

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIDADE ACADÊMICA DE DESIGN
MESTRADO ACADÊMICO EM DESIGN**

LUCAS RIBEIRO JERONIMO

**ESTUDO DAS FUNÇÕES UTILITÁRIA E SIMBÓLICA NOS
PRODUTOS GEEK DAS FRANQUIAS STAR WARS E MARVEL**

Campina Grande, PB

Março de 2019

Lucas Ribeiro Jeronimo

**ESTUDO DAS FUNÇÕES UTILITÁRIA E SIMBÓLICA NOS
PRODUTOS GEEK DAS FRANQUIAS STAR WARS E MARVEL**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Campina Grande, em cumprimento às exigências para obtenção do grau de Mestre em Design.

Linha de Pesquisa: Comunicação, Informação e Cultura

Orientador: Prof. Dr. Wellington Gomes de Medeiros, PH.D.

Campina Grande, PB
Março/2019

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL DA UFCG

J56e Jeronimo, Lucas Ribeiro.
Estudo das funções utilitária e simbólica nos produtos geek das franquias Star Wars e Marvel / Lucas Ribeiro Jeronimo. – Campina Grande, 2019.
226 f. : il. color.

Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Ciências e Tecnologia, 2019.
"Orientação: Prof. Dr. Wellington Gomes de Medeiros".
Referências.

1. Produto geek. 2. Design. 3. Semiótica. 4. Semântica. I. Medeiros, Wellington Gomes de. II. Título.

CDU 7.05(043)

Lucas Ribeiro Jeronimo

**ESTUDO DAS FUNÇÕES UTILITÁRIA E SIMBÓLICA NOS PRODUTOS
GEEK DAS FRANQUIAS STAR WARS E MARVEL**

Esta dissertação foi julgada adequada para obtenção do grau de Mestre em Design
e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Design, da
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG).

Campina Grande, 12 de Março de 2019



Ph.D Wellington Gomes de Medeiros
Coordenador da Pós-Graduação em Design

Banca examinadora:



Ph.D Wellington Gomes de Medeiros
Orientador
Universidade Federal de Campina Grande



Dra. Carla Patrícia de Araújo Pereira
Membro interno
Universidade Federal de Campina Grande



Dra Shirley Gomes Queiroz
Membro externo
Universidade de Brasília

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, principalmente a meus pais Anselmo Jeronimo de Santana e Evaneide Ribeiro da Silva Santana, pelo imenso incentivo e apoio, antes, durante e depois do mestrado.

Agradeço ao meu orientador e professor Ph.D. Wellington Gomes de Medeiros, por ter acreditado no meu trabalho e ter aceito o desafio de embarcar nesse universo *geek*, e das orientações e direcionamentos que ajudaram a nortear a pesquisa.

Agradeço também às professoras e membros da banca Dra. Shirley Gomes e Dra. Carla Patrícia, pelas contribuições e sugestões na construção desse trabalho.

Agradeço ao programa de pós-graduação em Design da UFCG e aos professores e professoras com quem cursei disciplinas.

Agradeço a Gilvaneide de Lima, por ajudar e responder minhas dúvidas na secretaria do PPGDESIGN UFCG.

Agradeço aos meus amigos Bruno Lucena, Mariana Santana e Wanessa Mayara pelo suporte, assistência e troca de ideias importantes para o mestrado e para a vida.

RESUMO

Esse estudo explora os produtos *geeks*, com foco na função utilitária e de representação dos filmes da franquia Star Wars e da Marvel. A pesquisa envolve levantamento, análise e compreensão sobre os produtos como comunicação no design, identificando como os artefatos comunicam sua função segundo a teoria semântica, e como comunicam sua função de representação a partir da teoria da semiótica. Objetiva-se com esse trabalho apresentar caracterização dos produtos utilitários *geek* em relação à maneira como o signo está incorporado e como expressa de forma icônica, indicial e/ou simbólica nos atributos físicos e sua aproximação à função utilitária ou simbólica. A abordagem da pesquisa caracteriza-se como pesquisa visual qualitativa. Os métodos utilizados são análise semiótica, análise comparativa e classificação de produtos analisados. É concluído que os produtos *geek* são exemplos de objetos no quais os conceitos apresentados podem ser explorados de forma clara por proporcionar a visualização das representações que eles referenciam. Os resultados das análises apresentaram uma variedade de possibilidades de inter-relação entre as funções utilitária e simbólica a partir das nuances dos atributos nos objetos que mapeiam os produtos *geek* estudados.

Palavras-chave: Produto geek, Design, Semiótica, Semântica.

ABSTRACT

This study explores geeks products, focusing on the utilitarian and representation function of the Star Wars franchise and Marvel films. The research involves surveying, analyzing and understanding about products such as communication in design, identifying how artifacts communicate their function according to semantic theory, and how they communicate their representation function from the theory of semiotics. The objective of this work is to present the characterization of geek utilitarian products in relation to the way in which the sign is incorporated and as expressed in an iconic, indicial and / or symbolic way in the physical attributes and its approximation to the extra utilitarian or utilitarian function. The research approach is characterized as qualitative visual research. The methods used are semiotic analysis, comparative analysis and classification of analyzed products. It is concluded that geek products are examples of objects in which the presented concepts can be explored in a clear way by providing the visualization of the representations that they refer. The results of the analyzes presented a variety of possibilities of interrelationship between the utilitarian and symbolic functions from the nuances of the attributes in the objects that map the studied geek products.

Keywords: Geek product, Design, Semiotics, Semantic.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Entrada da Comic Com Experience 2017.....	25
Figura 2 - Família geek fantasiada.....	25
Figura 3 – Icade Cabine arcada para ipad.....	28
Figura 4 - Relógio Troca-Pulseira Champion.....	30
Figura 5 – Relógio Harry Potter House Watches.....	30
Figura 6 - Barbeadores da Gillete inspirados nos Vingadores.....	32
Figura 7 - Star Trek U.S.S Enterprise Sushi Set.....	36
Figura 8 - Star Trek U.S.S Enterprise Sushi Set em uso.....	36
Figura 9 - Star Wars X-Wing Faqueiro.....	36
Figura 10 - Produtos Braun (1950-1970) Foto da Galeria Ulrich Fiedler Colônia.....	40
Figura 11 - Barbeadores elétricos Braun (2017).....	40
Figura 12 - Relógio de mesa Analógico Braun.....	41
Figura 13 - Relógio de mesa Digital Braun.....	41
Figura 14 - Aproximadamente o tipo ideal de xícara de café. (a) várias xícaras; (b) sobreposição; (c) média do tipo da xícara.....	44
Figura 15 - Caneta que transfere o que é escrito no papel para o tablete.....	45
Figura 16 - Suporte de moldura de quadro para televisão.....	45
Figura 17 - Caneca de café Darth Vader.....	46
Figura 18 - Porta-ovos Cico (2000) e funil Pino (1998) da linha Family Follows Fiction projetados por Stefano Giovannoni para Alessi.....	49
Figura 19 - Suporte magnético de clip projetado por Rodrigo Torres.....	50
Figura 20 - Amassador de pimenta Piccantino projetado por Jim Hannon-Tan.....	50
Figura 21 - Relação triádica que constitui o signo na semiótica peirceana.....	51
Figura 22 – Semiose detalhada.....	52
Figura 23 - Semiose detalhada na luminária geek de Star Wars.....	53
Figura 24 - Correlação de método Santaella e Vihma.....	66
Figura 25 - Cartaz Star Wars The Last Jedi.....	68
Figura 26 - Cartaz Vingadores.....	68
Figura 27 - Etapas do método.....	74
Figura 28 - Ferramenta de análise semiótica desenvolvida a partir dos métodos de Santaella e Vihma.....	75
Figura 29 - Mixer sabre de luz Star Wars.....	80

Figura 30 - <i>Mixer</i> em comparação.....	81
Figura 31 – Produto e Sabre de luz.....	82
Figura 32 - <i>Mixer</i> desmontado.....	83
Figura 33 - Cabo do sabre de luz.....	83
Figura 34 - <i>Affordance</i> no cabo.....	84
Figura 35 - Etapa de exploração do <i>mixer</i>	84
Figura 36 - Peça giratória <i>mixer</i>	84
Figura 37 - Eixo de encaixe <i>mixer</i>	85
Figura 38 - Índice gráfico de velocidade do <i>mixer</i>	85
Figura 39 - Faqueiro Star Wars x-wing	89
Figura 40 - Parte posterior <i>knife block</i>	90
Figura 41 - <i>Knife blocks</i> similares.....	90
Figura 42 - Metáfora na entre produto e nave <i>x-wing</i>	91
Figura 43 - Detalhes de fabricação <i>knife block x-wing</i>	92
Figura 44 - Produto cozinha 02 sem <i>affordance</i>	95
Figura 45 - Cortador de carne garras do Wolverine.....	96
Figura 46 - Garras de cortar carne similares.....	97
Figura 47 - Uniforme Wolverine nos filmes e nos quadrinhos.....	97
Figura 48 - Sistema de encaixe produto cozinha 03.....	98
Figura 49 - Garras de cortar carne Wolverine acompanhada do alimento.....	100
Figura 50 - Pipoqueira estrela da morte Star Wars.....	102
Figura 51 - Pipoqueiras semelhantes.....	103
Figura 52 - Cores similares da pipoqueira no Império Galático.....	103
Figura 53 - Pipoqueira estrela da morte em uso.....	104
Figura 54 - Metáforas visuais pipoqueira e Estrela da morte.....	104
Figura 55 - Alça parte superior.....	105
Figura 56 - Encaixe borda cúpula superior.....	105
Figura 57 - Peça direcionadora.....	106
Figura 58 - Dosador pipoqueira.....	106
Figura 59 - Texto na cúpula.....	106
Figura 60 - Copos de champanhe Han Solo e Leia Star Wars.....	110
Figura 61 - Formas nos copos de champanhe Han Solo e Leia.....	111
Figura 62 - Copos de champanhe similares.....	111
Figura 63 - Princesa Leia e Han Solo.....	112

Figura 64 - Diálogo entre Leia e Solo no Império Contra-Ataca.....	114
Figura 65 - Copos Star Wars com champanhe.....	115
Figura 66 - Conjunto de chá Darth Vader.....	117
Figura 67 - Recipiente maior Darth Vader.....	118
Figura 68 - Conjunto de chá similares.....	119
Figura 69 - semelhanças do conjunto de chá com o personagem Darth Vader	120
Figura 70 - <i>Affordances</i> no bule Darth Vader.....	121
Figura 71 - Luminária de parede Capitão América.....	124
Figura 72 - Luminárias de parede para ambientes internos.....	125
Figura 73 - Capitão América quadrinhos e filme.....	125
Figura 74 - Luminária 3D Capitão América e imagem promocional do filme Os Vingadores.....	126
Figura 75 - <i>Affordances</i> Luminária 3D Capitão América.....	127
Figura 76 - <i>Affordance</i> no adesivo da luminária.....	128
Figura 77 - Luminária de parede Sabre de Luz Kylo Ren.....	132
Figura 78 - Luminária Sabre de luz Kylo Ren no escuro.....	133
Figura 79 - Suporte e Controle da Luminária Kylo Ren.....	134
Figura 80 - Sabre de luz de Kylo Ren no filme Star Wars Episódio VII.....	134
Figura 81 - Semelhanças entre o cabo da luminária, do filme e de uma réplica.....	135
Figura 82 - Controle remoto da luminária sabre de luz Kylo Ren.....	136
Figura 83 - <i>Affordances</i> presentes na base de encaixe da luminária Kylo Ren.....	136
Figura 84 - <i>Affordances</i> no cabo desmontado da luminária sabre de luz Kylo Ren....	137
Figura 85 - Símbolo da Primeira Ordem no controle remoto e no filme Star Wars.....	138
Figura 86 - Forma simbólica da arma de Kylo Ren e o personagem nos filmes a partir de 2015.....	139
Figura 87 - Sabre de Kylo Ren em comparação ao sabre do Vader e espada medieval.....	140
Figura 88 - Luminária de mesa Planetário Star Wars Estrela da Morte.....	142
Figura 89 - Luminárias de mesa Planetário similares.....	143
Figura 90 - Luminária de mesa planetário Star Wars e Estrela da Morte.....	144
Figura 91 - Luminária planetário refletindo as galáxias de Star Wars.....	144
Figura 92 - <i>Affordances</i> na cúpula externa inferior.....	145

