



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE BELAS ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

ADRIANA SOUSA FERNANDES

**A CADEIRA COMO RETRATO DO CORPO
HUMANO: ANÁLISE DA FORMA NO DESIGN-ARTE**

Salvador
2017

ADRIANA SOUSA FERNANDES

**A CADEIRA COMO RETRATO DO CORPO
HUMANO: ANÁLISE DA FORMA NO DESIGN-ARTE**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia (PPGAV – EBA – UFBA), como requisito parcial para obtenção do grau de mestre em Artes Visuais.

Área de concentração Arte e design: processos, teoria e história.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Suzi Maria Mariño

Co-orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Virginia Gordilho

Salvador
2017

Autorizo a reprodução e/ou a divulgação parcial ou total desta Dissertação de Mestrado, por qualquer meio convencional ou eletrônico, somente para propósitos acadêmicos e científicos, desde que citada a fonte. Reservo outros direitos de publicação e nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida sem minha autorização por escrito.

Adriana Sousa Fernandes da Silva
drinandes@hotmail.com

Fernandes, Adriana Sousa
A CADEIRA COMO RETRATO DO CORPO HUMANO: ANÁLISE DA FORMA NO
DESIGN-ARTE / Adriana Sousa Fernandes. -- Salvador, 2017.
144 f. : il

Orientador: Suzi Maria Mariño.
Coorientador: Maria Virgínia Gordilho.
Dissertação (Mestrado - Mestrado em Artes Visuais) --
Universidade Federal da Bahia, Escola de Belas Artes, 2017.

1. Cadeira e corpo humano. 2. Postura sentada. 3. Design-
arte. 4. Aspectos da forma. 5. Formas e tecnologia. I. Mariño,
Suzi Maria. II. Gordilho, Maria Virgínia. III. Título.

ADRIANA SOUSA FERNANDES

**A CADEIRA COMO RETRATO DO CORPO
HUMANO: ANÁLISE DA FORMA NO DESIGN-ARTE**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais, pela Escola de Belas Artes, da Universidade Federal da Bahia.

Aprovada em 02 de agosto de 2017

Banca Examinadora:

Suzi Maria Mariño – Orientadora
Doutora em Arquitetura e Urbanismo
Universidade Federal da Bahia

Maria Virginia Gordilho Martins – Co-orientadora
Doutora em Artes
Universidade Federal da Bahia

Maria Hermínia Oliveira Hernandez
Doutora em Arquitetura e Urbanismo
Universidade Federal da Bahia

Maria das Graças de Souza Teixeira
Doutora em História
Universidade Federal da Bahia

Aos meus familiares e amigos, por toda a complacência

AGRADECIMENTOS

Agradecer primeiramente a Deus se faz necessário, pois Ele foi o primeiro a entender todas as necessidades que estavam por vim e esteve ao meu lado em todo momento. À família, parceira de momentos felizes e alegres que me fizeram forte para nunca desistir. Agradeço ao meu marido Jeferson Aragão que com seu amor, esteve criteriosamente presente, principalmente nos momentos de dificuldade com a escrita, se dedicando a responder meus questionamentos e fazê-los de forma complacente ao meu entendimento, colhendo o melhor de mim, e buscando sempre o meu crescimento. À João Guilherme, meu filho que está para nascer, que fez de sua mãe uma guerreira para adiantar tudo que era preciso para se dedicar plenamente a ele. O meu muito obrigado a minha orientadora e amiga Suzi Mariño, por não só se dedicar com as orientações, como também por estar preocupada com tudo ao meu redor e principalmente com o meu bem-estar de “barriguda”. Aos professores, que contribuíram para o conhecimento adquirido por todo o percurso do mestrado, em especial Viga Gordilho que me fez ampliar os horizontes para a arte me acolhendo no momento de desespero dos últimos minutos, aceitando ser a minha co-orientadora. Aos novos e eternos amigos que o mestrado me proporcionou: Carol, Victor, Naiara, Suzana e Anderson, que me fez enxergar um novo caminho. Às amigas e professoras Larissa Fadigas e Gilcélia Santos, que estiveram presentes desde a graduação como companheiras de estudos. A Paulo, que teve uma grande paciência, dedicação e disponibilidade para criar as animações dos slides que abrilhantaram a defesa. A todos que souberam dar carinho e atenção, obrigada!

“Uma cadeira é um poema, não um romance”
(DESIGN MUSEUM, 2010, p. 6)

FERNANDES, Adriana Sousa. **A cadeira como retrato do corpo humano**: Análise da forma no design-arte. 120 f. il. 2017. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal da Bahia, 2017.

RESUMO

Dentre os inúmeros projetos que desafiam a capacidade lógico-criativa de um *designer*, a cadeira ocupa um lugar de destaque, uma vez que, muito mais do que um simples objeto de funcionalidade definida, ela se apresenta numa relação entre produto e usuário criada por uma interlocução entre o corpo e a forma adotada. Partindo da questão “Como interpretar a semelhança formal da cadeira com o corpo?”, na presente pesquisa, apresenta-se como objetivo geral reconhecer aspectos e momentos do *design-arte* que caracterizam a forma da cadeira como ferramenta de transposição da relação com o corpo, evidenciando-a como retrato de corporeidade humana. Para a realização deste estudo, foi utilizado o método comparativo e descritivo, a partir do qual foi feita uma investigação sobre o móvel produzido por *designers-artistas*, possibilitando uma comparação da morfologia adaptada ao artefato, aplicado para ressaltar as diferenças e similaridades entre a cadeira e o corpo, imbricadas na forma e no processo criativo do *design*, norteado pelos fatos históricos relativos aos conceitos do objeto, tendo como base a história do *design-arte*. Tomam-se como parâmetros os seguintes nomes e suas respectivas cadeiras: François Rupert Carabin – Cadeira de Mogno esculpida (1896); Charles e Ray Eames – Cadeira La chaise (1948); Verner Panton – Cadeira Panton (1968); Gaetano Pesce – Poltrona UP5 DONNA (1969); Ruth Francken – Homme/Man chair (1970); Oscar Niemeyer – Cadeira Rio (1978); Tom Dixon – Cadeira S (1991); Sha – Cadeira Alpha Sphere (2006); Hugo França – Chaise Obioma (2007) e Fabio Novembre – Cadeiras Him & Her (2008). Tais cadeiras possuem formas de corporeidade, com as quais fizemos comparações e sobreposições artísticas. Uma das contribuições desta pesquisa, foi demonstrada utilizando-se o corpo como imagem de valor universal, no qual o mesmo é um desejo da forma que se indicia pela cadeira, ocasionando novas percepções sensoriais. Propondo a academia, a inovação projetiva de linguagem através do olhar atento a formas corporais acentuadas para os objetos, produzindo assim uma densidade poética que carrega discursos verbais, imagéticos e híbridos.

Palavras-chave: Cadeira e corpo humano. Postura sentada. *Design-arte*. Aspectos da forma. Formas e tecnologia

FERNANDES, Adriana Sousa. The chair as a portrait of human body. Analysis of form in design-art. 120 pages. il. 2017. Master Dissertation (Master Degree) – Visual Arts Postgraduate program, Universidade Federal da Bahia, 2017.

ABSTRACT

Among many projects that challenge the logical-creative capacity of a designer, the chair occupies a prominent place, since, rather than a simple object of defined functionality, it presents itself as a relationship between product and user created by a Interlocution between the body and the established form. Starting from the question "How to interpret the formal similarity between the chair and the body?". In the present research, it is presented as a general objective to recognize aspects and moments of the art-design that characterize the form of the chair as a tool of transposition of the relation with the body, evidencing it as a portrait of human corporeality. For the accomplishment of this study, the comparative and descriptive method was used, from where an investigation was made on the furniture produced by designers-artists, allowing a comparison of the morphology adapted to the artifact, applied to highlight the differences and similarities between the chair and the body, inserted in the form and creative process of design, guided by the historical facts related to the concepts of the object, based on the history of design-art. The following names and their respective chairs are chosen as references: François Rupert Carabin - Carved Mahogany Chair (1896); Charles and Ray Eames - La Chaise Chair (1948); Verner Panton (1968); Gaetano Pesce - Armchair UP5 DONNA (1969); Ruth Francken - Homme / Man chair (1970); Oscar Niemeyer - Rio Chair (1978); Tom Dixon - Chair S (1991); Sha - Alpha Sphere Chair (2006); Hugo França - Chaise Obioma (2007) and Fabio Novembre - Chairs Him & Her (2008). These chairs have forms of corporeity that we have made comparisons and artistic overlaps. One of the contributions of this research was demonstrated by using the body as an image of universal value, in which it is a desire of the form that is indicated by the chair, causing new sensory perceptions. Proposing to the Academy, the projective innovation of language through the attentive view to accentuated body forms for the objects, thus producing a poetic density that carries verbal, imaginary and hybrid discourses.

Keywords: Chair and human body. Seated posture. Design-art. Aspects of form. Forms and Technology

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1** – Comparações entre o quadrúpede e o bípede
- Figura 2** – Desenvolvimento esquemático de embriões humanos
- Figura 3** – Primórdios pré-cartilagosos em embrião humano com 9mm de comprimento
- Figura 4** – Curvaturas da coluna vertebral
- Figura 5** – A aparição das curvaturas na coluna vertebral
- Figura 6** – Vista posterior do crânio: Forame magno
- Figura 7** - Deformação da região lombar baixa na postura sentada
- Figura 8** - Posição de Geometria de pressão mínima
- Figura 9** - A proteção das costas passa por uma posição “ideal” de abertura do ângulo entre as coxas e o tronco próxima a 100-120°.
- Figura 10** – Banco *diphthros* encontrado na tumba de Tutankamon
- Figura 11** – Representação da cadeira *Klismos* na Estela sepulcral – Museu Kerameikos
- Figura 12** - Cadeiras zoomórficas de tribos do Xingu, Brasil
- Figura 13** – W.W. Stool 1990, designer Philippe Stark
- Figura 14** – Cadeira de Vicente e seu cachimbo
- Figura 15** – A cadeira de braços de Paul Gauguin
- Figura 16** – Cadeira vazia – Van Gogh
- Figura 17** – Cadeira Mole, designer Sérgio Rodrigues
- Figura 18** – Cadeira Arn (Modelo 3107)
- Figura 19** – Cadeira Egg (1958)
- Figura 20** – Funções distintas da origem da função da cadeira
- Figura 21** - Cadeira balanço - Catálogo de Thonet (1895)
- Figura 22** – Michel Thonet, cadeira sem braço nº 14, 1859
- Figura 23** – Marcel Breuer, cadeira modelo B32, 1928
- Figura 24** – Alvar Aalto, cadeira nº 406, 1938
- Figura 25** – Charles e Ray Eames, La chaise, 1948
- Figura 26** – “Nu inclinado” Gaston Lachaise
- Figura 27** – Verner Panton, Cadeira Panton, 1968
- Figura 28** – Cadeira conversadeira
- Figura 29** – Cadeira conversadeira (detalhe da almofada de açúcar)

Figura 30 - Cadeira negativa 1 moldada pelo encaixe do corpo

Figura 31- Cadeira negativa 2 moldada pelo encaixe do corpo

Figura 32 – Dançarino Merce Cunningham

Figura 33 – O corpo de Merce Cunningham como cadeira

Figura 34 - Cadeira de Mogno esculpida (1896)

Figura 35 – Mapeamento da cadeira de mogno esculpida

Figura 36 – Estudo 1, Cadeira de Mogno esculpida (1896)

Figura 37 – Protótipo da cadeira Lachaise em fibra de vidro

Figura 38 - Cadeira La chaise (1948) com escultura

Figura 39 – Estudo 2, Cadeira La chaise (1948)

Figura 40 – Painel de entrada para o concurso internacional MOMA

Figura 41 – Exposição "Visiona"

Figura 42 - Restaurante Varna em Aarhus (1970)

Figura 43 – Cadeira Panton (1968)

Figura 44 – Estudo 3, Cadeira Panton (1968)

Figura 45 - Poltrona UP5 DONNA (1969)

Figura 46 – Embalagens da coleção UP

Figura 47 – Expansão da Poltrona UP5 depois de desembalada

Figura 48 – Forma geométricas e curvilíneas da Poltrona UP5 e puff UP6

Figura 49 – Comparação da Poltrona com a Vênus de Willendorf

Figura 50 – Estudo 4, Poltrona UP5 DONNA (1969)

Figura 51 – Homme/Man Chair, Ruth Francken, 1970

Figura 52 – Estudo 5, Homme/Man Chair, Ruth Francken, 1970

Figura 53 – Poltrona Alta

Figura 54 – Cadeira Rio (1978)

Figura 55 – Croqui de Niemeyer da cadeira Rio

Figura 56 – Estudo 6, Cadeira Rio (1978)

Figura 57 – Cadeira S (1991)

Figura 58 – Processo artesanal de fabricação da Cadeira S

Figura 59 – Desenho da Cadeira S

Figura 60 – Estudo 7, Cadeira S (1991)

Figura 61 – Cadeira AlphaSphere (2006)

Figura 62 – Cadeira AlphaSphere em ambiente

Figura 63 – Estudo 8, Cadeira AlphaSphere (2006)

Figura 64 – Mobiliário de Inhotim, Hugo França

Figura 65 - Chaise Obioma (2007)

Figura 66 – Estudo 9, Chaise Obioma (2007)

Figura 67 – Coleção masculina da Tommy Hilfiger Tailored

Figura 68 – Cadeiras Him & Her (2008)

Figura 69 – Cadeiras Him & Her em um contexto poético

Figura 70 – Estudo 10, Cadeiras Him & Her (2008)

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Comparações entre teorias dos autores

Quadro 2 – Ciclo de objetos descartáveis

Quadro 3 – Ciclo de objetos não descartáveis

Quadro 4 – Significação da cadeira Thonet, modelo 209

Quadro 5 – Significação do artefato

Quadro 6 – Linha do tempo da corporeidade da cadeira

Quadro 7 - Diferença da representação do corpo através das pinturas

Quadro 8 – Significação de corpo em períodos históricos

Quadro 9 – Evolução histórica do corpo

Quadro 10 – Diagrama comparativo entre o corpo e cadeira

Quadro 11 – Análise das cadeiras

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	14
2. COMO O SER HUMANO SE SENTOU?	20
2.1 BREVES PONTUAÇÕES HISTÓRICAS DA EVOLUÇÃO DO SER HUMANO	21
2.2 A POSTURA SENTADA	27
3. CADEIRA: <i>DESIGN-ARTE</i>	31
3.1 O CONCEITO NA ARTE	34
3.1.1 Materialização da personalidade.	37
3.2 O CONCEITO NO <i>DESIGN</i>	43
3.2.1 Aspectos da forma: A experiência do usuário com o objeto	44
3.2.2 As formas e a tecnologia na modernidade	53
3.3 A RELAÇÃO CONJUNTA ENTRE <i>DESIGN-ARTE</i>	59
4. A CADEIRA COMO RETRATO DO CORPO HUMANO	68
4.1 A O RETRATO DO CORPO NA ARTE	70
4.2 O CORPO HUMANO RETRATADO NA FORMA DA CADEIRA	76
4.3 A REPRESENTATIVIDADE DO OBJETO PARA OS <i>DESIGNERS/ARTISTAS</i>	79
4.3.1 François Rupert Carabin – Cadeira de Mogno esculpida (1896)	79
4.3.2 Charles e Ray Eames – Cadeira La chaise (1948)	87
4.3.3 Verner Panton - Cadeira Panton (1968)	93
4.3.4 GaetanoPesce – Poltrona UP5 DONNA (1969)	98
4.3.5 Ruth Francken – Homme/Man chair (1970)	104
4.3.6 Oscar Niemeyer - Cadeira Rio (1978)	108
4.3.7 Tom Dixon – Cadeira S (1991)	112
4.3.8 Sha – Cadeira AlphaSphere (2006)	116
4.3.9 Hugo França – Chaise Obioma (2007)	119
4.3.10 Fabio Novembre – Cadeiras Him & Her (2008)	123

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	134
REFERÊNCIAS	137

1. INTRODUÇÃO

Dentre os inúmeros projetos que desafiam a capacidade lógico-criativa de um *designer*, a cadeira ocupa um lugar de destaque, uma vez que, muito mais do que um simples objeto de funcionalidade definida, ela se apresenta numa relação entre produto e usuário criada por uma interlocução entre o corpo e a forma adotada. Acredita-se que o esboço corpóreo é uma referência intuitiva do ser humano, que busca um suporte para transpor suas experiências intimistas cuja forma seja capaz de expressar a silhueta ideal, numa obsessão por curvas sinuosas e orgânicas deslocadas para um móvel.

Assim, a cadeira, que vinha sendo analisada por diversos autores pelo viés da ergonomia e (ou) da funcionalidade, é estudada aqui com uma significância emocional, pois o *designer* está centrado no indivíduo, buscando de sua identidade, seu significado e sua experiência. Ela constitui um signo capaz de transmitir valores sensíveis e emocionais, utilizados como atributos do produto, tendo o corpo como retrato para a sua forma. Trago o vocábulo retrato no sentido de imagem (imaginária) de uma pessoa, que se substancializa através da cadeira, marcando a silhueta que induz o antropomorfismo do artefato.

Nesse sentido, esta pesquisa se reveste de uma relevância acadêmica, por promover um intercâmbio entre o *design* e a arte, no qual a criação plástica, formal e visual, possibilita uma inovação projetiva de linguagem através de um olhar atento das formas corporais acentuadas na cadeira, correlatadas com o formato humano.

É significativo ressaltar que os diversos congressos¹ recorrentes em *design* começam a ter a atenção voltada para a estética final do produto, razão pela qual os aspectos cognitivos principiam a atingir um grau de importância diferente do de outros tempos, mais técnicos e funcionais. Muitos outros objetos são enfatizados, e a cadeira acabou sendo apenas mais um componente para

¹ Exemplos de congressos em Design: UX – Criação de Produtos com base na Experiência do Usuário; UX – Design na prática; RDesign; Design para a Vida; Design Thinking; NDesign; P&D Design.

pesquisa técnica, analisando-se, principalmente, sua ergonomia e, assim, chegando-se a um padrão que atinja sua qualidade para o necessário conforto. Mas outros tempos acabaram por vir, e ela também encontrou uma nova área para sua expansão, caracterizada por um novo elemento, a densidade poética, com a criação de significados que a relacionam a outro viés de individualidade e a conectam ainda mais com seu usuário, carregando discursos verbais, imagéticos e híbridos.

Diante dessa concepção, pode-se considerar que tal valorização se conecta às origens de um movimento corpóreo específico executado pelo ser humano – o sentar –, o que nos faz recorrer à evolução dos primatas e as modificações evolutivas de seu esqueleto.

Assim, o contexto dessas modificações se entrelaça com a história da evolução da cadeira, juntamente com os materiais que desenham movimentos corpóreos e a necessidade de obter assentos não estáticos. Tudo isso nos convida ao uso, a uma identificação de personalidade ou até mesmo a uma contemplação de sua forma, pois ela carrega significados e uma corporificação que se identifica e se relaciona com o indivíduo.

Sob essa circunstância, a pesquisa delimita como objeto de estudo a cadeira, como artefato portador de significados perante um contexto histórico, projetual e individual, tanto para o *designer* como para seu consumidor, como ressignificação de sua forma, que se espelha no retrato do corpo humano.

As questões motivadoras deste estudo foram: Como interpretar a semelhança formal da cadeira com o corpo? Qual a relação do antropomorfismo no *design* desse móvel?

Constitui seu objetivo principal reconhecer aspectos e momentos do *design*-arte que caracterizam a forma da cadeira como ferramenta de transposição da relação com o corpo, evidenciando-a como retrato de corporeidade humana.

Para responder a essas questões foram traçados os seguintes objetivos específicos:

1. Levantar dados bibliográficos que abordem a concepção do objeto em estudo, nos quais a importância do corpo seja evidenciada para a sua forma final, abrangendo os campos de interesse pertinentes.
2. Analisar a necessidade de o homem se sentar, compreendendo aspectos ergonômicos da biomecânica.
3. Abordar o conceito desse artefato no *design*-arte, abrangendo o idealismo das formas relacionadas ao objeto.
4. Demonstrar como a cadeira retrata o corpo humano através da comparação entre suas formas orgânicas.
5. Apontar a plasticidade e a diversidade dos materiais em sua história, reconhecendo sua representatividade para os *designers*-artistas.

Para a realização deste estudo, foi utilizado o método comparativo, a partir do qual foi feita uma investigação sobre o móvel produzido por *designers*-artistas, possibilitando uma comparação da morfologia adaptada ao artefato. Esse método, segundo Gil (1999), é aplicado para ressaltar as diferenças e similaridades entre a cadeira e o corpo, imbricadas na forma e no processo criativo do *design*. Ele também é norteado pelos fatos históricos² relativos aos conceitos do objeto, tendo como base a história do *design*-arte.

O estudo, conseqüentemente, evoluiu para uma pesquisa descritiva, cujo objetivo primordial foi a descrição das características de grupo (GIL, 1999, p. 44) das cadeiras escolhidas, o que permitiu estabelecer relações ou associações entre as variáveis que emergiram na coleta de dados.

Para cada cadeira, foi evidenciada sua representação para os dez *designers*-artistas escolhidos, citados no final desta introdução. Através dos conhecimentos obtidos em diversas fontes, foi possível atingir maior e melhor amplitude e detalhamento da investigação dos fatos, com a formulação de questões do tipo

² Fatos históricos: Encontrados na História da cadeira; História do mobiliário; História do design; Bauhaus; História da Arte.

como e por que, para elucidar o significado das cadeiras que se assemelham à forma humana.

Os dados foram coletados durante o período de março de 2015 a junho de 2017, através da observação e apreciação do objeto de estudo, na *Exposição da Caixa Cultural Salvador/BA: Design Brasileiro moderno e contemporâneo*, e principalmente, através de consulta a livros, artigos e dissertações de diversos autores que promovem a discussão sobre a cadeira, o *design* e a arte, dentre os quais, citaremos os mais relevantes para essa dissertação nos parágrafos que se seguem.

Nascido em 1964 no Rio de Janeiro, Rafael Cardoso, é um escritor e pesquisador em história da arte e do *design* no Brasil. Ele diz que a cadeira, “serve, antes de tudo, como signo visual carregado de informações complexas sobre sua origem, autoria e razão de existência” (2016, p. 124) e que “nenhuma cadeira pode ser apenas uma cadeira. Ela é uma cadeira específica, dentro de uma gama de possibilidades [...] todo artefato material possui também uma dimensão imaterial, de informação” (2016, p.111) e se faz necessária essa subjetividade para que o *designer* se liberte “de estruturas preexistentes” e, assim, encontre possibilidades de criar soluções realmente inovadoras. Nesse contexto, foi Vilém Flússer (1920-1991), um filósofo nascido em Praga, que trouxe, em seu discurso, a cadeira como artefato pertencente à “geleia amorfa dos fenômenos (o ‘mundo material’) ” (2007, p. 23), como ilusão, mas as suas formas fazem parte da realidade do mundo formal, o que torna possível uma nova cultura, na qual o *design* significa “um lugar em que a arte e a técnica caminham juntas” (2007, p. 181). Bruno Munari (1907-1998), nascido em Milão, foi um artista e *designer* que distinguiu essas profissões de forma equidistante, pois o artista tem seu estilo pessoal e o *designer* inibe esse individualismo e parte para a procura das funções e das utilidades para dar forma ao objeto.

No âmbito do *design* emocional, Vera Damázio, nascida no Rio de Janeiro, atualmente professora da PUC-Rio, mostra que os objetos resultam em semelhanças familiares, pois “vivemos, lembramos e esquecemos em sociedade e em um mundo físico. E as coisas são a parte tangível de nossa identidade e

memórias” (2013, p. 46). O corpo humano faz parte dessa memória familiar e acaba convivendo entre os objetos, criando relações que são descritas por Viviane Matesco, doutora em artes visuais e atualmente curadora da rede de museus do Estado do Rio de Janeiro. Para ela, o corpo é um “permutador de códigos [...], que é idealizado, modelizado e julgado por princípios externos a ele, transcendentais, mais pensados do que vividos. ” (2009, p. 13-14). Além da imagem, a autora ainda complementa que o “corpo é sempre o enunciado de desejo da forma” (2009, p. 14). A forma da cadeira deve ser pensada em seu contexto social, com também técnico, observa Suzi Mariño, baiana nascida em 1961, orientadora desta pesquisa. Mesmo que o corpo esteja em repouso, sentar não é uma atividade estática (PEQUINI, 2005) e, com isso, a cadeira acaba sendo uma grande área para exploração do *designer* por diversos aspectos, sejam eles técnicos ou subjetivos.

Todos esses autores e outros que são citados no decorrer da dissertação contribuíram para o embasamento teórico necessário à construção desta pesquisa, criando uma correlação definida entre os dois pilares presentes neste estudo: a cadeira e o corpo.

A dissertação é estruturada em capítulos, caracterizados a seguir.

No primeiro capítulo, relata-se a necessidade de o ser humano de se sentar, através de sua evolução, compreendendo aspectos ergonômicos da biomecânica do sentar necessários para a construção da cadeira. No segundo capítulo levantou-se o conceito desse móvel no *design-arte*, sendo cada parte especificada por exemplos que expressam a teoria tratada, como a materialização da personalidade, as formas e a tecnologia na modernidade, finalizando-se com a relação conjunta entre *design* e arte. O terceiro capítulo completa a dissertação, trazendo a cadeira como retrato do corpo, em aspectos como a presença da corporalidade no *design-arte* e na sua forma, mostrando sua representatividade para os designers-artistas entre sua forma e a função. Tomam-se como parâmetros os seguintes nomes e suas respectivas cadeiras: François Rupert Carabin – Cadeira de Mogno esculpida (1896); Charles e Ray Eames – Cadeira La chaise (1948); Verner Panton – Cadeira Panton (1968);

Gaetano Pesce – Poltrona UP5 DONNA (1969); Ruth Francken – Homme/Man chair (1970); Oscar Niemeyer – Cadeira Rio (1978); Tom Dixon – Cadeira S (1991); Sha – Cadeira Alpha Sphere (2006); Hugo França – Chaise Obioma (2007) e Fabio Novembre – Cadeiras Him & Her (2008). Tais cadeiras possuem formas de corporeidade, com as quais fizemos comparações e sobreposições artísticas.

2. COMO O SER HUMANO SE SENTOU?

Por mais que cadeiras sejam deveras estudadas por pesquisadores, ainda não se fez possível identificar qual delas seria considerada a primogênita. Devido a essa imprecisão histórica, tornou-se indispensável, nesta pesquisa, a construção de um capítulo que retratasse a necessária morfologia do sentar para que, assim, entendêssemos a razão pela qual o ser humano se sentou e como isso constituiu a necessidade de criação desse artefato tão familiar em nosso cotidiano e que hoje se tornou fundamental para o descanso dos membros inferiores.

Quando se buscam as origens de um movimento corpóreo específico executado pelo ser humano, é recorrente procurar, através dos primatas, “janelas” que relatem tais caminhos e que nos contem vestígios de seu cotidiano e, principalmente, das modificações de evolução do seu corpo. É possível que os reflexos de suas necessidades habituais esbarrem na indigência de seu desenvolvimento, através do qual o ser humano encontrou seu ideal de postura, como a ação de permanência ereta e a necessidade de se sentar.

O corpo humano encontra-se em dois extremos que compartilham sua flexibilidade. São contrastes opostos existentes que explicam toda a estrutura corpórea alinhada à coluna vertebral. Galileu Galilei (1638) exclama: “Não há talvez na natureza nada tão antigo do que o movimento!” Define-se movimento como a alternância, constante ou não, entre dois estados: o repouso e o deslocamento de um corpo no espaço.

Na natureza, os diversos níveis de vida, desde os mais simples até os mais complexos, compartilham de um mesmo padrão: a tendência de se fixar e repousar em determinado ambiente que proporcione abrigo, conforto, alimentação e segurança. O ser humano também compartilha dessa necessidade e todos esses aspectos se fundamentam na antiga experiência do sentar, o que direciona este estudo para a construção de uma análise de sua evolução, que passa pelo processo de reconstrução óssea, efetivado por ocasião de sua transmutação da condição de quadrúpede para a de bípede.

O estudo focaliza a biomecânica da postura sentada e objetiva relatar essa necessidade no ser humano, compreendendo aspectos ergonômicos da biomecânica dessa postura, necessários para a construção da cadeira. A pesquisa transita no pensamento darwiniano para compreender o primata e o meio arbóreo e, em seguida, empreende comparações entre o quadrúpede e o bípede, identificando aspectos históricos da evolução para a postura sentada. Por último, retrata a biomecânica e sua aplicação na construção de cadeiras, com base em referenciais teóricos da biologia humana e estudos específicos da coluna vertebral. Os resultados encontrados indicam que a possibilidade de o ser humano se sentar foi favorecida pela modificação evolutiva craniana, na qual a coluna vertebral se inclui, ao apresentar uma curvatura cervical que permite a flexão da cabeça e, conseqüentemente, a postura morfológica do sentar. Concluimos que o ser humano se senta para explorar o ambiente ao redor através de seus membros superiores.

2.1 BREVES PONTUAÇÕES HISTÓRICAS DA EVOLUÇÃO DO SER HUMANO

Inicialmente, tomaremos por base teórica a afirmação dos autores Harrison *et al.* (1971), segundo os quais “todas as características dos primatas podem ser entendidas nos termos da procura de uma vida arbórea”, já que eles encontram na natureza, seu ambiente de vida, todo o alicerce para a sobrevivência. Ao se referirem à vida arbórea, os autores indicam que a convivência com o meio ambiente propiciou modificações ou alterações e, principalmente, a evolução do ser vivo, possibilitando diversos desenvolvimentos, o que nos faz retomar a corrente de pensamento defendida pelo filósofo Charles Darwin, sobre o processo evolutivo humano. Darwin (2013, p.36) afirma: “... parece evidente que os seres vivos devem ser expostos durante muitas gerações às novas condições de vida para que neles se produza uma soma apreciável de modificações”. E ainda:

As condições de vida atuam de duas maneiras diferentes [...] diretamente sobre todo o organismo ou sobre algumas partes e indiretamente, afetando o sistema reprodutor. Quanto à ação direta, essa ação está sujeita a dois fatores: natureza do organismo e natureza das condições [...] geralmente, a mudança das condições produz uma variabilidade mais indefinida do que definida, tendo a primeira um papel bem mais importante na formação dos nossos

animais domésticos. Essa variabilidade indefinida traduz-se em inúmeras e pequenas particularidades que não podem ser atribuídas à hereditariedade. A mudança de hábito também tem influência decisiva, produzindo efeitos hereditários [...]. (DARWIN, 2013, p.37)

O autor traz outras contribuições ainda mais significativas sobre as questões mencionadas quando demonstra que os estudos referentes ao campo das modificações do ser vivo sempre estão abertos a alterações e novos desenvolvimentos, dependendo do tempo decorrido, o que pode se constituir em novos desafios referentes às mudanças radicais e naturais que exijam uma necessária adaptação do corpo ao meio, por instinto de sobrevivência e conveniência. A variabilidade, também pode ser recorrente e vinculada aos hábitos e, assim, passar a existir uma continuidade alterada e desenvolvida.

