

Os materiais utilizados na fabricação das cadeiras são os mais diversos - dos mais rústicos e tradicionais como a madeira maciça, fibras naturais, até os materiais processados através de grande tecnologia como polímeros e fibras de alta tecnologia que imprimem características particulares a cada objeto.

Ao longo da história foi atribuído a este produto simbolismo de posição social e *status*, sendo considerado um dos objetos mais importantes do mobiliário. Atualmente as cadeiras e poltronas são fabricadas de inúmeros materiais e processos de fabricação, os quais influenciam na sua forma e significado. São inúmeros os processos existentes e variadas as formas de se trabalhar com os incontáveis materiais, que atualmente ultrapassam 100 mil tipos diferentes [3]. O uso dos materiais não se limita apenas a estes apresentados; pelo contrário, à medida que novos materiais são desenvolvidos e apresentados aos profissionais, um campo enorme de atuação do profissional de design se amplia.

3. ASPECTOS PERCEPTIVOS DOS MATERIAIS DAS CADEIRAS

Toque

Toque é o núcleo sensorio, a fundação para comunicação com o mundo que nos rodeia, e, provavelmente, o único sentido que é tão antigo quanto a própria vida. Na verdade, o toque é o mais íntimo de sentidos "[4]. Desde a infância até a adolescência e através toda a vida, o comportamento interpessoal tátil desempenha um papel vital em nossas vidas. O comportamento humano háptico estende-se muito além do mundo sensorial individual aos aspectos do mundo social. O contato interpessoal expressa calor, carinho, intimidade, imediatismo, e amor [4, 5], mas também pode ameaçar e até mesmo ferir.

Pesquisa realizada no campo do design é a tese de doutorado defendida por Sonneveld "Aesthetics of tactual experience", descrita em [6] e baseia-se nas teorias de Katz, Klatzky e Lederman [7,8]. As propriedades táteis dos produtos podem ser verificadas a partir de quatro domínios [6]: (i) a substância material (sentida pela dureza, temperatura, peso, elasticidade e

plasticidade); (ii) sua superfície (texturas e padrões); (iii) estrutura ou espaço geométrico do produto (forma global, volume e equilíbrio); e (iv) suas partes moventes (a dinâmica, ou seja, como as partes se movem umas com as outras, incluindo-se a força necessária para movê-las). A autora [6] destaca também aquilo que sentimos ao tocar os produtos. O prazer físico inclui sua dupla faceta: de um lado a luxúria e o desejo, de outro, a dor e a aversão. A vulnerabilidade se refere à possibilidade de o material trazer algum prejuízo físico ao usuário, como ferir, queimar ou furar. As reações afetivas podem ser de dois tipos: as positivas (o usuário demonstra gostar e sentir prazer no uso) ou as negativas (reações de descontentamento ou aversão ao material). Em consonância, a tendência de ações segue a reação afetiva: se for positiva, as ações são de aproximar e aceitar, e se for negativa, a tendência é que as ações sejam de afastar e reprovar.

Quando tocamos um material, as auto-experiências anteriores refletem nosso conhecimento e reações na interação. De maneira geral, os materiais familiares são mais aceitos que os materiais que desconhecemos, pois são estranhos à nossa experiência pessoal. A reação corporal tem relação com a reação afetiva e suas ações resultantes. Assim, o toque de um material macio e confortável sugere que a reação corporal seja de relaxamento. Ao contrário, o toque de um material rugoso e seco sugere que a reação corporal seja de tensão.

O toque corpóreo tem a ver com o bem-estar e com a nossa presença no espaço, não existindo uma estética puramente tátil, exceto no campo manual [9]. Essa estética se mantém bastante próxima do nível fisiológico e gira em torno de uma sensação de carícia, que tem relação com os materiais polidos, peles, materiais flexíveis e elásticos.

Um novo panorama tátil sobre o nosso bem-estar e nosso espaço pode se expressar por meio do design e seus materiais. Se de um lado o aumento do artificial reduz as possibilidades do contato tátil existente nos materiais naturais, como a sua consistência, textura e termicidade, por outro lado, esse novo artificial produz uma gama e variedade comparáveis aos naturais [2]. Tecnicamente o panorama tátil do ambiente