Figura 93 - <i>Affordances</i> na base e na cúpula preta da luminária planetário Star Wars.....	146
Figura 94 - Símbolos gráficos das galáxias de Star Wars.....	147
Figura 95 - Kit multiferramenta Millennium Falcon.....	150
Figura 96 - Ferramentas similares ao kit Millennium Falcon.....	151
Figura 97 - Kit multiferramentas Millennium Falcon no site, vídeo e a nave no filme.....	152
Figura 98 - <i>Affordance</i> para controle da abertura da chave de boca.....	153
Figura 99 - Metonímias encontradas no kit.....	153
Figura 100 - locais para encaixe e as chaves de fenda do kit.....	154
Figura 101 – Chave de fenda R2-D2 Star Wars.....	157
Figura 102 - Chaves de fenda ajustáveis similares.....	158
Figura 103 - R2-D2 em Star Wars.....	159
Figura 104 - Várias funções do R2-D2.....	159
Figura 105 - <i>Affordance</i> na base do produto de oficina 02.....	160
Figura 106 - Metonímia no produto chave de fenda R2-D2.....	161
Figura 107 - Conjunto de ferramentas martelo do Thor.....	164
Figura 108 - Parte interna da caixa de ferramentas.....	165
Figura 109 - Conjunto de ferramentas similares.....	165
Figura 110 - Thor nos filmes da Marvel.....	166
Figura 111 - <i>Affordances</i> na caixa do Thor fechada.....	167
Figura 112 - Caixa de ferramentas aberta.....	168
Figura 113 - Grafismo do <i>bifrost</i> no produto (01), no filme (02), símbolo do <i>bifrost</i> (03).....	169
Figura 114 - Inscrições no produto e no objeto do filme.....	170
Figura 115 - Porta livro rebeldes e império Star Wars.....	173
Figura 116 - Formas destacadas do Porta Livro Star Wars.....	173
Figura 117 - Aparador para livros similares.....	174
Figura 118 - Aparador de livros Rebeldes x Império em home office.....	175
Figura 119 - Possibilidade de uso no apoiador de livros.....	176
Figura 120 - Símbolos da Aliança Rebelde.....	177
Figura 121 - Pilotos da Aliança Rebelde em Star Wars.....	177
Figura 122 - Símbolo do Império Galáctico.....	177
Figura 123 - Símbolo do Império nos uniformes em Star Wars.....	178

Figura 124 - Aparador de livros Rebeldes vs Império com livros.....	178
Figura 125 - Frigobar Han Solo.....	181
Figura 126 - Frigobares similares.....	182
Figura 127 - Iluminação no frigobar semelhante à da cena do filme.....	182
Figura 128 - Semelhança entre a porta do frigobar e o bloco de <i>carbonita</i>	183
Figura 129 - <i>Affordance</i> e metonímia na parte externa do frigobar.....	184
Figura 130 - <i>Affordance</i> e metonímia na parte superior e interna do frigobar.....	185
Figura 131 - Han Solo momentos antes de ser congelado.....	186
Figura 132 - Luminária de mesa BB-8 Star Wars.....	189
Figura 133 - Tipo ideal das luminárias de mesa.....	190
Figura 134 - Corrente elétrica passando pelo BB8 em cena de Star Wars.....	190
Figura 135 - Luminária BB8 e cena do filme O despertar da força.....	191
Figura 136 - <i>Affordance</i> da entrada do cabo luminária BB8.....	192
Figura 137 - Sequência de imagens do gif de funcionamento da luminária de mesa BB8.....	192
Figura 138 - Tipos de iluminação na luminária de mesa BB-8.....	193
Figura 139 - BB8 em comparação com produtos.....	194
Figura 140 - Conjunto macro de produtos com a função utilitária e simbólica identificáveis na etapa de reconhecimento.....	204
Figura 141 - Produtos com identificação da função utilitária evidentes devido a metonímia.....	205
Figura 142 - Produtos mais relacionados a função utilitária à primeira vista.....	205
Figura 143 - Produtos equilibrados na identificação da função utilitária e simbólica.....	206
Figura 144 - Conjunto macro de produtos com a função utilitária e/ou simbólica identificáveis somente na etapa de exploração.....	207
Figura 145 – Produtos evidentemente simbólicos.....	210
Figura 146 - Produtos com função utilitária identificada na etapa de exploração sem que uma das funções seja muito mais predominante do que outra.....	211
Figura 147 - Quatro vezes em que forma e cor foram muito relacionadas à função utilitária.....	216
Figura 148 - Três vezes em que material e dimensão foram muito referentes à função utilitária.....	216

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Escala de avaliação criada a partir da escala de Likert	77
Gráfico 2 - Variados níveis de possibilidade das funções utilitária e simbólica nos atributos	78
Gráfico 3 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de cozinha 01 ...	88
Gráfico 4 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de cozinha 02 ...	94
Gráfico 5 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de cozinha 03 .	101
Gráfico 6 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de sala 01	108
Gráfico 7 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de sala 02	116
Gráfico 8 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de sala 03	123
Gráfico 9 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de quarto 01....	131
Gráfico 10 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de quarto 02..	141
Gráfico 11 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de quarto 03..	148
Gráfico 12 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de oficina 01 .	156
Gráfico 13 - Avaliação das funções utilitária e simbólica produto de oficina 02	163
Gráfico 14 - Avaliação das funções utilitária e simbólica produto de oficina 03	172
Gráfico 15 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de home office 01	179
Gráfico 16 - Avaliação das funções utilitária e simbólica produto home office 02 ...	188
Gráfico 17 - Avaliação das funções utilitária e simbólica produto de home office 03	196
Gráfico 18 - Atributos predominantemente simbólicos.....	214
Gráfico 19 - Atributos predominantemente utilitários.....	215

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Etapas de uso na semântica	47
Tabela 2 - As três tricotomias do signo	54
Tabela 3 - Relação entre as dimensões semióticas	56
Tabela 4 - Os três pontos de vista semióticos.....	58
Tabela 5 - Tabela adaptada a partir das perguntas sugeridas por Santaella (2005) para o ponto de vista convencional-simbólico	59
Tabela 6 – Lista de objetos dinâmicos e seus tipos	199
Tabela 7 – Metáfora como ícone.....	201
Tabela 8 – Metáfora como índice e símbolo	202
Tabela 9 - Quantidades de repetições dos níveis de gradação relacionados a função utilitária e simbólica para cada atributo	211
Tabela 10 – Valores de incidência dos níveis de gradação relacionados a F.U nos atributos	212
Tabela 11 - Valores de incidência dos níveis de gradação relacionados a F.S nos atributos	212
Tabela 12 – paralelo entre os níveis de gradação da função utilitária e simbólica com maior incidência	213

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	17
1.1	Objetivos	19
1.1.1	Objetivo Geral.....	19
1.1.2	Objetivos Específicos	19
1.2	Justificativa	19
1.3	Delimitação da pesquisa	20
2	REVISÃO DA LITERATURA	20
2.1	Cultura geek	20
2.1.1	Público <i>geek</i>	22
2.1.2	Produtos <i>geek</i>	26
2.1.2.1	Consumo e produtos <i>geek</i>	28
2.1.2.2	Cultura material e produtos <i>geek</i>	34
2.2	Produto como comunicação	38
2.2.1	Comunicação da função utilitária.....	39
2.2.2	Comunicação da função simbólica	48
2.3	Procedimentos para análise semiótica de produtos	57
2.3.1	Método de análise de Santaella	57
2.3.2	Método de análise de Vihma	60
2.3.3	Correlação entre o método de Santaella e de Vihma	65
3	METODOLOGIA	67
3.1	Coleta de dados	67
3.1.1	Seleção de franquias e sites	67
3.1.2	Breve contexto sobre as franquias escolhidas	69
3.1.3	Seleção de produtos.....	72
3.2	Etapas do método	74
3.3	Ferramenta de análise semiótica.....	75
3.4	Instrumento de avaliação das funções utilitárias e simbólicas	76

4	ANÁLISE DOS PRODUTOS.....	80
4.1	Produto para cozinha 01: Mixer Sabre de Luz	80
4.1.1	Análise semiótica do produto para cozinha 01: Mixer Sabre de Luz	80
4.1.2	Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto de cozinha 01: Mixer Sabre de Luz	88
4.2	Produto para cozinha 02: Faqueiro X-wing Star Wars.....	89
4.2.1	Análise semiótica do produto para cozinha 02: Faqueiro X-wing	89
4.2.2	Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto para cozinha 02: Faqueiro X-wing	94
4.3	Produto para cozinha 03: Cortador de carne Wolverine Marvel	96
4.3.1	Análise semiótica do produto para cozinha 03: Cortador de carne Wolverine	96
4.3.2	Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto para cozinha 03: Cortador de carne Wolverine.....	101
4.4	Produto para sala 01: Pipoqueira Estrela da Morte	102
4.4.1	Análise semiótica do produto para sala 01: Pipoqueira Estrela da Morte	102
4.4.2	Avaliação das funções utilitária e simbólica produto para sala 01: Pipoqueira Estrela da Morte	108
4.5	Produto para sala 02: Copos de champanhe Han Solo e Leia	110
4.5.1	Análise semiótica do produto para sala 02: Copos de champanhe Han Solo e Leia	110
4.5.2	Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto para sala 02: Copos de champanhe Han Solo e Leia	116
4.6	Produto para sala 03: Conjunto de Chá Darth Vader	117
4.6.1	Análise semiótica do produto para sala 03: Conjunto de Chá Darth Vader	117
4.6.2	Avaliação das funções utilitária e simbólica produto para sala 03: Conjunto de Chá Darth Vader.....	123
4.7	Produto para quarto 01: Luminária Escudo Capitão América.....	124

4.7.1	Análise semiótica do produto para quarto 01: Luminária Escudo Capitão América	124
4.7.2	Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto para quarto 01: Luminária Escudo Capitão América	131
4.8	Produto para quarto 02: Luminária Sabre de Luz Kylo Ren	132
4.8.1	Análise semiótica do produto para quarto 02: Luminária Sabre de Luz Kylo Ren.....	132
4.8.2	Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto para quarto 02: Luminária Sabre de Luz Kylo Ren	141
4.9	Produto para quarto 03: Luminária de Mesa Planetário Estrela da Morte	142
4.9.1	Análise semiótica do produto para quarto 03: Luminária de Mesa Planetário Estrela da Morte	142
4.9.2	Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto de quarto 03: Luminária de Mesa Planetário Estrela da Morte.....	148
4.10	Produto para oficina 01: Kit Multiferramenta Millennium Falcon.....	150
4.10.1	Análise semiótica do produto para oficina 01: Kit Multiferramenta Millennium Falcon.....	150
4.10.2	Avaliação das funções utilitária e simbólica produto de oficina 01	156
4.11	Produto para oficina 02: Chave de Fenda R2-D2.....	157
4.11.1	Análise semiótica do produto para oficina 02: Chave de Fenda R2-D2 .	157
4.11.2	Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto para oficina 02: Chave de Fenda R2-D2.....	163
4.12	Produto para oficina 03: Conjunto de Ferramentas Martelo do Thor.....	164
4.12.1	Análise semiótica do produto para oficina 03: Conjunto de Ferramentas Martelo do Thor	164
4.12.2	Avaliação das funções utilitária e simbólica produto de oficina 03: Conjunto de Ferramentas Martelo do Thor.....	172
4.13	Produto para home office 01: Porta Livro Star Wars	173
4.13.1	Análise semiótica do produto para home office 01: Porta Livro Star Wars	173

4.13.2	Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto de home office 01: Porta Livro Star Wars	179
4.14	Produto para <i>home office</i> 02: Frigobar Han Solo	181
4.14.1	Análise semiótica do produto para <i>home office</i> 02: Frigobar Han Solo ..	181
4.14.2	Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto de <i>home office</i> 02: Frigobar Han Solo	188
4.15	Produto para <i>home office</i> 03: Luminária de Mesa BB-8	189
4.15.1	Análise semiótica do produto para <i>home office</i> 03: Luminária de Mesa BB- 8	189
4.15.2	Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto de <i>home office</i> 03: Luminária de Mesa BB-8	196
5	DISCUSSÃO	198
5.1	Discussão sobre os objetos dinâmicos.....	198
5.2	Discussão sobre as metáforas	200
5.3	Discussão sobre a identificação das funções utilitária e simbólica.....	203
5.3.1	Discussão sobre a identificação das funções utilitária e simbólica na etapa de reconhecimento	204
5.3.2	Discussão sobre a identificação das funções utilitária e simbólica na etapa de exploração.....	207
5.3.3	Discussão dos gráficos de avaliação das funções utilitária e simbólica .	211
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	217
6.1	Conclusão	217
6.2	Recomendações para pesquisas futuras	219
7	REFERÊNCIAS.....	220

1 INTRODUÇÃO

Desde o meio do século XX, o termo *nerd* foi se modificando e se popularizando (CARDIEL, 2012), e com isso diferentes denominações e subdivisões foram sendo criadas. Esse é o caso do termo “*geek*”, que segundo Matos (2011), é um sinônimo de *nerd*, mas sem a conotação pejorativa, uma espécie de subgrupo. O termo *geek* é uma gíria que define pessoas peculiares ou excêntricas apaixonadas por tecnologia, jogos eletrônicos e cultura *pop*, que anseia pelo consumo de novidades tecnológicas e nutre uma satisfação em expressar gostos particulares (FARIAS, 2012).