Como notamos algumas vezes em indivíduos que possuem hábitos diametralmente diferentes dos de sua própria espécie e dos das outras espécies congêneres, pode-se concluir que esses indivíduos algumas vezes podem dar origem a novas espécies portadoras de seus hábitos anômalos e possuidoras de uma conformação estrutural modificada em grau maior ou menor em relação à do tipo original. (DARWIN, 2013, p.206)

Sobre essa conformidade de hábitos, trazemos as contribuições dos autores Harrison *et al.* (1971), que interpretam o hábito dos primatas, de sentar sobre os quadris, como um gesto de exploração do ambiente com a utilização dos membros superiores. Assim, a adoção da postura do sentar introduz uma modificação craniana no ser humano, e essa hipótese reafirma a teoria de Darwin, que “não admite a existência de nenhuma lei fixa de desenvolvimento, segundo a qual todos os habitantes de uma região sofrem modificações de maneira brusca, paralela ou igual.” (DARWIN, 20013, p. 381)

Verifica-se uma ligação entre as origens das espécies tanto por influência do meio arbóreo, como também de seus hábitos. Tomaremos aqui, como exemplo, os dois modos de locomoção, envolvendo a postura ereta e a sentada, trazendo a semelhança entre o ser humano e o macaco, o que, como relatam os autores Harrison *et al.* (1971), “é o resultado tanto do paralelismo como da ancestralidade comum”. Seguindo uma linha evolutiva, temos a coluna vertebral de um quadrúpede, formada por um arco, diferentemente do que ocorre nos bípedes, cuja coluna assume modificações extremamente diferentes, que possibilitam o equilíbrio da postura ereta, formando curvas que garantem estabilidade e

flexibilidade. Na Figura 1, podem-se observar as características e a diferenciação dos dois tipos de coluna vertebral e suas curvaturas.

Figura 1 – Comparações entre o quadrúpede e o bípede

1 – Um arco com uma vértebra anticlinal ³ na porção média torácica e uma grande mola (arqueamento) na região lombar.		1 – Exibe cinco curvaturas na postura ereta. Duas em nível cervical e as três restantes ocupando os níveis torácico, lombar e sacral.
2 – O crânio se projeta anteriormente à coluna vertebral.		2 – O crânio é equilibrado, sobre a extremidade superior da coluna vertebral (Deslocamento do forame magno ⁴)
3 – Inexistência de curva cervical.		3 – Curva cervical convexa, que permite virar a cabeça sobre a coluna.
4 – Inexistência de curva lombar.		4 – Curva lombar, lordose, que facilita a compressão vertical.

Fonte : Mood (1975) p. 200; Harrison et al. (1971). Adaptado pela autora.

A coluna vertebral é constituída, segundo Oliver e Middleditch (1998), por vinte e quatro vértebras, cinco fusionadas⁵ no sacro e quatro no cóccix, as quais possibilitam exercer as funções que lhe são atribuídas, inclusive a de suportar a postura ereta, permitindo o movimento e a proteção da medula espinhal. As curvaturas podem ser cervicais, torácica e lombar, e se alternam entre côncava e convexa. Ao se apresentarem em total flexão, ajudam a dissipar as forças verticais compressivas juntamente com os ligamentos vertebrais, mas nem sempre foi assim.

No ancestral comum do ser humano, a coluna vertebral era constituída por um arco com uma vértebra anticlinal na porção média torácica e uma grande mola (arqueamento) na região lombar (HARRISON *et al.*, 1971, p.64). Mas não se verificava a presença de tantas curvaturas, principalmente na região do pescoço

³ Vértebra anticlinal – Vértebras torácicas que são inclinadas em sentido caudal

⁴ Forame magno – Abertura inferior do crânio que serve de comunicação entre o crânio e a coluna vertebral.

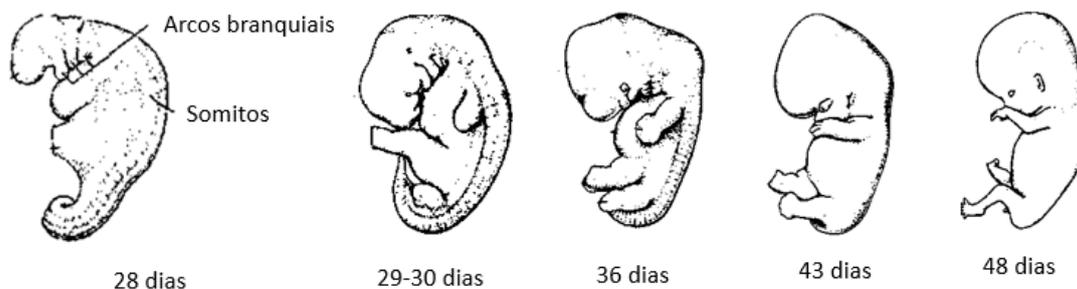
⁵ Vértebra fusionada – Vértebra que possui fusão com outras.

e do quadril, o que demonstra algumas limitações específicas de movimentos e projeção do crânio à frente da coluna.

Para compreender melhor o processo de evolução, podemos recorrer à anatomia embrionária da coluna, que é formada por três camadas germinativas⁶ originadas pelo epiblasto⁷ – o ectoderma⁸ (camada externa); o mesoderma⁹ (camada média) e o endoderma¹⁰ (camada interna) –, responsável pelas mudanças morfológicas decorrentes do movimento de célula, formatando, conseqüentemente, a gastrulação¹¹. Esse processo finaliza na terceira semana, quando ocorre a segmentação regular, que organiza vértebras, costelas e nervos espinhais, guardando o passado ontogenético¹² e a filogenética¹³ até a fase adulta do ser humano (CARLSON, 1996).

A partir da quarta semana, o embrião já assume o formato de **C** (Figura 2), o que nos remete ao ancestral comum do ser humano, com uma fileira de somitos¹⁴, responsável pela correta formação da coluna vertebral, que é a origem do esqueleto axial segmentado¹⁵.

Figura 2 – Desenvolvimento esquemático de embriões humanos



Fonte: Langman (1985, p. 343). Adaptado pela autora.

⁶ Camadas germinativas – Conjunto de células formadas durante o processo de desenvolvimento do embrião.

⁷ Epiblasto – células que dão origem as três camadas germinativas

⁸ Ectoderma – Camada exterior de um embrião em desenvolvimento

⁹ Mesoderma - Camada média de um embrião em desenvolvimento

¹⁰ Endoderma - Camada interna de um embrião em desenvolvimento

¹¹ Gastrulação – Fase inicial do desenvolvimento embrionário

¹² Passado ontogenético - histórico de desenvolvimento e aprendizagem

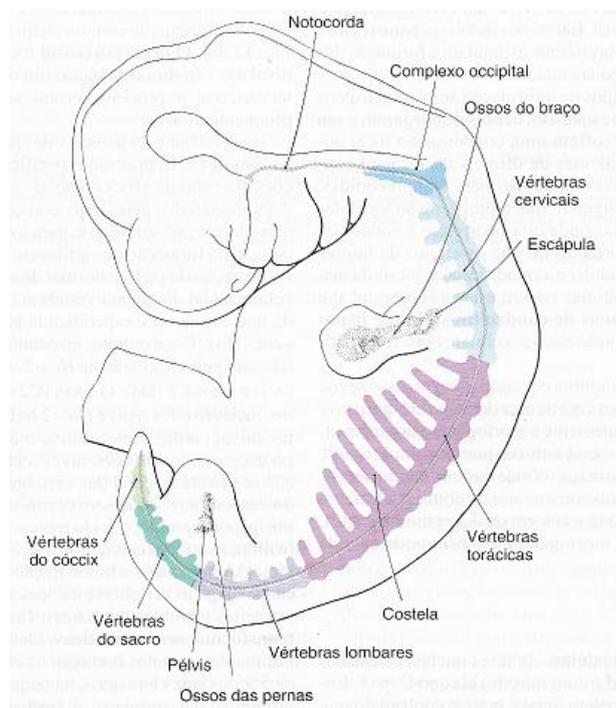
¹³ Filogenética - características da espécie

¹⁴ Somitos - são estruturas epiteliais transitórias que se formam nas primeiras etapas do desenvolvimento embrionário

¹⁵ Esqueleto axial segmentado – É o esqueleto caracterizado pela função de sustentação do corpo

Segundo o autor Langman (1985), os arcos branquiais¹⁶ e seus derivados, são os responsáveis pela formação do pescoço e da cabeça. Na Figura 2, podemos perceber a evolução do embrião até a oitava semana: o formato de **C** se abre aos poucos, mas, ainda assim, permanece a curvatura arqueada. A região da cervical é côncava para frente, e o crânio se localiza em posição anterior à coluna vertebral (Figura 3). Tais características são demonstradas na Figura 1 e relacionadas à coluna do ancestral.

Figura 3 – Primórdios pré-cartilagosos em embrião humano com 9mm de comprimento



Fonte: Carlson (1996) p. 153.

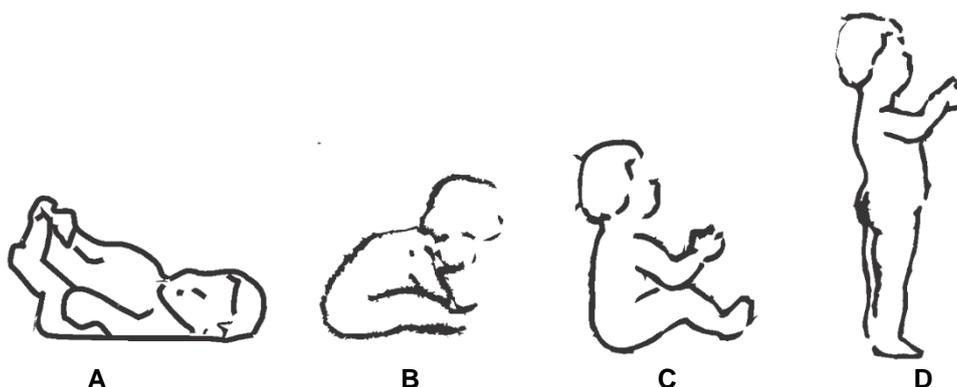
Crelin (1998) afirma que “no recém-nascido, a porção cervical constitui cerca de um quarto, a parte torácica metade e a parte lombar um quarto da totalidade da coluna livre”, ocorrendo uma inversão quando ele atinge a maturidade óssea, sendo “a porção torácica [...] metade da coluna, mas a parte lombar [...] aumentada aproximadamente um terço, enquanto a porção cervical está reduzida a um quinto ou um sexto da totalidade da coluna”. O mesmo autor ainda assegura que a coluna vertebral não tem curvaturas permanentes nos primeiros meses do nascimento: é flexível e pode ser facilmente fletida em um semicírculo.

¹⁶ Arcos branquiais – Arcos presentes na região cervical do embrião

Após os primeiros meses do nascimento, as curvaturas começam a aparecer e se tornam relativamente permanentes. Surge a curvatura cervical, que torna a criança capaz de erguer a cabeça, uma curvatura lombar, que permite sentar e posteriormente se desenvolve gradativamente até o final do primeiro ano de vida, quando ela começa a caminhar (Figura 4).

Figura 4 – Curvaturas da coluna vertebral

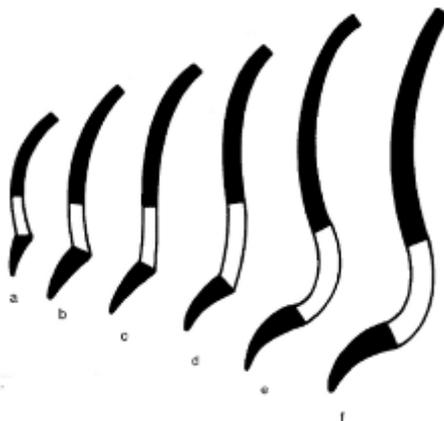
A – Coluna vertebral sem curvatura. B – Curvatura primaria da coluna vertebral.
C – Aparecimento da curvatura cervical. D – Aparecimento da curvatura lombar



Fonte: Dângelo; Fattini (2009). Adaptado pela autora.

Pequini (2005) descreve as fases da curvatura lombar: ela se inicia côncava para frente, torna-se retilínea e, quando a criança atinge a idade de formação definitiva (dez anos), torna-se convexa e dez vezes mais resistente aos impactos e vibrações recorrentes ao longo da vida (Figura 5).

Figura 5 – A aparição das curvaturas na coluna vertebral

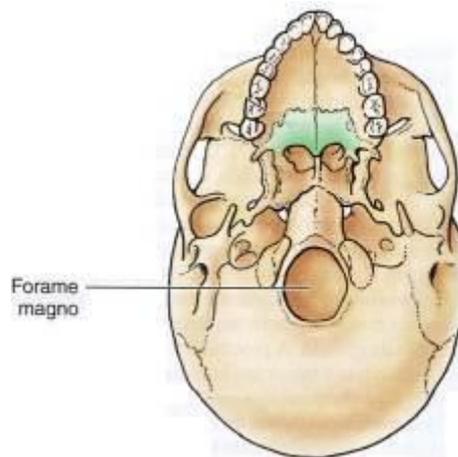


Fonte: Kapandji (2000, apud PEQUINI, 2005).

Todas as diferenciações exemplificadas definem movimentos cruciais para o corpo humano, como a flexão da cabeça sobre a coluna, o que possibilitou a necessária acomodação morfológica tanto para sentar (HARRISON *et al.*, 1971, p. 64) quanto, posteriormente, para ficar de pé. Assim, tal acomodação alterou toda uma cadeia de movimentos e posturas corporais adotadas a cada hábito adquirido ao longo do processo evolutivo.

O ponto crucial aqui explorado está justamente na modificação da posição do forame magno no crânio, (Figura 6) que, quando se deslocou para trás e se equilibrou com o eixo da coluna vertebral, criou a curva cervical e permitiu ao ser humano sentar e explorar o meio ambiente tanto com os membros superiores, quanto com a visão voltada para cima, através da flexão da cabeça, permitida pela nova curvatura cervical adquirida, chegando, assim, na posição morfológica do sentar.

Figura 6 – Vista posterior do crânio: forame magno



Fonte: Dângelo; Fattini (2011). Adaptado pela autora

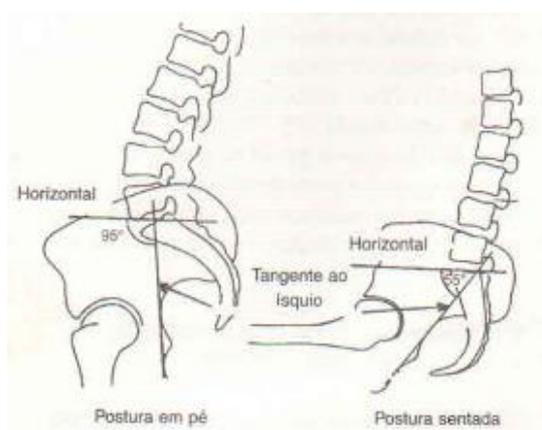
2.2 A POSTURA SENTADA

Quando se fala de movimento do ser humano e, especificamente, da postura sentada, obrigatoriamente se menciona a coluna vertebral, esse segmento do corpo responsável por possibilitar grande parte dos movimentos, assim como dar sustentação e equilíbrio, exercendo funções distintas.

Como nosso objeto de estudo é o estar em sedestação¹⁷, serão identificados pontos da biomecânica da postura sentada, para melhor possibilitar uma compreensão da dinâmica do sentar do ser humano e seus aspectos ergonômicos.

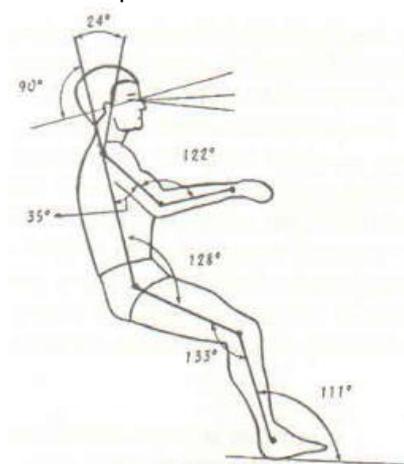
“O simples fato de se sentar coloca a coluna vertebral numa posição anormal [...] quando sentados sobre uma superfície horizontal (90°), não conseguimos obter 90° de flexão dos quadris, mas somente 60°” (VIEL, 2000, p. 4). O conceito, a forma e toda a construção da cadeira devem ser observados a partir dessas angulações presentes na coluna vertebral (Figura 7), pois elas constituem um guia para uma adequação necessária, que garanta o conforto e satisfaça as diversas necessidades do corpo, em situações de descanso dos membros inferiores ou de permanência da posição sentada por um longo período. Conseqüentemente, faz-se necessário o uso da geometria de pressão mínima (Figura 8), que determina a posição de menor pressão para a coluna vertebral, já que a posição sentada transmite o peso do tronco para a região lombar baixa, gerando pressão (VIEL, 2000, p. 4).

Figura 7 – Deformação da região lombar baixa na postura sentada



Fonte: Viel, (2000, p.5)

Figura 8 – Posição de geometria de pressão mínima



Fonte: Viel, (2000, p.9)

Na Figura 7, observamos que os ângulos existentes não são ângulos retos, como, muitas vezes, ocorre na configuração das cadeiras; pelo contrário, as

¹⁷ Sedestação – Capacidade de estar sentado

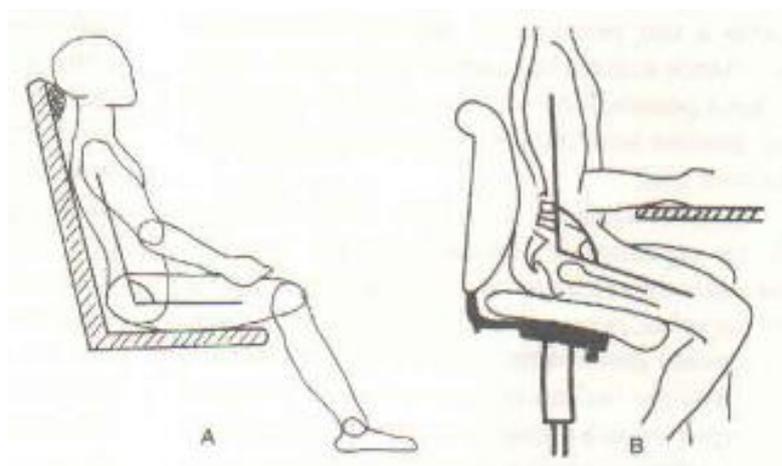
angulações comprovam que se faz necessário, no móvel, o uso de ângulos diferentes de 90°, para não ocorrer uma sobrecarga corpórea.

Observando as três posturas (em pé, sentada e em posição de alongamento, com as mãos tocando o pé), a curva lombar se comporta de maneira diversa: inicia-se acentuada e se torna retificada na posição sentada, reafirmando a elevação da pressão intradiscal devido à atividade da porção vertebral, que influencia na estabilidade sobre a coluna, junto com o efeito compressivo, modificando também o grau de flexão e transferindo uma carga maior para as articulações. “A pressão dos discos intervertebrais é maior quando se está sentado, mesmo com o tronco ereto, em torno de 40% maior que na posição de pé.” (MORAIS, 1992 apud PEQUINI, 2005, p. 5.14). Por isso, é importante aplicar a abertura de 128° (Figura 8) na criação das cadeiras, para diminuir os índices de incômodo na região lombar causados pela pressão sobre a coluna vertebral. Os mesmos autores afirmam que “as muitas posturas assumidas são tentativas de usar o corpo como um sistema de alavancas num esforço para contrabalançar o peso da cabeça e do tronco”.

Podemos exemplificar algumas alternativas que conseguem alcançar a geometria de pressão mínima, como registrou Viel (2000).

Figura 9 – A proteção das costas passa por uma posição “ideal” de abertura do ângulo entre as coxas e o tronco próxima a 100-120°.

A: A abertura do ângulo é garantida em relação à porção posterior do encosto de uma cadeira de repouso. B: A abertura do ângulo é permitida pela inclinação anterior do assento de uma cadeira de trabalho.



Fonte: Viel, (2000, p.9)

Entretanto, todas essas observações devem levar em conta que, mesmo que o corpo esteja em repouso, sentar não é uma atividade estática (PEQUINI, 2005) e, por isso, vale salientar que a cadeira também deve propiciar possíveis modificações para que o corpo se acomode de acordo a ergonomia necessária para cada indivíduo.

No intuito de abranger aspectos que destaquem os conceitos da cadeira no âmbito social, cognitivo e subjetivo, o foco desta pesquisa não será o aprofundamento em conhecimentos técnicos que abranjam o campo da antropometria e da ergonomia. Entretanto, faz-se necessário um estudo substancial no que tange a área do *design*-arte e suas teorias para alcançar o objetivo de conhecer o antropomorfismo calcado no objeto cadeira.

3. CADEIRA: *design-arte*

Como vimos no capítulo anterior, a evolução do ser humano ocorre devido a exploração do seu *habitat* arbóreo, o que ocasiona a necessária morfologia do sentar e, com isso, todo seu esqueleto se desenvolve a partir de suas necessidades. Não é diferente para o início da criação dos objetos, pois a acomodação do corpo faz parte do processo criativo como principal motivo que leva a seu desenvolvimento, como nos sinaliza afirmação a seguir.

[...] caracterizar o objeto como um elemento artificial manipulável e transportável pelo homem significa considerá-lo em relação à proporção do corpo humano, de modo que ele possa ser deslocado e dominado pelo indivíduo usando o seu próprio corpo. Portanto, os objetos são produtos feitos na escala do homem, que podem ser manuseados pelo corpo humano, que podem ser segurados, transportados, arremessados, arrastados, movimentados, enfim, que podem sofrer diversas ações produzidas pelo e para corpo do homem. (CORRÊA; SILVA, 2013, p. 12)

Não há relatos que indiquem o início do ato de sentar, ou uma primeira cadeira. Mas por que não dizer que o apoio inicial do sentar foi o chão, depois o tronco da árvore ou a pedra e, assim, o “tamborete”? Segundo Vasconcelos (2009), os egípcios sentavam-se em bancos ou almofadas e dormiam no chão, pois só os mais ricos tinham assentos e camas. Nas escavações de tumbas, foram encontrados bancos dobráveis, com pernas em forma de **X** (Figura 10), e também cadeiras, sendo a mais conhecida, entre os estudiosos, a *klimos* (Figura 11), que fazia parte dos móveis das casas romanas e que marcou a história do mobiliário (VASCONCELOS, 2009, p. 23). Ou seja, as pessoas já estavam familiarizadas com o móvel que, resumidamente, surge pela necessidade de acomodação corporal, para descansar. Ela só existe porque o ser humano se sentou.

Figura 10 – Banco *diphthros*, encontrado na tumba de Tutankamon



Fonte: Vasconcelos (2009, p. 23).

Figura 11 – Representação da cadeira *Klismos* na Estela sepulcral – Museu Kerameikos



Fonte: Design Museum (2011, p. 23).

Conforme a sociedade se desenvolvia, os assentos acompanhavam as características recorrentes do período e estavam presentes no cotidiano, no trabalho, no lar e até no lazer, em áreas internas ou externas. Segundo Buzetto (2014), o assento é um objeto que assume configurações que vão além de sua função. Ele ressalta, por exemplo, que os povos indígenas do Xingu utilizam o banco para marcar hierarquias que assumem sentidos e funções sociais. Mas esse assento também é identificado pela sua estética – uma verdadeira obra de arte escultural, cheia de simbologias culturais e sociais que identificam um povo (Figura 12).

Figura 12 – Cadeiras zoomórficas de tribos do Xingu, Brasil



Fonte: Buzetto (2014, p. 67).

Assim, entendendo o contexto de origem desse objeto, a cadeira, percebemos que ela pode refletir pretensões sociais que deixam vestígios de personalidades e classes sociais. Reforça ainda Buzetto (2014) que, “mais do que qualquer outro tipo de mobiliário, a cadeira conduz-nos a um conhecimento da alma humana.” (BUZETTO, 2014, p. 71).

A cadeira e o corpo se relacionam desde a sua geração, fazendo parte do cotidiano dos espaços familiares e sociais.

A despeito de sua função prática, a cadeira possui uma corporeidade própria que a coloca, naturalmente, como matéria imbuída de sentido. De modo geral o assento reflete as relações de afetividade, sociabilidade e intimidade que se estabeleceu em um espaço entre os seres humanos. Consequentemente, a cadeira admite anexos diversos, novas experimentações e novos sentidos que permitem outras funções e relações. (CORRÊA; SILVA, 2013, p.14)

Considerando essas outras funções e relações, este estudo investigou esse artefato, para, assim, trazer um olhar que transcende seu lado técnico e reflete as questões cognitivas que um objeto pode carregar, principalmente em relação a essa presença de corporeidade.

Então, o que poderia representar a cadeira na atualidade? Para Cardoso (2016), a definição que faz de artefato¹⁸ caracteriza seu pensamento: “Artefato é um objeto¹⁹ feito pela incidência da ação humana sobre a matéria-prima” (CARDOSO, 2016, p. 47), que atinge, consequentemente, a artificialidade. Entretanto, acredita que os artefatos não possuem um significado fixo, pois sofrem um processo de significação de acordo a experiência de seu usuário, o que passa a ser um fator determinante passível de mudança no decorrer do tempo, alterando sua percepção. Ele chega à conclusão que

Nenhuma cadeira pode ser apenas uma cadeira. Ela é uma cadeira específica, dentro de uma gama de possibilidades, e carrega informações sobre estilo, procedência, valor, uso, e assim por diante. Ou seja: todo artefato material possui também uma dimensão imaterial, de informação. (CARDOSO, 2016, p.111)

A imaterialidade é imbuída de significados que levam a uma grande gama de conceitos pertinentes ao *design*, que se caracteriza, hoje, com uma ferramenta de hibridização temporal, englobando forma e aparência bem como uso e experiência e fazendo com que o artefato não sirva somente para uma função,

¹⁸ Artefato – Raiz etimológica: Do latim *arte factus*, feito com arte que se relaciona com o termo artificial, significando assim tudo aquilo que não é natural.

¹⁹ Objeto – Aquilo que é material, que se percebe através dos sentidos.

e crie um vínculo com seu consumidor, tornando-o parte do quebra-cabeça que compõe uma vida e, principalmente, uma identidade.

Já Buzetto (2014), traz a cadeira como “objeto de desejo”, e diz que, para sua significação, deve-se levar em conta a subjetividade e o papel social, além de sua mera função, já que lhe “atribuímos valores simbólicos que os ressignificam e os colocam numa dimensão volitiva” (BUZETTO, 2014, p. 72).

Quanto à essa vontade, chegamos a transportar a presença do corpo na cadeira, além de construir uma forma, identificada como extensão ou parte do próprio “eu”, um signo que espelha uma semelhança no seu contorno.

Se a sociedade moderna se configura mais do que nunca como um ‘sistema de objetos’, [...] então se faz necessário abordá-la não apenas pela abordagem do ‘sistema’, mas também pelo estudo dos ‘objetos’ que a constituem. (CARDOSO, 2005 apud BUZETTO, 2014, p. 72)

A partir dessas reflexões, selecionamos algumas cadeiras possuidoras desse retrato de corpo e que fazem parte desse “sistema de objetos” que constitui a sociedade e a transforma, explicitando, através de sua forma, as características históricas que as fizeram existir como parte de um povo, ou, melhor dizendo, de um corpo.

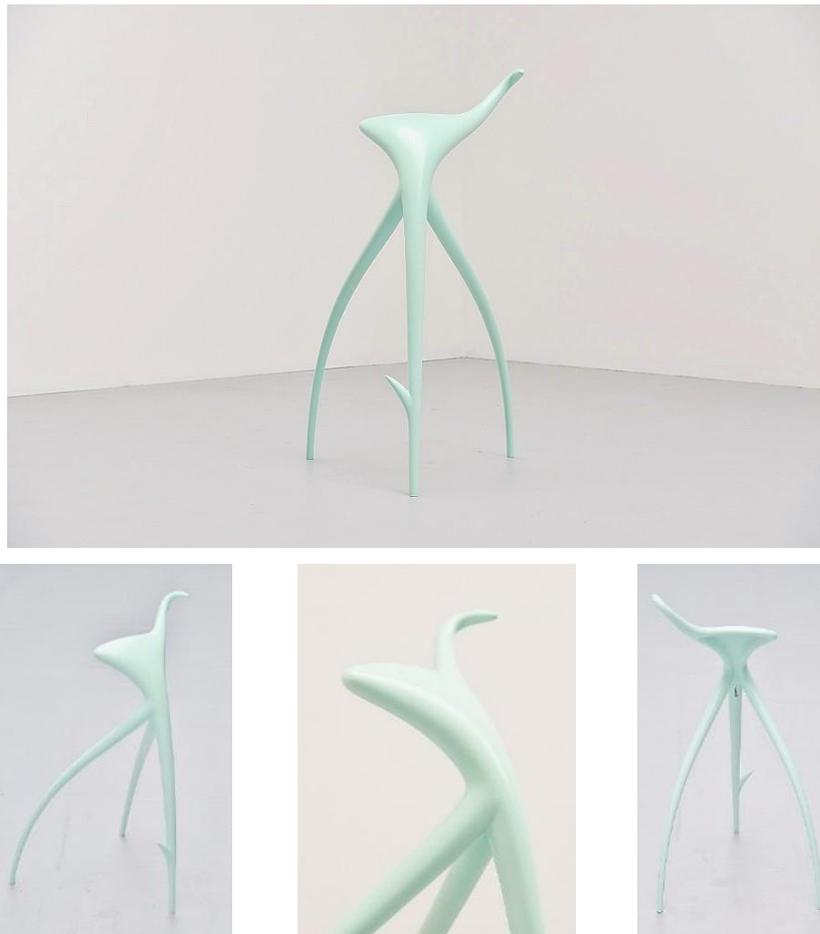
3.1 O conceito na arte

Pode-se observar que, ao longo dos tempos, a cadeira se tornou um ícone para várias gerações, carregando um valor de cultura material facilmente percebido na sua constante presença em estudos antropológicos, sociais e ergonômicos.

Em paralelo a isso, ela começou a carregar também outras relações que não se restringiam à sua função originária, a do sentar, como também foi capaz de transportar características que poderiam descrever personalidades, ou até mesmo servir para contemplação ou decoração de um ambiente, como uma escultura, sugerindo significados e relações de acordo às suas características visuais e morfológicas.

Como exemplo disso, temos a W.W Stool, (Figura 13), a banqueta de 1990, criada pelo designer Philippe Stark e produzida pela Vitra, empresa Suíça de mobiliário, que é categorizada como “objeto escultural”. Sugere-se também a probabilidade de ser usada como banqueta, verificando-se, assim, a relação entre forma e significado, destacando-se que a “função de tal objeto é a possibilidade de não ser usado” (JEUDY, 1999 apud CARDOSO, 2016, p. 123). Ou seja, aqui o objeto assume uma função de contemplação escultural, além de continuar servindo para a função do sentar, cabendo, também, na categoria de obra de arte, subvertendo-se a ideia preconcebida sobre sua forma. Entra-se em um amplo campo de discussão sobre a função dos objetos, que a qualquer momento pode ser mudada pelo usuário, capaz de identificá-los através de outro ponto de vista diferente daquele de sua origem, criação e fabricação. Cardoso (2016) reforça: “Ao pensar a ação do sentar como experiência e não como artefato específico, o projetista se liberta de estruturas preexistentes e ganha a possibilidade de criar soluções realmente inovadoras.” (CARDOSO, 2016, p. 124).

Figura 13 – W.W. Stool 1990, *designer* Philippe Stark



Fonte: *Design* (2017).

