática e a racionalidade; a disposição linear e/ou modular de elementos construtivos; a síntese das formas e a economia na configuração; a otimização e a racionalização dos materiais e do trabalho.

A cadeira (C) “Red and Blue” (1917-18), do designer Rietveld, tornou-se um símbolo do movimento De Stijl e constituiu um exemplo importante da construção e do design de cadeiras do início do Modernismo, que racionalizava o ato de sentar e reduzia a cadeira a formas planas básicas. O artefato, composto de 15 suportes de faixa e duas tábuas de madeira compensada e pintadas, mostra o interesse de Rietveld pelo processo de produção em massa. As linhas, as formas e as cores remetem à obra do artista Piet Mondrian (TAMBINI, 1999).

As cadeiras (D) e (E) também representam o movimento modernista. Ambas foram desenvolvidas por membros da Escola Bauhaus. A cadeira Wassily (D) foi projetada por Marcel Breuer em 1925. Trata-se da primeira cadeira com cano de aço tubular dobrado e cromado, com encosto, assento e apoio para braços em couro tensionado. Sua forma teve como base um volume cúbico. As proporções cúbicas e o contraste entre a fluidez do trabalho em aço e a rigidez das faixas de lona encontram perfeita expressão nesta estrutura. Mecanicista, abstrata e racionalista, representa os princípios adotados pela Bauhaus e pelo movimento modernista: simplificação formal e funcionalidade.

A Cadeira Barcelona (E), projetada por Mies van der Rohe em 1929, assinala uma evolução estrutural em relação a Wassily – os canos tubulares foram substituídos por barras de aço, igualmente revestidas de cromo. Isso dava mais flexibilidade mecânica e leveza visual à peça. A cadeira foi projetada para o rei e a rainha da Espanha na ocasião da abertura da Mostra Internacional de 1929, em Barcelona. Sua aparência moderna conserva a impressão de luxo e formalidade associados aos tronos tradicionais. Duas barras de aço revestidas de cromo se cruzam para dar suporte ao espaldar e às pernas. O assento é de couro e espuma (poliuretano); a estrutura é leve e o desenho é simplificado.

A cadeira Paimio modelo nº 41 (F), projetada por Alvar Aalto em 1931-1932. Ele teve sua reputação alcançada com o uso de madeira contraplacada moldada, que começou a experimentar em 1929. Encontrou seu “métier” ao tratar de formas

orgânicas nessa cadeira. A técnica de madeira contraplacada foi posteriormente utilizada na década de 40, pelo casal Charles & Ray Eames nos Estados Unidos.

A cadeira (G) foi desenhada por Charles & Ray Eames em 1948, denominada de “Dar”, produzida para a Hermann Miller. Possui uma estrutura leve em aço dobrado, soldado e cromado. Conta ainda com concha em fibra de vidro, com acabamento em verniz, e tem um desenho orgânico, com adequação ergonômica. Essa poltrona foi apresentada pela primeira vez em uma competição intitulada Design de Mobiliário de Baixo Custo, no Museu de Arte Moderna, em Nova York.

A cadeira (H) desenvolvida por Eero Saarinen em 1955, chama-se Tulipa e foi projetada para a Knoll Associates. Possui base giratória em alumínio fundido pintado com tinta automotiva, a estrutura da concha é feita de fibra de vidro com acabamento lacado brilhante; a almofada é estofada com couro ou tecido. O desenho é simples, delicado (feminino) e orgânico.

A cadeira (I) foi projetada pelo designer dinamarquês Verner Panton entre 1960 e 1967. Trata-se de uma cadeira “empilhável” de plástico; a primeira a ser injetada num único molde. Esta cadeira exótica, produzida em várias cores vivas, tornou-se um ícone na década de 60. As versões originais foram produzidas em 1960, mas apenas sete anos depois os problemas técnicos foram resolvidos e a cadeira foi produzida comercialmente. Resistente, confortável e com um acabamento lustroso e de cores brilhantes, a peça reflete as propriedades únicas do plástico.