A cultura *pop* tem cada vez mais se apropriado de elementos do universo *geek*. Arcuri (2017) comenta que a cultura *pop* é como um canal amplificador, que funciona como um espiral de conteúdo, utilizando as multiplataformas que se intercomunicam para se renovar: games, quadrinhos, cinema, séries de TV e música. O *geek* começa a perder, portanto, uma característica de nicho, e se torna cada vez mais disseminado.

O cinema, uma das plataformas de entretenimento que esse público consome, bateu recorde na arrecadação de bilheterias no mundo em 2018, este foi o primeiro ano da história com três filmes arrecadando mais de US\$ 600 milhões nas bilheterias dos EUA, nota-se também o domínio dos filmes de super-heróis, ocupando metade do top 10 de bilheterias mundiais de 2018 (IGN, 2018).

O crescimento dessa indústria é notável nas grandes franquias cinematográficas que exploram o aumento do público. Franquias como Star Wars, Marvel e Harry Potter produzem filmes e jogos periodicamente, e licenciam sua marca para que possam ser projetados produtos inspirados em seus universos fictícios. Para Star Wars, por exemplo, esse mercado parece ser cada vez mais lucrativo. Em 2014 havia cinco empresas produzindo em torno de 150 produtos licenciados, já em 2015 esse número aumentou para 50 empresas fabricando mais de 1.500 produtos diferentes no Brasil (FREITAS, 2015).

Os produtos *geek* são objetos que apresentam em seus atributos físicos referências da cultura *geek*. Eles abrangem desde brinquedos, roupas e suvenires, até produtos utilitários como cafeteiras, luminárias e aparelhos eletrônicos. Esses artefatos alimentam uma determinada dimensão subjetiva, ao satisfazerem uma necessidade pessoal de representação de gosto, de costume e identidade. “Quando

um determinado grupo de pessoas que possui um status social bem definido prefere e utiliza exclusivamente um tipo de produto industrial, pode-se dizer que esse produto passa a representar o status do usuário” (LÖBACH, 2007, p. 66).

Para Matos (2011), o estilo de vida *nerd/geek* parece ter sido assimilado pela indústria. Ela mostra que sites como Think Geek e Nerdstore são lojas online especializadas em vendas de produtos *geek*. O diferencial dessas lojas é a venda de produtos úteis que as pessoas assim como o público mais geral necessitam, mas com a caracterização *geek* presente. A possibilidade de aliar o gosto pela tecnologia e cultura pop, com a necessidade básica e útil dos produtos, é a oportunidade que se pretende aprofundar nesse trabalho. Por isso é pertinente o estudo desses objetos pelo ponto de vista do design de produtos, devido a estes objetos simbolizarem um estilo de vida para estas pessoas, bem como apresentarem dimensão funcional prática.

Compreendendo que os produtos *geek* detêm características representacionais, torna-se relevante estudo desses artefatos pela perspectiva semiótica, que segundo Lucy Niemeyer (2009, p.25), tem como principal utilidade: “possibilitar a descrição e a análise da dimensão representativa [...]”. Dimensão essa que se aplica aos produtos que se pretende explorar.

A partir da ótica do produto *geek* como um artefato que apresenta função de representação e função utilitária, entende-se que esses objetos podem ser percebidos como signo e por isso possibilitam diferentes maneiras de representar o universo *geek* a que se propõem, logo, essa representação também pode estar relacionada com a função utilitária do produto em distintas formas.

Levando em consideração a complexidade desses artefatos, esse trabalho pretende responder a seguinte questão: de que maneira os atributos físicos dos produtos utilitários *geek* incorporam os signos de filmes das franquias Star Wars e Marvel, considerando sua caracterização de ícone, índice e/ou símbolo segundo as funções utilitária e simbólica?

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Caracterizar as funções utilitária e simbólica em produtos *geek* a partir de seus atributos físicos fundamentados na concepção de produto enquanto signo e suas relações icônica, indicial e simbólica.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Demonstrar de que maneira os signos estão expressos nos atributos físicos segundo sua caracterização de ícone, índice e símbolo.
- Identificar como os produtos utilitários *geek* comunicam sua função utilitária segundo o ponto de vista singular-indicativo.
- Classificar os produtos *geeks* de acordo com a relação entre as funções utilitária e simbólica.

1.2 Justificativa

O presente estudo se apoia na justificativa de contribuir para os estudos do design e da semiótica do produto trazendo novas visões sobre objetos utilitários *geek* pouco explorados no meio acadêmico. A oportunidade é abordar conceitos complexos da semiótica e semântica no design através do universo de cultura pop, facilitando a compreensão dos assuntos discutidos com os produtos inspirados nesse universo.

A relevância de estudar esses artefatos reside também em aspectos econômicos e sociais. Econômicos por fazerem parte de grandes franquias da cultura pop que compõem uma economia criativa relevante. A importância social reside na compreensão de um estilo de vida pautado pelo consumo de bens simbólicos caracterizados como *geek*. Ao analisar essa atividade pela sociologia do consumo é possível assimilar melhor esses hábitos, explorando as relações que esses objetos possibilitam e suas representações enquanto cultura material.

1.3 Delimitação da pesquisa

O objeto do presente estudo são os produtos utilitários *geek*. O recorte compreende produtos utilitários com representações das franquias cinematográficas Star Wars e Marvel, disponíveis nos sites de venda online: ThinkGeek e Nerdstore.

O foco do estudo é analisar como os produtos utilitários *geek* representam os filmes em seus atributos físicos e qual relação com a dimensão utilitária e extra utilitária.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 Cultura *geek*

Cultura é um conceito amplamente estudado e discutido nas ciências sociais. O contexto em que o conceito é abordado nesse estudo corresponde à visão antropológica, mais precisamente a compreensão de cultura de Clifford Geertz, que, segundo Ortner (2007) foi o único dentre os grandes pensadores sociais e culturais a tratar da questão da subjetividade. “Geertz se aproximou da filosofia e da teoria literária para articular uma abordagem especificamente cultural da subjetividade, e, pode-se dizer uma teoria da cultura especificamente orientada pela subjetividade” (ORTNER, 2007, p.381).

Em seu livro “A interpretação das Culturas” Geertz (1989) defende o conceito de cultura como sendo essencialmente de fundamento semiótico. Geertz esclarece que acredita, assim como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo criou. Para Geertz (1989) a cultura são essas teias, cuja análise não funciona como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura de significados. Vale apontar a compreensão de Ortner (2007, p.384) sobre a abordagem de cultura de Geertz:

Geertz argumentava que a cultura deveria ser entendida como formas simbólicas públicas, formas que tanto expressam como modelam *significado para os atores* engajados no fluxo contínuo da vida social. E embora a idéia de “significado” também possa se dispersar em várias direções diferentes, o interesse específico de Geertz tem sido nas formas de subjetividade que os discursos e práticas sociais tanto refletem como organizam.

De acordo com Bicca, Cunha e Esteve (2017) as trocas culturais propiciadas pela globalização levou as distâncias antes expressivas serem agora curtas, fazendo com que o pertencimento a grupos culturais não esteja mais ligado exclusivamente a um território. Hall (1997) alerta que a expansão da cultura a partir da globalização impacta não somente as sociedades globais e a vida cotidiana, mas também a centralidade da cultura na constituição da subjetividade, da própria identidade e da pessoa como um ator social.

“Até os mais céticos têm se obrigado a reconhecer que os significados são subjetivamente válidos e, ao mesmo tempo, estão objetivamente presentes no mundo contemporâneo - em nossas ações, instituições, rituais e práticas” (HALL, 1997, p. 24). Ao falar sobre a importância da subjetividade em meio à cultura, Hall trata de interpretações semelhantes às de Geertz, no sentido que práticas sociais são influenciadas e influenciam a partir da subjetividade. Se a cultura de Geertz leva bastante em consideração a subjetividade do indivíduo, outro conceito não pode deixar de ser abordado, a identidade.

Hall (1997, p.26) explica que a identidade não é algo intrínseco a um eu interior, mas sim uma construção ao longo do tempo. O trecho a seguir define melhor.

O que denominamos "nossas identidades" poderia provavelmente ser melhor conceituado como as sedimentações através do tempo daquelas diferentes identificações ou posições que adotamos e procuramos "viver", como se viessem de dentro, mas que, sem dúvida, são ocasionadas por um conjunto especial de circunstâncias, sentimentos, histórias e experiências única e peculiarmente nossas, como sujeitos individuais. Nossas identidades são, em resumo, formadas culturalmente.

A cultura geek encontra-se em meio a essa expansão cultural pela globalização. Os sujeitos dessa cultura, os denominados *geeks*, são pessoas que construíram sua identidade baseado em experiências e circunstâncias ao longo de suas vidas em contato com os variados veículos de mídia e consumo, como cinema, séries de televisão, desenhos, jogos e aparelhos tecnológicos.

De acordo com Macêdo e Brito (2015), a infância é uma importante fase na concepção da identidade dos *nerds/geeks*. Para os autores, é nessa época que: “esses sujeitos começaram a construir *significação* para a sua subjetividade, que ao serem cobrados socialmente a abandonarem seus hobbies, eles não se mostraram dispostos a fazer isso” (MACÊDO, BRITO, 2015, p.1). Os *geeks* se mostram, portanto, mais dispostos a expressarem, seus gostos, muitos destes provenientes da infância.

O comportamento dos *nerds/geeks* e suas particularidades compõem boa parte do que se compreende como cultura *geek*. Silveira (2017) explica isso ao falar que a caracterização da cultura *geek* fundamenta-se no estilo de vida no qual os indivíduos se interessam por tudo relacionado à tecnologia, filmes de ficção científica, jogos eletrônicos e de tabuleiro. Segundo o autor o termo *nerd* e *geek* hoje definem estilos de vidas particulares e muitas vezes formadores de tendência, especialmente no que se refere ao consumo de mídia. A popularização dessa cultura pode ser observada em grandes eventos como a Comic Con que, segundo Arcuri (2017), apresenta como maior temática a cultura *geek*, com subeixos como quadrinhos, fantasia e os super-heróis.

De acordo com Sam (2017) a cultura *geek* destacou-se nos anos 2000, principalmente no mercado cinematográfico, que dos atuais cem filmes que mais arrecadaram em bilheteria, 59 foram inspirados diretamente na cultura *nerd*, ou seja, são derivados de quadrinhos ou livros infanto-juvenis. A cultura *nerd/geek* se tornou tão popular que desde 2006 é comemorado internacionalmente no dia 25 de maio o Dia do Orgulho Nerd, em homenagem ao filme *Star Wars*, que foi exibido pela primeira vez em 25 de maio de 1977 (GALVÃO, 2009).

A partir das noções de cultura apresentadas acima, e da contextualização da cultura *geek*, faz-se necessário para o presente estudo um maior aprofundamento acerca deste público e principalmente dos produtos *geek*.

2.1.1 Público *geek*

Em seu estudo sobre os *nerds*, Matos (2011), faz uma evolução histórica dos conceitos e comportamentos desse grupo. Ela explica que o estereótipo do *nerd* é antigo e sua origem é imprecisa, tendo o seu termo utilizado inicialmente em meados da década de 50. A autora esclarece sobre o *nerd*:

O que surgiu como sinônimo de inadequação e em direta oposição à figura do jovem popular e esportista da cultura do high school norte-americano, hoje começa a ser visto como alguém que ocupa uma posição privilegiada no cenário pop-tecnológico atual. [...] Os *nerds* começam a desempenhar papéis principais em filmes, séries de TV e na cultura pop de maneira geral. De *The Big Bang Theory*, o primeiro sitcom *nerd*, aos filmes de Kevin Smith, sempre recheados de referências à cultura pop, parece que os *nerds* começaram a se livrar dos estereótipos que os condenavam em filmes adolescentes da década de 80. (MATOS, 2011, p.1).

Para Ferreira (2014), o tema *nerd* ganhou tamanha proporção que sites especializados como o Omelete e o Jovem Nerd passaram a ganhar cada vez mais importância, e até mesmo sites não especializados no assunto como o UOL, disponibiliza blogs especializados em cultura geek.