O *designer*, ao se libertar das estruturas que padronizam e concebem uma cadeira, possui a mente livre para sentir a experiência do sentar, que podemos assim definir como o contato do corpo com qualquer material que se destine ao repouso dos membros inferiores e que nos traz a sensação de prazer quando ficamos muito expostos à posição em pé. Essa experiência de prazer seria o elemento que conduz o *designer* a relacioná-la com a forma e, conseqüentemente, com o contato corporal, que deve ser moldado para atingir seu objetivo.

Essa inovação começa a ocorrer com a descoberta de materiais para a criação da cadeira, desenvolvendo-se, assim, novas formas que, cada vez mais, são análogas às formas humanas.

Neste estudo, não temos o interesse de criar uma linha do tempo referente a esse objeto em questão, mas, sobretudo, pretendemos trazer aspectos e momentos que caracterizam sua forma como ferramenta de transposição da relação entre corpo e objeto.

3.1.1 Materialização da personalidade.

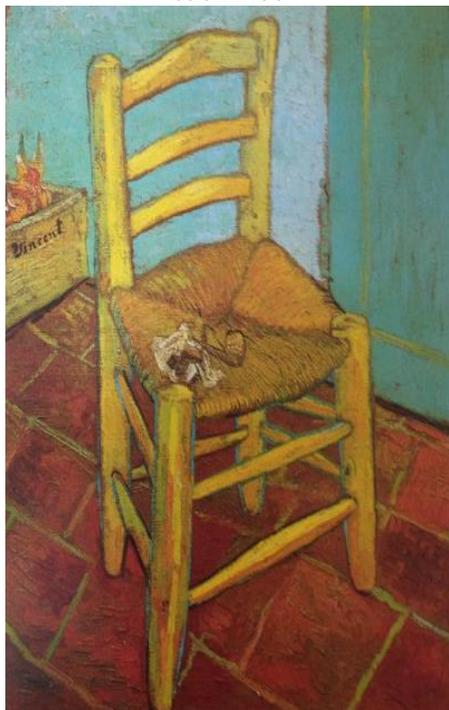
“A geleia amorfa dos fenômenos (o “mundo material”) é uma ilusão e as formas que se encontram encobertas além dessa ilusão (o “mundo formal”) são a realidade, que pode ser descoberta com o auxílio da teoria.” (FLUSSER, 2007, p. 23).

Neste estudo, caracterizamos esse fenômeno como personalidade, como a “geleia amorfa” que constrói um conjunto de qualidades inseridas na forma da cadeira. Ela determina aspectos formais dos materiais, como cores, texturas e elementos, os quais se vinculam a uma teoria de representação dos aspectos subjetivos de uma pessoa ou cultura, como o pensar, o sentir e o agir, presentes em contextos de realidade social e vinculados ao propósito de reproduzir essas ações através do objeto estudado.

Diante de toda complexidade em volta de uma definição sólida da concepção de realidade, pede-se aqui uma licença poética que permita ilustrar umas das facetas dessa controversa definição, através de uma associação entre a forma da cadeira e as experiências do usuário – um dos fatores mais importantes para o significado do objeto. Isto é, para cada indivíduo, é possível que exista um significado particular do que seria esse conceito de realidade, uma vez que ele pode ser expresso pela relação entre a forma da cadeira e o modo como cada um se reconhece nela. A acepção da cadeira é expansiva, pois “o potencial de significação dos artefatos vai muito além do princípio, relativamente simples, de agregar valor [...] por meio da visualidade, o design é capaz de sugerir atitudes, estimular comportamentos e equacionar problemas.” (CARDOSO, 2016, p. 115-117). O mesmo autor ainda complementa que o olhar é também sujeito a transformações no tempo, pois existe uma construção social e cultural que acaba determinando seu contexto histórico em cada período.

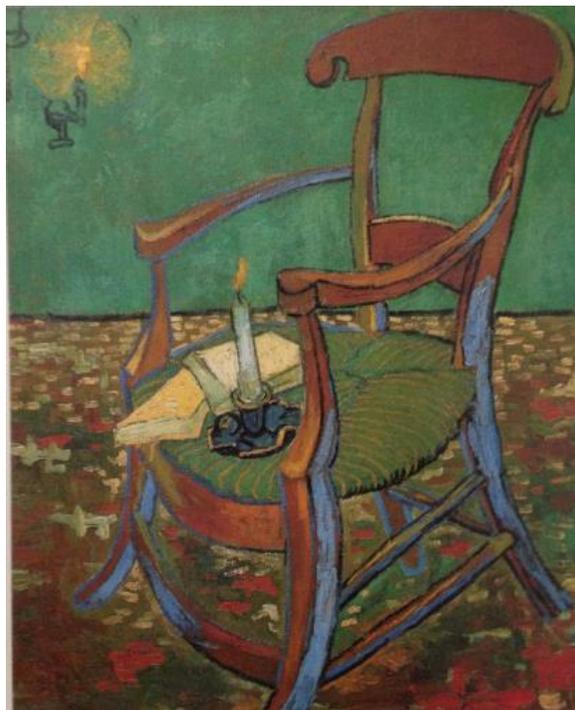
Como exemplo de materialização de personalidade, no qual uma cadeira caracteriza a individualidade de uma pessoa, apresentamos as cadeiras pintadas por Van Gogh (Figura 14 e Figura 15), que tomam a cena do quadro como objeto único e revelador.

Figura 14 – Cadeira de Vicente e seu cachimbo



Fonte: Walther; Metzger (1998, p. 10).

Figura 15 – Cadeira de braços de Paul Gauguin



Fonte: Walther; Metzger (1998, p. 10).

Justapostas, as cadeiras olhariam uma para outra como se oferecessem um convite à conversa, ao desabafo; ou então, de costas viradas, ter-se-iam afastado uma da outra, como se não tivessem mais nada a dizer e existissem em mundos diferentes. (WALTHER; METZGER, 1998, p. 7).

Walther e Metzger (1998) dizem que essas cadeiras faziam parte da casa de Van Gogh, situada na província de Arles, no norte da França, e eram usadas nos encontros para discussões sobre arte com seu amigo Paul Gauguin, sendo um marcador da amizade presente entre os artistas.

Ele ainda ressalta que a cadeira de Van Gogh (Figura 14) traz um aspecto simples, composta por madeira e palha, aparentando não ser muito confortável, o que os historiadores associam à impressão que Van Gogh tinha de sua vida. De maneira análoga, o artista reproduz essa metáfora na cadeira de braço

(Figura 15), que representa as características de elegância e conforto que ele enxergava em Gauguin.

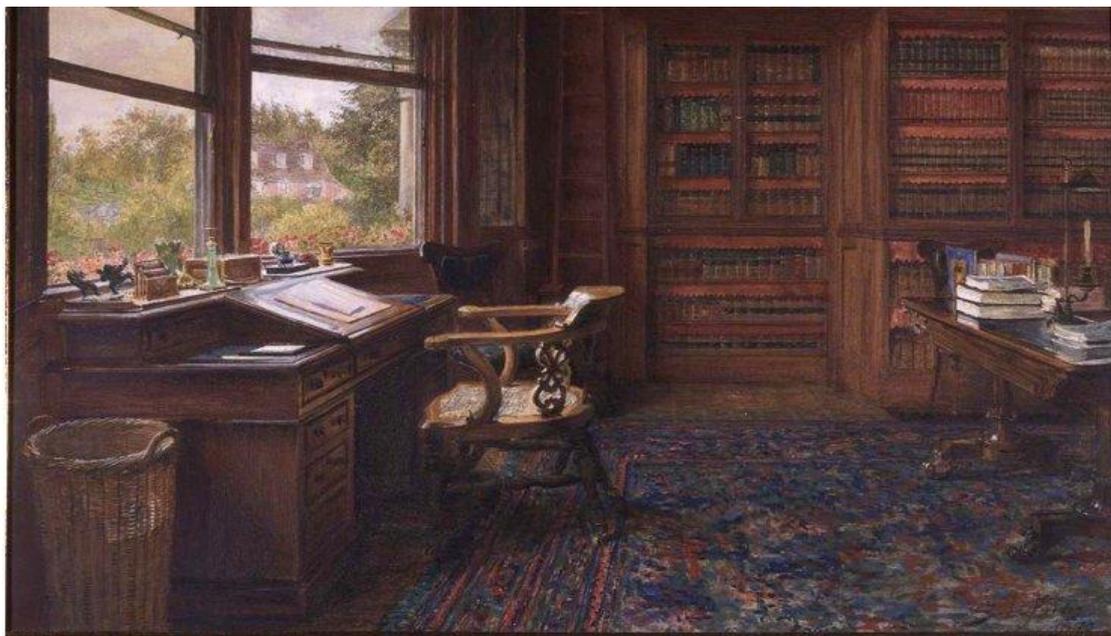
Embora a ausência de um corpo na cadeira não pareça representar, de fato, uma *persona*, o Calvinismo holandês e a proibição da presença de imagens da Sagrada Família nas obras de arte trouxe uma reflexão sobre como um objeto poderia carregar significados e representar não só ele como toda uma ideologia. O Calvinismo foi um movimento protestante conduzido por João Calvino, no século XVI, um estudioso e filósofo francês que se converte ao Protestantismo, difunde a sua crença teológica tendo como alicerce a Reforma Protestante então iniciada por Martinho Lutero. Ao chegar na Holanda, esse novo movimento tem uma nova roupagem e é chamado de Reforma Teológica ou Fé Reformada e ainda de Calvinismo Holandês. Dentre suas influências na arte, temos como características o desapego ao esteticismo, respeito à consciência e à beleza e rejeição total à ostentação. A cadeira vazia passou a simbolizar, nesse período, as figuras do cristianismo, a exemplo do próprio Cristo, para simbolizar julgamento e poder (WALTHER; METZGER, 1998, p. 8). Assim, Van Gogh se inspirou nessa filosofia e desenvolveu uma perspectiva própria, carregando, nas cadeiras, significados que descrevem seu cotidiano e aspectos emocionais. “Gauguin está lá, sentado na sua cadeira de braços, mesmo que não possamos ver.” (WALTHER; METZGER, 1998, p. 8).

A ostentação da presença de um corpo em uma cadeira se faz intensa, pois associamos cada parte ao formato humano: as pernas se fazem “pernas” da cadeira, os braços se fazem “braços” de apoio, o quadril se faz assento e as costas o espaldar. Humaniza-se o móvel e ele acaba constituindo um organismo “vivo”, que possui personalidade e características concernentes ao corpo.

Por trás das cadeiras vazias de Van Gogh estão sentimentos de melancolia, pensamentos de onipresença da morte; o cachimbo e a bolsa de tabaco representam uma partida, como a imagem que se fixou em sua mente após a partida de seu pai.

Com a obra *Cadeira Vazia*, Van Gogh indicou a ausência de Gauguin, como também criou outra obra intitulada também *Cadeira Vazia* (Figura 16), que pintou após a morte de seu ídolo, Charles Dickens, constituindo assim uma metáfora da crise de todo o século, entre mortes e suicídios.

Figura 16 – Cadeira Vazia – Van Gogh



Fonte: Walther; Metzger (1998, p. 98).

Com essas reflexões, surgiu um questionamento. Será que a naturalização que damos ao objeto ocorre devido ao acúmulo de memórias e experiências anteriores, como fez Van Gogh, ao atribuir à cadeira referências que a transformaram em um meio de comunicação de seus sentimentos e perdas?

Na tentativa de buscar possíveis respostas, trago a autora Damázio (2013), que relaciona a memória com os objetos:

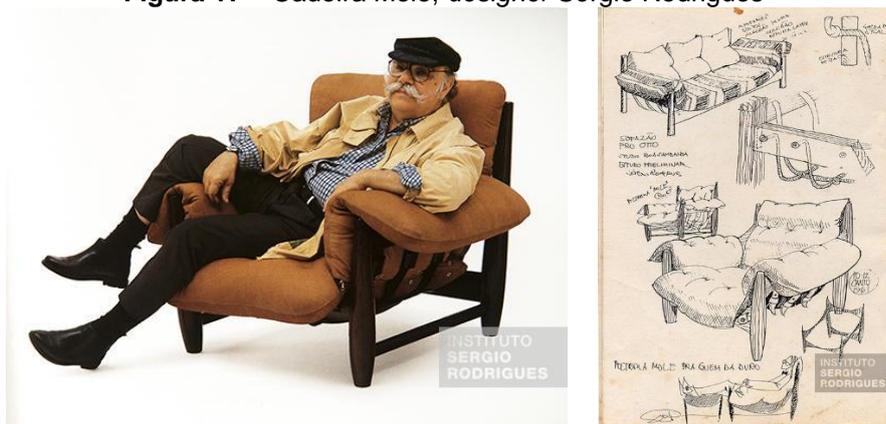
A memória, portanto engloba passado, presente e futuro e, também, lembrança e esquecimento [...] Em resumo, vivemos, lembramos e esquecemos em sociedade e em um mundo físico. E as coisas são a parte tangível de nossa identidade e memórias. (DAMÁZIO, 2013, p. 46)

Essa identidade e essa memória nos remetem ao cotidiano, cujo fluxo de informações e atividades rotineiras acaba gerando interpretações acerca dos objetos. Utiliza-se essa observação da realidade para gerar formas e, portanto,

“imaginar as situações, atividades e relações humanas desejadas em torno do que foi imaginado” (DAMÁZIO, 2013, p. 57). Trata-se de um contexto que resulta em objetos cada vez mais semelhantes a algo familiar. A cadeira, aqui, é a própria expressão do corpo que, por sua vez, é o fato gerador de sua forma. Se “as coisas são a parte tangível de nossa identidade e memórias”, então podemos pensar que a cadeira é o retrato do corpo humano que identifica e reflete a memória de sua forma.

Assim como a cadeira, os artefatos são construídos por meio da cultura e das trocas simbólicas entre o próprio criador e a sociedade. Um exemplo notável dessa permuta foi a criação do ícone da Cadeira Mole, em 1957, pelo *designer* Sérgio Rodrigues (Figura 17) que, segundo Cardoso (2016), pela sua forma, sugeria atitudes. Quando foi encomendada pelo fotógrafo Otto Stupakoff, ele solicitou um sofá esparramado, carregando, assim, um suposto jeito brasileiro de sentar, até sendo considerada precursora da Bossa Nova e símbolo da modernidade nacional (CARDOSO, 2016, p. 118). Em 1961, a cadeira de Rodrigues ganhou o “IV Concurso Internacional do Móvel”, sendo identificada pelo seu clima de casualidade, produzido pelas almofadas, transmitindo uma acentuada brasilidade, por utilizar, em sua estrutura, madeira e correias de couro que moldam o corpo ao sentar.

Figura 17 – Cadeira Mole, *designer* Sérgio Rodrigues



Fonte: Zappa (2017)

A moldagem já é uma característica artística que vem das esculturas, moldadas à mão, o que a individualiza como meio de liberdade de expressão do artista,

que deixa ali suas digitais e seu traço, que é único e revelador, carregando uma densidade poética para a obra. Quando o objeto passa também a unir essas particularidades, ele se transforma e traz uma hibridização entre arte e *design*.

Um exemplo notório dessa união aconteceu em 1955, com a cadeira *Ant* (Figura 18), que, em português, significa formiga, do *designer* Arne Jacobsen, modelo 3107, feita com madeira compensada moldada, sendo que o autor primeiramente a modelou em argila para encontrar as curvas corretas e, depois, construiu o seu protótipo.

Figura 18 – Cadeira Arne (Modelo 3107)



Fonte: Artesian (2017)

A moldagem acaba sendo um recurso utilizado pelo *designer* para sentir a curva orgânica do corpo e ele aplica essa técnica para várias outras criações, como a poltrona Egg (Figura 19), que “une a pureza da forma com a acessibilidade e o calor orgânicos. A impressão é de que ela convida você a se sentar” (DESIGN MUSEUM, 2011, p. 47). Considerada um contraste escultural, quando comparada às linhas retas e racionais de uma arquitetura, suas formas também foram estudadas com a moldagem pela argila, procedimento no qual o *designer* se empenhou para encontrar a forma perfeita da concha que aplicou pela primeira vez em 1958 com uma espuma firme sob o estofamento, criando uma espécie de espaço privativo para quem se senta.

Figura 19 – Poltrona Egg (1958)



Fonte: Design (2017)

Com os exemplos citados, conseguimos perceber que as formas das cadeiras, constituem recipientes construídos especialmente para os fenômenos²⁰, como reforça Flusser (2007), indicando a personalidade que caracteriza e determina a forma da cadeira como materialização desse fenômeno.

Chegamos à conclusão de que a personalidade é a característica fundamental para essas cadeiras, pois elas acabam transcendendo sua função originária do sentar para trazer significados que atraem, de outra forma, o usuário.

3.2 O conceito no *design*

A carga significativa que uma cadeira carrega é extensa, e vai muito além das definições etimológicas e sociais, abrangendo, inclusive, áreas distintas e, ao mesmo tempo, correlatas, como arte e *design*. Como já discutimos, a personalidade delas na arte, no subcapítulo anterior, agora iremos para a área do *design*, trazendo alguns autores que ajudam na compreensão de uma abordagem subjetiva desses objetos.

Considerando-se, também, que a cadeira, “serve, antes de tudo, como signo visual carregado de informações complexas sobre sua origem, autoria e razão

²⁰ Fenômeno - “A geleia amorfa dos fenômenos (o “mundo material”)” (FLUSSER, 2007), que se materializa na cadeira através da forma do corpo.

de existência” (CARDOSO, 2016, p. 124) e, assim, se torna um objeto desafiador para o *designer*, seu contexto e sua evolução histórica reflete toda ideologia aplicada a preceitos do *design*, tentando sempre fugir da morfologia padrão que compreende encosto, assento e quatro pernas, elementos julgados necessários para sua concepção. Sabe-se, entretanto, que esse padrão já não é, de fato, uma estrutura necessariamente vinculada ao objeto, pois vários modelos desafiam os conceitos físicos convencionais, a exemplo do sistema Cantiléver, inicialmente desenvolvido com metal tubular, em formato de “s”, que condiciona a cadeira a ter somente um apoio sobre duas pernas, com uma força elástica que supre o apoio de quatro pernas. Esse sistema, será abordado no item 2.2.2 deste capítulo. Entretanto, essas características acabam criando uma experiência com o usuário que é marcante para o universo do objeto e que transforma o cotidiano através de seus aspectos de forma.

3.2.1 Aspectos da forma: a experiência do usuário com o objeto

Segundo Cardoso (2016), a forma possui três aspectos que se interligam. A **aparência** é o aspecto perceptível ao primeiro olhar. Esse primeiro aspecto se caracteriza como primeira impressão causada ao consumidor, que, de imediato, podemos supor ser guiada pela forma, juntamente com a cor predominante. A **configuração** constitui o sentido composicional, a ideia da forma da cadeira, trazendo a identificação do artefato como tal e, normalmente, caracteriza sua função. O terceiro aspecto, a **estrutura**, refere-se à dimensão construtiva ou constitutiva, ou seja, à sensação ou experiência que o consumidor traz referente ao seu contato com o artefato.

Entrando no âmbito do *design* emocional, Norman (2008) o categoriza em três estágios: *design* visceral; *design* comportamental e o *design* reflexivo. Norman (2008) relaciona esses níveis a estruturas do cérebro. O visceral é o que faz julgamentos rápidos; no comportamental, as ações são controladas pelo corpo; e o reflexivo está diretamente ligado ao poder de interpretação. Assim, a emoção se faz presente para a concepção do *design*, tendo a cadeira como um objeto que pode modificar o conforto e indiciar a forma do corpo adequada para que seu objetivo seja alcançado, identificando a presença do *design* visceral, que

privilegia a aparência, ou a racionalização do objeto em detrimento da funcionalidade e alcançando o nível reflexivo quando se “espelha” ao corpo, caracterizando o objeto como referência artística.

Observando os dois autores, conseguimos relacionar a tríade entrelaçada em cada conceito, encontrando a seguinte comparação:

Quadro 01 – Comparação entre as teorias dos autores

Rafael Cardoso (2016)	Donald Norman (2008)
Aparência	Design Visceral
Configuração	Design comportamental
Estrutura	Design reflexivo

Fonte: Elaborado pela autora.

Todos os três aspectos encontrados pelos autores formam um conjunto indissociável, caracterizado pela inviabilidade de se estudar cada um de maneira isolada, devido, sobretudo, à subjetividade dos conceitos e à personalidade que eles carregam simultaneamente, explicitando, assim, significados que podem ser transformados por cada indivíduo e criando funções distintas da origem do artefato, como vemos na Figura 20, em que a cadeira passa a ser suporte de apoio, como uma prateleira, e sua estrutura é fixa na parede, servindo também de cabideiro para camisas.

Figura 20 – Funções distintas da origem da função da cadeira



Fonte: Science (2017)

Para que haja função é preciso haver consenso social quanto ao objetivo para o qual o objeto é usado, ou seja, é preciso que a sociedade saiba identificar a função de cada produto [...]. Também pode ocorrer de um objeto ganhar outra função que não foi aquela para a qual ele foi produzido ou, com o tempo, de um objeto perder sua função convencional e ganhar outra. (CORRÊA; SILVA, 2013, p.13)

Pontuamos então, que os objetos compõem a vida do ser humano para manter uma necessidade inerente à função para a qual foram destinados num presente emergente.

Entretanto, a significação da cadeira se coloca de forma contraditória. A história do artefato é intrínseca a uma sociedade industrializada, que a compreende como uma ótica utilitarista, que segue um padrão. Mas novas necessidades são criadas a todo o momento, e “as formas falam, sim” e criam uma nova relação com o indivíduo: “basta apenas saber ouvir suas vozes” (CARDOSO, 2016, p. 131-132). Com isso, percebemos a dependência do coletivo para encontrar a função da cadeira, no qual seu uso é manipulável.

Faz-se, então, necessária a criação de uma linguagem das formas, constituída pela expressividade das formas ou pela semântica do produto, uma vez que a possibilidade de expressão para os materiais que nos cercam é limitada. Porém a densidade poética atribuída exclusivamente a obras de arte deve também ser compartilhada pela produção do *design*, desassociando-se da concepção de uma mera máquina de cópias que produz objetos facilmente descartáveis e transformando-se numa máquina capaz de produzir características físicas que determinem e transmitam um sentido abstrato. Redefine-se, assim, o vínculo entre o objeto e seu consumidor, uma vez que a aquisição do objeto, assim, se dá pelo sentido que ele carrega. Tem-se, então, que o artefato está constituído, agora, por discursos verbais, imagéticos e híbridos, que unem a matéria com a densidade poética.

Quando “o produto deixa de ser uma finalidade e torna-se somente um fator no movimento da cadeia de consumo” (JÚNIOR, 2009, p. 27), não possuindo uma densidade poética, acaba sendo replicado pela indústria e se destina, com o tempo, ao lixo (Quadro 02). O objeto é substituído por uma imagem frágil e de

fácil desgaste, tornando-se obsoleto e massificado, importando somente a novidade do momento, pois, “afinal, lixo nada mais é do que a matéria desprovida de sentido ou propósito.” (CARDOSO, 2016, p.133).

Quadro 02 – Ciclo dos objetos descartáveis



Fonte: Elaborado pela autora.

Quando acontece a inversão desse ciclo, e o objeto possibilita uma expressão significativa, como uma obra de arte, dificilmente seu destino será o lixo (Quadro 03). “O modelo ideal era a obra de arte, objeto que perdurava sem perder seu valor” (JÚNIOR, 2009, p. 27)

Quadro 03 – Ciclo dos objetos não descartáveis



Fonte: Elaborado pela autora.

Podemos perceber através dos Quadros 02 e 03, que há razões para considerar a utilização da linguagem das formas na criação objeto, para que ele possua

uma densidade poética, acarretando ao artefato sentidos que levem o consumidor a pensar a continuar com o objeto, sem descartá-lo.

Cardoso (2016) ainda complementa que, na sociedade industrial, existe a tendência de construir o sentido do artefato a partir do encontro de três fatores – fabricação (autoria e origem); distribuição (mercado e comércio) e consumo (compra e uso) –, encontrando-se, nesses fatores, o caminho que, muitas vezes, não contribui para a construção da linguagem formal dos artefatos, pois ocorrem bloqueios que gerariam significados. Entretanto,

[...] o que importa em termos de design, é que a capacidade das formas de comunicar informações à mente humana é muito mais profunda e abrangente do que “simplesmente” o conjunto de significados impostos pela sequência fabricação, distribuição e consumo. (CARDOSO, 2016, p. 141)

Observando o visual da cadeira Thonet, modelo 209 (Quadro 04), através dos aspectos dos materiais e da forma, conseguimos analisar profundamente sua significação. Segundo os estudos de Teixeira, Matos e Parassi (2011), esse é um campo de interação dos valores visuais da forma, cujo objetivo é demonstrar que a forma da cadeira, além de indicar sua função prática, é também símbolo de elegância, leveza e formalidade (ou solenidade).



Fonte: Teixeira; Matos; Parassi (2011), adaptado pela autora.

A primeira análise é feita através dos materiais (Quadro 04-a): a cadeira é composta por madeira e palha, sendo utilizada madeira sólida e vergada. Observando a imagem da cadeira em geral, notamos que ela apresenta sinuosidade em toda sua estrutura. As linhas do encosto são curvas (Quadro 04-b), e a linha que compõe os braços desenha três curvas, uma horizontal e duas verticais (Quadro 04-c). Além disso, o plano que expressa o assento da cadeira

é circular (Quadro 04-d), além de outra estrutura circular que tangencia e fixa por dentro as quatro pernas (Quadro 04-f), sendo que as pernas posteriores (quadro 04-e) são elementos verticais simétricos com as outras duas pernas e ainda carregam certa curva. Chega-se a um conjunto de curvas dominante em toda a composição, que se mostra predominantemente orgânica.

O sentido orgânico é reforçado no uso dos materiais: madeira e palha, que são materiais orgânicos e que foram utilizados na construção da cadeira representada pela imagem. Os movimentos curvos e circulares dos elementos e a estrutura vazada da cadeira relacionam a imagem da peça com as sensações de dinamismo e de leveza. Um objeto que mostra uma estrutura sinuosa e vazada será percebido como leve e dinâmico, mesmo que esteja imóvel e apoiado no solo sobre quatro pés. A leveza e o dinamismo associados ao conceito de orgânico poderiam também propor temas ou significações de liberdade e desordem. (TEIXEIRA; MATOS; PARASSI, 2011, p.105)

A subjetividade entra aqui como adjuvante de um papel importante para o cenário do *design* emocional, o qual é resultante do casamento entre a psicologia e o *design*, trazendo duas perspectivas sobre a experiência, que são adotadas na área: *Userexperience* (ou experiência de usuários) – humano e computador – e o *Productexperience* (ou experiência com produtos) – humano e produto (RUSSO; HEKKERT, 2008, p.32). Essa última é a proposta na qual se vincula um conjunto de efeitos provocados pela interação entre uma pessoa e um produto, gratificando a experiência estética, a experiência de significado (os significados apegados aos produtos) e a experiência emocional (os sentimentos e emoções que são evocados).

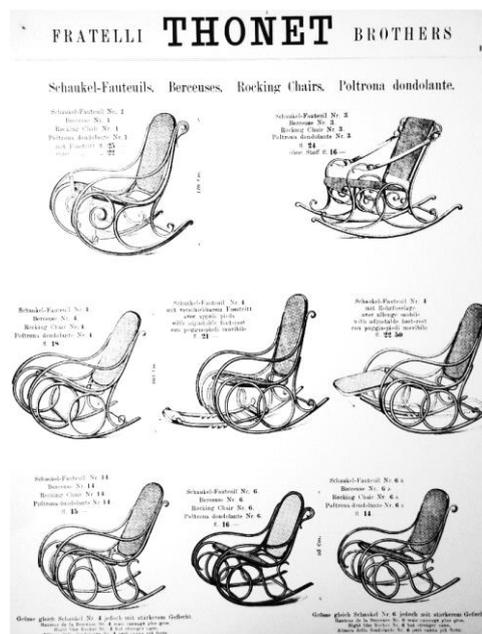
Essa proposta de *design* carrega consigo o sentimento e a emoção oriundos de uma experiência do usuário com o produto, importando, assim, sua vivência e os significados adquiridos ao longo do uso do produto. “Definimos o amor como uma forte afeição por produtos, derivada de relacionamentos e laços pessoais entre um indivíduo e um produto.” (RUSSO; HEKKERT, 2008, p. 36).

A mesma autora aborda os princípios desse sentimento como um meio de permear a experiência, o que envolve processos como interpretação, recuperação de memória e associação, o que chama de *interação fluída*; nomeia o produto com valor simbólico como *lembrança de memória afetiva*, afirmando que os “produtos que contêm memória afetiva são insubstituíveis, manipulados

com mais cuidado, limpos com mais frequência, e até seu uso é evitado”. Mugge et al. (2005, apud Russo; Hekkert, 2008) “propõem que designers podem influenciar o apego entre pessoas e produtos ao incentivarem a associação de memórias”. O *significado simbólico* (social) também faz parte de um repertório no qual os “produtos encorajam e facilitam a construção e familiarização da auto identidade de uma pessoa [...] podem satisfazer prazeres sociais”. Ainda ocorre também o *compartilhamento de valores morais*, no qual o consumidor adquire, através do produto, a experiência de prazeres sociais, transferindo um senso de responsabilidade. E, por último, a *interação física_prazerosa*, que consiste em dar prazer ao usuário através do contato físico com o produto, “mas também nos torna conscientes quanto ao nosso próprio corpo, o que forma a base da experiência do próprio ser.” (Hekkert, 2006, p. 43).

Segundo Buzetto (2007), “A cadeira não é um objeto simplesmente, mas sim a memória e as lembranças de quem já passou por ela, as recordações das alegrias, das frustrações e as tristezas pensadas. ” (NAVES, 2007 apud BUZETTO, 2014, p. 71). Diante desse contexto, podemos dar como exemplo a cadeira balanço Thonet (Figura 21), que resgata a memória afetiva de quem a possui e que Buzetto (2007) caracteriza a partir de três fatores: afeto, memória e desejo.

Figura 21 - Cadeira balanço - Catálogo de Thonet (1895)



Fonte: Design Museum (2011, p. 29).

O mesmo autor ainda complementa dizendo que ela faz parte de um campo fenomênico da percepção humana, causando uma atmosfera de sentimentos: “o objetivo da retórica não consiste só em convencer, mas também, e, sobretudo, em seduzir” (BONSIEPE, 2011 apud BUZETTO, 2014, p.72), criando uma atmosfera do belo sedutor, ressignificada para o usuário. E, sendo o objeto analisado pelo sentido, o usuário reconhece a forma pela necessidade e, em seguida, pela emoção,

[...] uma possibilidade inerente aos objetos da percepção, por serem emocionalmente contaminados pela nossa percepção e necessidade de afeição. E, considerando que somos seres sociais, há nesta matriz sensível de ressignificação um forte elemento de mediação com os costumes e a cultura, no momento que esses objetos são produzidos e/ou percebidos pelos sujeitos. (BUZETTO, 2007, p.73)

Outro princípio em que, na verdade, só se muda a terminologia, é o *design atitudinal*, proposto por Lucy Niemeyer.