A cadeira sem forma fixa Sacco (J) foi desenvolvida por Piero Gatti, Cesare Paolini e Franco Teodoro, entre 1968 e 1969. Trata-se da primeira cadeira-pufe de sucesso. Sem estrutura, possui apenas uma capa macia com bolas de poliestireno. A ideia é que o usuário molde a cadeira conforme as necessidades do corpo. Isso reflete a simpatia pelos movimentos radicais antimodernistas na Itália no final dos anos 60 (TAMBINI, 1999).

A cadeira (L) tem o nome de seu designer: Diffrient. Foi projetada entre 1979 e 1980 para o sistema de assento de escritório da Knoll Internacional. Diffrient desenhou sistemas de mobiliário de escritório concebidos ergonomicamente. Com a sua qualificação em ergonomia, conseguiu promover uma interação muito completa entre o objeto e o usuário. Em 1952, tornou-se sócio da Henry Dreyfuss Associates, onde compilou informações sobre antropometria que possibilitaram seus estudos sobre ergonomia (quase uma repetição do que está em roxo). A cadeira Diffrient é giratória, com base de polímero e assento e encosto revestidos com espuma de poliuretano e tecido. Possui estrutura em tubo de aço pintado.

A cadeira Oh Chair (M) é um projeto do designer Karim Rashid, de 1999. Trata-se de uma peça com assento de polipropileno moldado de alto impacto, com acabamento fosco, produzida em diferentes cores e com forma orgânica. A estrutura inferior (pés) é de aço revestido de nylon. Este design foi concebido com o propósito de conciliar custo baixo, função e estética. A cadeira é flexível, “empilhável” e confortável.

Construída a análise sintática, embora simplificada, de cada uma das cadeiras selecionadas, construiu-se um gráfico de cruzamento com as respectivas cadeiras considerando-se as variáveis cronologia e estética (Figura 04). Com isso, procurou-se estabelecer uma representação que facilitasse o desenvolvimento da análise semântica, de modo que as cadeiras pudessem ser analisadas comparativamente, umas em relação às outras, levando-se em consideração as semelhanças e as

diferenças, as permanências e as transformações e o que isso significa em relação à evolução do design nessa classe de produto.

A variável “cronologia” foi dividida em décadas. A variável “estética” foi dividida em três movimentos: Pré-modernismo, Modernismo e Pós-modernismo.

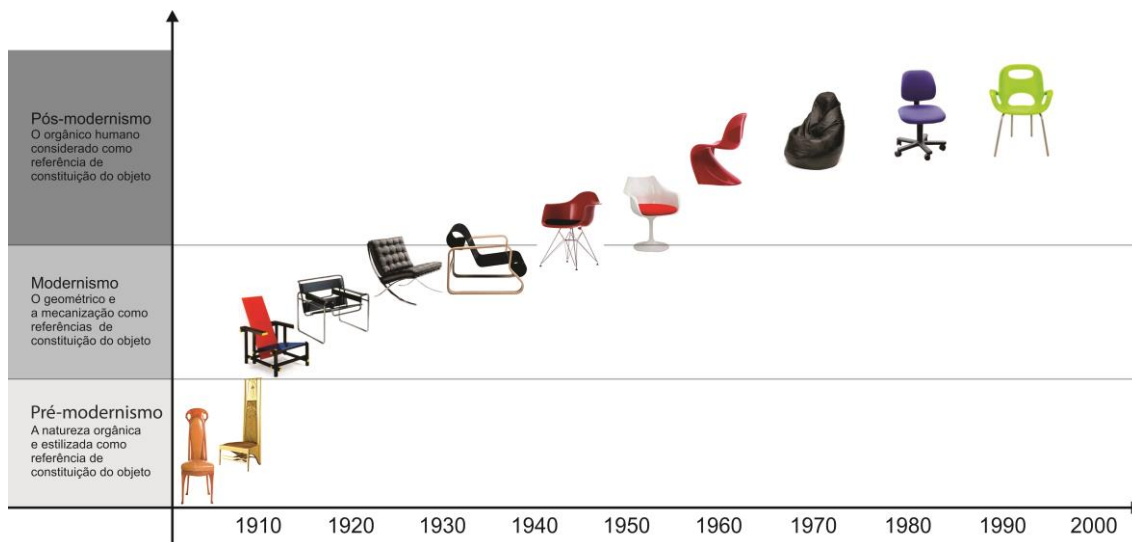


Figura 04 – cruzamento cronológico e estético de cadeiras desenvolvidas no Século XX.