A cultura *nerd* se popularizou ao ponto de criar subdivisões como é o caso dos *geek*. O termo é usado frequentemente para designar jovens interessados em tecnologia, computadores e *gadgets* (MATOS, 2011). Segundo Arcuri (2017), hoje, o termo *geek* serve para denominar alguém aficionado por um campo do saber, um conhecedor e *expert* em tecnologia. Para ele, a expressão *nerd* e *geek* divergem na medida em que o *nerd* está revestido de um tom depreciativo, enquanto que o *geek* passou a apresentar caráter positivo. Arcuri (2017) também argumenta que os *geeks* não só são apaixonados por tecnologia, como também são fãs de jogos eletrônicos, videogames, RPG, quadrinhos, cinema, livros, séries, mangás e animes. Portanto, atividades, produtos e serviços que também são comuns aos *nerds*.

Para compreender melhor o quadro atual do perfil *geek* é interessante destacar a cobertura que o site Publish news fez da Comic Com Experience (CCXP), o maior evento de cultura pop da América Latina. O editor Silvio Alexandre (2016), em uma matéria no site, nos mostra os resultados da pesquisa Geek Power 2016, realizada pelo Omelete Group, que segundo Alexandre (2016), é o maior conglomerado de empresas de cultura pop do Brasil. A pesquisa do ano de 2016 foi realizada em parceria com o Ibope Conecta – plataforma web do Ibope Inteligência. Na matéria é dito que foram 26.446 entrevistas, realizadas em setembro e outubro de 2016. Nela foi possível mapear o perfil demográfico, comportamental e de consumo do *geek* brasileiro.

A Publishnews entrevistou o cofundador do Omelete e diretor comercial da CCXP, Otávio Juliato. Segundo ele, consultorias internacionais indicam que o negócio do entretenimento no Brasil vai gerar em torno de 70 bilhões de dólares até 2018 (ALEXANDRE, 2016). Otávio complementa dizendo que a temática *geek* segue conquistando espaço cada vez maior de mercado, onde há um alto poder de consumo (fidelidade aos temas de adoração) e que, esse potencial ainda não atingiu seu limite. Alexandre (2016, p.1) mostra na matéria os resultados da pesquisa:

Esse perfil é predominantemente masculino (73%); tem de 18 a 34 anos (68%), mora no Sudeste (60%), tem ensino superior completo ou está cursando (65%), tem renda familiar entre 2 e 10 salários mínimos (64%) e

fazem compras online (91%): livros, jogos, ingressos, roupas e eletrônicos. Nas horas livres, lêem livros (86%); jogam games (83%); lêem quadrinhos (75%), de preferência em papel; preferem assistir filmes no cinema (63%) e tocam algum instrumento musical (35%) [...] A pesquisa também mostrou que esse público se preocupa com uma alimentação saudável (89%), praticam algum tipo de atividade física (53%), e, apesar de 37% já possuírem carro, a bike (22%) está cada vez mais presente.

A informação da idade entre 18 e 34 anos, e da renda em média entre 2 a 10 salários mínimos são indicadores do porquê desse mercado se manter e crescer a cada ano, e refletem diretamente na estatística apresentada de que eles compram os seus próprios produtos.

É possível perceber a partir das respostas da pesquisa realizada pelo Omelete Group que os geeks apresentam algumas características comuns aos chamados “*kidults*”. Palavra proveniente da junção de duas palavras em inglês: *kid* - criança e *adult* – adulto: “Pessoas com 25 anos ou mais, que vivem suas vidas com comportamentos infantis” (BARBOSA, PESSOA, 2011, p.2).

A pesquisa realizada por Barbosa e Pessoa (2011), partiu de observações do comportamento desse público na cidade de Recife. Em lojas e em shoppings da cidade, foi possível notar no setor de roupas para adultos várias camisas com estampas de personagens de desenhos clássicos, como Mickey Mouse, Mulher Maravilha e Superman sendo compradas para serem utilizadas por adultos no dia a dia, fato que foi constatado em ambientes públicos da cidade.

Essa pesquisa mostra que o comportamento *kidult*, característico também do público *nerd/geek*, não é uma realidade apenas das cidades do Sul e Sudeste do país. O dado de que 60% desse público morar no Sudeste não quer dizer que não está havendo uma expansão no Brasil. Esse crescimento para outras regiões é evidente, uma vez que o próprio Omelete Group, organizou um evento da Comic Con Experience (CCXP) em Recife em abril de 2017.

Portanto, é importante ressaltar as conclusões que Barbosa e Pessoa (2011) apresentam em seu texto sobre os *kidults*, pois elas podem ajudar a perceber o porquê do comportamento apresentado na pesquisa anterior do perfil *geek*. Os *kidults* em geral, ainda se encontram no início da fase adulta entre os 25 e 35 anos. Os produtos mais consumidos por eles são, de forma equiparada, roupas, programas de TV e cinema. Os autores perceberam que os *kidults* cumprem responsabilidades diárias, alguns são casados e tem filhos, e assim como qualquer outro público possui

necessidades e desejos que procuram saciar. O sentimento de nostalgia e a busca pelo passado estão fortemente presentes na vida dessas pessoas. Por fim, a disseminação da venda de artigos para esses consumidores ocorre por estímulos do marketing e da publicidade que já perceberam tal oportunidade.

Figura 1 - Entrada da Comic Com Experience 2017



Fonte: google imagens

Figura 2 - Família geek fantasiada



Fonte: google imagens

Apesar de apresentarem características dos *kidults*, os *geeks* não se restringem ao apelo da nostalgia e da infância. Filmes e animações com temática de ficção científica e fantasia já são feitos com foco no público adulto, onde suas faixas etárias não indicam idade compatível com crianças e adolescentes. É o caso de filmes de super-heróis como *Deadpool* (2016) e *Logan* (2017), que chegaram ao cinema com recomendação para maiores de 18 anos. Séries mais recentes como *Game of Thrones* e *Black Mirror*, com conteúdo mais adulto também fazem parte do repertório desse público.

Com esses dados sobre os *geeks*, é possível perceber, como demonstrado nas pesquisas anteriormente, que as empresas perceberam o valor e as possibilidades desse mercado. A exemplo dos sites "Think Geek" e "Nerdstore" que são especializados em vendas desse tipo de artefato. Em outro texto, Matos (2012) explica que a Nerdstore (loja virtual) faz parte do grupo Jovem Nerd, um blog de humor e notícias do mundo *nerd*. A autora revela que o poder de comunicação do grupo dentro do nicho *nerd/geek* é tão sedimentado que 47,88% dos leitores afirmam ter comprado algo por indicação do site.

Nesses sites é possível notar que os produtos à venda estão organizados prioritariamente por departamentos: camisetas, livros, acessórios, colecionáveis,

cozinha, decoração, entre outros. Um sistema de busca comum a outros sites de venda online como o das lojas “Americanas” também organiza sua busca de produtos dessa maneira. Na Nerdstore se a categoria escolhida for cozinha, por exemplo, algumas das subdivisões são: abridores e cortadores, aventais, canecas, garrafas térmicas, luvas, porta copos, açucareiros e saleiros, descanso de panelas e utensílios diversos. Outra forma de busca ocorre pela marca, onde todos os objetos relacionados com determinada marca são organizados. Dentre as marcas mais comuns estão Star Wars, Star Trek, Batman e Marvel.

De acordo com o Sebrae (2016) os consumidores entre 35 e 49 anos são os maiores compradores online com 36%, seguidos por aqueles entre 25 e 34 anos com 32%, 25 e 34 anos com 32%, 50 e 64 anos com 16%, 18 e 24 anos com 11%, mais de 64 anos com 2% e até 17 anos com 1%. Levando em conta a faixa etária dos *geeks* de 18 a 34 anos, corresponde a união entre as faixas de 18 a 24, e 25 a 34 anos ditas pelo Sebrae, o que representa 43% dos consumidores. Esse dado pode ser um indicador do porquê dessas lojas disponibilizarem a opção de busca por setores utilitários. Eles podem querer atingir as necessidades utilitárias que esses produtos atendem comuns ao mundo adulto.

O design tem explorado o mercado geek em expansão para desenvolver produtos consistentes e bem direcionados para seu público. Em razão disso, o objeto central desse estudo são os produtos *geeks*. Com o objetivo de iniciar uma discussão sobre as relações que cercam esses artefatos para melhor compreendê-los, a seguir, é feita uma contextualização dos produtos *geek*, pelo ponto de vista da semiótica, do consumo e da cultura material.

2.1.2 Produtos *geek*

Esse estudo parte do pressuposto que produtos *geek* trazem consigo duas funções de representação. A primeira é a representação de algo do universo da cultura pop *geek* nos atributos físicos do produto, por exemplo, os relógios de pulso com cores e símbolos das casas da escola de bruxaria de Harry Potter. A segunda é a representação perante a sociedade, o mesmo relógio confere a quem o possui um

status de fã da franquia Harry Potter, isso faz com que esses produtos sejam também objetos de afirmação social.

Essas funções de representação são similares ao que Cardoso (2016) explica como transmissão de significado, apontando que as pessoas podem se vestir para transmitir um significado imediato, ao exemplo de um médico ou policial, nos quais os trajes comunicam inserção profissional; mas, também se vestem para comunicar significados menos precisos, como pertencimento a um grupo social ou gosto musical. A função de representação é inerente às características do signo, o principal objeto de estudo da semiótica.

Portanto, é correto afirmar que os produtos *geek* podem ser caracterizados como signos. Segundo Susann Vihma (1995), o signo é a relação entre uma coisa perceptível, sua representação e um sujeito interpretante. Ela afirma que um produto de design também pode ser considerado um signo. Para Vihma (1995), quando um produto é percebido, ele representa e expressa através da forma para aquele que o interpreta. Para a autora, “forma” em produto, tem significados diferentes nas dimensões sintática e semântica. No nível sintático significa qualidades técnicas e características de composições visuais. No nível semântico é um meio para interpretação e refere-se a algo.

Cardoso (2016), destaca que o termo forma apresenta pelo menos três aspectos interligados: a aparência, a configuração e a estrutura. A aparência é o aspecto perceptível por um olhar, similar ao nível semântico. A configuração por outro lado, no sentido composicional no arranjo de partes, e a estrutura, que é referente à dimensão construtiva são similares ao nível sintático.

A forma não conduz a significados finitos em si mesma. Por isso outro aspecto que deve ser levado em conta é o nível pragmático, a dimensão que abrange a interação entre usuário e objeto. Favacho e Tomé (2017) apresentam que, conforme Charles Morris, a dimensão pragmática estuda as particularidades do significado decorrentes do uso que os falantes da língua fazem dela, no qual a referência à intenção comunicativa do locutor é fundamental para delimitar o tipo de significado. Já em relação ao objeto, Cardoso (2016, p.36) fala que: “[...] formas e artefatos, são passíveis de adaptação pelo uso e sujeitos a mudanças de percepção pelo juízo”

Assim como Susan Vihma, Cardoso (2016) entende que devido às aparências dos objetos serem carregadas de significados, eles podem ser compreendidos como informação e signo.

Um artefato que apresenta uma ligação próxima entre ele e quem o utiliza, e é um exemplo de signo é o “iCADE” (Figura 3). Voltado para o público *geek*, esse produto é uma cabine com controles arcade, que se conecta ao tablet via *bluetooth* e possibilita ao usuário jogar *games* utilizando os controles da cabine. O que traz à tona a memória afetiva referente a sua infância, no período em que os arcades eram a principal maneira de jogar vídeo-games.

Figura 3 – Icade Cabine arcada para ipad



Fonte: site thinkgeek

Quando um produto como o “iCADE” se destaca dos demais e é a escolha da compra, ele o é, principalmente por sua característica de signo, por ser uma releitura, uma referência ao passado e a uma prática de lazer comum a um determinado grupo. Destaca-se nesse caso o consumo em busca de uma satisfação subjetiva, uma alternativa que alia a lembrança do antigo com a tecnologia do novo.

Percebendo que os produtos *geek* fazem parte de um universo de consumo em crescimento exponencial, torna-se relevante a discussão da relação de consumo entre esse público e os objetos. Se os artefatos apresentam uma ligação tão próxima com a cultura que esses sujeitos vivem, provavelmente a obtenção e o uso deles não devam ser encarados de forma simples.

2.1.2.1 Consumo e produtos *geek*

Para Mancebo, Deise et al. (2002), consumo é um processo de comunicação no qual nossa linguagem e código são constituídos pela circulação e apropriação de bens e de signos diferenciadores, que funcionam como um eficiente processo de classificação social.