O design atitudinal resulta do estudo de interações do ser humano com o produto, para estudar os relacionamentos entre os aspectos físicos dos produtos e suas influências afetivas. Ele objetiva também aplicar o conhecimento construído com vistas a projetos que satisfaçam mais o aspecto subjetivo do destinatário e sejam significativos para ele. O foco do design atitudinal, então, é a interação da eficiência com a significação, com as qualidades mais hedonistas dos produtos, em que as experiências positivas e prazerosas são fins em si mesmas. (NIEMEYER, 2008, p. 55)

Trata-se de um conceito que concebe o produto como algo agradável, interferindo diretamente nos produtos impessoais e estritamente funcionais, acrescentando-lhes outros fatores além da usabilidade, como valores culturais e sociais, a observação das condições de ocorrência de sua utilização e suas qualidades simbólicas, evitando os produtos tradicionais, projetados só com vistas a seu apelo estético, a sua usabilidade e (ou) funções e possibilidades tecnológicas. Investe-se, pois, na possibilidade de produtos que tragam para o consumidor uma relação com o nível subjetivo, emocional e cognitivo, ou seja, promovam novas experiências entre o usuário e o produto.

Segundo Cardoso (2016), existem quatro fatores que determinam a significação dos artefatos:

- *materialidade*: construção, estrutura, forma e configuração do objeto;
- *ambiente*: o entorno, a situação, a inserção social, o contexto de uso, pois cada vez que o artefato muda de contexto, muda seu sentido;
- *usuários do artefato*: seu repertório, gostos, comportamento, requisitos ergonômicos, ideias ou intenções;
- *tempo*: o impacto da sua passagem do tempo sobre o objeto em questão.

Resumidamente, Cardoso (2016), traz a configuração apresentada no Quadro 5 para explicitar o significado do artefato, analisando diversos aspectos.

Quadro 05 – Significação do artefato

ASPECTOS DA FORMA QUE SE INTERLIGAM	SENTIDO DO ARTEFATO PARA A SOCIEDADE INDUSTRIAL	FATORES DA SIGNIFICAÇÃO DA FORMA
Aparência	Fabricação	Materialidade
Configuração	Distribuição	Ambiente
Estrutura	Consumo	Usuários do artefato
TEMPO		

Fonte: Elaborado pela autora.

O quadro mostra os atributos que cada elemento possui. Eles interagem entre si e se interligam por aspectos relevantes ao objeto, no qual a *aparência* atinge a primeira impressão que, por sua vez, se relaciona com a *fabricação*, que é a origem do artefato, o qual, por fim, se constitui através da *materialidade*.

A *configuração* expressa o sentido composicional que encontramos na sua forma, que influencia na *distribuição* para o comércio e no *ambiente*, através do contexto de uso e da inserção social.

A *estrutura* traz a experiência com o *consumo*, que está intimamente relacionado aos gostos e comportamentos dos *usuários do artefato*.

Mas todos esses elementos citados, independentemente de hierarquias ou conceitos, convivem com o tempo. Para conseguir compreender os artefatos, faz-se necessário ter a consciência de que eles podem mudar, a depender do

momento e dos fatores que o estabelecem, sendo o tempo o fator que engloba todas as categorias e influencia em seu significado.

3.2.2 As formas e a tecnologia na modernidade

Ao longo da história, percebemos que a forma de um móvel está intrinsecamente relacionada com o avanço tecnológico e a ideologia momentânea de cada período.

Dentre os inúmeros projetos que desafiam a capacidade lógico-criativa de um *designer*, a cadeira ocupa um lugar de destaque, uma vez que, muito mais do que um simples objeto de funcionalidade definida, ela se apresenta como um ícone que transmite, através de sua criação, as limitações tecnológicas inerentes ao processo que determinam sua forma.

Neste subcapítulo, temos o objetivo de identificar a relação entre as formas das cadeiras e a tecnologia do período, reconhecendo a construção de novas possibilidades para o *design* da cadeira, sobretudo com base na inspiração curvilínea encontrada no corpo humano, numa tentativa de aproximar a forma do objeto à silhueta humana. Partindo da concepção do Sistema Cantiléver, amplamente utilizado por Marcel Breuer, e das ideias lançadas pela Escola Bauhaus, fundada em abril de 1919 por Walter Gropius, a primeira Escola de *Design* no mundo, cujo objetivo era combinar aprendizados de arquitetura, artesanato e arte, foi desenvolvido um histórico da trajetória da modernização dos componentes utilizados para a construção da cadeira, iniciando com materiais tradicionais, como a madeira, passando pelo aço tubular, para, enfim, se chegar às peças únicas que somente puderam existir após o domínio do plástico.

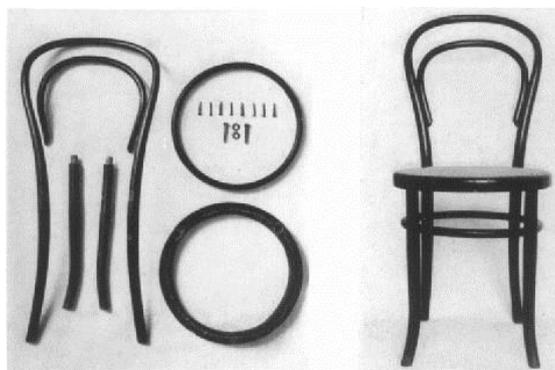
O século XX é marcado pela produção em série, sendo esse um marco para o *design*, pois, nesse período, a população menos favorecida começou a ter acesso a produtos antes restritos à elite. Tais produtos se espelhavam na produção de resultados dos estudos produzidos pela Escola Bauhaus.

A tecnologia que aqui será apresentada está diretamente relacionada com a estética final em que o móvel é concebido, tendo a cadeira como objeto de estudo para a exploração de experimentos de novos materiais oriundos da Revolução Industrial. A proposta é realizar a observação de sua forma, relacionando-a às possibilidades que a tecnologia permitia e indo ao encontro das formas orgânicas que espelham o corpo humano. Este estudo se insere no contexto histórico do *design* moderno, em que as descobertas de novos materiais e de criações, como o sistema Cantiléver, nos fazem chegar à comparação da forma do corpo humano com a que se encontra impregnada na cadeira.

Assim, será abordado um conjunto de cadeiras, as quais serão analisadas pela sua forma, a aplicação da tecnologia e o avanço de combinações de curvas. Considerando como premissa a influência que a tecnologia exerceu sobre o *design*, pode-se dizer que o sistema Cantiléver foi de fundamental importância para que as cadeiras começassem a ostentar a presença do corpo humano como uma significância emocional, o que traz uma experiência única para cada observador.

No início do século XIX, Michel Thonet criou o processo de vergar a madeira utilizando vapor, o que modificou drasticamente a estética da cadeira, acrescentando leveza, simplicidade e possibilitando a presença de curvas, antes produzidas artesanalmente.

Figura 22 – Michel Thonet, Cadeira sem braço nº 14, 1859



Fonte: Carvalho (2009).

A sinuosidade, agora presente nos produtos, abre as portas para uma nova maneira de pensar o *design* das cadeiras, o que aproxima a essência do ser humano ao objeto e garante formas orgânicas que remetem ao signo do corpo.

Mais de meio século depois, em 1925, a manipulação do aço tubular facilitou a produção em série, uma vez que seu aspecto visual atrativo dispensava acabamentos e, por sua vez, a simples torção do aço já caracterizava a forma final do objeto. Nesse período, a Escola Bauhaus opera significativa influência na indústria, no mercado e na arte. Marcel Breuer, Mies van der Rohe e Mart Stam são os *designers* que se destacam na utilização desse novo material aplicado a cadeira, trazendo características como força estrutural, rigidez e segurança.

Nesse período é criado o Sistema Cantiléver, que é “uma simples peça de tubulação torcida, para suportar e contrabalançar o peso da pessoa sentada” (MUSEUM, 2010, p. 20), que Breuer chama de “suporte elástico de ar”. Esse sistema é caracterizado por uma alta eficiência estrutural e por uma forma geométrica peculiar, em “S”, que sugere a silhueta de um corpo sentado.

Figura 23 – Marcel Breuer, cadeira modelo B32, 1928



Fonte: Heitlinger (2007).

Uma década depois, *designers* como Alvar Aalto se aventuraram a trabalhar com uma nova matéria prima, a madeira compensada, que, por suas propriedades elásticas, permitiam que os objetos atingissem uma maior curvatura. Percebe-se que, a partir desse momento, há uma transição da curva no metal para a possibilidade de curvatura mais acentuada e prolongada na madeira. A estética final da cadeira torna-se mais humanizada e expressiva, deixando para trás as angulações retilíneas e assumindo caráter mais orgânico.

Figura 24 – Alvar Aalto, Cadeira nº 406, 1938



Fonte: Martell (2001).

Em Museum (2010), o autor aponta que:

O modernismo encontra a natureza na cadeira Nº 406 [...] também é uma maneira de humanizar os efeitos, às vezes severos e intransigentes, de uma estética funcional. (MUSEUM, 2010, p. 36)

Não menos importante e ocupando lugar de destaque encontra-se o casal Charles e Ray Eames, que exploraram com maestria o compensado, buscando aperfeiçoar a curvatura e, principalmente, a peça única, o que facilita o empilhamento e o deslocamento do móvel, e, por fim, chegando ao plástico reforçado com a fibra de vidro, favorecendo a produção em massa e marcando um novo estilo.

Quando aquecido, o plástico facilitava a modelagem dos objetos, além de proporcionar impermeabilidade e flexibilidade à cadeira. Quanto à estética, ele permitia a pintura opaca, abrindo, assim, uma gama de possibilidades cromáticas.

Como exemplo disso, temos a cadeira *La Chaise* (Figura 25) que conserva a natureza humanística. Sua inspiração foi a escultura *Nu inclinado* (Figura 26) de Gaston Lachaise (MUDE, 2009).

Figura 25 – Charles e Ray Eames, La chaise,
1948



Fonte: Studios (2017).

Figura 26 – Nu inclinado, de Gaston
Lachaise



Fonte: Studios (2017).

É uma cadeira que apresenta uma personalidade e uma possibilidade de molde de corpo impressionante, já que se baseia na escultura de um corpo que, mesmo não estando presente, se faz existir nela. O editor-chefe da revista *Colors* escreve:

Exala tanta vida e completude quanto qualquer outro ser vivo. Ela é um ser vivo. É possível viver com ela, vê-la mudar e evoluir todos os dias e revelar sua beleza pouco a pouco, como uma amante. Mas é uma cadeira. (MUSEUM, 2011, p. 55)

De acordo com Museum (2011) a cadeira *La Chaise* transcende tudo que já foi proposto nos períodos citados, pois nela a humanização se faz viva, o que leva o observador a pensar em experiências próprias, já vivenciadas com o objeto cadeira, como o ato deitar ou de simplesmente enxergar alguém sentado, ainda que ela esteja vazia. Uma das características da *La Chaise* é a possibilidade de

deixar mais harmônico o ambiente através das curvas existentes. Exuberante, elegante, sensual, tudo que um corpo de uma mulher pode revelar e que agora se presencia em uma cadeira.

Através do estudo dessa cadeira, foram selecionadas as questões seminais para a pesquisa, pois nela encontramos a inspiração do corpo que influenciou a forma final criada pelos *designers*, através da escultura, aspecto que será retomado e aprofundado no terceiro capítulo. Ela também foi significativa para delinear melhor os estudos das demais cadeiras que foram analisadas, a partir de comparações com a forma humana nela desenhada.

Percebemos, assim, que, em 1968, com a cadeira *Panton* (Figura 27), a silhueta de um corpo humano é mais acentuada. A cadeira “causou uma sensação imediata, tocando juntamente o ponto certo de um otimismo sensual e alegre” (MUSEUM, 2011, p. 70). O mesmo autor ainda descreve: “Com seu perfil aerodinâmico, que lembra o esboço de uma pessoa sentada, a cadeira Panton é sensual, elegante e divertida”. Nesse contexto, aprimora-se o domínio do plástico, objetivando-se conseguir aplicar o sistema Cantiléver como uma única peça. Também desse período é a influência do traçado da aerodinâmica no *design* utilitário. O formato “S” se impõe desde a criação do Cantiléver e vem se moldando com o avanço da tecnologia e se aproximando cada vez mais da curva orgânica de um corpo humano.

Figura 27 – Verner Panton, Cadeira Panton, 1968



Fonte: Maradei (2017).

Os materiais aqui citados caminham junto à evolução histórica referente à tecnologia de cada período. “Além disso, devido às formas orgânicas, o *design* é indicativo estilístico do período de transição entre a manufatura e a indústria” (TEXEIRA, 2011, p. 104), fazendo com que ocorra a sobreposição da forma perante sua função, trazendo a categoria estética como principal ponto de atração e criação de uma cadeira e que relaciona a aproximação com o corpo. O material a ser explorado trazia conceitos de movimentos inspiradores para os *designers*.

A cadeira, de acordo com os materiais utilizados em sua fabricação e de acordo com a composição de sua forma pode gerar diferentes impressões e representar diferentes conceitos. (TEXEIRA apud PIGNATARI, 2011, p. 103)

Os materiais, justamente, carregam toda uma possibilidade de forma que transmite emoção e significado e que se inclui entre a forma e a tecnologia na modernidade. Também a análise dessa cadeira será aprofundada no terceiro capítulo.

A busca pela silhueta ideal, que pudesse unificar conforto, estética e funcionalidade tornou-se, ainda que inconscientemente, uma obsessão para o ser humano. Impulsionado pelos avanços tecnológicos, que agora ofertavam diferentes matérias primas, capazes de conceber curvas cada vez mais sinuosas e orgânicas, o homem reproduz seu corpo na cadeira e encontra, nele, a peça fundamental para o *design*: a cadeira como um reflexo da postura corpórea, sob a biomecânica do sentar. Diante disso, temos que o corpo funciona como signo na cadeira, influenciando diretamente sua criação.

3.3 A relação conjunta entre *design*-arte

O conceito de arte é tão complexo quanto a própria essência da humanidade. Mais do que uma simples manifestação cultural, ou externalização de sentimentos e sensações, ela é uma válvula de escape para a mortal condição humana. Ela se reinventa e se adapta em paralelo com a própria evolução da

sociedade e pode-se dizer que ela está presente em toda e qualquer produção do homem.

Para se compreender a relação entre arte e *design*, precisamos definir tais palavras separadamente para, depois, analisar sua relação. Diversos autores definem a palavra *design* com o sentido de desenho ou de projeto. Porém Flússer (2007) mostra dois contrapontos pertencentes à língua inglesa, sendo que essa palavra compartilha as funções de verbo e substantivo.

Como substantivo significa, entre outras coisas, “propósito”, “plano”, “intensão”, “meta”, “esquema maligno”, “conspiração”, “forma”, “estrutura básica”, e todos esses e outros significados estão relacionados a “astúcia” e a “fraude”. Na situação de verbo – to design – significa, entre outras coisas, “tramar algo”, “simular”, “projetar”, “esquematizar”, “configurar”, “proceder de modo estratégico”. (FLÚSSER, 2007, p. 181)

O autor chega à conclusão de que o *designer* é um conspirador malicioso, dedicado a engendrar armadilhas. Claro que há outros sentidos, como o de origem latina, que traz outras referências: tem origem em *designo*, que significa designar, indicar e representar, incorporando o termo *signum*, que significa signo. Mas o mesmo autor ressalta ainda que toda essa diversidade de significados para a palavra *design* surge sob a influência da cultura moderna burguesa, que acabou separando os mundos da arte e da técnica, das máquinas, originando dois ramos: o da ciência e o da estética, sendo o *design* uma ponte entre esses mundos, que conecta técnica e arte. Portanto *design* significa “um lugar em que a arte e a técnica caminham juntas [...], tornando possível uma nova forma de cultura” (FLÚSSER, 2007, p.181).

Diante dessa explanação, conseguimos compreender por que se faz tão difícil a separação de duas áreas distintas que caminham sempre ao lado uma da outra, pois, para a palavra “arte”, encontramos o termo *Ars* que é algo que diz sobre articulabilidade ou agibilidade, e *artifex* (artista), que quer dizer impostor e, novamente, se junta ao significado da palavra *design*.

A relação conjunta acontece justamente por uma possuir características presentes na outra. Mas precisamos conhecer algumas outras definições.

Munari (2004) diferencia características distintas em cada profissão:

[...] o artista trabalha de forma subjetiva, para si mesmo e para uma elite, enquanto o designer trabalha em grupo para a sociedade em geral, com o objetivo de melhorar a produção quer em sentido prático, quer em sentido estético [...] podemos concluir que o artista produz pinturas e esculturas, enquanto o designer produz objectos. (MUNARI, 1990, p. 31-32)

Nessa afirmação, Munari faz um recorte notável sobre o *modus operandi* dos *designers* e dos artistas na sociedade. Ora, justamente por estarmos falando de sociedade, não podemos fazer definições tão exatas sobre a forma de trabalho dessas duas classes, uma vez que a evolução daquela ocorre em paralelo com a formação destes. Embora, em determinado período, pudéssemos afirmar que o artista trabalhava para a elite e o *design* para o povo, é possível visualizar um cenário em que o *designer* é escravo do consumo e projeta não pela necessidade da população, e sim para abastecer um mercado consumista dominado pela vontade de comprar. Portanto, podemos perceber que é impossível restringir um tipo de público para cada uma dessas profissões, pois, dependendo do contexto, ambos podem atingir as mais diversas áreas.

Embora essas áreas pareçam distintas, existem outros elementos comuns entre elas, além das referências históricas, como as origens etimológicas, o pensamento filosófico, a reprodutividade, a estética das máquinas, o uso de objetos do cotidiano e a apropriação. Assim, essa relação conjunta pode ser nomeada como transcodificação, pois ela cria interferências, relações de troca entre os meios e é comunicante, codificada pela repetição constante (JÚNIOR, 2009, p. 7).

Existe sempre uma relação conjunta, porém a arte não se torna *design* e nem o *design* se torna arte, embora, segundo Júnior (2009), ambos apresentem uma relação de movimento e repouso que não se consegue discernir, constituindo novas extensões e sendo capaz de se afetarem reciprocamente.

Arte e design, como outros corpos, não serão definidos por suas formas, seus contornos, tampouco por suas substâncias ou órgãos que os compõem, mas pela relação de movimento e repouso. (JÚNIOR, 2009, p. 9)

Chega-se, assim, à conclusão de que cada uma existe em sua individualidade, embora necessitem uma da outra para que possam crescer e continuar sempre a acrescentar à cultura visual existente.

Munari (2004) diz que cada artista tem seu estilo pessoal: "...quando o artista projeta um objeto com determinada finalidade prática, como, por exemplo, uma cama, preocupa-se, principalmente, em construir algo no seu estilo pessoal, tentando imprimir-lhe toda a sua fantasia". Já o "designer não possui um estilo pessoal a que possa recorrer para resolver formalmente todos os problemas. Aquilo que um verdadeiro designer produz não apresenta particularidades estéticas que permitam caracterizá-lo." (MUNARI, 2004, p. 52-53). Com essa afirmação, surgem novos questionamentos. Será que, para um *designer* não haveria também um estilo pessoal? Faz-se necessária somente a procura das funções, das utilidades, para dar forma ao objeto?

Na tentativa de encontrar possíveis respostas, salienta-se que a linha que separa o artista do *designer* é muito tênue, pois, embora o estudo das utilidades do objeto possua importância, ele não o limita a seguir um único caminho, podendo, pois, propor inúmeras soluções para a mesma situação-problema. Sendo assim, é impossível afirmar que ele consegue eximir o produto de sua marca característica. Dadas as mesmas condições iniciais de trabalho a dois *designers* distintos, provavelmente eles terão visões diferentes sobre critérios de utilidade e significado do artefato. Portanto, o *designer* possui também o seu lado artístico, uma vez que ele resolve as situações de acordo sua forma de ver o mundo.

Mas como identificar um *designer*-artista? Tomando como base o referido contexto, encontramos Hugo França, *designer*-artista por definição, pois assim se identifica através do seu trabalho, que está entre a arte e o utilitário, uma vez que ele constrói grandes esculturas mobiliárias, que carregam uma personalidade, uma marca ímpar de seu "traço", sua "fantasia", próprias do artista. Mas também apresenta, em suas criações, a "[...] imparcialidade e presumíveis funcionalidades dos anteparos criados para ações do cotidiano, como o sentar." (GRUNOW, 2007, p. 7), o que aqui identificamos como *design*.

Ele tem buscado sempre, em seus trabalhos, uma interlocução entre arte e *design*, técnica e função, e, principalmente, uma reflexão sobre o problema do homem com o meio ambiente, carregando, assim, uma memória e uma identidade coletiva da sociedade brasileira em suas criações, pois viveu e sentiu a morte de muitas árvores com o convívio diário na Mata Atlântica no sul da Bahia.

Grunow (2007) afirma que Hugo França é um artista-designer quando diz que:

[...] ele concebe móveis e objetos que têm traços esculturais, sobretudo em função da grande escala; que sua produção se insere em princípio ecológico de reutilização de remanescentes naturais, originários da ação predatória humana; e que seu nome fez parte, ainda, do momento inicial de distinção criativa brasileira no cenário do design internacional. (GRUNOW, 2007, p. 10)

Essa afirmação da autora nos faz considerar o ato de esculpir como ação artística, a criação de móveis como *design* e a ação de reutilização como o exercício de ser cidadão vivenciado pelo artista-designer, que tem consciência e procura alertar os brasileiros e o mundo a respeito do grande desmatamento que ocorre no Brasil, caracterizando, assim, seu lado pessoal e intuitivo. Aprofundaremos melhor sobre este artista no capítulo três, no qual destacaremos seus mobiliários e exemplificaremos sua expressão artística.

Entre arte e *design*, acabamos sempre observando os meios simbólicos ou funcionais, no objeto ou em uma tela. Para Goodman (1984),

[...] um objeto inerte ou puramente utilitário pode vir a funcionar como arte, e uma obra de arte pode vir a funcionar como um objeto inerte ou puramente utilitário. Talvez, mais do que ter a arte vida longa e curta, ambas sejam transitórias [...]. (GODMAN, 1984, p. 9)

Quando ocorre essa troca, ganha-se mais em todos os aspectos – sociais, poéticos ou acadêmicos –, pois essa união realça um contorno determinado pela sociedade, que, ainda hoje, pensa mais em consumir. Apesar disso, as pessoas, cada vez mais solitárias e cercadas de tecnologia, acabam se aproximando afetivamente dos objetos com os quais criam um vínculo que as identifica como usuárias e transforma tais objetos. Goodman (1984) identificou essa aproximação identificando como sintomas do estético:

- (1) densidade sintática, onde as mais sutis diferenças em certos aspectos constituem uma diferença entre símbolos;
- (2) densidade semântica, onde os símbolos são atribuídos a coisas distintas pelas mais sutis diferenças em certos aspectos;
- (3) completude relativa, onde comparativamente muitos aspectos de um símbolo são significantes;
- (4) exemplificação, onde um símbolo, quer o denote ou não, simboliza por servir como amostra de propriedades que literal ou metaforicamente possui;
- (5) múltipla e complexa referência, onde um símbolo desempenha muitas funções referenciais integradas e interativas, algumas diretas e outras mediadas por meio de outros símbolos. (GODMAN, 1984, p. 8)

Todos esses cinco sintomas do estético estão em sintonia com a arte e o *design*, e acabam caracterizando sentidos. Ressalta o mesmo autor que “as coisas funcionam como obra de arte apenas quando seu funcionamento simbólico tem certas características.” (GODMAN, 1984, p. 7)

Para estabelecer um contraponto, trazemos uma obra artística que utiliza a cadeira como elemento de reflexão. Trata-se do objeto “Cadeiras conversadeiras”, apresentado inicialmente no Museu de Arte Sacra em 2003, em um conjunto de obras, no projeto individual “Cantos, Contos e Contas” da artista Viga Gordilho, a qual, posteriormente, criou o coletivo “Assentos lugares de ausência”, apresentado no Museu Carlos Costa Pinto em 2005, com a curadoria da mesma artista, também Professora da Escola de Belas Artes. Nesse segundo projeto, foi proposto por ela que os artistas integrantes retirassem a função do assento, ou seja, criassem cadeiras, em que, por algum motivo, as pessoas não pudessem sentar. Para exemplificar, trago a imagem da obra referenciada, conforme ilustram as Figuras 28 e 29.

Figura 28 – Cadeira conversadeira



Fonte – Fotografia do acervo da artista.

Figura 29 – Cadeira conversadeira (detalhe da almofada de açúcar)



Fonte: Fotografia do acervo da artista.

Observando essa obra de longe, não conseguimos entender a sutileza que se encontra em sua almofada, que é confeccionado com açúcar e acaba tirando a função principal da cadeira, o sentar. A artista explicita o seu conceito:

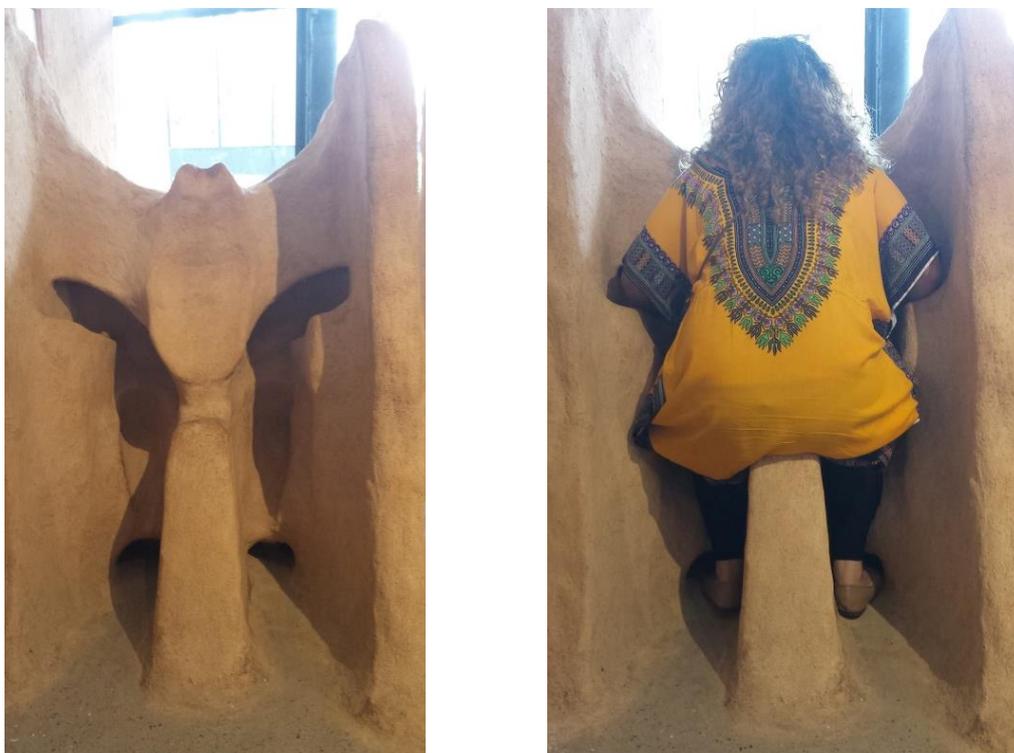
Para acentuar a ideia de ambiguidade e de fragilidade, resolvi construir as almofadas confeiteiras, reproduzindo bordados e arabescos em açúcar. Dessa maneira, ninguém poderá sentar. Rompi intencionalmente com a percepção funcional do objeto-pronto, não somente reapresentado, mas essencialmente apresentado, pontuando um novo conceito, para buscar outras leituras. (GORDILHO, 2004, p. 213)

Assim, observamos que, sendo a cadeira-conversadeira ou cadeira-namoradeira, muito utilizada no século XIX para um casal namorar sob vigilância, ou, como destacou a artista, para fabular conversas sobre o cultivo da cana de açúcar, Viga Gordilho utilizou esse material justamente para propor uma reflexão sobre esse cultivo, que tanto trouxe riquezas como abandono para o Recôncavo Baiano.

Nessas vertentes, novos conceitos são lançados na contemporaneidade, quando a apropriação potencializa a memória e os objetos já são determinados para uma função. São essas questões que fazem surgir novas criações que codificam os objetos e mantêm a sociedade em constante exploração do novo.

Outro exemplo que trazemos para reflexão é constituído pelas obras da artista Rita Ponce de León, mexicana, nascida em Lima (Peru), a qual cria instalações que envolvem o público e seu modo de se relacionar, através dos sentidos, com o coletivo. A obra inclui também a construção de questionamentos que levam o observador a pensar em seu cotidiano. A cadeira acaba fazendo parte do seu repertório como objeto moldado pela ação do sentar, uma troca entre os corpos que reinventam os espaços. Para exemplificar, trazemos a imagem da obra que experimentamos na mesma na exposição e que nos fez sentir toda a a proposta, conforme ilustram as Figuras 30 e 31.

Figura 30 – Cadeira negativa1, moldada pelo encaixe do corpo.
32º Bienal de São Paulo, Artista Rita Ponce de León: “*En forma de nosotros*”



Fonte: Fotografia *in loco*, obtida pela autora.

Figura 31 – Cadeira negativa 2, moldada pelo encaixe do corpo.
32º Bienal de São Paulo, Artista Rita Ponce de León: “*En forma de nosotros*”



Fonte: Fotografia *in loco*, obtida pela autora.

Na sua instalação feita para 32º Bienal de São Paulo, 2016, intitulada “*En forma de nosotros*” (Na forma de nós mesmos), ela convida os visitantes a colocarem seus braços, pernas, pés, rosto e tronco em cavidades de estruturas confeccionadas com barro, criadas por movimentos elaborados por bailarinos, os quais, conseqüentemente, moldaram todo um ambiente com o próprio corpo, para que nos colocássemos em posturas variadas. Tais posturas induzem uma percepção do que carregamos, sustentamos e levamos adiante por meio do corpo. A artista propõe que nossos pensamentos ressoem, sejam compartilhados e se transformem.

Encontramos, na cadeira, uma veia artística e de *design* que a configura como um transporte da forma humana e a simboliza como algo importante para a vivência do cotidiano, além da sua função. Godman (1984) complementa: “uma cadeira permanece uma cadeira mesmo se nunca é usada como assento [...] dizer o que a arte faz não é dizer o que a arte é.” (GODMAN, 1984, p. 9). A partir dessa reflexão, conseguimos perceber a imensa abordagem que uma cadeira pode propiciar.

4. A CADEIRA COMO RETRATO DO CORPO HUMANO

Ao longo dos capítulos anteriores, a intenção foi trazer nosso objeto de estudo – a cadeira –, focalizando aspectos históricos (memória, cultura) e hierárquicos (como meio de comunicação), como signo visual (escultura e materialização de personalidade em *design*-arte) e até mesmo como portadora de funções distintas da que lhe é determinada.

Com essa perspectiva, este último capítulo tem por objetivo mostrar a cadeira como a própria expressão do corpo, que, por sua vez, é o fato gerador de sua forma. Ela assenta o corpo humano, identifica e reflete a memória de sua silhueta e dá significado àquilo que reproduz, algo ou alguém, pois “existe uma antropomorfia latente e intrínseca à sua constituição que me sugere a imagem de um ‘corpo’, de uma ‘presença’, sempre que percebo aquele objeto.” (CORRÊA; SILVA, 2013, p. 14).