Fonte – Elaborado pelas autoras, com base na pesquisa realizada.

A partir da localização das cadeiras no gráfico estabelecido pode-se, de imediato, perceber uma distinção significativa entre as cadeiras de Hector Guimard e Mackintosh com as demais. Embora Mackintosh já demonstrasse uma tendência ao geométrico, a estilização das proporções formais da natureza o classifica como “Art Nouveau”. Nas duas cadeiras, é evidente o elo com a natureza, porém de modo diferente do movimento “Arts and Crafts”, pois a “estilização formal” está presente. A elegância ascendente está além das curvas, incide, também, nos espaldares altos.

A história registra que a expressão do “Art Nouveau” não foi suficiente para representar as benfeitorias do Século XX. A máquina e a indústria manifestaram sua força e, apoiadas pelas vanguardas, contribuíram para a constituição do movimento que rompeu o contato estilístico com a natureza: o Modernismo.

As cadeiras de Rietveld e Marcel Breuer materializam este rompimento, já que a geometrização formal e a ausência total de curvas são características do movimento que influenciou todo o século XX e ainda influencia o atual. Em seguida, ainda no ápice do Modernismo, são desenvolvidas as cadeiras Barcelona de Mies van der Rohe e a Paimio de Alvar Aalto, que trazem, ambas, inovação tecnológica. Mies evolui do tubo cromado de Breuer para as barras de aço cromado, que possibilitam maior flexão (curvas); Alvar Aalto inova com a madeira contraplacada, também proporcionando a materialização de curvas. Estas já não possuem as mesmas referências do movimento “Art Nouveau”, mas elas, embora sejam consequências de experimentações tecnológicas, possivelmente impulsionaram a quebra da geometrização radical do Modernismo e possibilitaram um olhar para projetos que considerassem a interface humana e suas curvaturas.

As cadeiras de Charles & Ray Eames (Dar) e de Eero Saarinen (Tulipa) trouxeram outra tecnologia que iria facilitar ainda mais essa interface com o ser

humano (usuário): a conformação de fibra de vidro. Nesta mesma época, foram estabelecidas pesquisas sérias em relação à antropometria (Henry Dreyfuss Associates) e também ergonomia (Hendrick, 1991). Isto estreitou ainda mais a estética dos objetos com o homem, usuário destes – assim, a curva novamente se estabelece, mas não mais como nos movimentos do passado, em que a flora e fauna eram inspiração para a ornamentação.

A cadeira de Panton é representante de outro agente que ajudou a constituir a caracterização material do mundo atual: o polímero. Embora o plástico tenha sua origem na década de 30 do século passado, foi nas décadas de 50 e 60 que ele se popularizou em objetos que demandavam estruturas mais rígidas. Desenvolvida, coincidentemente, na mesma década que o movimento artístico “Art Pop”, esta cadeira podia ser produzida em tantas cores quanto a arte que se apresentava nas ruas. O plástico foi um alinhado da curva, esta facilita a “desmoldagem” do objeto ao ser extraído da matriz. Na cadeira de Panton, pode-se observar também o recurso do empilhamento, um indicativo das necessidades humanas no interior de ambientes residenciais mais compactos.

O “Sacco” de Piero Gatti, Cesare Paolini e Franco Teodoro foi um símbolo de cisão com as regras do Modernismo. O “Sacco” pode-se moldar ao usuário que nele se senta; essa característica expressa a quebra com a grade geométrica da estrutura do desenho do Modernismo. Isso fez parte dos ideais dos movimentos antimodernistas a partir da década de 60. Como resposta a estas ações, iniciou-se o movimento que veio a denominar-se Pós-modernismo.

Muitos pesquisadores delimitam o período pós-moderno, a partir das décadas de 60 e 70, quando se veem diluídas as verdades absolutas que faziam parte de uma longa tradição. Desse modo, o pós-moderno passa a ser pensado em contraposição ao moderno, desde 1950, por meio de mudanças significativas ocorridas nas ciências, nas artes, na tecnologia e na sociedade de modo geral.