A premissa de que os produtos *geek* são signos que representam a cultura *geek* em seus atributos físicos e que conferem a quem os possui uma certa afirmação social de pertencer a esse grupo, levanta questões já discutidas por autores que debatem o pós-modernismo. Harvey (2008) ao fazer uma reflexão sobre o mundo pós-moderno argumenta que, em certo sentido, as imagens que se fazem dos objetos se tornaram as próprias mercadorias, concluindo que foi esse fenômeno que levou Baudrillard a compreender a prioridade atual do capitalismo como sendo a produção de signos, imagens e sistemas de signos. Mancebo, Deise et al. (2002) colocam que para Baudrillard nunca se consome o objeto em si (no seu valor de uso), e sim signos que distinguem o indivíduo.

Cardoso (2016) fala da imagem que se constrói dos objetos ao comentar que temos costume de dizer que uma roupa é elegante, que um carro é luxuoso. Nesses casos, para o autor: “estamos atribuindo valores conceituais ao objeto a partir da associação com seus usos e usuários ou a partir da comparação com outros artefatos da mesma categoria” (CARDOSO 2016, p.28).

Portanto, quando Baudrillard (1995) fala de consumir os signos dos objetos e não a mercadoria em si, ele está levando em conta a dimensão semiótica desses artefatos como fator principal para a aquisição dos mesmos. No âmbito dessa dimensão semiótica é onde Cardoso (2016) revela a instauração do valor agregado ao dizer que por meio do design são atribuídos significados aos artefatos, conectados a conceitos abstratos como estilo, status, identidade.

Baudrillard (1995) compreende que os objetos de consumo se organizam de duas maneiras complementares: a profusão e a panóplia. A profusão refere-se ao alinhamento e à produção em larga escala, e a padronização de mercadorias para todos. Por outro lado, na panóplia, os objetos apresentam maior relação entre os pares e se organizam em coleções. Nesse caso, os produtos não são organizados em padronizações, e sim em diferenciação. Desse modo, a panóplia indica uma busca pelo único, customizado, melhor acabado, distinto dos demais e que melhor transpõe os desejos do usuário e sua posição social, levando em conta, portanto, o que Cardoso fala de valor agregado.

A origem desses dois termos (profusão e panóplia) pode ser observada juntamente com a evolução do design. Maiocchi e Pillan (2013) falam que o processo de industrialização se dá devido ao crescimento da classe média, no qual as

demandas por produtos exigiram maior capacidade de produção, ocasionando um enorme número de produtos com qualidade padrão resultando na produção serial. Para os autores, o Design Industrial nasceu com foco nos processos formalizados, padronização, redução de custos e controle de qualidade. Os objetos gerados nesse tipo de processo apresentam as características da profusão.

Como consequência à demasiada semelhança entre os objetos, outra preocupação emergiu para o designer: a diferenciação, originando produtos que se organizam pelo conceito da panóplia. Para Maiocchi e Pillan (2013) a única maneira de competir e fazer com que os consumidores comprem determinado objeto e não outro é adicionar novos significados aos produtos. “Além das devidas funções e um preço aceitável, os produtos começaram a apresentar formas e estilos capazes de comunicar emoções aos usuários” (MAIOCCHI; PILLAN 2013, p.26).

Por organizar os objetos em coleções, a panóplia está sempre incitando os consumidores a colocarem os produtos em hierarquia, e conseqüentemente almejando aquele que está no topo, que ora está lá por uma determinada imposição de mercado, por uma imagem construída; ou por valores agregados baseados em experiências e conhecimentos do artefato. “Assim, segundo Baudrillard, as estruturas de classes ou grupos são reorganizadas pela panóplia, através da posse de signostroféus que identificam uma pessoa como membro de uma classe ou grupo” (MANCIBO, Deise et al. 2002).

Retornando o exemplo do relógio da franquia Harry Potter e colocando em paralelo com o relógio da linha Troca-Pulseiras da marca Champion, é possível fazer uma comparação para associá-los às formas de organização de Baudrillard.

Figura 4 - Relógio Troca-Pulseira Champion



Fonte:
<<http://www.championrelogios.com.br/>>

Figura 5 – Relógio Harry Potter House Watches



Fonte:
<<https://www.thinkgeek.com/product/ithi/>>

Ambos os modelos são relógios de pulso, analógicos e possuem uma variação cromática em sua composição. O produto da Champion é composto por polímero na pulseira, na caixa e catraca do relógio; e acrílico no visor. O exemplar do Harry Potter conta com uma pulseira de silicone, caixa e catraca de aço inoxidável, e visor de vidro.

Partindo dos princípios dos termos panóplia e profusão, a tendência é atribuir o relógio Troca-Pulseira da Champion para o grupo da profusão e o House Watches do Harry Potter para a panóplia por ser mais exclusivo e direcionado para um público específico. Mas, em relação ao Champion, levando em conta a possibilidade de troca das pulseiras, há um valor agregado de modulação do relógio que não parece comum à profusão.

Segundo a pesquisa “Top Of Wolmen” idealizada pela Revista Claudia (2017) e feita pela Editora Abril, no qual foram entrevistadas 800 mulheres maiores de 18 anos, a marca Champion foi eleita a preferida de 15% das consumidoras consultadas, no qual a linha Troca-Pulseiras representa 10% das vendas anuais da marca. A Champion associa esses resultados à união de preço acessível, qualidade e variedade.

Se os relógios Troca-Pulseira da Champion não parecem se enquadrar na profusão, os seus possíveis imitadores e semelhantes importados do mercado chinês podem se aproximar mais dessa organização de consumo, mercado esse, que cresce cada vez mais no Brasil. Segundo Hiratuka, Célio et al. (2016, p.89):

“Na indústria de produtos eletrônicos e ópticos, os produtos importados da China representaram 19,4% do consumo aparente. Nesse setor, as importações oriundas da China representaram 55% do crescimento total das importações entre 2007 e 2011 [...]”

Os exemplos dos relógios servem para demonstrar na discussão as divisões de organização do consumo de Baudrillard, que possibilita uma visão de objetos como signos. No qual existe uma contradição lógica, de modo que a profusão apresenta muitas mercadorias para todos (MANCEBO, Deise et al. 2002), e os produtos oriundos da China se assemelham a essa categoria. Em contrapartida na panóplia, há a busca por diferenciação entre os produtos, e os relógios da Champion e do Harry Potter podem se encaixar.

Focando na caracterização dos produtos geek, entende-se que, levando em consideração o valor agregado mencionado por Cardoso, esses objetos se assemelham mais ao modo de organização da panóplia tratado por Baudrillard devido

ao seu público específico, aos seus aspectos de signo referente à cultura geek, e a existência de sites próprios para a venda desse tipo de produto. A seguir, a imagem de barbeadores projetados pela Gillete e licenciados pela Marvel que exemplificam a panóplia.

Figura 6 - Barbeadores da Gillete inspirados nos Vingadores



Fonte: <<http://cdn.atl.clicrbs.com.br/wp-content/uploads/sites/27/2015/04/150410080627-gillette-avengers-780x439.jpg>>

Para Daniel Miller (2007), o pensamento de Baudrillard assim como de Bauman, outro autor que trata o consumo como ato de simbolização, destaca uma abordagem pessimista do consumo e um empoderamento do comércio de produzir mapas sociais baseados nas distinções de bens. Miller explica que na visão desses autores os consumidores estão relegados ao papel passivo de se encaixarem em tais mapas, nos quais a humanidade se tornou manequim que ostenta as categorias criadas pelo capitalismo.

Bauman (2007) em seu livro “Vida Líquida”, fala que a busca das pessoas pela identidade se tornou contínua na medida em que, com a globalização no mundo pós-moderno, a identificação com um local se tornou insuficiente. Existe, portanto, uma luta contra as identidades designadas e inerentes, na qual as pessoas estão em busca de liberdade de escolha de uma identidade, e de uma licença para menosprezar os marcadores culturais e os rótulos. Mas, para Bauman (2007), essa liberdade tem um custo. Nessa prática, o que se tem como guia é o impulso de apagar a história passada no lugar do desejo de traçar o mapa do futuro, permanecendo a identidade presa no presente. Com isso as pessoas precisam manter uma constante manutenção de uma identidade frágil.

Segundo Bauman (2007), o mercado e o marketing souberam compreender essa busca por uma identidade que não se apega a amarras do passado. Para ele a ênfase do marketing recai não na estimulação de novos desejos, mas na extinção dos antigos, a fim de limpar o terreno para novas incursões ao shopping. Os consumidores na sua busca intermitente de uma identidade buscam nos produtos uma maneira de autoafirmação e distinção.

O pensamento de Bauman sobre o capitalismo como acelerador do processo sem fim de busca pela identidade é criticado por Daniel Miller (2007, p.37) que fala: “Se este século viu populações inteiras se identificando através do consumo ao invés da produção, isso poderia ser visto como progresso.” Para Miller (2007) o capitalismo tem muito mais controle sobre as identidades das pessoas enquanto trabalhadores do que enquanto consumidores. O autor trabalha os pontos que levam o consumo a ser malvisto por muitos acadêmicos, um deles é a visão de que a moral está inserida nessa prática, e que o excesso seria uma má conduta. Apesar de não tão pejorativamente como antes, esse tipo de associação ainda predomina. Economistas ainda usam o discurso de poupar e consumir menos para garantir uma estabilidade financeira, colocando a culpa inteiramente no consumidor e tratando-o desde o princípio como um ser passivo que não possui consciência do que está comprando.

Barbosa e Campbell (2006), no livro “Cultura, consumo e identidade” compreendem que no Brasil pesquisas que abordassem temas como: estudos etnográficos sobre práticas, padrões e rituais de consumo de diferentes grupos sociais; e discussões sobre a cultura material e seu papel no mundo contemporâneo; bem como análises de objetos e o que eles ensinam sobre a sociedade brasileira, as instituições e a cultura do capitalismo; foram sistematicamente ignoradas.

Para Barbosa e Campbell (2006) as discussões no campo acadêmico brasileiro sobre o consumo depreendiam que a única coisa que as pessoas buscam hoje nos bens e serviços são suas propriedades simbólicas, apenas visando a obtenção e manutenção de status. Pressupondo que, se não fosse pelas manipulações do capitalismo e uma subjetividade moderna superficial, a relação das pessoas com os bens seria pautada apenas pela lógica funcional e utilitária de suprir nossas necessidades básicas.

2.1.2.2 Cultura material e produtos *geek*

Assim como Miller, segundo Mancebo, Deise et al. (2002), Featherstone (1995) descreve uma visão diferente do consumo em relação a Bauman. Para Featherstone o homem da cultura de consumo não possui um estilo de vida de maneira absolutamente irrefletida ou manipulada pela propaganda. “Há uma participação ativa do consumidor na composição de um estilo, manifesta pelos bens, práticas, experiências e aparências que exhibe” (MANCEBO, Deise et al. 2002).

Featherstone e Miller procuram analisar o consumo como atividade que é cercada de uma série de variáveis, uma ação complexa, em que a imposição do capitalismo não é uma verdade absoluta, e que os bens fazem parte da construção social da humanidade.

Seguindo essa compreensão Miller focou seus estudos em uma abordagem da cultura material: “estudos de cultura material trabalham através da especificidade de objetos materiais para, em última instância, criar uma compreensão mais profunda da especificidade de uma humanidade inseparável de sua materialidade” (MILLER, 2007, p. 47).

Quando Daniel Miller trata de cultura material, ele está aplicando a semiótica aos objetos. O autor faz um apanhado histórico do momento em que a semiótica começou a ser utilizada nos estudos antropológicos sobre o consumo:

Influenciado pela ascensão do estruturalismo (Lévi-Strauss, 1972) e pela aplicação da semiótica às mercadorias (Barthes, 1973), o estudo do consumo foi revolucionado por dois livros publicados em 1979. Douglas (Douglas e Isherwood, 1979) advogou uma abordagem dos bens como um sistema de comunicação numa analogia com a linguagem (mas em aspectos críticos também distintos dela). Uma vez que os bens de consumo são pensados como um sistema simbólico, isso abre a possibilidade para de algumas formas “ler” a própria sociedade através do padrão formado entre os bens. Essa era a premissa do outro livro publicado naquele ano por Bourdieu (1984), que focava os bens não só como reflexo de distinções de classe, mas como um meio primário pelo qual estas eram expressadas, e assim reproduzidas, sem que isso fosse aparente (MILLER, 2007, p. 44).

O início da aplicação da semiótica ao estudo do consumo coincide com o período em que ela passou a ser incorporada ao estudo do design. Figueiredo (2009) fala que a grande abertura da comunidade do design à semiótica aconteceu no momento em que a Europa descobriu Peirce e quando o filósofo alemão Max Bense no começo da década de 70 estabeleceu uma teoria dos signos. Pouco antes, a escola de Ulm havia incluído a semiótica no seu programa curricular.