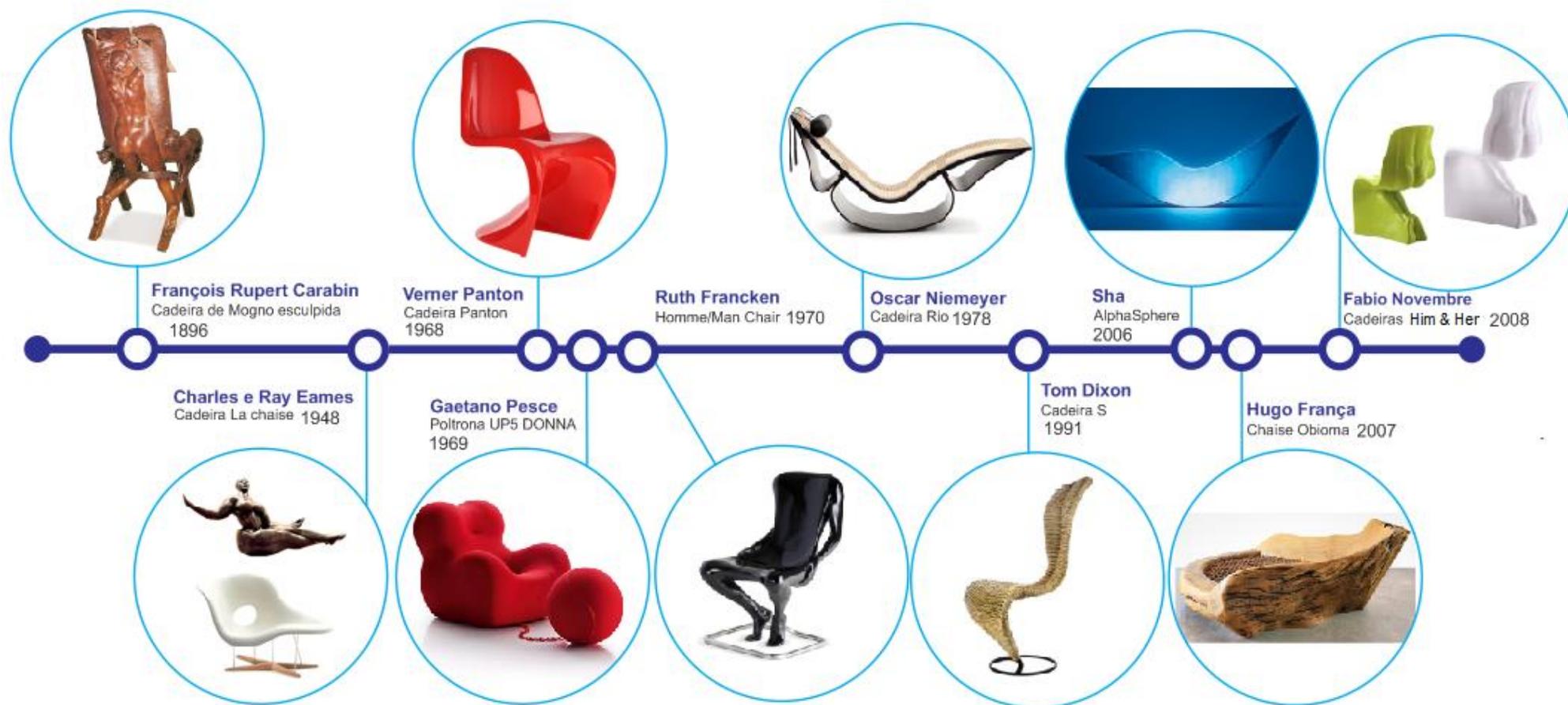
Aparentemente, sua função se restringe a uma condição funcional predeterminada, cuja ação se encerraria no simples ato do sentar. Entretanto, fazendo uma análise visual e artística, não temos apenas um objeto dotado de uma forma inorgânica²¹, mas sim uma extensão de um corpo imaginário.

Esse corpo tornou-se, assim, o elemento essencial desta pesquisa, na qual o relacionamos com a cadeira, fazendo dela um retrato do corpo humano, conforme intitulamos esta dissertação.

Foram relacionadas, assim, dez cadeiras (Quadro 6) de *designers*-artistas, nas quais a forma do corpo caracteriza seu formato e sua função, o que nos levou a criar um quadro comparativo entre o corpo e a cadeira, sintetizado no diagrama ilustrado que apresentamos no final deste capítulo, o Quadro 10.

²¹ Forma Inorgânica – Aquilo que não possui vida, objeto inanimado.

Quadro 6 – Linha do tempo da corporeidade da cadeira



Fonte: Elaborado pela autora.

4.1 O retrato do corpo na arte

Reiteramos que o corpo foi um elemento-chave para esta investigação, pois foi através dele que a delineamos, imaginando sua presença nas cadeiras.

Nesse contexto, descrevendo o corpo e sua presença na história da arte como influência norteadora para sua extensa presença no cotidiano, Matesco (2009) explica sua importância na sociedade em diversos períodos, iniciando pelas estátuas gregas como princípio de representação do nu que revela o divino, o pecado, e a pele nua como o perfeito ideal do belo. Afirma:

[...] no universo simbólico das sociedades primitivas, o corpo é permutador de códigos e fala a língua que nele vêm inscrever [...] A partir disso, o corpo é idealizado, modelizado e julgado por princípios externos a ele, transcendentais, mais pensados do que vividos. (MATESCO, 2009, p.13-14)

O contexto ou ambiente sempre constituem uma influência para a representação de algo. Podemos perceber que o corpo carregou também significados e filosofias vigentes, que nortearam o percurso da sociedade, e se entrelaçam entre as situações singulares e a realidade empírica, com a ideia que elas são provenientes da experiência e de nossas percepções sensoriais, que constituíram o corpo, uma imagem de valor universal segundo Matesco (2009).

Além da imagem, esta autora ainda complementa que o “corpo é sempre o enunciado de desejo da forma” (MATESCO, 2009, p. 14), um ideal, uma conquista da civilização, relacionado a características morais, modelo de virtudes e qualidades subjetivas, que encontramos na arte europeia ocidental.

O nu faz abstração da dimensão do particular e do próprio ao manifestar fixidez fora do tempo: a beleza. É precisamente por causa dessa vontade obstinada do homem de dar forma visível ao humano que o nu seria o signo distintivo da sociedade ocidental, de sua metafísica milenar à procura de uma imagem sensível do ideal. (MATESCO, 2009, p. 14)

Em busca da imagem ideal, o corpo se relaciona também com os objetos que participam ativamente do cotidiano do ser humano. A cadeira transpõe essa cotidianidade, presente do lazer ao trabalho, indicando uma relação amigável na

interação propiciada pelo contato com corpo, dando forma, movimento e plasticidade a essa interação, causando significados diversos para seu usuário e criando um vínculo entre o ser humano e a cadeira, que não representa um corpo, “mas uma ideia: a ideia de homem” (MATESCO, 2009, p. 14)

A representação clássica do corpo corresponde, através do período do cristianismo, a valores espirituais e divinos, tratando tudo com a razão da medida, do equilíbrio e da proporção. Ainda segundo a mesma autora, existe uma questão filosófica para a semelhança com a figura humana, que ela chama de interdição exemplar:

... quando se diz que duas coisas ou duas pessoas se assemelham, supomos, normalmente, que elas não se tocam, que elas permanecem num distanciamento material mais ou menos afirmado, ou seja, a matéria não deve tocar a forma. (MATESCO, 2009, p. 17)

Nesse contexto, lembramo-nos do espelho, que se define, na sua categoria, como refletor de uma imagem que não toca. Exatamente esse distanciamento material é que dá forma a qualquer coisa que nele se reflita. Falando em reflexo, lembramos que a cadeira, por muito tempo, foi espelho de *status* para profissões, adquirindo formas que justificam ou representam o poder, no âmbito cognitivo de seu usuário. Da mesma forma, no contexto desta pesquisa, importa considerar que a forma da cadeira reflete uma semelhança com o corpo humano e o torna intocável, na idealização de seu criador ou de seu usuário. Por isso, ocorre uma ambivalência que exprime a perfeição do modelo, revelando-se a existência simultânea e igualmente intensa de dois sentimentos ou de duas ideias com relação a uma mesma coisa, o corpo, as quais se opõem mutuamente: cadeira e forma do corpo.

Do período da Idade Média para o Renascimento, encontramos uma diferença na representação do corpo. Quando o homem toma consciência do seu existir social, torna-se um “espelho do mundo”²², criando uma presença através da experiência do olhar, na pintura. Reativam-se normas antigas do Renascimento, que retratam o corpo, entre vestes e músculos, de uma forma mais próxima do cotidiano, mais

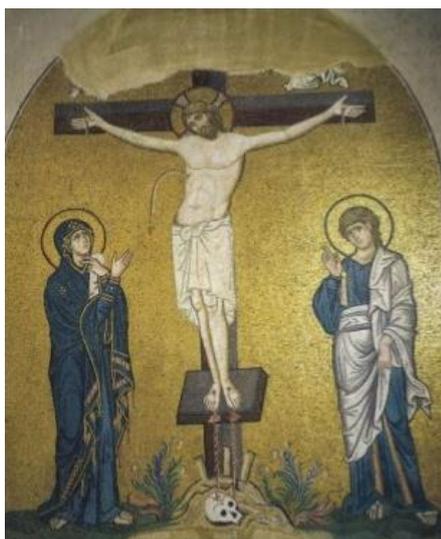
²² Espelho do mundo – O homem fazendo-se presente no âmbito social, tornando sua imagem de corpo um reflexo de representação da realidade.

carnal do que espiritual. Ou seja, a representação de corpo se diferencia na mudança do teocentrismo para o antropocentrismo (Quadro 7).

Quadro 7 – Diferença da representação do corpo através das pinturas

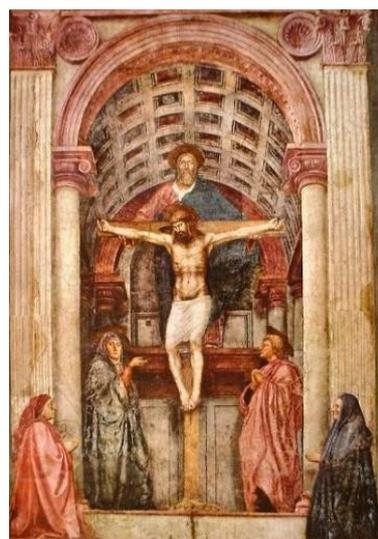
Teocentrismo (idade média)

A crucificação. Século XI. Igreja dos Mosteiros, Dafni, Grécia



Antropocentrismo (Renascimento)

A Santíssima Trindade. 1425, Masaccio



Fonte: Janson e Janson (1996, p. 100; 197).

[...] é com Masaccio que o sentido corpóreo é enfatizado: agora, o homem será definido não mais pelas ações situadas numa história ou por saberes situados na memória, mas por novos repertórios ópticos, por uma visada sensorial imediata que cria presença. Substitui-se a evidência intelectual pela sensível; não é mais a fé que funda o real, mas a experiência. (MATESCO, 2009, p. 23-24)

Essas experiências constroem todo um repertório para a representação do corpo, com uma distinção de formas de pensamento. No Renascimento, a imagem é estabelecida na medida do homem, e não de uma visão de mundo: “o corpo destila uma polissemia de sentidos, a um só tempo ético e estético, tensionado sob as noções de conveniência, dignidade, natureza, beleza e imitação. ” (MATESCO, 2009, p. 27).

Tais mudanças ocorrem em diversos períodos. Já partindo do Renascimento para Modernismo, encontramos outras diferenciações que distinguem corpo-forma e morada do “eu” (Quadro 8).

Quadro 8 – Significação de corpo em períodos históricos

Renascimento	Modernidade
O homem se descobria através da representação. Um corpo-forma, o seu “eu” se constituía, buscando sentido em si mesmo.	O corpo como forma se torna morada do “eu”; como um espelho de reconhecimento, confina-se em um lugar interior e subjetivo.

Fonte: Matesco (2009, p. 31); quadro criado pela autora.

Enquanto o homem vinha da Idade Média para o Renascimento construindo um corpo ideal, ele chega à modernidade percorrendo um sentido contrário, o de deformar a anatomia humana, expressando um corpo fragmentado, “O homem é apenas efêmero, um fragmento do mundo contingente e errante” (MATESCO, 2009, p. 36), é transitório e se dissolve diante da falta de sentido; é momentâneo, e o artista captura os fragmentos desse corpo, desumanizando a arte. Observando o Quadro 9, percebemos que as vanguardas do início do século XX começam a desintegração do guru humano, a exemplo de Picasso, com a obra *Demoiselles d’Avignon*, marcando uma nova estética.

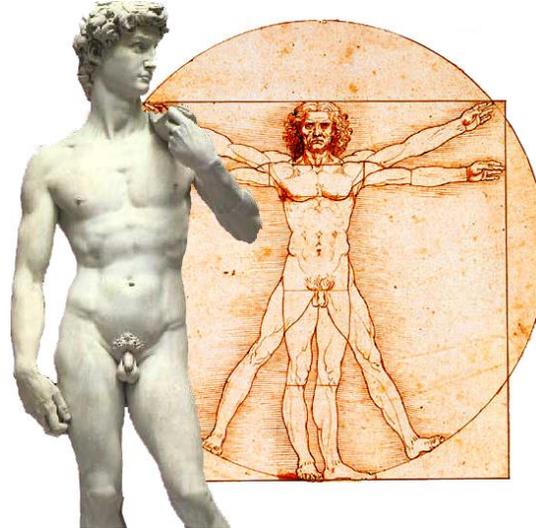
Quadro 9 – Evolução histórica do corpo

Laocoonte e seus filhos – Agesandro,
Atenodoro, Polidoro de Rodes



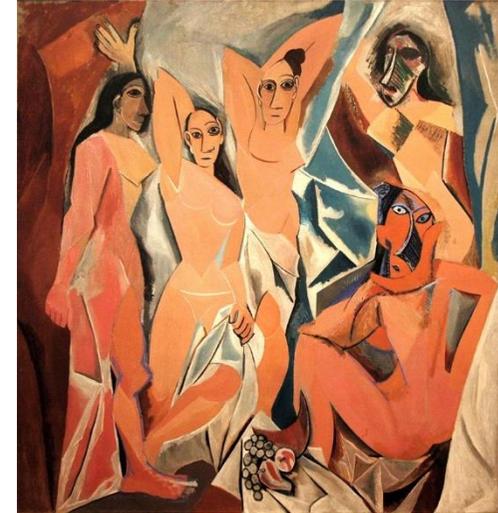
As artes plásticas são as artes do espaço e representam os corpos com suas qualidades visíveis, só imitando ações por intermédios dos corpos.

Leonardo (XV) *Home Vitruviano* e
Michelangelo – (XVI) *David*, 1501-1504



Corpo e natureza dessacralizados, convertidos em coisa humana, considerados a partir da finitude de nosso olhar

Picasso – *Demoiselles d'Avignon* 1907
(XX)



Emblemática decomposição do corpo humano. que marca a estética do período

Fonte: Janson e Janson (1996, p. 66; 212); Warncke e Walther (1999, p. 159); quadro criado pela autora.

Picasso traz uma nova linguagem para o corpo, o corpo sentido, experiência interior:

[...] A noção de imagem corporal não é um modelo fisiológico, mas supõe uma estrutura libidinal dinâmica que não para de mudar em função de nossas relações com o meio: é um processo contínuo de diferenciação e integração de todas as experiências incorporadas no curso de nossas vidas, sejam elas perceptivas, motoras, afetivas, sexuais. (MATESCO, 2009, p.37)

Quando chegamos nesse sentido de corpo, encontramos novamente a relação que a cadeira traz entre sua forma, que se assemelha à do corpo, e sua atuação como fetiche: “[...] A labilidade²³ da imagem do corpo ultrapassa os limites da anatomia e pode incorporar objetos que atuam como fetiches” (MATESCO, 2009, p.37), criando um intercâmbio entre aspectos materiais e sensoriais e rompendo com a representação tradicional.

Na contemporaneidade, ocorre o declínio dos valores puritanos do trabalho, com o crescimento do hedonismo, fazendo com que seja atribuída ao corpo uma plasticidade que ocasiona uma desvalorização da presença física, com sua substituição por um corpo virtual, que virtualiza os sentidos, resultando numa produção artística com tecnologias que refazem o corpo com frequência tecnológica.

O corpo verdadeiro, não idealizado, fora esquecido na arte, daí a primazia que os artistas davam à experiência corporal. Alguns autores defendem que a aventura de quebrar o espelho e passar para o outro lado seria o grande estereótipo do corpo, pois ele atuaria, ao mesmo tempo, como sujeito e objeto. Desse modo, exhibir seria o contrário de representar: a raiva do espelho se traduz pela reconstituição de uma superespecularidade, o que retira a tensão entre representação e realidade. (MATESCO, 2009, p.46-47)

O conflito entre o real e o virtual é constante na contemporaneidade. São construídos novos conceitos, que também são transferidos para os objetos, como ocorre com a cadeira, que passa a ter uma semelhança com o corpo humano, sendo sujeito ao mesmo tempo em que é objeto, e sustentando um “corpo como aquilo que delinea nossa finitude radical e nos determina uma forma que reconhecemos no espelho, ou na sombra, que nos faz presente em

²³ Labilidade – Adaptável, instável

nossa ausência imediata” (MATESCO, 2009, p.50-51) e que une o material com o imaterial.

4.2 O CORPO HUMANO RETRATADO NA FORMA DA CADEIRA

Para propiciar melhor entendimento do corpo como retrato, na forma da cadeira, trazemos o exemplo da performance de Merce Cunningham, intitulada *Antic Meet* (Figura 32), filmada em 1964 na biblioteca pública de New York (*The New York Public Library for the Performing Arts, Jerome Robbins Dance Division*) Trata-se de uma notável ilustração de como a cadeira pode funcionar como expansão do corpo, ampliando a fronteira entre o que seria o objeto e o ser humano. Em *Antic Meet*, a cadeira funciona como um suporte, proporcionando a realização de novos movimentos, quebrando o paradigma do retilíneo e fazendo o corpo alcançar uma infinidade de possibilidades coreográficas. Gera-se, assim, uma nova linguagem que estabelece uma permuta entre os sentidos orgânicos²⁴ e inorgânicos²⁵, no qual a cadeira é o orgânico e o corpo assume a forma inorgânica. Diante dessa inversão, nota-se que a cadeira e o corpo não devem ser considerados como coisas distintas, uma vez que ambos constituem o reflexo de sua forma. Para Faria (2009), a presença da cadeira em *Antic Meet* está significando a suspensão temporária de uma ação corporal em prol de uma ação futura e abriu espaço para as artes do corpo.

²⁴ Sentido orgânico – Aquilo que possui vida, que possui um organismo vivo

²⁵ Sentido inorgânico – Aquilo que não possui vida, inanimado.

Figura 32 – Dançarino Merce Cunningham
Fotografia de Richard Rutledge.



Fonte: Center (2012)

A leitura da natureza a partir da geometria é a cena imaginária em que a menção do corpo é sempre o enunciado de desejo da forma; o que significa uma imagem totalizada reconhecível no espelho. (MATESCO, 2009, p. 14)

O desejo pela forma da cadeira é explícito na imagem, na qual o movimento se espelha na cadeira e cria uma relação casual que complementa com uma ilusão de reflexo. Para Faria (2009 apud RIBEIRO, 1994, p. 5), as cadeiras servem de “instrumento de medida e de configuração do humano”, como também são objetos de metamorfose das qualidades do humano, que “procura aproximar o corpo de si mesmo, em um percurso onde há uma aproximação do corpo a uma realidade social” (FARIA, 2009, p.5). São valores expressivos e comunicativos do corpo que abrem horizontes e que permeiam por diversas áreas. Aqui, escolhemos o *design*, o produto, a cadeira, que toma forma através do corpo e é nele que enxergamos o objeto.

Se, hipoteticamente, retiramos a cadeira da fotografia (Figura 33), pode ser que o nosso cérebro, dada a posição do coreógrafo, interprete a forma literal de uma cadeira, composta pela matéria corpo.



Fonte: Elaborado pela autora

Esta matéria é a substância que dá forma à cadeira, que reconstrói um novo olhar, no qual o corpo desenha a cadeira com suas curvas sinuosas, naturais.

Faria (2009 apud Ribeiro, 1997, p.4) afirma que a cadeira “[...] introduzida “no espaço da cena”, tanto na dança quanto no teatro, nos traduz um “hiper-realismo” associado ao que é humano, assim como todos os rituais a ela associados”. A humanização que atribuímos à cadeira se faz recorrente no momento em que o objeto se torna parte da vida, como ser inanimado que é forma, forma de corpo, e “dialoga”²⁶ com o cotidiano, unindo-se a seu usuário. Como resultado, segundo Faria (2009), “a cadeira é ressignificada e indaga sobre a condição do homem diante da realidade, sobre o sujeito e objeto de um legado que transita entre o racional e o fantástico”.

²⁶ Dialogar – Que possui semelhança, troca direta.

Aqui colocamos a cadeira, num processo de transfiguração e metamorfose, como um corpo etéreo, volátil, desmaterializado, que representa²⁷ a ideia de cadeira e, ao final, adquire forma e significação.

4.3 A representatividade do objeto para os *designers*/artistas

De acordo com todo o percurso deste estudo, entendemos que o corpo e a cadeira se entrelaçam com uma linguagem única, finalizada em um objeto que carrega significados gerados pelo seu *designer* ou através da interlocução do seu usuário. Cria-se, assim, uma espécie de vida anônima, com um sujeito-corpo que interage no cotidiano humano. Chegamos a esta etapa da pesquisa, em que vamos analisar as dez cadeiras já apresentadas no Quadro 6, como linha do tempo de sua corporeidade. No final deste capítulo, utilizando o método comparativo (Quadro 10), vamos investigar o objeto cadeira e seu *designer*-artista, comparando-a com a forma do corpo humano, ressaltando as diferenças e similaridades entre cadeira e corpo e tendo sempre como norte seu contexto histórico.

A importância do significado da cadeira e da forma para a concepção da sua construção estão presentes nos Estudos a seguir. Foram traçados croquis para cada artefato, seguindo-se um padrão esquemático a partir do exemplo encontrado na cadeira La chaise de Charles e Ray Eames, que foi inspirada em uma escultura de um nu feminino do artista Gaston Lachaise.

4.3.1 François Rupert Carabin – Cadeira de Mogno esculpida (1896)

Inicialmente, gostaríamos de salientar que o escultor e marceneiro, François Rupert Carabin nasceu na Alsácia, ao leste da França, mudou-se para Paris em 1872 com sua família, lá desenvolvendo a técnica da escultura viva e da serigrafia. Em 1920, tornou-se diretor da Escola das Artes Decorativas em Estrasburgo (RUSSEL; GARNER; READ, 1985, p. 76).

²⁷ Representação – Ideia que traduz a concepção da forma

Segundo Russel; Garner e Read (1985), o mobiliário de Carabin era uma escultura sobre a qual o artista podia impor as suas próprias leis, rompendo com uma tradição inquestionável desde o Renascimento, segundo a qual o mobiliário constituía sua estrutura por ornamentos arquitetônicos.

A Cadeira de Mogno esculpida pelo artista-*designer* (Figura 34) se originou a partir de uma fase do próprio artista, de exibição e exploração do nu feminino em uma dimensão erótica ou pornográfica, a qual passou por diversas etapas – fotografia, serigrafia e escultura. Segundo Eichholtzer (2015), sua produção para o tema erótico é uma estratégia de apropriação e desvio de padrões estéticos, que constrói uma fronteira entre a arte, a ciência e o esoterismo.

Figura 34 – Cadeira de Mogno esculpida (1896)



Fonte: Russel; Garner; Read (1985, p. 73).

Essa cadeira surge durante a *Art Nouveau*, que foi um estilo artístico desenvolvido na fronteira entre o tradicional e o moderno, florescendo na Europa e nos

Estados Unidos, entre os períodos de 1890 e 1914, como forma de reação ao ecletismo, ao historicismo acadêmico e à perda de valores estéticos que vinha sofrendo o produto industrializado. Sua própria denominação traz uma proposta de “arte nova”, que rejeitava olhar para o passado, enfatizando o trabalho artesanal e colocando a produção industrial como uma válvula de escape. Aproveitando-se dos novos materiais, como ferro, vidro e cimento, e os avanços das ciências e da engenharia, o movimento engendrou e criou produtos tanto inovadores quanto primorosos. Recebeu diversos nomes: na Inglaterra e na Itália ficou conhecido como *Libert*; na Espanha como *Modernstyle*.

Suas características davam ênfase ao material natural. As formas eram torcidas, e o material que estruturava o móvel era valorizado, aparecia em evidência, mostrando sua funcionalidade, com a exploração de técnicas para seu domínio. As formas eram urdidas através de uma modelagem orgânica (inspirada nas formas da natureza), objetivando a captação do olhar e a apreciação do observador.

Não era uma arte de fácil aquisição. Contudo colocava uma trégua na industrialização, quando tentava quebrar a estaticidade da produção industrial e conseguia transmitir, através da linha orgânica, flexibilidade, leveza e aproximação com formas da natureza.

Alguns antecedentes do *Art Nouveau* encararam esse estilo como um portal para o desenvolvimento e inovação da arte, como a *Arts and Crafts*, que veio com o conceito de oposição a industrialização. Seu mentor era o projetista Willian Morris, que pregava que a “Bela Arte” era concebida pela possibilidade de construção de objetos de decoração feitos manualmente. Com o conceito de mudança como carro-chefe, a nova forma de pensar também influenciou a arquitetura, com a vasta utilização de vidros, a exemplo do palácio de vidro na Feira Mundial em Londres (1850-1851), e com a estrutura de ferro fundido, tendo como grande obra de engenharia da época a Torre Eiffel (1889), em Paris,

construída para uma exposição²⁸ e que se tornou um grande símbolo da França (STRICKLAND; BOSWELL, 2004).

Todas essas descobertas foram importantes para origem de vários movimentos posteriores. O *Art Nouveau* se colocou como a transição de uma era que estava por vir e permaneceu ativo até a eclosão da Primeira Grande Guerra.

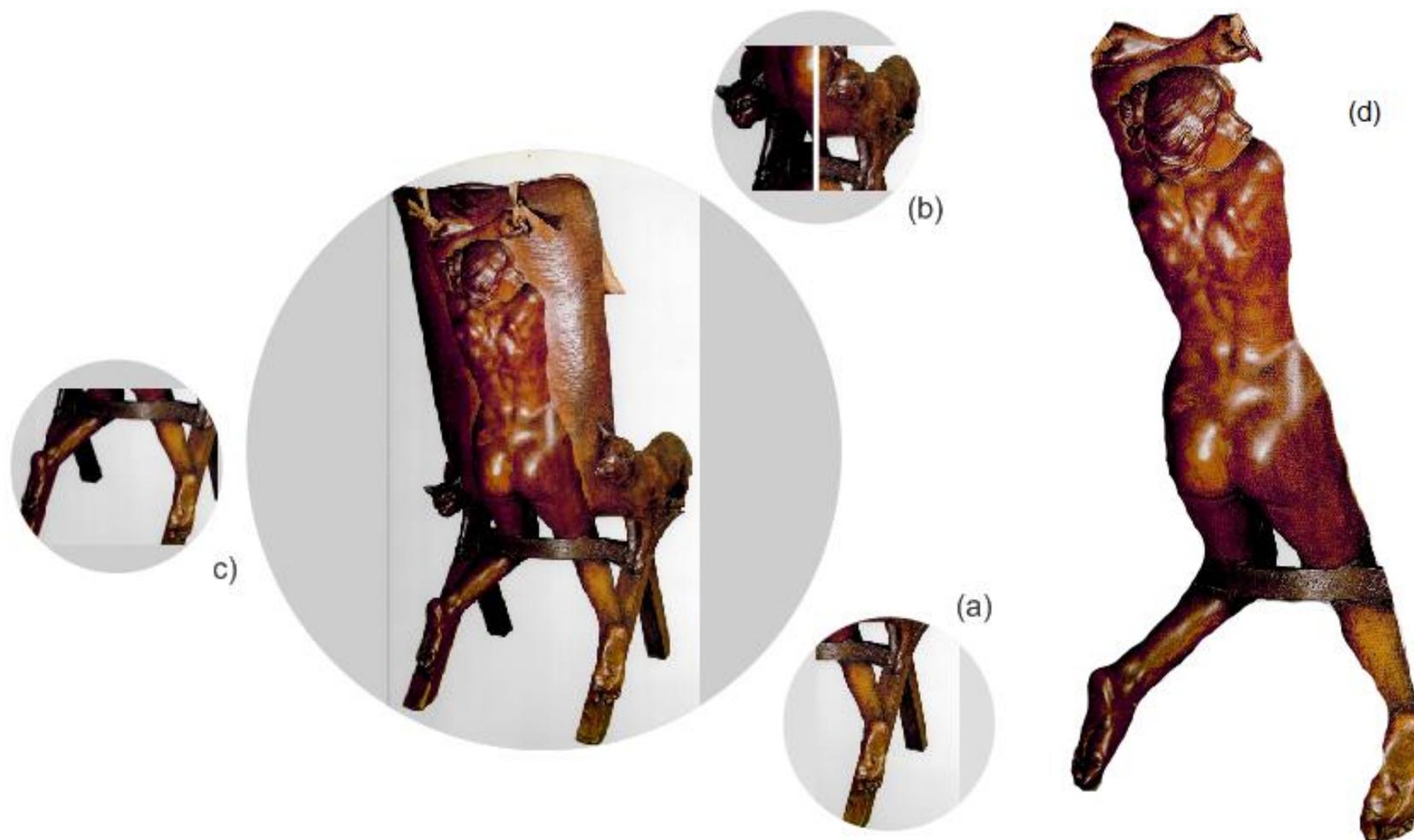
Carabin mostra, através da cadeira de Mogno esculpida (figura 34), uma concepção individual do *design* de mobiliário. Seus projetos de cadeiras se caracterizam por ser esculturais e por possuírem uma expressão figurada, não real, de um pensamento ou de um sentimento, através da qual um objeto pode significar outro.

Essa cadeira é um exemplar de seu entendimento do corpo humano perante a arte, abrangendo aspectos que retomam o próprio eu transferido para um objeto, que se faz parte integrante da estrutura da cadeira.

Ela é construída basicamente através de um bloco de madeira mogno (Figura 35), contendo a estrutura básica de uma cadeira, com perna em **V** invertido (Figura 35a), assento liso, com as laterais esculpidas na figura de felinos que possuem feições distintas (Figura 35b). O assento com as esculturas se interligam com as pernas da cadeira, que, por conseguinte, estão intercaladas com as pernas amarradas da escultura da mulher por uma cinta (Figura 35c), em que Carabin assina e identifica o ano de concepção da peça.

²⁸ Exposição – Exposição Universal de 1889, que comemorava o centenário da Revolução Francesa, no qual a Torre Eiffel foi construída como arco de entrada pelo engenheiro Gustave Eiffel.

Figura 35 – Mapeamento da cadeira de mogno esculpida



Fonte: Elaborado pela autora.

Entrando para concepção de presença do corpo na cadeira, observamos sua presença literal ensejada através da técnica da escultura, embora a união entre a cadeira e o corpo retome a imagem da mulher no século XIX para o século XX, que, de acordo a Santos (2009), é descrita da seguinte forma:

[...] o sexo feminino estava à mercê de seu aparelho reprodutivo, que, segundo se acreditava, tornava seu comportamento emocional errático e imprevisível. Nesse momento, a imagem construída para a mulher destacava a sua fragilidade física, da qual decorriam sua delicadeza e debilidade moral. No entanto, a tese da inferioridade feminina encontra raízes ainda na filosofia Iluminista [...]

Para a maioria dos iluministas, a razão era um atributo que não estava presente nas mulheres, completando-se o processo apenas nos varões.