Nas concepções modernas, o designer deveria configurar a forma a partir da função do objeto (a forma segue a função), estética essa que estava em conformidade com a indústria em geral. Já a estética pós-moderna está marcada pela flexibilidade, pela preocupação com o usuário (estudos ergonômicos); pensa no produto como um todo, inserido na vida de cada indivíduo e não como um objeto em si. As cadeiras de Diffrient (escritório) e de Karim Rashid (“Oh Chair”) confirmam este olhar para o usuário, sua necessidade em espaços específicos. A cadeira de Diffrient com base giratória facilita a movimento do usuário no seu ambiente de trabalho, propiciando acesso a locais próximos com facilidade; o assento e o encosto revestidos com espuma proporcionam conforto durante as dispendiosas horas de labor. Já a “Oh Chair” refere-se a um objeto com leveza, de estética contemporânea, com limpeza facilitada e acessibilidade de aquisição, tudo codificado em um único produto.

Segundo Martins (2008), o bimorfismo é uma característica do design pós-moderno. Formas curvilíneas e contornos orgânicos caracterizam os objetos. Costuma-se ver o bimorfismo pós-moderno como uma reação às linhas geométricas do Modernismo. Esse atributo formal pode ser observado de modo já embrionário nas cadeiras “Barcelona” de Mies van der Rohe e “Paimio” de Alvar Aalto, e foi intensificando-se ao longo das décadas do Século XX como pode ser percebido na Figura 04.

2 CONCLUSÃO

Ao término deste estudo, conclui-se que, para um designer que trabalha constantemente com elementos que constituem objetos, num mundo completamente saturado de signos, torna-se necessária a adoção da história do design e da semiótica. A primeira, para se conhecer a evolução desses signos no percurso histórico, o que possibilita compreendê-los em profundidade, entendendo como foram constituídos e produzidos (material, tecnologia, estética, função, uso, significado). Já a segunda serve como apoio metodológico com vistas a compreender os dados apresentados pela história e pela atualidade e como equacioná-los.

Por meio deste trabalho, buscou-se salientar como a contextualização histórica pode tornar-se um agente de mudança no design e como a análise semiótica pode auxiliar na interpretação dos fatos que estão implícitos no desenvolvimento dos produtos. A organização e o estabelecimento, mesmo que elementares, da coleta e da análise de dados históricos, auxiliam o designer na compreensão dos atributos que constituem os objetos de uma determinada classe. Em síntese, espera-se que esta compreensão aprimore o domínio da linguagem de codificação e decodificação que caracteriza a configuração formal dos produtos, potencializando a fluência dos discentes na articulação dos atributos estético-formais que constituirão novos produtos.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade e Ambivalência**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.
- BONSIEPE, Gui et al. **Metodologia experimental: desenho industrial**. Brasília: CNPq/Coordenação Editorial, 1984.
- BOSCHI, Caio César. **"Por que estudar História"**. São Paulo: Ática (2007).
- BÜRDEK, Bernard. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Blücher, 2006.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo : Ed. Blücher, 2004.
- ECO, H. Einführung in die Semiotik. Munique 1942 (Orig.: La struttura assente. Milão, 1968).
- FIELL, Charlotte & Peter. **1000 Chairs**. Lisboa: Taschen, 2000.
- FIELL, Charlotte & Peter. **Design Industrial A-Z**. Lisboa: Taschen, 2000.
- FORTY, Adrian. **Objetos de desejo**. São Paulo: CosacNaif, 2007.
- HENDRICK, H. W. **Ergonomics in organizational design and management**. Ergonomics. London: Taylor & Francis, 1991.
- KRIPPENDORFF, K. **Design centrado no usuário: uma necessidade cultural**. In: Estudos em Design V.8, n.3. Rio de Janeiro: Associação de Ensino de Design do Brasil, 2000.
- PEVSNER, Nikolaus. **Origens da arquitetura moderna e do design**. 3a ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- MARTINS, S. S. **Pensando o Design Pós-Moderno**. Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado em Design Industrial do Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis, SC. 2008
- SANTAELLA, L. **A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SELLE, G. Ideologie und Utopie des Design. **Zur gesellschaftlichen Theorie der industriellen Formgebung**. Colônia, 1973.

TAMBINI, Michael. O design do século. São Paulo: Ática, 1999,