Para Miller (2007), os estudos sob essa ótica do consumo se tornou uma indústria própria, que começou a dominar as abordagens nos estudos culturais, no qual a análise semiótica passou a ser altamente influente no comércio, como parte de uma busca constante no desenvolvimento de um produto bem-direcionado para diversos grupos presentes nos mapas sociais. Os *geeks* podem ser identificados como componentes de um desses grupos. A compreensão sobre o processo de consumo simbólico, bem como as visões dos autores acerca do assunto, e a importância da semiótica para uma abordagem dos produtos *geek* como cultura material, denotam a relevância do presente estudo.

Miller (2007) critica a falta de aproximação dos designers e arquitetos com a compreensão do consumo como cultura material, alegando que as pessoas produziram o ambiente construído com pouca noção das consequências que aqueles objetos teriam para aqueles que os utilizavam. Entretanto, este fato está mudando, o designer atualmente passou de uma visão do design centrado no produto para o design centrado no humano.

Segundo Giacomini (2014) hoje o design centrado no humano baseia-se em técnicas que se comunicam, interagem, simpatizam e estimulam as pessoas envolvidas. O design centrado no humano é distinto de muitas práticas de design tradicionais devido ao seu foco nas pessoas para quem o produto, sistema ou serviço se destina, em vez do processo criativo pessoal do designer, ou do processo tecnológico e material do artefato.

Os produtos *geeks* vendidos nos sites Think Geek e Nerdstore parecem terem sido desenvolvidos por designers que compreendem seu público, e provavelmente levaram em conta os processos do design centrado no humano, a semiótica e a perspectiva da cultura material. Muitos desses produtos tanto representam a cultura *geek*, como também apresentam dimensão utilitária prática.

As imagens a seguir foram retiradas do site Think Geek e mostram produtos que exemplificam objetos de uso que, além de exercerem função prática, também carregam referências de filmes da cultura pop. Como a nave “U.S.S Enterprise” da franquia Star Trek (figura 7 e 8) foi adaptada para um kit para comer sushi; enquanto a nave “X-Wing” (figura 9) da franquia Star Wars foi transformada em um faqueiro pela sua semelhança formal com as facas.

Figura 7 - Star Trek U.S.S Enterprise Sushi Set



Fonte: <<http://www.thinkgeek.com/product/f375/>>

Figura 8 - Star Trek U.S.S Enterprise Sushi Set em uso



Fonte: <<http://www.thinkgeek.com/product/f375/>>

Figura 9 - Star Wars X-Wing Faqueiro



Fonte: <<http://www.thinkgeek.com/product/1f9c/>>

Os produtos mostrados anteriormente podem ser identificados de acordo com as características de atração de Baxter (2005, p.50). Para o autor, a atratividade de um produto pode ser classificada em quatro níveis:

- Um conhecimento prévio do produto - produtos já familiares aos consumidores que gostam deles e pretendem continuar a comprá-los.

- Atração semântica – o produto transmite a imagem de um bom funcionamento.

- Atração simbólica – o produto representa valores pessoais ou sociais do consumidor.

- Atração intrínseca- a forma do produto apresenta uma beleza própria.

Vale destacar que os produtos utilitários *geek* provocam principalmente atração simbólica; e em segunda importância a atração semântica, por serem produtos com representações da cultura pop; mas também apresentam sua função prática utilitária.

A partir dos pensamentos abordados pelos autores, é possível compreender que os produtos discutidos nesse estudo podem ser abordados como signos que dispõem em seus atributos físicos representações da cultura *geek*, e ainda assim são produtos que contêm sua função utilitária prática. Para essa perspectiva entende-se que uma abordagem semiótica seria ideal, por conseguir explorar as representações dos signos nos produtos e suas indicações de uso.

Percebe-se que em relação ao consumo, os produtos *geeks* se organizam na panóplia por serem objetos que buscam diferenciação dos demais e servem como distinção simbólica de pertencimento para um grupo social, portanto, também podem ser estudados pelo ponto de vista da cultura material.

Com as discussões levantadas entende-se que uma importante etapa foi alcançada na busca pela caracterização dos produtos *geek*. É possível concluir que o design pode se auxiliar das ciências sociais para analisar esses artefatos e melhor perceber os objetos não apenas como cultura material, mas também considerar as perspectivas do consumo sobre eles.

Entender que o mundo contemporâneo é complexo, com relações complexas na qual os bens materiais não estão isolados, e comunicam e significam não somente para quem os utiliza, como também, são diferenciadores e caracterizadores de grupos sociais; da mesma maneira que considerar a existência de uma troca nas relações de consumidor e produtor, e não somente uma imposição unilateral, enriquece a análise dos artefatos e demonstra a importância do assunto.

2.2 Produto como comunicação

Eco (2005) afirma que os objetos de uso não só funcionam, como também comunicam. De acordo com Bürdek (2006, p.230) por muito tempo o interesse dos designers esteve voltado ao atendimento de funções práticas, questões de uso e atendimento de necessidades, quando as funções comunicativas eram exploradas em menor grau. Para Bürdek (2006, p.31) os artefatos comunicam em diferentes esferas:

[...] eles contam como foram constituídos, que tecnologia foi utilizada, de que contexto cultural têm origem. Eles nos contam também algo sobre os usuários, suas formas de vida, sobre se pertencem de verdade ou fingem pertencer a certos grupos, sobre atitude perante valores. O designer necessita, por um lado, entender esta linguagem, por outro deve fazer as coisas falarem por si sós.

Medeiros (2014) sugere que os artefatos são capazes de comunicar suas qualidades aos usuários e de estabelecer conexões emocionais. Para ele, os designers devem abordar funcionalidade, usabilidade, semântica e emoção como igualmente importantes no processo de design.

Segundo Löbach (2007, p.55), cada produto incorpora diferentes funções, as quais se tornam perceptíveis no processo de uso e possibilitam a satisfação de certas necessidades. Conforme o autor um produto industrial se constitui de três funções mais importantes: prática, estética e simbólica. A função prática está ligada a todos os aspectos fisiológicos do uso. Já a função estética é definida como um aspecto psicológico da percepção sensorial durante o uso; enquanto a função simbólica é determinada por todos os aspectos espirituais, psíquicos e sociais de uso (LÖBACH, 2007).

A função prática utilitária e a função simbólica de representação presentes nos produtos utilitários geek são o foco do presente estudo. Portanto, seguindo a compreensão dos produtos como comunicação, entende-se que, no design, a semântica compreende a comunicação do uso do produto, e a semiótica estuda o produto como representação. Em vista disso é realizado um estudo sobre produtos pelo ponto de vista dessas duas faces do produto.

2.2.1 Comunicação da função utilitária

No século XIX a teoria funcionalista foi desenvolvida, e no século XX, prevaleceu para arquitetos como Adolf Loss, Walter Gropius e Le Corbusier. A essa teoria, o conceito funcionalista foi aplicado de maneira unidimensional, quase exclusivamente para o destaque das funções práticas (LÖBACH, 2007). Destacam-se para a aplicabilidade na produção industrial os seguintes critérios da teoria funcionalista de acordo com Löbach (2007, p.89):

Eliminação dos adereços “inúteis” e “supérfluos” dos produtos (por exemplo, ornamentos ou efeitos lúdicos). [...] Utilização de princípios construtivos técnico-físicos e técnico-econômicos. [...] Gastos mínimos para obter rendimento máximo. [...] Renúncia à configuração de produtos com influências emocionais.

Queiroz, Cardoso e Gontijo (2015, p.2) reforçam a definição de objetos utilitários: “produtos de uso cotidiano que se apresentam sob as mais diversas formas, já que pode ser concebido sob diversos conceitos, ainda que tenha a mesma função prática utilitária.” Esse tipo de produto foi o foco de uma vertente do design: o funcionalismo.

Após o fim da Segunda Guerra Mundial, o funcionalismo prevaleceu na Alemanha. Os critérios de produção industrial funcionalistas foram seguidos, e a produção em massa era reconhecida como um instrumento oportuno para a standardização e a racionalização da produção, principalmente na HfG Ulm, que teve esta ideia desenvolvida na teoria e na prática nos anos 60 (BÜRDEK, 2006). A escola de Ulm tinha como seu foco de interesse o desenvolvimento e a configuração de produtos industriais de massa: aparelhos, máquinas e instrumentos eram os objetos principais; produtos que tivessem algum caráter artístico eram dificilmente explorados (BÜRDEK, 2006). A Ulm buscava uma concepção de design regido por princípios ditos científicos, procurando estabelecer e legitimar o design enquanto atividade moderna, aproximando-se das engenharias na procura da precisão e exatidão para o processo de design (BARROS, 2009).

A Ulm passou a se aproximar cada vez mais da indústria, o que fez com que muitas empresas utilizassem os princípios de design da escola, como é o caso da Braun, que segundo Bürdek (2006) passou a ser o centro de um movimento “boa forma”, que possuía um modo de produção industrial idealizado e seguia os princípios

funcionalistas. A unidade de um conceito tecnológico, o processo de projeto de produtos controlado, e uma exemplar organização dos meios de comunicação criou a imagem da Braun e se tornou um exemplo não só para a Alemanha como para o mundo (BÜRDEK, 2006). Abaixo, podem ser vistos alguns produtos da empresa que demonstram seu apreço pelo funcionalismo e pela boa forma nas décadas de 50 a 70.

Figura 10 - Produtos Braun (1950-1970) Foto da Galeria Ulrich Fiedler Colônia



Fonte: Bürdek (2006, p.58)

Apesar de manter grande parte de sua filosofia funcionalista, a Braun não está mais presa a esta visão. Isso pode ser visto a seguir com os barbeadores elétricos (figura 11) e os relógios analógico (figura 12) e digital (figura 13), que são produtos atuais da empresa.

Figura 11 - Barbeadores elétricos Braun (2017)



Fonte: website Braun

A linha de barbeadores da Braun mantém a ideia funcionalista em suas formas, mas explora cores como o azul claro e o verde em detalhes demonstrando uma preocupação não só com a comunicação de uso, mas também com a estética, uma vez que a variação do azul não tem relação direta com a função prática do produto. O design dos relógios de mesa atuais da Braun também apresenta característica

funcional, mas alguns detalhes como o relógio analógico com a forma em referência aos antigos despertadores demonstra um olhar diferente para um design menos atado aos princípios puramente funcionalistas.

Figura 12 - Relógio de mesa Analógico Braun



Fonte: website da Braun (2017)

Figura 13 - Relógio de mesa Digital Braun



Fonte: website da Braun (2017)

Para Löbach (2007) o princípio da livre competição e a necessidade de distinção entre as empresas, torna impossível seguir apenas a teoria funcionalista em uma sociedade industrial tão competitiva. Os produtos com configuração prático-funcional podem parecer frios e impessoais para o usuário que aspira desenvolver relação emocional com o produto.

A premissa “a forma segue a função” só foi mudar na Alemanha no início da década de noventa, com a indústria automobilística, que reconheceu a homogeneização dos automóveis, fazendo com que as empresas procurassem diferenciar seus carros a partir de uma análise dos hábitos e desejos dos usuários. (BÜRDEK, 2006). No resto do mundo, porém, o lema funcionalista tinha começado a ser questionado antes na década de sessenta, em paralelo ao surgimento da contracultura (HORN, MEYER, RIBEIRO, 2013). Após grande parte do século XX sob influência do funcionalismo, o design começou a se voltar para seus usuários, e considerar as relações humanas e suas interações com os objetos, o design pós-moderno aponta para a dimensão semântica do produto, onde “a forma segue o significado” (KRIPPENDORFF, 1995).

Krippendorff e Butter fundaram a ideia de semântica do produto em 1989 em artigo publicado no periódico *Design Issues* daquele ano. O conceito é definido como uma pesquisa sistemática de como as pessoas interagem e atribuem significados aos artefatos, e de que maneira os designers podem se valer das respostas dos usuários para projetar produtos significantes (KRIPPENDORFF, 2006). A semântica compreende que os produtos comunicam para seus usuários, e estes não percebem apenas os atributos físicos dos produtos, mas tendem a serem movidos pelos significados que eles identificam e entendem (MEDEIROS, 2014).