[...] pois “a mulher é feita especialmente para agradar o homem” e “para obedecer também”. (SANTOS, 2009, p.4)

Essa fragilidade e essa obediência são demonstradas através do corpo amarrado (Figura 35d), atado a essa cadeira. Podemos dizer, através da descrição masculina e imponente da imagem da mulher no século XIX e XX, que a mulher é colocada atrás, submissa, apesar de sua presença compor contexto inerente à existência do mundo masculino.

O corpo faz parte da cadeira como peça de complemento, não dando forma, mas criando um contexto, o que nos leva a crer na importância de sua presença no cotidiano. Mas, se observarmos como foi disposto o corpo na cadeira e como cada parte corresponde a outra, conseguimos encontrar relações que são coerentes com as denominações utilizadas para partes da cadeira.

As pernas da mulher estão amarradas junto às *pernas* da cadeira; o quadril está junto a seu assento; e as costas em seu espaldar. Observa-se, assim, a relação entre corpo e cadeira, voltando-se ao pressuposto já apresentado nesta pesquisa.

Para uma cadeira de um período em que ainda eram pouco exploradas as descobertas de materiais que pudessem lhe dar a forma do corpo, esta se destaca, entre as encontradas, pois já expressa a tendência e a necessidade do ser humano de buscar seu corpo presente no objeto.

A partir desta primeira análise, consideramos significativo trazer uma linguagem artística que destaque o corpo (Figura 36) sobreposto, com um desenho tracejado (Estudo 1). Com essa ação, foi possível perceber a plenitude do corpo que compõe a cadeira e lhe dar destaque. No processo de sobreposição, percebemos a separação, que aparentemente não deixava vestígios, do objeto em questão. Entretanto, quando consideramos as partes do corpo, elas aparecem inseridas na cadeira, configurando uma visão que propicia perceber a comunhão entre corpo e cadeira, o que será mais destacado também nos demais estudos que se seguem pelo período moderno.

Figura 36 – Estudo 1. Cadeira de Mogno esculpida (1896)



Fonte: Elaborada pela autora.

4.3.2 Charles e Ray Eames – Cadeira La chaise (1948)

O casal Charles e Ray Eames formou uma dupla de *designers* dos mais influentes do século XX, rompendo as contradições e as formas engessadas do mundo do *design*, bem como trazendo uma nova maneira de pensar a profissão, expandindo horizontes para multimídia, arquitetura, *design* gráfico, fotografia e cinema. Tais desenvolvimentos eram esperadas em alguém como Charles, que teve contato, quando criança, com “o sistema Froebel, método pedagógico pioneiro que estimulava as crianças de jardim de infância a brincar com blocos de madeira de formas geométricas” (STUNGO, 2001, p. 11), estimulando seu senso espacial perante a construção das formas. E Ray, que sempre teve talento também precoce para a arte, frequentou aulas de dança e sempre teve um olhar voltando para o cinema. A união dos dois reuniu o que era necessário para um grande êxito no campo visual: a experiência em engenharia e construção e a experiência de cor, estrutura e forma.

Charles nasceu em 1907 na Saint Louis, uma cidade independente, localizada no estado americano do Missouri, e Ray nasceu em 1912 na cidade de Sacramento, que é a capital do estado norte-americano da Califórnia, mas só se conheceram em Cranbrook, uma cidade do Canadá. Apesar de serem cidades distintas, suas vidas acabaram se cruzando quando Charles começou a lecionar na Academy of Art em Detroit e, assim, retornaram à Califórnia onde se casaram e montaram o seu primeiro escritório de *design* (STUNG, 2001, p.13).

Segundo Stung (2001), Charles estudou na Faculdade de Arquitetura da Washington University, mas não se formou devido às suas ideias radicais, que iam de encontro às correntes em vigor. Mas sempre se considerou um arquiteto, mais do que um *designer*. Ray ingressou na Art Students League e se encontrou no mundo das artes. Fez parte do grupo American Abstract Artists, expondo em grandes galerias como as de Manhattan.

A exploração de materiais foi um dos pontos-chave para o sucesso do casal na área de móveis, principalmente as cadeiras. Iniciaram seus experimentos com a madeira compensada, ganhando o primeiro prêmio no concurso *Organic Design*

in Home Furnishings, do *Museum of Modern Art* e não pararam, procurando superar derrubar o obstáculo desse material, que se quebrava em ângulos agudos. E, com a exploração desse material, até para o exército, na produção de talas, adquiriram a experiência necessária para alcançar o nível que conseguiram ao criar diversas cadeiras do tipo concha. Ao final, perceberam que elas não eram funcionais, por serem passíveis de quebra a qualquer momento.

Carregando uma filosofia de que o bom *design* deve ser acessível a todos, novos materiais foram surgindo. O plástico reforçado com fibra de vidro resolvia o problema das cadeiras do tipo concha, as quais, pelo seu formato, garantiam economia, pois não possuíam detalhes e eram feitas em peças únicas, permitindo o empilhamento. O metal, nesse período, era uma escolha confortável e entrava em conjunto com o plástico.

O plástico foi considerado um material futurista, pois sua flexibilidade abria novas possibilidades, principalmente para materializar as formas orgânicas, com curvas sinuosas. Charles e Ray Eames produziram, segundo o *Design Museum* (2011), uma das primeiras cadeiras de plástico com superfície externa exposta (Figura 37), a La Chaise, que participou do concurso internacional de *design* de móveis de baixo custo do Museu de Arte Moderna de Nova York em 1948. A cadeira é composta por fibra de vidro, com uma base cromada e pés de carvalho natural (Figura 38). Além de exibir uma cativante elegância, permite várias posições de sentar e de reclinar (Figura 39). Devido à sua complexidade, a cadeira La Chaise não foi produzida quando foi criada; só foi possível sua produção em 1996, pela Vitra Internacional.

Figura 37 – Protótipo da cadeira La Chaise em fibra de vidro



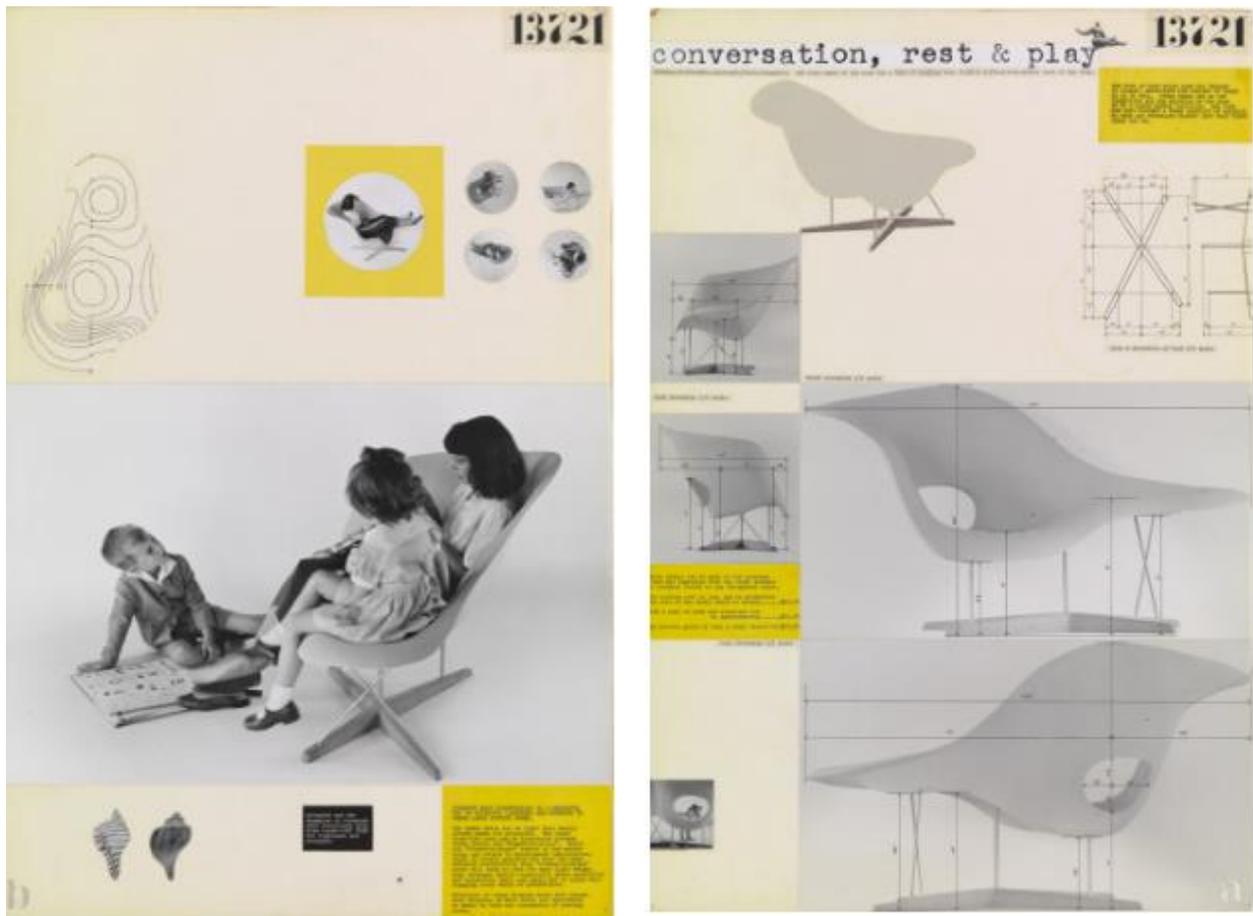
Fonte: Studios (2017).

Figura 38 - Cadeira La Chaise (1948) com escultura



Fonte: Studios (2017).

Figura 39 – Painel de entrada para o concurso internacional MOMA



Fonte: Studios (2017).

A partir da cadeira La Chaise, o *design* ganha possibilidades ainda sem limites para a exploração da forma, pois é através dela que começam a surgir diversas cadeiras de formas orgânicas que se assemelham ao corpo. Ela é considerada um ícone para o *design* orgânico. Podemos observar através da escultura *Floating Figure* (figura flutuante), na Figura 38, que ela foi a inspiração para a criação dessa cadeira, cujo nome se refere tanto à função quanto à escultura, a qual, segundo o *design* imaginou, iria se moldar perfeitamente à cadeira. (STUDIOS, 2017)

Essa escultura é do artista espanhol Gaston Lachaise, cuja suas obras são, na sua maioria, corpos femininos com partes exageradas. Segundo Moma (2004), elas recordam as formas inchadas das figuras paleolíticas que representam fertilidade, como também alongam a proporção clássica do corpo, arredonda os

músculos, a massa e a altura, criando uma harmonia, com uma cintura esbelta. O mesmo autor ainda ressalta que a artista expressa, através de sua arte, a glorificação do ser humano, do corpo humano e do espírito humano.

Essa exaltação do corpo transparece também na própria cadeira, caracterizada como personalidade por diversos autores. Como já foi destacado, ela "exala tanta vida e completude quanto qualquer outro ser vivo. Ela é um ser vivo" (DESIGN MUSEUM, 2011, p. 55)

O corpo aparece na cadeira de forma verdadeira e clara (Estudo 2), molda e lhe dá forma, transformando-a num "ser vivo"; ao lhe dar vida, constrói uma alma humana que condiciona e atrai o seu consumidor. Essa observação para nós foi preciosa, pois ressaltamos que, a partir dessa análise em particular (conforme já assinalamos anteriormente, no Capítulo 2), encontramos o foco do objeto desta pesquisa, o que, decerto, viabilizou acentuar a relação do corpo como retrato da cadeira.

Figura 40 – Estudo 2, cadeira La chaise (1948)

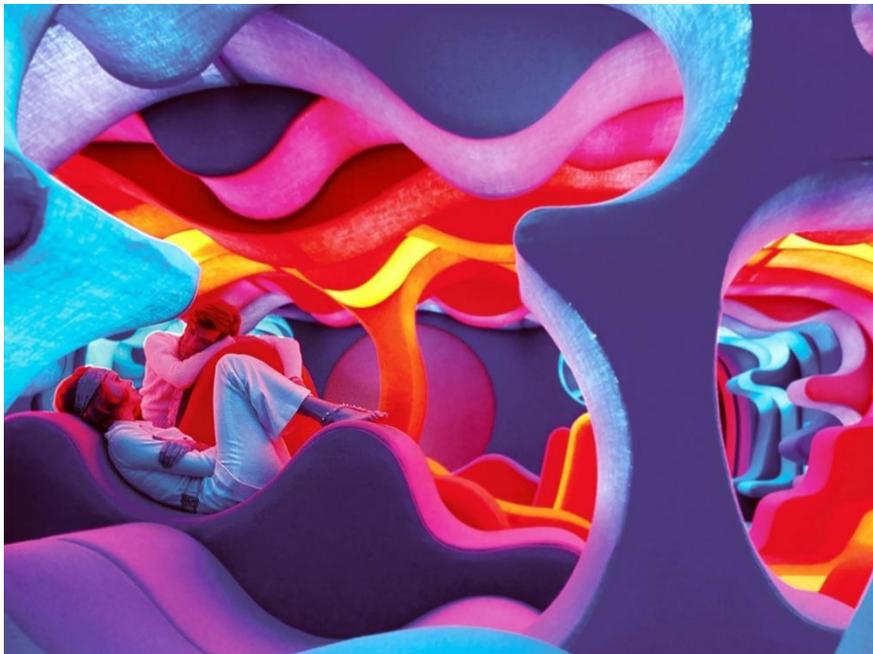


Fonte: Elaborado pela autora.

4.3.3 Verner Panton – Cadeira Panton (1968)

Nascido em Gamtofte, Dinamarca, Verner Panton começou a desenvolver sua coordenação espacial desde seus estudos no Odense Technical College, o que lhe permitiu um grande contato com as formas geométricas e foi crucial para sua futura carreira de arquiteto, ao estudar na Royal Danish Academy of Fine Arts em Copenhague. (REMMELE, 2017). Segundo Design Museum (2010), ele iniciou seus trabalhos no escritório de Arne Jacobsen, construindo seu próprio escritório de arquitetura e *design*, em 1955. Começou por móveis com formas geométricas e depois expandiu suas criações para formas mais complexas e sinuosas. Também chegou a fabricar têxteis, explorando formas geométricas e cores brilhantes. De acordo com Remmele (2017), destacou-se com as instalações de embarcações "Visiona" (Figura 41) para a Feira de Móveis de Colônia (1968 e 1970), a sede editorial da Spiegel em Hamburgo (1969) e o restaurante Varna (Figura 42) em Aarhus (1970).

Figura 41 – Exposição "Visiona"



Fonte: Remmele (2017).

A exposição “Visiona” entrou para história do *design* com uma grande produção de móveis, têxteis e iluminação, sendo considerado um dos principais projetos espaciais da segunda metade do século XX (REMMELE, 2017).

Figura 42 – Restaurante Varna em Aarhus (1970)



Fonte: Remmele (2017).

Para a criação do restaurante Varna, Panton tomou como inspiração a própria fachada do imóvel, abusando de cores e formas, e criando uma complexa dinâmica.

A elucidação explorada por Verner Panton é inspiradora para qualquer *design*, e não é à toa que ele foi sempre respeitado como grande *designer*. As formas orgânicas e as cores constituíam um conjunto de identidade de seu trabalho, encantando e surpreendendo o observador.

A cadeira Panton (Figura 43) também fez parte desse repertório, transformando-se em um ícone do *design* do século XX, sempre recebendo prêmios e fazendo-se presente em diversos museus.

Figura 43 – Cadeira Panton (1968)



Fonte: Remmele (2017).

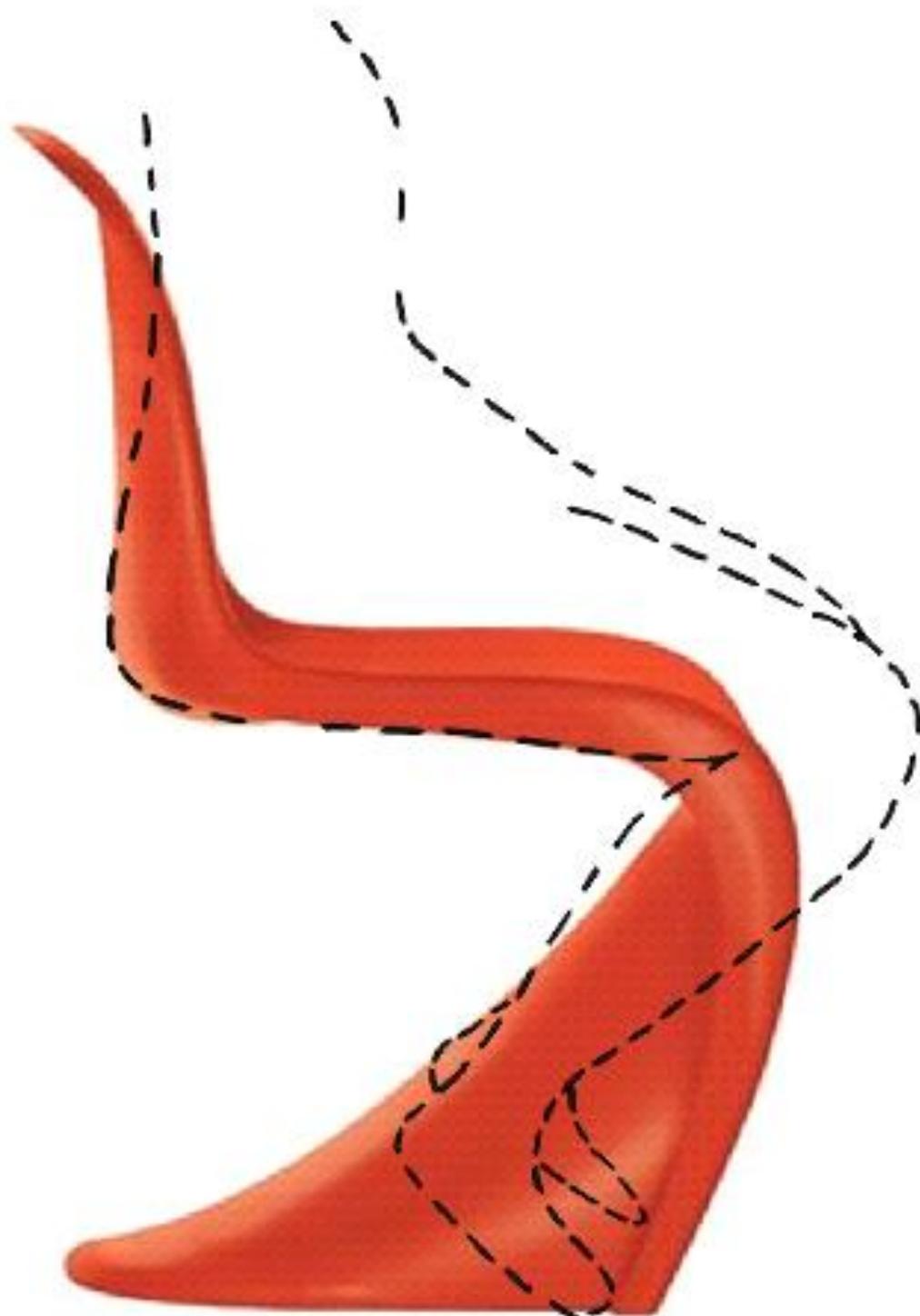
Criada em 1960, período em que estava em vigor o aerodinamismo, sua forma acabou resultando num esboço de uma pessoa sentada, denotando presença, criando sensualidade, além de ser acompanhada por elegância e brilho através das variadas cores existentes para sua concepção. Segundo Design Museum (2010), essa cadeira foi a primeira cantiléver a ser feita em uma única peça.

Foi uma cadeira que impôs ao *designer* o desafio da construção em uma única peça, o que por sua complexidade, o fez percorrer diversos países da Europa em busca de um fabricante. Em 1963, encontrou o empresário Willi Fehlbaum, que possuía experiência com o plástico, e assim conseguiu desenvolver a cadeira no decorrer de dois anos (REMMELE, 2017). Foi feita, inicialmente, com resina de poliéster, reforçada por fibras de vidro. Em 1980, foi feita com espuma rígida de poliuretano.

No Estudo 3, a partir das transparências propiciadas, conseguimos confirmar a uma silhueta humana que, no nosso imaginário, pressupõe uma pessoa sentada com os pés voltados para trás.

Veremos com os demais Estudos, que essa ostentação da presença do corpo, evolui a cada ano que se passa e é eminente. Ela se desenvolve junto com os materiais que são descobertos, e conseguimos perceber que é esse um conceito crescente e necessário ao ser humano – retratar seu corpo cada vez mais idêntico e semelhante em um objeto.

Figura 44 – Estudo 3, Cadeira Panton (1968)



Fonte: Elaborado pela autora.

4.3.4 Gaetano Pesce – Poltrona UP5 DONNA (1969)

Gaetano Pesce é multifacetado, um arquiteto e *design* que percorre áreas como arquitetura, planejamento urbano, interior e *design* industrial. Nascido na província italiana La Spezia, em 1939, vive atualmente em Nova York.

Segundo Corsini (2015), Pesce estudou arquitetura na Universidade de Veneza entre 1958 e 1963 e participou do Gruppo N, um coletivo inicial preocupado com a arte programada modelada após a Bauhaus.

Seu trabalho é apresentado nos museus mais importantes do mundo, como MoMA (The Museum Of Modern Art), Metropolitan Museum de Nova York, Victoria and Albert Museum em Londres, o Centro Pompidou, em Paris, o Museu Alemão do Vitra Design e o Museu Montreal of Art, recebendo diversos prêmios: Prêmio Chrysler para Inovação e Design em 1993; o de Arquiteto e Wohnen Designer do Ano em 2006; e o Lawrence J. Israel do Fashion Institute of Technology em Nova York em 2009 (CORSINI, 2015).

É um profissional que procura inovar através da pesquisa de materiais e tecnologia, abusando das cores, o que resulta em inovação para a forma do produto. Como exemplo de aplicação dessas constantes explorações, temos a Poltrona UP5 DONNA (Figura 45), desenvolvida para a B&B Itália, que faz parte dos sete modelos da série UP (Figura 46). Comprimida em um décimo de seu tamanho total (Figura 46), a Up5 se expandia completamente quando a embalagem a vácuo era rompida (Figura 47). Pesce a descreve como móvel da transformação (DESIGN MUSEUM, 2010, p. 72).

Figura 45 – Poltrona UP5 DONNA (1969)



Fonte: Giu (2012).

Figura 46 – Embalagens da coleção UP



Fonte: Giu (2012).

Figura 47 – Expansão da Poltrona UP5 depois de desembalada



Fonte: Giu (2012)

A UP5 acompanha a UP6, um pufe chamado de Otomana, em forma de esfera, que simboliza a mulher sujeita à sociedade, sua repressão, uma metáfora para a “mulher com bola e corrente” (GIU, 2012).

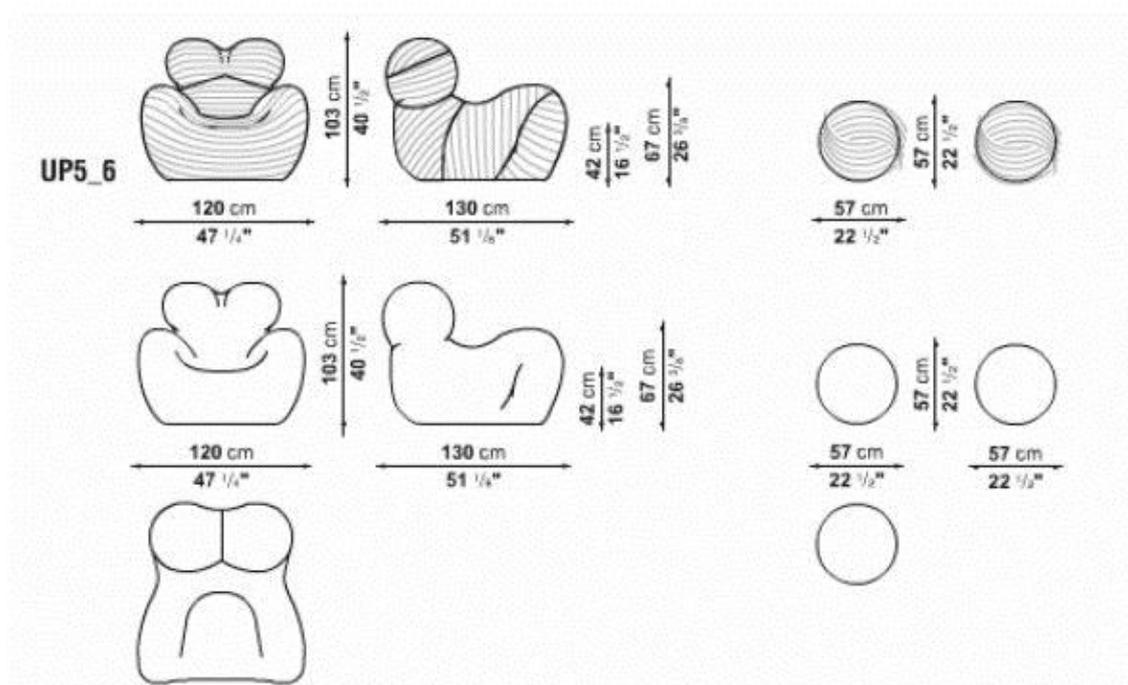
Apesar de moderna, a cadeira UP5 carrega uma carga ideológica profunda. O pufe que está preso à cadeira por um fio, ou em, outras versões, por uma corrente, expressa todo o condicionamento social, político, religioso, dentre outros, que prendem a mulher a certas condições impostas, tentando privá-la de gozar sua plenitude.

As formas geométricas e curvilíneas (Figura 48) marcam a presença do corpo feminino que acolhe, que envolve em um “abraço uterino” (GIU, 2012). Além de demonstrar sensualidade, ela se revela confortável por ser constituída de espuma de poliuretano moldada com tecido elástico, dotando-a de um conforto diferenciado, descrito por Giu (2012):

A cadeira UP5 marca o feliz encontro entre arte e design. A forma envolvente do assento e do encosto parece moldar-se em torno do corpo, procurando uma integração perfeita. Criado em uma relação dialética e perfeitamente calibrada. (GIU, 2012)

A UP5 mais a UP6 se transformaram em ícones entre os móveis modernos, ganhando vários nomes, como “Big Mama”, “Blow Up”, e se tornando um objeto de desejo.

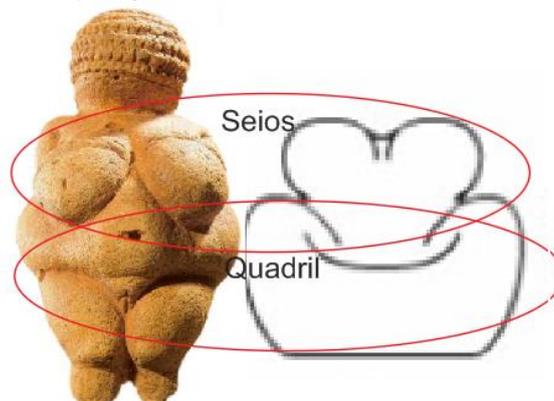
Figura 48 – Formas geométricas e curvilíneas da Poltrona UP5 e puff UP6



Fonte: Giu (2012).

A presença de aspectos físicos femininos na cadeira é explícita. Segundo o próprio *designer*, ela foi projetada para ter o formato das estatuetas primitivas que representavam a fertilidade, como a conhecida Vênus de Willendorf (Figura 49), datada de 2500-2000 a.C., que possui formas volumosas, principalmente para os seios. Pode-se observar a presença desse volume no encosto da cadeira e também no assento, que representa o quadril.

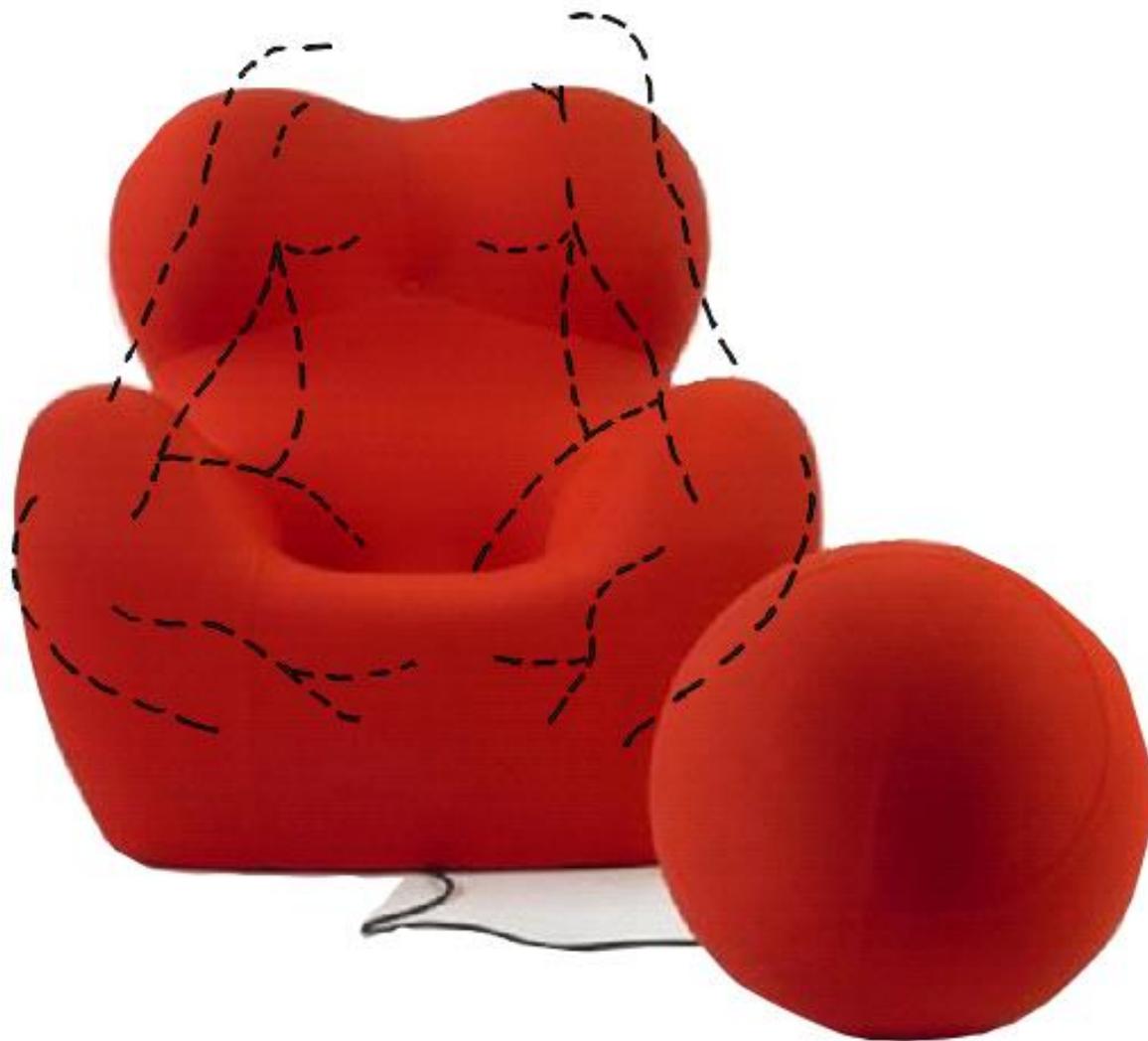
Figura 49 – Comparação da Poltrona UP5 com a Vênus de Willendorf



Fonte: Elaborada pela autora.