Para indicar maneiras de como o designer deve abordar sistematicamente a semântica do produto, Krippendorff (2006) sugere a partir da teoria do significado do artefato em uso, uma abordagem não representacional, que segue a linha de pensamento da teoria ecológica da percepção de Gibson (1977). Carvalho e Steil (2013) apontam que Gibson defende a percepção ambiente como direta, ou seja, a informação não está na mente de quem percebe e sim no ambiente, logo essa informação não parte de uma representação, mas está intrínseca ao ambiente “[...] assim como o significado não resulta do processamento dos estímulos sensoriais mediados por representações mentais, mas se dá na relação direta entre o sujeito perceptivo e o ambiente que ativamente propicia ações para este sujeito.” (CARVALHO, STEIL, 2013, p.62). Portanto, a semântica do produto de Krippendorff aponta para uma visão de significado inerente ao artefato, que assim como a teoria de Gibson leva em conta a interação entre o sujeito e o ambiente, a semântica considera o usuário e o artefato.

Medeiros (2014) fala que existem duas perspectivas para a abordagem dos significados: as qualidades representacionais e as não representacionais. Esta segunda corresponde à visão da semântica do produto de Krippendorff, que assim como falado anteriormente deriva da interação entre usuário e artefato. Já a primeira, dos significados representacionais, deriva da semiótica e compreende os artefatos como símbolos. Essa perspectiva será abordada apropriadamente no próximo tópico.

Krippendorff (2006, p.76) sugere ferramentas e palavras chave de sua teoria para serem utilizadas em análises, conceptualização e desenvolvimento de produtos. Segundo o autor, as pessoas passam por etapas quando usam os produtos, a essas etapas ele chama de modos de atenção. O primeiro modo de atenção é o *reconhecimento*, que é a identificação correta do que uma coisa é e para o que ela

pode ser utilizada; o segundo é a *exploração* que precede o uso, nessa etapa o usuário irá descobrir o *know-how*, como manipular o artefato, o que ele pode ou não fazer com o objeto e como ele funciona; o terceiro e último passo é a *confiança*, nessa etapa o usuário está completamente à vontade com o produto, ele manipula o objeto de forma natural, não precisando mais pensar o como fazer para interagir com o produto (KRIPPENDORFF, 2006, p. 89-133, grifo nosso).

Cada uma dessas etapas possui conceitos distintos que auxiliam o usuário na compreensão do objeto. Considerando o foco do presente tópico de compreender como o produto comunica sua função utilitária, acredita-se que as etapas de reconhecimento e exploração são importantes para o estudo. Por isso, os conceitos presentes nessas duas etapas que estão ligadas à função utilitária serão abordados, enquanto a etapa de confiança não será discutida, uma vez que aborda um conhecimento já difundido entre o usuário e o produto.

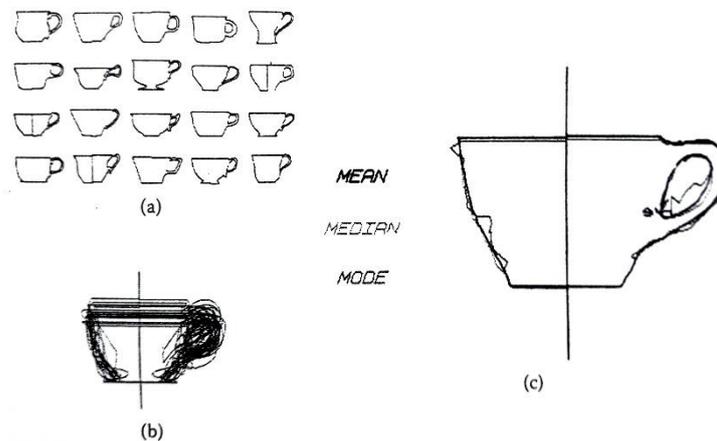
Por reconhecimento, Krippendorff (2006) diz que se trata de reconhecer algo por seu tipo, e para que isso ocorra é preciso ter no repertório próprio um histórico de envolvimento com coisas semelhantes às reconhecidas, além do senso comum e das convenções sociais que também auxiliam no momento de reconhecer algo. Próximo ao tipo ideal, ou seja, aquele mais comum, os artefatos são inequivocamente reconhecíveis, logo quanto menos típicos eles forem, mais difíceis de reconhecer eles serão.

Provavelmente, o tipo ideal dos objetos tenha tido forte influência do funcionalismo como falado anteriormente, seja por sua morfologia ou pelas funções práticas explícitas e facilmente reconhecidas em seus produtos. A essa época podem ter sido criadas convenções claras do que seria um artefato perante sua função utilitária. A ideia da massificação industrial gerou produtos com funções bem definidas e pouca ambiguidade, já que o objetivo era alcançar o máximo de consumidores, o que pode ter contribuído para o que entendemos hoje como tipos ideais de alguns produtos, não ignorando, porém, o fato de anos de evolução da humanidade e o desenvolvimento de artefatos e bens culturalmente difundidos.

Um exemplo de tipo ideal difundido e reconhecível é o exercício que Krippendorff (2006) faz na sobreposição de várias formas diferentes de xícaras de café para encontrar o que todas elas têm em comum. O resultado que pode ser visto

na figura a seguir é aproximadamente o tipo ideal de xícara de café a partir de sua morfologia.

Figura 14 - Aproximadamente o tipo ideal de xícara de café. (a) várias xícaras; (b) sobreposição; (c) média do tipo da xícara



Fonte: Krippendorff (2006, p.93)

Ainda na etapa de reconhecimento, é interessante destacar o conceito referente à metáfora visual. A metáfora é uma maneira de conceber uma coisa em termos de outra, e sua principal função é a compreensão (LAKOFF e JOHNSON, 2003). Segundo Fossile (2013) o autor Max Black compreende a metáfora como um modo diferente de organizar a realidade, um processo cognitivo, criador de novas associações. Partindo desse pensamento, o uso da metáfora não se dá pela substituição de uma coisa por outra, mas é através de uma correlação entre as duas coisas, que é gerado algo novo. “Através do uso de metáforas, somos capazes de criar sentidos novos e definir uma nova realidade” (REBOUÇAS et.al, 2014, p.4).

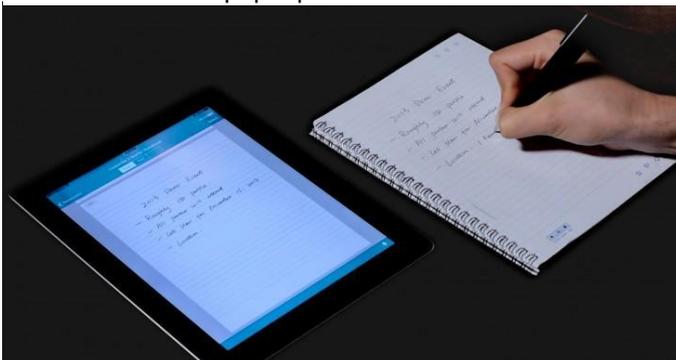
“As metáforas tornam-se uma referência para os designers encontrarem ideias e para os usuários entenderem produtos” (YONGSUN, 2012, p.31). “No contexto do uso, as metáforas permitem o reconhecimento de artefatos em termos de dimensões e características de outros artefatos mais familiares” (KRIPPENDORFF, 2006, p.96). Portanto, as metáforas funcionam como referências para que os designers encontrem soluções para seus produtos, assim como auxiliam na compreensão dos objetos.

Para que o usuário perceba um significado específico que a metáfora visual pretende transmitir é preciso que haja um conhecimento ou cultura compartilhada por um grupo (AMBROSE, HARRIS, 2016). Krippendorff (2006, p.96-97) explica como a metáfora visual ajuda na compreensão do reconhecimento e uso dos artefatos:

As metáforas visuais facilitam o reconhecimento, geralmente de maneira bastante inconsciente. Eles tendem a surgir quando nos deparamos com um artefato, imagem, *display* gráfico ou escultura que é ambígua para o que é, faz ou representa, mas acreditamos que deve haver mais do que aparenta (...). A chave para a maioria das metáforas visuais é a semelhança de uma ou mais partes de um artefato com objetos em um domínio empírico familiar, o domínio fonte da metáfora, a partir do qual os significados desejáveis são importados.

Krippendorff (2006) traz dois exemplos de metáforas visuais que informa tanto sobre o processo de design que os produtos passaram como quanto ao entendimento dos usuários sobre esses artefatos. É o caso dos computadores de mão, que hoje são conhecidos como tablets, e são reconhecidos pela familiaridade da escrita em um caderno; ou as televisões projetadas finas o suficiente para serem penduradas na parede, semelhante ao pendurar de um quadro que parece uma janela para mundos distantes. Abaixo, podem ser vistos produtos mais recentes que condizem com os exemplos de metáfora citados anteriormente pelo autor.

Figura 15 - Caneta que transfere o que é escrito no papel para o tablete



Fonte: Rolling Stone (2014)

Figura 16 - Suporte de moldura de quadro para televisão



Fonte: Somente Coisas Legais (2012)

A caneta que passa o que é escrito no papel para o tablet em tempo real, e a moldura de quadro feita para que a televisão seja encaixada nela, solidificam as metáforas visuais entre o artefato e a associação semântica.

A segunda etapa de interação do usuário com o produto trata da exploração. De acordo com Krippendorff (2006) a exploração é constituída pela cognição e pela ação, no qual o usuário irá partir para a tentativa e erro, buscando compreender como o artefato pode ser utilizado. Para o presente estudo, nessa etapa destacam-se os conceitos de *affordance* e metonímia.

Affordance é um conceito criado pelo psicólogo Gibson (1977) que consiste na relação entre uma pessoa ou animal com as propriedades presentes nos ambientes que comunicam como podem ser acionadas. Norman (1999) trouxe o termo para o

design buscando adaptá-lo para produtos. Norman (2002, p.33) define *affordance* como: “às propriedades percebidas e reais de um objeto, principalmente as propriedades fundamentais que determinam de que maneira o objeto poderia ser usado.” Krippendorff (2006) segue os passos de Gibson e, assim como Norman, utiliza o termo no design. Para Krippendorff *affordances* estão relacionados com o significado do artefato em uso, são percepções que indicam pra que o artefato serve e o que pode ser feito com ele.

Segundo Krippendorff (2006), *affordances* são hábitos culturais irreduzíveis, difíceis de modificar. Eles devem ser claros e fáceis de serem reconhecíveis, ao mesmo tempo em que precisam entregar as consequências que os usuários esperam ao utilizar o produto. O autor exemplifica que os botões, as alavancas, as alças, e os volantes tornam-se *affordances* quando podem ser vistos como apertáveis, móveis e giráveis. Logo, não basta apenas que esses *affordances* sejam utilizáveis, eles precisam comunicar que são utilizáveis, bem como a maneira correta para serem utilizados.

A metonímia é outro conceito presente na etapa de exploração do artefato. Se na metáfora existe uma correlação entre coisas que não necessariamente estão no mesmo domínio, na metonímia a relação é ente coisas pertencentes ao mesmo domínio (GIBBS, 1994). Definida como a parte de um todo, a metonímia serve para proporcionar a compreensão através da referência (LAKOFF, JOHNSEN, 2003).

Podemos exemplificar a metonímia em uma caneca de Star Wars, mais precisamente uma caneca em que sua morfologia é basicamente formada pelo capacete do Darth Vader. O produto é constituído por uma tampa na parte superior que, quando retirada pode ser observada a abertura para o interior do objeto que funciona para colocar o líquido, entretanto sem a abertura na parte superior, a única identificação de que se trata de uma caneca é a alça. Essa alça é a metonímia, uma parte escolhida de um todo (caneca)

para que fosse possível identificar a natureza do produto. No momento em que a alça comunica seu uso e sua função, ela se torna um *affordance*. Por isso Lakoff e Johnsen (2003) alertam para a importância da escolha da metonímia, pois existem muitas

Figura 17 - Caneca de café Darth Vader



Fonte: Ownzee (2011)

partes que podem representar o todo, mas a parte que selecionamos determina qual aspecto do todo é mais reconhecível.

Abaixo um quadro que sintetiza as etapas de reconhecimento e exploração com os conceitos abordados nesse tópico.

Tabela 1 - Etapas de uso na semântica

Reconhecimento	Exploração
Tipo ideal	Affordances
Metáforas visuais	Metonímia

Fonte: Elaborado pelo autor com base em Krippendorff (2006)

Por último, é relevante para este estudo destacar o conceito de “camadas semânticas”. De acordo com Krippendorff (2006) é possível que os significados sejam colocados em camadas, ou seja, os objetos podem apresentar níveis de interações diferentes que possibilitam acesso a novas informações sobre o produto que não poderiam ser vistas em camadas anteriores. Para o autor, as camadas também podem estar destinadas a usuários diferentes, ao exemplo da copiadora Xerox, que tem a primeira camada destinada a usuários regulares para fazer cópias; a segunda aparece quando algo errado acontece, e estes mesmos usuários podem buscar corrigir o problema acessando uma área diferente da copiadora; e a terceira é uma camada reservada para os técnicos que auxiliados por ferramentas podem reparar a máquina.