A antropomorfia presente na poltrona atinge uma forma perturbadora sobre os costumes e hábitos de uma mulher, que no Estudo 4, foi elaborada pelo movimento corpóreo de uma “mulher com perna aberta”, mais uma conotação que se pode visualizar no seu formato, que se encaixa em preceitos referentes à sensualidade, como a percepção da sexualidade.

Figura 50 – Estudo 4, Poltrona UP5 DONNA (1969)



Fonte: Elaborado pela autora

4.3.5 Ruth Francken – Homme/Man Chair (1970)

As formas da cadeira muitas vezes remetem a partes do corpo humano, pois ela “tem pernas e braços, às vezes até cotovelos, joelhos e pés, o encosto lembra as costas, o assento é firme como o quadril.” (MUSEUM, 2011, p. 06), mas, de uma maneira geral, as cadeiras possuem o formato pressuposto de alguém sentado e, por isso, se torna tão atrativa para a ação do sentar.

Quando a cadeira, literalmente, abrange todos os aspectos de partes do corpo humano, ela adquire um poder ainda maior de ostentação, de presença do corpo, como vemos na Figura 51, da artista-*designer* Ruth Francken, que se utiliza da cadeira para esculpir um corpo sentado, não deixando o objeto perder sua função de acomodar o corpo, transformando o próprio quadril em assento. Entretanto, a cadeira adquire um aspecto de expressão artística que envolve um curioso afastamento entre o consumidor e o objeto, onde se subentende, que é uma obra de arte e, por assim dizer, não pode ser tocada.

Figura 51 – Homme/Man Chair, Ruth Francken (1970)



Fonte: Bartoletti (2017).

Em 1960, em plena era do plástico, a produção em massa transformava o comportamento das pessoas, e o acesso barato aos produtos criou uma mentalidade favorável ao descartável, ao viver o imediato, que condicionava a criação dos móveis, principalmente as cadeiras.

Em 1964, segundo Bartoletti (2017), Francken abandonou a pintura para produzir objetos, continuando a usar uma linguagem clara, eficaz e simbólica, criando um repertório no espírito de revolta e engajamento político, preferindo falar de objetos ao invés de esculturas. Essa cadeira é uma declaração poderosa e única e faz parte da série *Objekte* (1967-76), que incorporou objetos cotidianos e referências à cultura *pop*, que caracteriza as expressões culturais em sua produção midiática.

A cadeira incorpora o seu discurso em um molde de gesso de um corpo masculino, tomado como modelo para a fundição de poliéster. A Galerie Boutique, propriedade de Eric e Xiane Germain, produziu, pela primeira vez, a cadeira *Homme/Man* (Figura 51), porque correspondia à sua visão de criar um espaço para aqueles que querem viver de uma forma alternativa, em que obras de arte, vídeos, fotos e objetos coexistiam com a chamada cultura *pop*, que possui fluxos de aproximações e diferenças reunidos em um mesmo ambiente.

A característica do assento em possuir as proporções do corpo humano sugere, de modo especial, uma fisicalidade e uma presença humana imanente a esse objeto que o reporta mais diretamente ao homem. Mesmo próximos a uma cadeira vazia, temos a sensação de uma “presença ausente”. (CORRÊA; SILVA, 2013, p.14)

De um modo geral, a cadeira irá sempre refletir uma similaridade peculiar com o ser humano, pois o corpo é seu molde e sua razão de existir para tal função. A cadeira-escultura (Figura 51) traz exatamente esse recorte, em que seus discursos verbais (políticos) estão presentes na própria vida da *designer*-artista Ruth Francke, que cria uma imagem de um corpo transportado para o objeto cadeira, unindo os materiais industrializados com uma poética narrada por uma cadeira, signo de autoridade e poder. Essa cadeira nos faz retomar o exemplo que demos do dançarino Merce Cunningham, cujo corpo desenvolve um movimento idealizador de uma cadeira, como acontece e se materializa com

essa criação de Ruth Francke, que pulsa o corpo como estrutura que forma a cadeira.

Acreditamos que, em ambos exemplares, a linguagem da forma seria determinada pela presença do desenho do corpo ou sua ausência, as quais condicionam significados e interligações significativas no usuário, refletindo-se num relacionamento direcionado ao objeto, ou ao dançarino, pois ambos, na nossa apreciação, teriam a cadeira como um retrato do corpo humano.

Figura 52 – Estudo 5, Homme/Man Chair, Ruth Francken (1970)



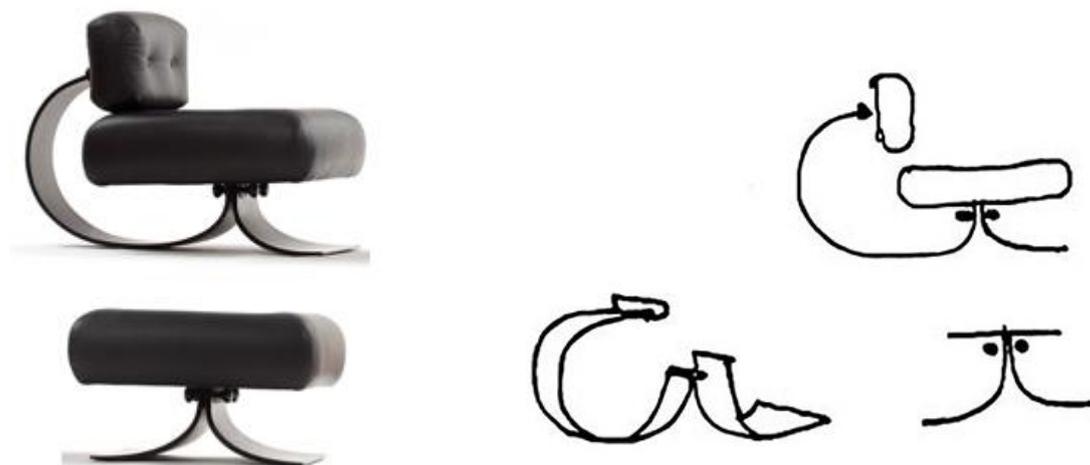
Fonte: Elaborado pela autora.

4.3.6 Oscar Niemeyer – Cadeira Rio (1978)

Oscar Niemeyer (1907 - 2012), nascido e formado em arquitetura e engenharia pela Escola Nacional de Belas Artes no Rio de Janeiro, iniciou seus primeiros trabalhos no escritório de Lúcio Costa, onde adquiriu experiência na criação de casas e prédios e conheceu a linha moderna da arquitetura. Em 1950, já reconhecido no Brasil e no exterior, foi chamado pelo presidente Juscelino Kubitschek para projetar os prédios públicos de Brasília.

Com o surgimento de prédios que faziam aumentar a verticalização, o *design* de interiores se fez parte necessária para a arquitetura. Com isso, em 1970, Niemeyer começou sua produção de móveis, com a qual “buscou garantir a harmonia entre o equipamento, o arranjo interno e o edifício, preservando a unidade dos espaços concebida em seus projetos” (SANTOS, 1995, p. 54). Em 1971, na França, o referido arquiteto lança uma criação no campo do mobiliário (Figura 53), que o faz explorar novos materiais, chegando à madeira prensada, ao couro e à palhinha e desenvolvendo, assim, vários outros móveis que carregavam seu princípio de complemento da arquitetura, que deve andar lado a lado com a modernidade.

Figura 53 – Poltrona Alta



Fonte: Santana (2010).

Segundo Santana (2010), os móveis Niemeyer já participaram de Exposições nos mais importantes museus e feiras europeus, como Centro Georges Pompidou, em Paris, o Chiostro Grande, em Florença, a Feira Internacional de Colônia, na Alemanha, e o Salão Internacional de Móvel de Milão.

A cadeira de balanço de madeira prensada, laqueada de preto, com palhinha e almofada de rolo de couro, a cadeira Rio, 1978 (Figura 54), é a peça mais famosa de Niemeyer. Ela é marcada por suas linhas sinuosas e sensuais, sempre presentes em sua arquitetura, deixadas pelos famosos croquis (Figura 55)

Figura 54 – Cadeira Rio (1978)



Fonte: Niemeyer (2017)

Figura 55 – Croqui de Niemeyer da cadeira Rio



Fonte: Santos (1995, p.55-56).

Para valorizar as linhas curvas da madeira, as peças têm apoios reduzidos, que acabam resultando em mais curvas sinuosas, as quais podem ser comparadas com as de um corpo deitado. Há três divisórias na cadeira, sendo a primeira a cabeça, depois o tronco e os pés, desenhando uma forma humana em seu apoio, como vemos no Estudo 6, composto por um corpo masculino em posição de relaxamento.

Essa valorização de curvas está sempre presente em todo o trabalho do arquiteto, que se inspirou em curvas presentes nos corpos femininos e em paisagens, como relata:

Também não me atrai a linha reta, dura, inflexível, criada pelo homem. O que me atrai é a curva livre e sensual a curva que encontro nas montanhas de meu país, no curso sinuoso de seus rios, nas ondas do mar, no corpo da mulher preferida. (NIEMEYER, 1998 apud REZENDE, 2004, p.6)

Esses exemplos representam a beleza que enxergava e empregava em seus móveis, fazendo deles um retrato das curvas que imaginava como ideal de beleza, muito explorado em suas criações arquitetônicas que se eternizaram como estética futurista e que desafiam a engenharia.

Figura 56 – Estudo 6, Cadeira Rio (1978)



Fonte: Elaborado pela autora.

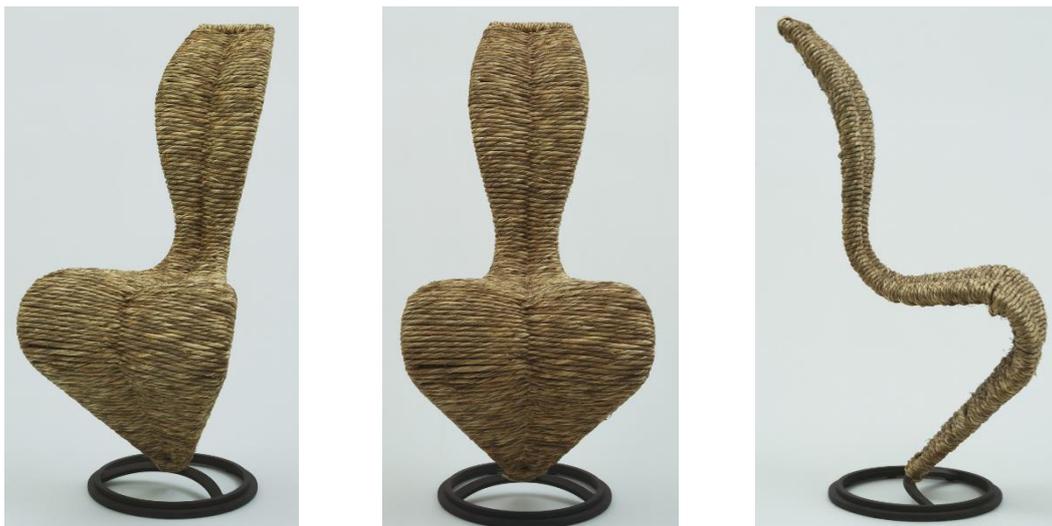
4.3.7 Tom Dixon – Cadeira S (1991)

Tom Dixon nasceu em 1959 na Tunísia, país da África do Norte que faz fronteira com a Itália, mas ainda jovem se mudou para Londres, onde é residente. Não possui formação em *design*, mas, depois de um acidente de moto, passou a consertar motocicletas, aprendendo, assim, a soldar, atividade que aplicou, posteriormente, em suas criações na área do *design*.

Segundo Cappellini (2017), o talento de Dixon como *designer* floresceu na década de 1980, quando lançou uma linha de móveis para salvamento de soldados, criou um espaço *think-tank* e trabalhou para a Cappellini, fábrica italiana de móveis. De acordo a *design* Museum (2010), o *designer* abordou o processo criativo com uma mentalidade exploratória de “experimente e veja”, usando diversos materiais como vime, borracha de pneu descartada, papel e cobre, adquirindo assim uma vasta experiência exploratória para aumentar seu campo criativo, principalmente em inovações aplicadas a cadeiras.

Com esse potencial criativo, possui lugar cativo em museus de grande porte como o Museu de Arte Moderna de Nova York, Pompidou em Paris e Victoria & Albert Museum em Londres. Sem abrir mão da inovação, em 2002, criou sua marca Tom Dixon, produzindo desenhos icônicos e se tornando uma empresa internacional. Hoje, Tom Dixon também é Ph.D. na Universidade das Artes de Londres (CAPPELLINI, 2017).

Através da exploração de materiais, em 1991, a cadeira S (Figura 57) marcou uma trajetória impar em sua vida, trazendo perspectivas de futuras inovações, principalmente em tecnologia de materiais. Elas acabam reaparecendo com a tecnologia cantiléver, de três décadas atrás, descartando luxo de materiais por algo bruto e impreciso, um material orgânico e artesanal (Figura 58), palha de pântano, junco ou vime, que recobre uma estrutura de metal laqueado (DESIGN MUSEUM, 2010, p. 92).

Figura 57 – Cadeira S (1991)

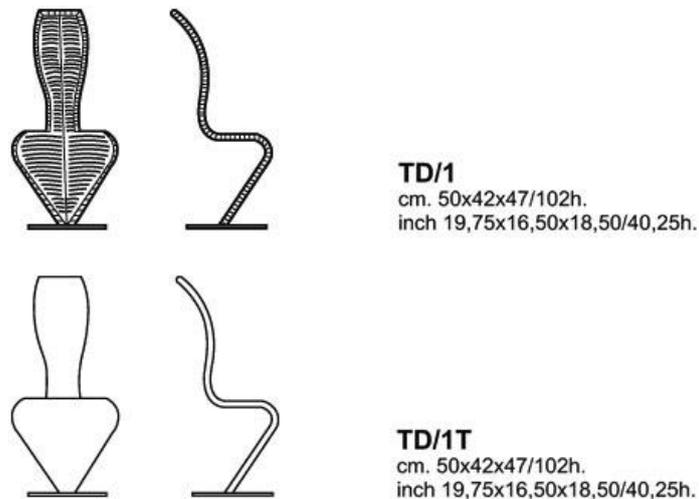
Fonte: Moma (2017)

Figura 58 – Processo artesanal de fabricação da Cadeira S

Fonte: Cappellini (2017).

Segundo o site oficial Dixon (2017), sua estrutura de apoio foi inspirada no volante. Em várias posições, como mostra as Figuras 57 e 59, percebemos a qualidade escultural e a forma da cadeira, semelhante à silhueta humana, nos remetendo a um corpo sentado, de lado, ou a um quadril largo de uma mulher, quando está em vista frontal. Tal formato foi explorado no Estudo 7, no qual o corpo sobreposto desenha a forma frontal, composta por busto e quadril.

Figura 59 – Desenho da Cadeira S



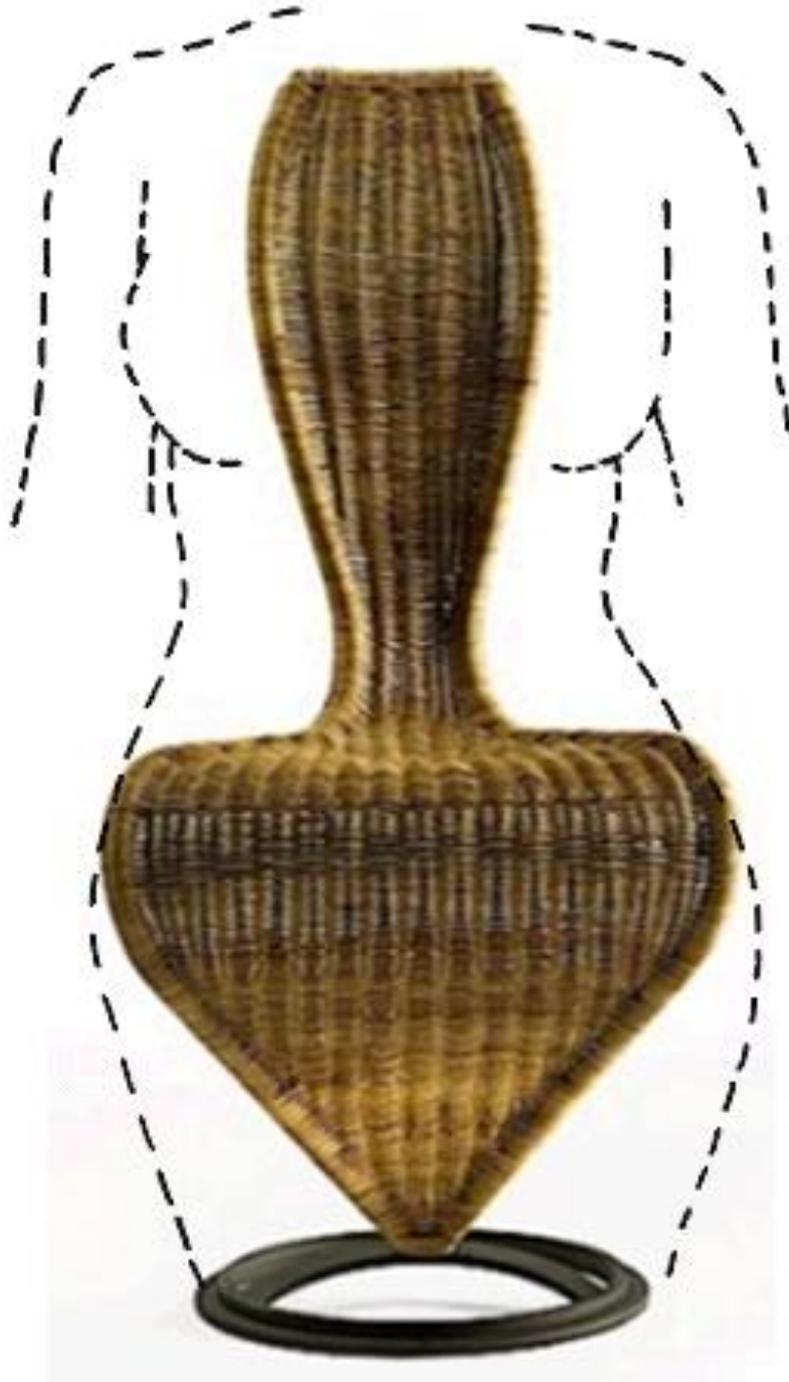
Fonte: Cappellini (2017).

Essa característica de escultura também se dá através do estudo em Rethink:

Rethink significa observar de outra maneira o mundo dos objetos existentes. Tentar encontrar a beleza enigmática contida no cotidiano, no banal. Individualizar a oportunidade de alcançar um objetivo, mesmo quando isso não é intencional. Às vezes pode significar domesticar a produção industrial para fazer uso doméstico dela. (DIXON, 2008 apud FOLHA, 2017)

Esse encontro com a beleza enigmática faz de suas criações ou produtos obras que englobam o *design*-arte como um componente inseparável, fazendo das curvas sinuosas de um corpo um desenho da natureza ambivalente, conferindo personalidade corpórea, conforme podemos observar com a sobreposição proposta no Estudo 7.

Figura 60 – Estudo 7, Cadeira S (1991)



Fonte: Elaborado pela autora.

4.3.8 Sha – Cadeira AlphaSphere (2006)

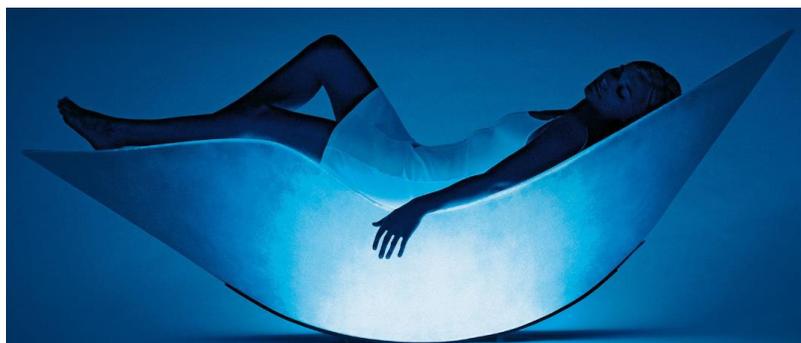
Sha, artista e pesquisador, vive em Viena. É formado em diversos campos das artes, embora seu currículo maior tenda para a música. Formado em teoria musical e eletroacústica na Universidade de Música e Arte performáticas de Viena, envolve-se com escultura e criação de mídias e ambientes, possuindo um interesse pela pesquisa sensorial e perceptual e se intitulando um pesquisador de contexto.

Com o pensamento sempre em expansão, Sha buscou ambientes notórios, para alcançar um público amplo e imparcial, onde poderia expor suas obras, oferecer consultorias e palestras criativas.

Com as suas pesquisas e criações, sua marca alcançou diversos ambientes como *lofts*, museus, hotéis, estabelecimentos comerciais e até santuários ou igrejas, criando novas relações entre arte, pesquisa e economia. Suas obras obtiveram reconhecimento através do Prêmio do Museu Austríaco e do Prêmio Multimídia do Estado.

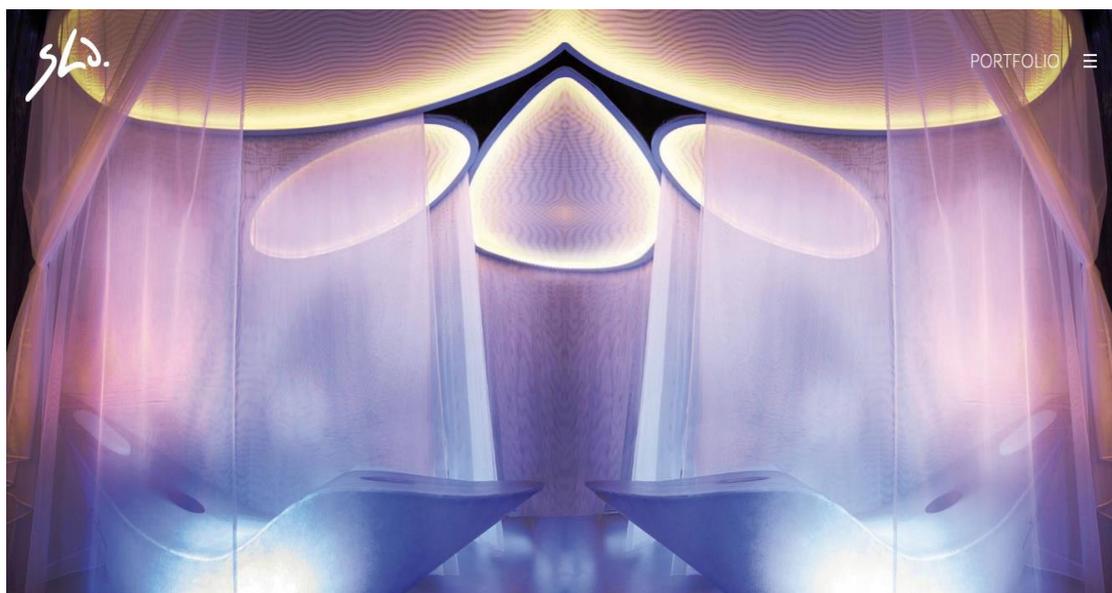
A cadeira AlphaSphere (Figura 61) oferece uma experiência multissensorial através de vários níveis de percepção: cor, iluminação, som, calor ou vibração. Segundo o *design*-artista, o móvel carrega um conceito excepcional para relaxamento profundo e regeneração, fazendo com que seus sentidos se conectem de forma holística, física e psicológica. O mesmo autor ainda ressalta que a cadeira traz um tipo particular de experiência espacial (Figura 62).

Figura 61 – Cadeira AlphaSphere (2006)



Fonte: Sha (2017).

Figura 62 – Cadeira AlphaSphere em ambiente.



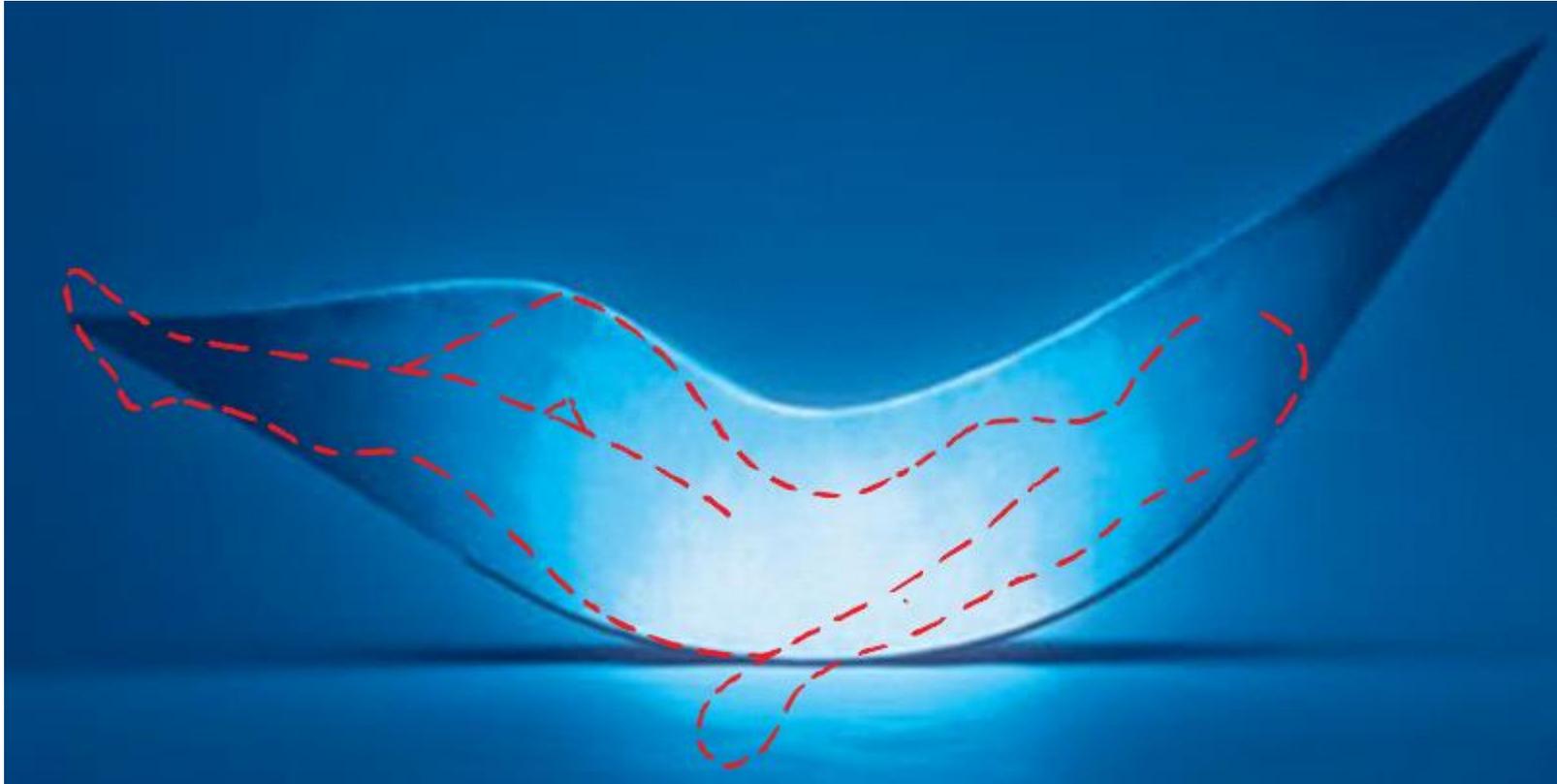
Fonte: Sha (2017)

Essa obra foi reconhecida e apoiada por prêmios internacionais: o Europa Spa Award (Mônaco); o Indian Inovation Award (Nova Delhi); e o Sensi Visions Award.

De forma clara e com um *design* curvo e sinuoso, a cadeira nos remete ao corpo, atraindo o espectador a experimentar seu conforto, apoiando a massa corpórea de tal modo que o relaxamento seja permitido através do ângulo de pressão mínima e, com isso consiga, alcançar seu objetivo.

A forma orgânica caracteriza-se pelo próprio corpo presente na imagem da Figura 61. Se deslocarmos para a forma da cadeira, como no Estudo 8, encontraremos equivalência, principalmente com o levantar da perna, que se encaixa na curvatura ressaltada para cima.

Figura 63 – Estudo 8, Cadeira AlphaSphere (2006)



Fonte: Elaborado pela autora.

4.3.9 Hugo França – Chaise Obioma (2007)

Hugo França é brasileiro, nascido em Porto Alegre, em 1954. Buscou sempre estar próximo da natureza e, por isso, em 1980, mudou-se para Trancoso, distrito de Porto Seguro, litoral do Estado da Bahia. Nessa cidade, conseguiu tirar do desperdício, na extração e uso da madeira, inspiração para sua carreira, desenvolvendo esculturas mobiliárias, que se situam no limiar entre a arte e o utilitário, sendo assim um *design*-artista, como já o identificamos no capítulo dois.

Procurou sempre, em seus trabalhos, a interlocução entre arte e *design*, técnica e função e, principalmente, uma reflexão sobre o problema do homem com o meio ambiente, carregando, assim, uma memória e uma identidade coletiva em suas criações, identificadas com a sociedade brasileira, pois viveu e sentiu a morte de muitas árvores no convívio diário na Mata Atlântica, no sul da Bahia. A matéria-prima, por sua vez, possui uma grande interferência no seu trabalho, representando sua memória e a identidade coletiva.

As peças criadas pelo designer nascem de um diálogo criativo com a matéria-prima: tudo começa e termina na árvore. Ela é a sua inspiração; suas formas, buracos, rachaduras, marcas de queimada e da ação do tempo provocam sua sensibilidade e o conduzem a um desenho cuidadosamente escolhido, uma intervenção mínima que gera peças únicas. (FRANÇA, 2017)

Essas peças revelam texturas, cores, nodosidades e brilhos nas escalas das árvores e, assim, lhes devolvem uma nova vida, aproximando-as das formas do corpo humano,

[...] ou seja, escavando, esculpindo, desbastando e limpando as pesadas peças de madeira que resgata, o que Hugo faz é preservá-las ao máximo. Enquanto isso, normalmente amparado pelos volumes grandiosos, ora conserva as formas produzidas pela natureza, ora torna seus contornos mais proporcionais ao contato humano. (GRUNOW, 2007, p. 29)

Assim, a cadeira, como objeto, transpõe, na sua forma, um índice de semelhança com o corpo humano.

Observando a Figura 64, vemos duas obras *chaise longue*, localizadas na exposição a céu aberto em Inhotim, Museu instalado em Brumadinho, Belo Horizonte, que possui um dos mais relevantes acervos de arte contemporânea do mundo, com destaque para um acervo de móveis em meio à natureza.

Figura 64 – Mobiliário de Inhotim, Hugo França



Fonte: Fotografia *in loco*, tirada pela autora.

Vistas de perto, são monumentos grandiosos que encantam o observador. Ao experimentá-las, ele consegue perceber a harmonia e a vida ainda contidas naquela madeira que se encaixa ao descansar do corpo.

A Chaise Obioma (Figura 65), idealizada pelo *designer-artista* em 2007, é um dos exemplos de esculturas de Hugo França em que se fazem presentes as marcas naturais da árvore, evidenciando um organismo vivo através das formas orgânicas. Podemos enxergar um corpo presente, seja reclinado como é condicionado por ela, seja em outras posições, como demonstramos no Estudo 9, no qual a estrutura é composta por um outro corpo sobreposto, em posição distinta.

Figura 65 – Chaise Obioma (2007)



Fonte: Grunow (2007, p.92).

É comum que a própria natureza acabe gerando formas naturalmente humanas ao nosso olhar – já que a forma é constante em nosso inconsciente, delineando algo com significância – e, assim, essas morfologias sejam transferidas para os objetos do cotidiano, ou, quem sabe, para a busca do homem de um contato mais singular com a própria natureza. É o que se pode observar a seguir, no Estudo 9, no qual o corpo surge através da lateral da poltrona, que por possui uma curva sinuosa do espaldar ao assento, e nos remeteu a uma mulher deitada, apoiada pelos cotovelos, alongando o músculo anterior da perna. Percebemos que o traço orgânico que constitui esses artefatos escolhidos acaba por naturalizar o formato humano.

Figura 66 – Estudo 9, Chaise Obioma (2007)



Fonte: Elaborado pela autora.

4.3.10 Fabio Novembre – Cadeiras Him & Her (2008)

Fábio Novembre é um *designer*-artista que se caracteriza por conceitos inovadores, trazendo, em suas criações, uma grande carga poética, que acarreta discussões sociais e culturais.

Nascido em Lecce, 1966, a principal cidade da península Salentina, na Itália, mudou-se para Milão para se formar em arquitetura. Em 1992, frequentou o curso de Cinema na Universidade de Nova York. Segundo Cappellini (2017), tornou-se famoso através de projetos de *design* para restaurantes, discotecas e lojas, abrindo, em seguida, seu estúdio em Milão e estreitando parcerias, nesse mesmo período, com as principais empresas, como Cappellini, Dríade, Meritalia, Flaminia e Casamania.

Também havia o interesse em projetar *showrooms* e *boutiques* para as melhores marcas, não deixando de lado seu diferencial – os conceitos que conduziam a criação e transformavam-na em poesia, como a coleção masculina Tommy Hilfiger Tailored, da Pasquale Formisano (Figura 67).

Figura 67 – Coleção masculina da Tommy Hilfiger Tailored



Fonte: Divisare (2017).

Intitulada "Eu tenho um estilo de vida", a instalação é a interpretação criativa de Novembre do guarda-roupa de um homem, com uma tubulação em azul que interliga e incorpora as peças da coleção, sobre a qual Novembre conceitua:

"Não há instruções de montagem para a nossa personalidade. Nós construímos nosso kit modelo dia a dia, ouvindo bons conselhos e seguindo bons sonhos."

O corpo possui um formato que muito atrai o *designer*-artista Fábio Novembre, que propõe, em seus objetos, formas corpóreas e linhas elegantes e inovadoras. Como exemplo, temos as cadeiras Him & Her (Figura 68) que se assemelham a silhuetas masculinas e femininas.

Figura 68 – Cadeiras Him & Her (2008)



Fonte: Novembre e Casamania (2017).

Novembre relata, segundo Gurovitz (2012), como é sua visão do corpo que se faz presente na forma da cadeira: “o homem nasce do corpo feminino e passa a vida inteira tentando voltar a ele. É uma obsessão”. As cadeiras Him e Her, lançadas em 2008 para a marca Casamania, é uma releitura da cadeira Panton (Figura 43) com a forma literal masculina e a feminina nuas. O *designer*-artista ainda ressalta outra interpretação de seu olhar:

Quando um homem se senta na versão feminina ou uma mulher na versão masculina, surge um estranhamento muito interessante. É como vestir a pele do outro [...] Meu objetivo é eliminar a fronteira que existe entre o observador e a obra. Busco a proximidade, o contato. A arquitetura e as peças de design precisam permitir que o usuário interaja com elas. (GUROVITZ, 2012)

Com isso, conseguimos entender os nomes dados às cadeiras: “Him”, dele, e “Her”, dela, direcionando cada uma para seu usuário adequado.

Nas as fotografias tiradas com os modelos (Figura 60), observamos novas interpretações do *design*-artista, que marca seu trabalho com o devaneio, um estado de divagação do ser humano, sempre conectado a um contexto poético.

Figura 69 – Cadeiras Him & Her em um contexto poético



Fonte: Novembre e Casamania (2017)

From the Genesis Book: Then the LORD God formed a man from the dust of the ground and breathed into his nostrils the breath of life, and the man became a living being [...] Then the LORD God made a woman from the rib he had taken out of the man, and he brought her to the man [...] Adam and his wife were both naked, and they felt no shame.

Do Livro de Gênesis: Então o Senhor Deus formou um homem do pó da terra e soprou nas narinas o sopro da vida, e o homem tornou-se um ser vivo [...] Então o Senhor Deus fez uma mulher da costela que ele tinha tirado do homem, e ele a trouxe para o homem [...] Adão e sua esposa estavam ambas nus, e eles não sentiam nenhuma vergonha.

Fonte: Novembre e Casamania (2017)

Como se pode perceber no Estudo 10, o encaixe da anatomia humana é perfeito, o que seguramente resulta em conforto e repouso, e nos leva a retomar a obra “*En forma de nosotros*” (na forma de nós mesmo), apresentada na 32ª Bienal de São Paulo em 2016, como foi exemplificado no Capítulo 2, que utiliza do movimento corpóreo de dançarinos para gerar formas que interajam com o corpo dos visitantes. Essas formas foram registradas e fixadas com barro. Neste outro

exemplo aqui citado, o corpo deixa o molde no plástico e, assim, registra sua silhueta, que constitui e dá forma à cadeira, proporcionando identidade e aproximação por gênero, como também uma empatia com tal semelhança.

Figura 70 – Estudo 10, Cadeiras Him & Her (2008)



Fonte: Elaborado pela autora.

Para finalizar este capítulo, no qual mostramos a cadeira como a própria expressão do corpo, consideramos importante fazer uma síntese das cadeiras analisadas e as respectivas formas dos corpos nelas retratadas. Para isso, trazemos o Quadro 10, onde se observa todo o conjunto de corpos estudados nas referidas cadeiras, o que confirma o pressuposto: cadeira como retrato do corpo humano.

Como foi explanado ao longo deste capítulo, o movimento do corpo é um desígnio tanto do repouso quanto de seu deslocamento. Diante disso, percebemos que ele se encontra presente na cadeira de forma não estática, ou seja, não se encontra em uma só posição. Se a cadeira servisse somente para sentar, ela permaneceria em uma única forma que admitisse essa função. Mas, ao invés disso, também se coloca como corpo em constante oscilação, o que é explicitado nos Estudos de 1 a 10, realizados com a sobreposição do corpo, e nas Figuras 36, 40, 44, 50, 52, 56, 60, 63, 66 e 70, respectivamente.

Se pensarmos a cadeira como um único objeto e as dez posturas estudadas, percebemos que ela se movimenta tanto quanto o corpo, em um ritmo no qual não se pode presumir qual seria o próximo passo.

Assim se faz também para as possibilidades das formas que uma cadeira pode gerar, tudo dependendo de seu contexto e da experiência de seu criador.

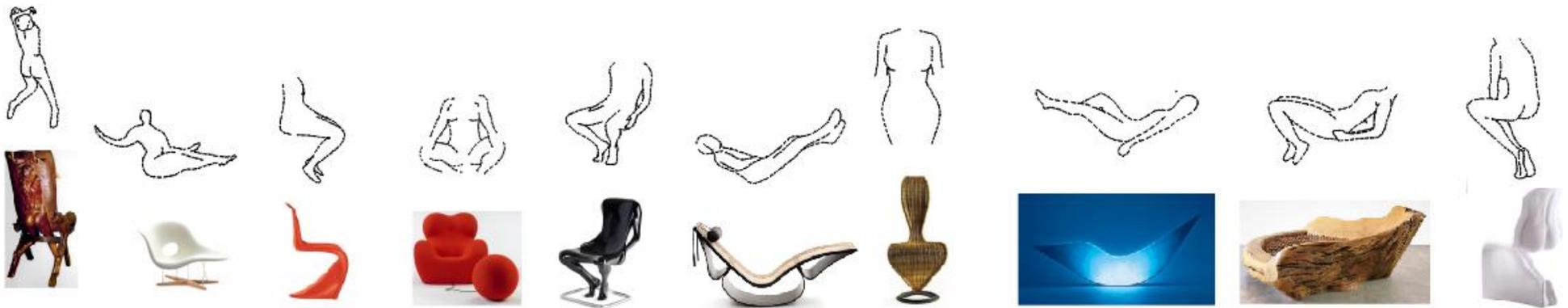
A intenção dos estudos não foi a de sobressair o corpo sobre a cadeira, mas determinar que ele se colocaria como “alma”. As linhas tracejadas dão a noção de um corpo presente e ausente.

Para reforçar o que aqui tratamos, também construímos um quadro que detalha todas as ideias individuais das referidas cadeiras (Quadro 11). Conseguimos entender, assim, aspectos que nelas se repetem e que se relacionam com a forma do corpo. Nota-se que a figura mais escolhida como inspiração é a silhueta do corpo da mulher. Temas relacionadas a ela, como sua repressão na sociedade, estão presentes nas cadeiras das linhas 1 e 4 do Quadro 11. Uma referência constante em duas cadeiras é a forma primitiva das estatuetas

femininas, presentes nas linhas 2 e 4. São comuns a todas as cadeiras as curvas sinuosas e as referências ao corpo humano, utilizado como molde para sua composição, o que é indicado nas linhas 5 e 10.

Confirma-se, assim, o que pressupomos: a cadeira como retrato do corpo humano, que faz dela um suporte para transmitir sua presença, materializada através da forma.

Quadro 10 – Diagrama comparativo entre o corpo e cadeira



Fonte: Elaborado pela autora

QUADRO 11 – Análise das cadeiras

Nº	CADEIRA	CORPO	COMPOSIÇÃO DE ESTRUTURA	CONCEITOS DO DESIGNER/ARTISTA	RELAÇÃO DO CORPO COM A CADEIRA
1			<ul style="list-style-type: none"> - Ornamentos arquitetônicos (corpo). - Bloco de madeira - mogno - esculpida. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exibição e exploração do nu feminino. - Dimensão erótica ou pornográfica. - Estratégia de apropriação e desvio de padrões estéticos. - Concepção que se caracteriza por ser escultura. - Imagem da mulher frágil e obediente. 	<ul style="list-style-type: none"> - A cadeira como exemplar de entendimento perante a arte do corpo humano. - Comunhão entre corpo e cadeira por proximidade e relações com partes da cadeira.
2			<ul style="list-style-type: none"> - Tipo concha. - Plástico reforçado com fibra de vidro. - Base cromada e pés de carvalho natural. 	<ul style="list-style-type: none"> - Romper com as contradições e as formas engessadas. - Exploração de materiais para fazer formas orgânicas, com curvas sinuosas. - Filosofia: o bom <i>design</i> deve ser acessível a todos. - Garantir economia através de peças únicas para empilhamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exibir elegância. - Permitir várias posições sentadas e reclinadas. - Formas orgânicas que se assemelham ao corpo, inspiradas pela escultura <i>Floating Figure</i> (figura flutuante) do artista Gaston La Chaise, que se inspirou nas estatuetas primitivas femininas.
3			<ul style="list-style-type: none"> - Primeiramente em resina de poliéster reforçada por fibras de vidro, - Em 1980, por espuma rígida de poliuretano. 	<ul style="list-style-type: none"> - As formas orgânicas e as cores formavam um conjunto de identidade de seu trabalho. - Desafio de fazer uma cadeira cantiléver em uma única peça. 	<ul style="list-style-type: none"> - Esboço de uma pessoa sentada. - Transmitir sensualidade, acompanhada por elegância e brilho, através das cores variáveis existentes para a sua concepção.
4			<ul style="list-style-type: none"> - Espuma de poliuretano, moldado com tecido elástico. - Comprimida em um décimo de seu tamanho total e se expande quando a embalagem a vácuo era rompida. 	<ul style="list-style-type: none"> - Simbolizar a mulher sujeita a sociedade. - Inovar através da pesquisa de materiais e tecnologia. - Abuso de cores. - Móvel da transformação. 	<ul style="list-style-type: none"> - As formas geométricas e curvilíneas marcam a presença feminina de corpo acolhedor, que envolve em um “abraço uterino”. - Demonstra sensualidade. - Molda-se em torno do corpo. - Projetada para parecer com o formato das estatuetas primitivas femininas.

Nº	CADEIRA	CORPO	COMPOSIÇÃO DE ESTRUTURA	CONCEITOS DO DESIGNER/ARTISTA	RELAÇÃO DO CORPO COM A CADEIRA
5			<ul style="list-style-type: none"> - Molde de gesso de um corpo masculino. - Plástico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Repertório no espírito de revolta e engajamento político. - Incorporar objetos cotidianos e referências à cultura pop. - Criar um espaço para quem quer viver de uma forma alternativa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fisicalidade e uma presença humana que reporta ao homem. - Imagem de um corpo transportado para o objeto cadeira. - Escultura de um corpo sentado.
6			<ul style="list-style-type: none"> - Madeira prensada, laqueada de preto, com palhinha e almofada de rolo de couro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Explora novos materiais. - Cria móveis como complemento da arquitetura. - Inspira-se nas curvas presentes nos corpos femininos e na paisagem. 	<ul style="list-style-type: none"> - Marcada por suas linhas sinuosas e sensuais, inspiradas em curvas presentes nos corpos femininos.
7			<ul style="list-style-type: none"> - Material orgânico e artesanal: palha de pântano, junco ou vime. - Estrutura de metal laqueado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Processo criativo com uma mentalidade exploratória de "experimente e veja". - Exploração de materiais e tecnologia. - Estrutura de apoio inspirada no volante. 	<ul style="list-style-type: none"> - Qualidade escultural e forma semelhante da silhueta humana. - <i>Encontra a beleza enigmática contida no cotidiano, no banal.</i> - Curvas sinuosas de um corpo. - Estudo em Rethink.
8			<ul style="list-style-type: none"> - Acrílico 	<ul style="list-style-type: none"> - Projeta móveis que alcancem diversos ambientes. - Cria novas relações entre arte, pesquisa e economia. - Conceito excepcional para relaxamento profundo e regeneração. 	<ul style="list-style-type: none"> - Experiência multissensorial. - Design curvo e sinuoso.
9			<ul style="list-style-type: none"> - Tronco de árvore descartada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interlocução entre arte e <i>design</i>, técnica e função. - Criação de peças esculpidas no tronco de árvore descartada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Preserva as formas produzidas pela natureza, tornando seus contornos mais proporcionais ao contato humano.

10			- Plástico.	- Criações uma grande carga poética. - Discussões sociais e culturais.	- Assemelham-se a silhuetas masculinas e femininas. - “O homem nasce do corpo feminino e passa a vida inteira tentando voltar a ele. É uma obsessão.” - Releitura da Cadeira Panton.
----	---	---	-------------	---	--

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa se propôs, como objetivo geral, a reconhecer aspectos e momentos do *design*-arte que caracterizam a forma da cadeira como ferramenta de transposição da relação com o corpo, evidenciando-a como retrato de corporeidade humana.

O primeiro passo da pesquisa foi descrever a construção óssea evolutiva do ser humano, desde seu ancestral quadrúpede até sua forma bípede. Foi possível perceber, através do estudo do pensamento darwiniano e por meio de comparações e dos aspectos históricos de evolução relacionados ao estudo da embriologia, que, através da modificação evolutiva craniana, o homem senta para explorar o ambiente a seu redor, utilizando seus membros inferiores. Com a modificação do encaixe do crânio resultante da postura morfológica do sentar, a estrutura da coluna apresenta uma nova curvatura cervical que permite a flexão da cabeça, respondendo, assim, à pergunta que intitula o próprio capítulo e que conduziu todo o seu desenvolvimento. Tendo em vista o acima exposto e a demonstração do estudo da biomecânica do sentar, observamos que se faz necessária a aplicação do ângulo de pressão mínima para a idealização da cadeira, uma vez que a coluna vertebral não atinge o ângulo de 90° na postura sentada.

Paralelamente, após compreender aspectos técnicos, o reconhecimento da linguagem estética da cadeira foi imprescindível, para, assim, perceber o potencial comunicativo que ela pode proporcionar a seu usuário, dependendo de vários aspectos da forma e, conseqüentemente, da experiência dele com o produto. Diante disso, constatamos ser o tempo um fator que interfere diretamente nas características da cadeira, com o material e seus limites para gerar a forma desejada, determinando hierarquias, funções e classes sociais, vestígios de personalidade e sentidos que conduzem a um conhecimento da alma humana, uma hibridização temporal.

“A cadeira possui uma corporeidade própria” (CORRÊA; SILVA, 2013, p.14), admitindo novas experimentações e sentidos que atingem uma dimensão

imaterial de informação. Relaciona-se como objeto de desejo quando sua forma se assemelha à silhueta humana, sendo, assim, uma extensão do próprio “eu”, que se faz presente com características visuais morfológicas. O transpor dessas características funciona como ferramentas para os *designers*-artistas, que se aproveitam dessa tendência e configuram seus artefatos propondo novos rumos para se constituir uma forma que vá além da sua funcionalidade técnica e agregue ao objeto a aspectos significativos, subjetivos e cognitivos.

À medida que concluímos esse pensamento, podemos notar que há uma relação entre arte e *design*, devido a suas características. Apesar de existirem como conceitos individuais, eles interagem em uma veia artística que configura um transporte de forma humana. Propõe a academia uma inovação projetiva de linguagem através do olhar atento a formas corporais acentuadas para os objetos, produzindo-se, assim, uma densidade poética que carrega discursos verbais, imagéticos e híbridos.

Na última parte da pesquisa, buscamos identificar o corpo como gerador da forma da cadeira, e conseguimos mostrar que ela reflete a memória da silhueta corporal. A forma do corpo foi o elemento essencial para a pesquisa, e podemos observar que ela está presente na história da arte e influenciou a sociedade em diversos períodos, principalmente nas estatuetas gregas, como ideal de belo. Compreendemos, aqui, que a cadeira também funciona como um meio de idealização da forma do corpo, pois ela modela e seleciona princípios que são transfigurados por seus *designers*-artistas, carregando significados e ideologias que norteiam o percurso da sociedade através desse objeto.

Uma das contribuições desta pesquisa foi demonstrar a utilização do corpo como imagem de valor universal, através do qual ele constitui um desejo da forma que se indicia na cadeira, ocasionando novas percepções sensoriais. De acordo com esse pensamento, acreditamos que existe uma relação do corpo com os objetos, e a cadeira interage de maneira física como também se espelha na sua forma, criando um vínculo intimista e ambivalente, ao exprimir e gerar uma morfologia que destila uma polissemia de sentidos, ao mesmo tempo éticos e estéticos, explicitados nos estudos de identificação da forma do corpo retratado nas

cadeiras analisadas. Portanto, gera-se um corpo-forma ou forma-corpo que resulta no desenho da cadeira.

Com este estudo, percebemos que não esgotamos o assunto. Em relação a pesquisas futuras, este material fornece algumas opções no que diz respeito à sua continuidade, pois potencializou um conteúdo para ser pesquisado em um pretense Doutorado.

REFERÊNCIAS

AMBIENTE, Novo (Org.). **Fábio Novembre**. 2017. Disponível em: <<http://design.novoambiente.com/designer/fabio-novembre/>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

ARTESIAN (Org.). **Cadeiras Series 7: Arne Jacobsen**. 2017. Disponível em: <<http://www.artesian.com.br/cadeira-series-7-arne-jacobsen/p>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

BARTOLETTI, Laurence. **Homme/Man Chair (copy 24), 1970: Ruth Francken**. Disponível em: <http://collection.design-museum.de/#/en/object/147295?_k=e8kss5>. Acesso em: 31 mar. 2017.

BONTEMPO (Org.). **Tom Dixon: Um designer singular**. 2013. Disponível em: <<http://www.bontempo.com.br/design/tom-dixon-designer-singular-rethink-design-inovacao-criatividade-metais-bronze-industria-mobiliario-luminarias/>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

BUZETTO, Denise Maria Chane. **A CADEIRA DE MADEIRA TORNEADA: Objeto de desejo doméstico e produção moderna presente na obra "O Importuno", de Almeida Júnior**. 2014. 125 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Artes, Estudos em História, Teoria e Crítica de Arte, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2014. Disponível em: <http://dspace2.ufes.br/jspui/bitstream/10/2112/1/tese_7713_Dissertação_FINAL.pdf>. Acesso em: 23 abr. 2017.

CAPPELLINI (Org.). **Fábio Novembre**. 2017. Disponível em: <<https://www.cappellini.it/en/designer/fabio-novembre>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

CAPPELLINI (Org.). **S-CHAIR**. 2017. Disponível em: <<https://www.cappellini.it/en/products/chairs-and-armchairs/s-chair>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

CARLSON, Bruce M. **Embriologia humana e biologia do desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1996.

CARVALHO, Tiago. **A cadeira nº14 de Thonet**. 2009. Disponível em: <<https://geometricasnet.wordpress.com/2009/10/22/a-cadeira-nº14-de-thonet/>>. Acesso em: 26 abr. 2017.

CENTER, Walker Art (Org.). **Dance Works I: Merce Cunningham / Robert Rauschenberg**. 2012. Disponível em: <<https://walkerart.org/calendar/2011/dance-works-i-merce-cunningham-robert-rausche>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

CORRÊA, M.; SILVA, C. Os objetos e seus usos. **Cultura Visual**, Salvador, v. 19, p.11-26, jul. 2013. Edufba.

CORSINI, Lorenzo. **Gaetano Pesce**: sobre. 2015. Disponível em: <<http://www.gaetanopesce.com/>>. Acesso em: 28 jun. 2017.

COSTA JÚNIOR, Hely Geraldo. **ENTRE ARTE E DESIGN**: Sobre afectos e afecções na obra de Guto Lacaz. 2009. 124 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arte e Tecnologia da Imagem. Universidade Federal de Minas Gerais / Escola de Belas Artes, Minas Gerais, 2009. Disponível em: <<http://www.gutolacaz.com.br/artes/textos/ArteDesign.pdf>>. Acesso em: 19 abr. 2017.

CRELIN, Edmundo. **Anatomia do recém-nascido**. São Paulo: Panamericana, 1988.

DAMAZIO, Vera. Design, memória, emoção: Uma investigação para o projeto de produtos memoráveis. In: 2013. **Cadernos de estudos avançados em design**: Emoção. Minas Gerais: Eduemg, 2013. p. 43-62.

DÂNGELO, José Geraldo; FATTINI, Carlos Américo. **Anatomia humana básica**. São Paulo: Atheneu, 2011.

DÂNGELO, José Geraldo; FATTINI, Carlos Américo. **Anatomia humana sistêmica e segmentar**. 2. ed. São Paulo: Atheneu, 2009.

DARWIN, Charles. **A origem das espécies**. 4. ed. São Paulo: Editora Martins Claret Ltda, 2004.

DESIGN MUSEUM (Ed.). **Cinquenta cadeiras que mudaram o mundo**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

DESIGN MUSEUM (Ed.). **Como criar uma cadeira**. Belo Horizonte: Editora Gutenberg, 2011.

DESIGN, Atec Original (Org.). **Arne Jacobsen**: Poltrona Egg. 2017. Disponível em: <<http://atec.com.br/designers/arne-jacobsen>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

DESIGN, Mass Modern (Org.). **Philippe Starck**: WW stool Vitra Germany 1990. Disponível em: <<http://massmodern.design.com/gallery-detail/philippe-starck-ww-stool-vitra-germany-1990>>. Acesso em: 31 mar. 2017.

DIVISARE (Org.). **Studio Fabio Novembre**: I HAVE A LIFESTYLE. 2017. Disponível em: <<https://divisare.com/projects/292232-studio-fabio-novembre-pasquale-formisano-i-have-a-lifestyle>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

DIXON, Tom (Org.). **S Chair**. 2017. Disponível em: <<https://www.tomdixon.net/s-chair.html>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

EICHHOLTZER, Étienne. **O olhar erótico: estudos fotográficos.** 2015. Disponível em: <<http://etudesphotographiques.revues.org/3555>>. Acesso em: 31 maio 2017.

FARIA, Ítalo Rodrigues. **Metáforas, ou por exemplo as cadeiras.** 2009. Disponível em: <https://www2.dti.ufv.br/danca_teatro/evento/apresentacao/artigos/gt3/italo.pdf>. Acesso em: 03 jun. 2017.

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

FOLHA (Org.). **Coleção Grandes Designers: Tom Dixon.** 2017. Disponível em: <<http://designers.folha.com.br/tom-dixon-volume-12.html>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

FRANÇA, Hugo (Org.). **Hugo França.** 2017. Disponível em: <<http://www.hugofranca.com.br/>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

GIU. **Poltrona UP5 di Gaetano Pesce.** 2012. Disponível em: <<https://tecmatied.wordpress.com/2012/06/10/poltrona-up5-di-gaetano-pesce/>>. Acesso em: 28 jun. 2017.

GORDILHO, Viga. **Cantos Contos Contas: Uma trama às águas como lugar de passagem.** Salvador: P555 Edições, 2004.

GRUNOW, Evelise. **Hugo França.** Rio de Janeiro: Viana Et Mosley, 2007.

GUROVITZ, Lucia. **Fabio Novembre: Um designer que ama as mulheres.** 2012. Disponível em: <<http://casaclaudia.abril.com.br/profissionais/fabio-novembre-um-designer-que-ama-as-mulheres/>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

HARRISON, G.a.. **Biologia Humana: Introdução à evolução, variação e crescimento humanos.** São Paulo: Companhia Editora Nacional e Editora da Usp, 1971.

HEITLINGER, Paulo. **Bauhaus: Móveis.** 2007. Disponível em: <<http://www.tipografos.net/bauhaus/bauhaus-moveis.html>>. Acesso em: 26 abr. 2017.

JANSON, H.w.; JANSON, Anthony F.. **Iniciação à História da Arte.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

LANGMAN, Jan. **Embriologia médica.** 4. ed. São Paulo: Atheneu, 1985.

MARADEI, Giovanna. **Cadeira Panton completa 50 anos.** 2017. Disponível em: <<http://casavogue.globo.com/Design/noticia/2017/01/cadeira-panton-completa-50-anos.html>>. Acesso em: 26 abr. 2017.

MARTELL, Diana Schindler With Carol K. **Alvar Aalto**: Designer and architect at Luebeck. 2001. Disponível em: <<http://www.bta.it/txt/a0/02/en/bta00282.html>>. Acesso em: 26 abr. 2017.

MATESCO, Viviane. **Corpo, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

MOMA (Org.). **Tom Dixon**: S Chair 1991. Disponível em: <<https://www.moma.org/collection/works/3857?locale=en>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

MOMA. **Gaston Lachaise**: Mulher parada. 2004. Disponível em: <<https://www.moma.org/collection/works/81215>>. Acesso em: 14 jun. 2017.

MOODY, Paul Amos. **Introdução à Evolução**. Rio de Janeiro: Editora Universidade de Brasília. Livros Técnicos e Científicos S.a, 1975.

MUDE (Ed.). **Colecção Francisco Capelo Lisboa**. Lisboa: Museu do Design e da Moda, 2009. 258 p.

MUNARI, Bruno. **Artista e designer**. Lisboa: Edições 70, 2004.

NIEMEYER, Fundação Oscar (Org.). **Oscar Niemeyer**: Vida e obra. 2017. Disponível em: <<http://www.niemeyer.org.br/biografia/1907-1930>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

NIEMEYER, Lucy. Design atitudinal: Uma abordagem projetual. In: MONT'ALVÃO, Cláudia; DAMÁZIO, Vera. **Design, ergonomia e emoção**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008. p. 49-64.

NORMAN, Donald. **Design Emocional**: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Editora Rocco Ltda, 2008.

NOVEMBRE, Fabio; CASAMANIA. **Him & Her**. 2017. Disponível em: <<http://www.novembre.it/himher/>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

OLIVER, Jean; MIDDLEDITCH, Alison. **Anatomia funcional da coluna vertebral**. Rio de Janeiro: Revinter Ltda, 1998.

PEQUINI, Suzi Mariño. **Ergonomia aplicada ao design de produtos**: Um estudo de caso sobre o design de bicicletas. 2005. 315 f. Tese (Doutorado) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Fau/usp, São Paulo, 2005.

REMMELE, Mathias. **Verner Panton**. 2017. Disponível em: <<http://www.verner-panton.com/spaces/archive/174/>>. Acesso em: 15 jun. 2017.

REMMELE, Mathias. **Verner Panton**: Panton chair. 2017. Disponível em: <<https://www.vitra.com/en-pl/corporation/designer/details/verner-panton>>. Acesso em: 15 jun. 2017.

REZENDE, Marco Antonio. Oscar Niemeyer. **IstoÉ: Especial**, São Paulo, v. 5, n. 1548, p.6-9, jun. 2004.

RUSSEL, Frank; GARNER, Philippe; READ, John. **A century of chair design**. London: Academy Editions, 1985.

RUSSO, Beatriz; HEKKERT, Paul. Sobre amar um produto: Os princípios fundamentais. In: MONT'ALVÃO, Cláudia; DAMÁZIO, Vera. **Design, ergonomia e emoção**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008. p. 31-48.

SANTANA, Pedro Ariel (Org.). **Design Brasil: 101 anos de história**. São Paulo: Ed. Abril, 2010. 336 p.

SANTOS, Aline Tosta dos. **A CONSTRUÇÃO DO PAPEL SOCIAL DA MULHER NA PRIMEIRA REPÚBLICA**. 2009. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/14404/14404.PDF>>. Acesso em: 07 jun. 2017.

SANTOS, Maria Cecília Loschiavo dos. **Móvel Moderno no Brasil**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

SCIENCE, Hupe (Org.). **Cadeira vira estante ou armário**. 2017. Disponível em: <<http://hypescience.com/23-maneiras-criativas-de-reaproveitar-coisas-antigas/>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

SHA (Org.). **AlphaSphre**. 2017. Disponível em: <<http://www.sha-art.com/en/portfolio#innovativeproducts-alphasphere>>. Acesso em: 26 jun. 2017.

STUDIOS, T-sign (Org.). **La Chaise**. 2017. Disponível em: <<http://www.eamesoffice.com/the-work/la-chaise/>>. Acesso em: 26 abr. 2017.

TEIXEIRA, Julio Monteiro; MATOS, Luana Marinho; PERASSI, Richard. Análise semiótica da imagem de uma cadeira. **Estudos Semióticos**, São Paulo, v. 7, n. 2, p.102-109, maio 2011. Disponível em: <<http://www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es>>. Acesso em: 07 abr. 2017.

VASCONCELOS, Maria Teresa Alves de Magalhães e. **O DESIGN COMPACTO: Critérios de Design para uma vida em mudança**. 2009. 139 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design Industrial, Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto - Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos, Porto, 2009.

VIEL, Éric; ESNAULT, Michèle. **Lombalgias e cervicalgias da posição sentada: conselhos e exercícios**. São Paulo: Manole Ltda, 2000.

WALTHER, Ingo F.; METZGER, Rainer. **Van Gogh: Obra Completa de Pintura**. Lisboa: Taschen, 1998.

WARNCKE, Carsten-peter; WALTHER, Ingo F. **Picasso**. London: Taschen, 1999.

ZAPPA, Regina. **A Mole**: ícone do design nacional. Disponível em: <<http://www.institutosergiorodrigues.com.br/Biografia/18/A-Mole-icone-do-design-nacional>>. Acesso em: 31 mar. 2017.