O breve histórico do funcionalismo no design e as definições de produtos utilitários e funções práticas auxiliam na compreensão da dimensão na qual a virada semântica de Krippendorff se instaura, isto é, a maneira que o produto comunica seu uso, sua função utilitária para o usuário, e os significados recorrentes dessa interação. Significados que por serem inerentes aos artefatos são não-representacionais. Portanto após concluir essa etapa na busca pela compreensão dos produtos como comunicação, faz-se necessário entender como o design aborda os produtos com significados representacionais. O foco do próximo tópico recai na função simbólica e na semiótica do produto.

2.2.2 Comunicação da função simbólica

Segundo Löbach (2007), desde a Idade Média até a era industrial, a divisão social por classes ocasionou a produção de artefatos que tinham como objetivo a distinção de classes, quando os objetos exibiam certos símbolos de status.

Para o autor: “[...] os produtos utilizados pelo clero e pela nobreza tinham significado simbólico que sobrepujava a função prática [...] e significavam para os usuários, antes de tudo, um meio de auto-representação [...]” (LÖBACH, 2007, p.91). Logo, os objetos serem vistos como símbolos é uma compreensão anterior até mesmo à função do designer propriamente dito.

A função simbólica foi perdendo força durante a revolução industrial, Löbach (2007) mostra que, com o advento das máquinas, o número de objetos de uso com predomínio de funções práticas se multiplicou, tornando-se acessíveis para uma grande camada da população. Esse pensamento funcionalista durou por boa parte do século XX como falado no tópico anterior, e isso gerou uma economia saturada de produtos de uso essencial. Com o mercado repleto de produtos utilitários similares, os designers se voltaram novamente às funções de representação para fazerem seus produtos se diferenciarem. “Os designers buscam desenvolver produtos com maior valor agregado, atentos à sua dimensão estética e simbólica, além de seus aspectos funcionais” (QUEIROZ, CARDOSO e GONTIJO, 2015, p.2).

Um país que sempre deu atenção às múltiplas possibilidades do design e não seguiu a linha funcionalista que perdurou na Alemanha, foi a Itália. Se a Bauhaus tinha o pensamento do “mínimo da existência”, os designers italianos se orientavam pelo “máximo da existência”, no qual não há fronteiras entre o gráfico, mídia, design e arte (BÜRDEK, 2006). Para Bürdek (2006), o design italiano é marcado pela multiplicidade cultural que é influência formal de seus projetos, a exemplo do manejo próximo ao lúdico, com formas, cores e materiais que tipificam seus artefatos. Segundo o autor, os designers italianos adquiriram uma consciência para a linguagem formal com atenção para as conotações simbólicas.

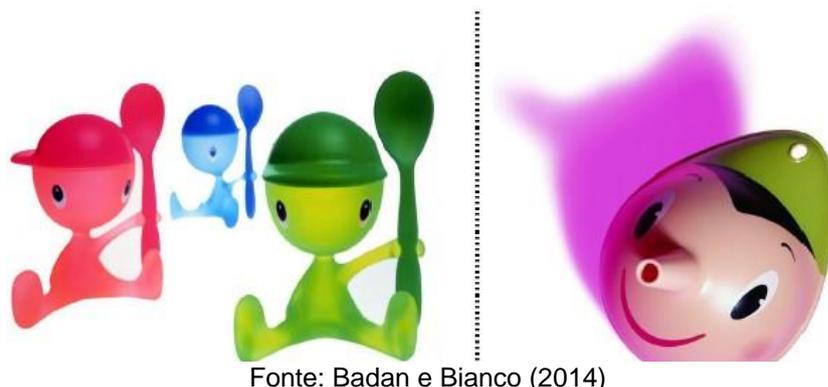
Se a Braun é uma empresa que representa o design alemão, pode-se dizer o mesmo da Alessi com relação ao design italiano. A Alessi passou por várias transformações na qual influenciou e foi influenciada pela história do design, desde o

Bel design italiano com uma interpretação da cultura tradicional aliada a inovações técnicas, passando pelo design radical na década de 70; o design pós-moderno na década de 80; o design voltado para o lúdico na década de 90; e atualmente o design eclético do século 21 (ALESSI, 2016).

A Alessi busca sempre adicionar valores simbólicos aos seus produtos, criando artefatos com alto valor agregado com múltiplas camadas de significação. Os produtos da Alessi propõem situações, comportamentos, geram questionamentos e desenvolvem relações subjetivas com seus usuários. De acordo com Ravasi e Rindova (2013), o valor simbólico está associado a objetos que carregam significados culturais com os quais os usuários almejam estar associados, mas, embora as empresas possam desenvolver produtos com significados culturais atraentes, não há garantia de que seus esforços irão gerar efetivamente os resultados esperados nos usuários.

Para alcançar melhor desempenho na comunicação simbólica de seus produtos, a Alessi desenvolve periodicamente, desde 1990, no Centro Studi Alessi, pesquisas sócio antropológicas além de coordenar trabalhos de jovens designers e organizar workshops que reúnem cientistas sociais, designers, arquitetos e artistas (RAVASI, RINDOVA, 2013). Com isso, a Alessi consegue desenvolver produtos de sucesso com real valor simbólico agregado, como é o caso da linha de objetos para cozinha “*Family Follows Fiction*”. Essa linha tem como objetivo inovar nas relações que os produtos domésticos têm para as pessoas, produzindo os chamados objetos-brinquedos que representam o mundo feliz das crianças e suas mães, adquirindo um valor afetivo que não está ligado necessariamente à sua função de origem (BADAN e BIANCO, 2014).

Figura 18 - Porta-ovos Cico (2000) e funil Pino (1998) da linha Family Follows Fiction projetados por Stefano Giovannoni para Alessi



Fonte: Badan e Bianco (2014)

Compreendendo que os objetos da Alessi são exemplos de produtos que comunicam não só sua função prática como sua função simbólica com ênfase na segunda, entende-se que esses artefatos se encaixam nos tipos de produtos que comunicam seus significados de maneira representacional. Suas qualidades simbólicas derivam de sua natureza de signo e são representações de algo externo às qualidades intrínsecas desses produtos (MEDEIROS, 2014). Como o suporte magnético de clip (figura 19) onde os clips de papel magnetizados lembram as asas do pássaro que é referência formal do produto; o mesmo com o amassador de pimenta Piccantino (figura 20) que remete a tradição do amuleto de boa sorte da pimenta vermelha de Napoli, além de se correlacionar diretamente com o condimento dentro do recipiente. Ambos produtos da Alessi que demonstram seu diferencial representacional.

Figura 19 - Suporte magnético de clip projetado por Rodrigo Torres



Fonte: <www.alessi.com>

Figura 20 - Amassador de pimenta Piccantino projetado por Jim Hannon-Tan



Fonte: <www.alessi.com>

A concepção de produtos como signo advém da disciplina que estuda os signos: a Semiótica. “A semiótica, também denominada teoria dos signos, é uma ciência dedicada ao estudo de toda e qualquer linguagem capaz de produzir sentido, significação e de comunicar” (DE ABREU, MONTEIRO, 2011). “A semiótica emergiu como área de interrogação teórica nos anos que precederam a I Grande Guerra. Os seus principais pensadores foram, à época, o linguista suíço Ferdinand de Saussure e o filósofo americano Charles Sanders Peirce” (FIGUEIREDO, 2009).

De acordo com Volli (2007) no trabalho semiótico contemporâneo, as duas principais correntes são a estrutural de Saussure referenciada pelo semiólogo Greimas; e a semiótica interpretativa, desenvolvida por Peirce e posteriormente por

Umberto Eco. A semiótica tratada nesse trabalho será a corrente peirceana, pois além de ser uma teoria exaustivamente validada em diversas áreas do conhecimento (DIAS, 2013), acredita-se que para esse estudo a sua concepção de signo se adequa melhor à semiótica do produto.

Santaella (2001) escreve que, para Peirce, qualquer coisa que substitui outra coisa para um intérprete é uma representação ou signo. Ela dá o exemplo de um retrato, que representa uma dada pessoa para a concepção do seu reconhecimento por alguém. O conceito generalista de signo proposto pela semiótica peirciana apresenta ramificação de caracterizações e de diferenciações de tipos de signos. Aquilo que constitui o signo é a relação triádica entre três os termos (figura 21): o fundamento do signo, seu objeto e seu interpretante (SANTAELLA, 2001). O fundamento do signo é a representação de alguma coisa e consiste em uma propriedade ou aspecto do signo; o objeto é a coisa a qual o fundamento representa, está fora do signo; o interpretante é o efeito ou ideia produzido na mente do intérprete. A essa relação triádica, Peirce chamou de semiose, uma produção de significados, ou seja, o processo por meio do qual uma coisa se torna para alguém signo de outra coisa (PEREIRA, 2012).

Figura 21 - Relação triádica que constitui o signo na semiótica peirceana



Fonte: elaborado pelo autor

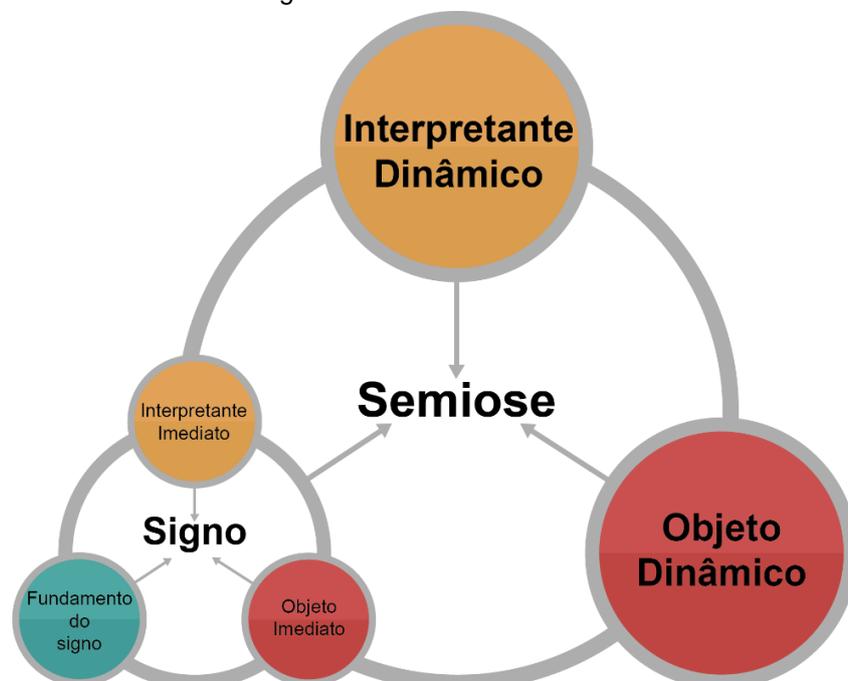
O objeto presente na semiose é dividido em dois tipos: objeto imediato e objeto dinâmico. Santaella (2001), explica que o objeto imediato do signo é o modo como o objeto dinâmico se apresenta, está indicado ou está representado no próprio signo. Sendo assim, o objeto imediato está presente no signo e funciona como um recorte do objeto dinâmico que está fora do signo e é mais extenso e complexo.

Santaella (2001) também explica que o interpretante é dividido em três tipos, o interpretante imediato, o interpretante dinâmico e o interpretante final. Segundo ela, o interpretante imediato é aquilo que o signo está apto a produzir como efeito, é uma

qualidade do signo, e estar apto significa um potencial não atualizado, isto é, antes que o signo tenha encontrado um intérprete, como exemplo uma pedra encontrada na Guatemala com inscrições de linhas e figuras que constituem na escrita da civilização Maia. Se a pedra nunca for encontrada, ou, se for encontrada por alguém que não consegue compreender aquela escrita, a pedra ainda terá o seu interpretante imediato: ser uma forma de escrita apta a ser interpretada, ela não perderia o seu poder de significar. “(...) O interpretante dinâmico é o efeito que o signo efetivamente produz na mente de seus intérpretes” (SANTAELLA, 2001, p.47). Pode-se dizer que ele efetivamente acontece quando é feita a associação entre signo e objeto pelo intérprete. É possível notar, portanto que o objeto dinâmico e o interpretante dinâmico estão fora do signo, pois o objeto dinâmico é todo o contexto ao qual o objeto imediato faz o recorte, e o interpretante dinâmico é o efeito produzido na mente do intérprete.

O interpretante final não é possível de ser alcançado, ele acontece quando todas as associações e interpretações possíveis são feitas referentes ao objeto imediato na mente do intérprete. A figura 22 mostra a relação de semiose e o signo ditos anteriormente.

Figura 22 – Semiose detalhada



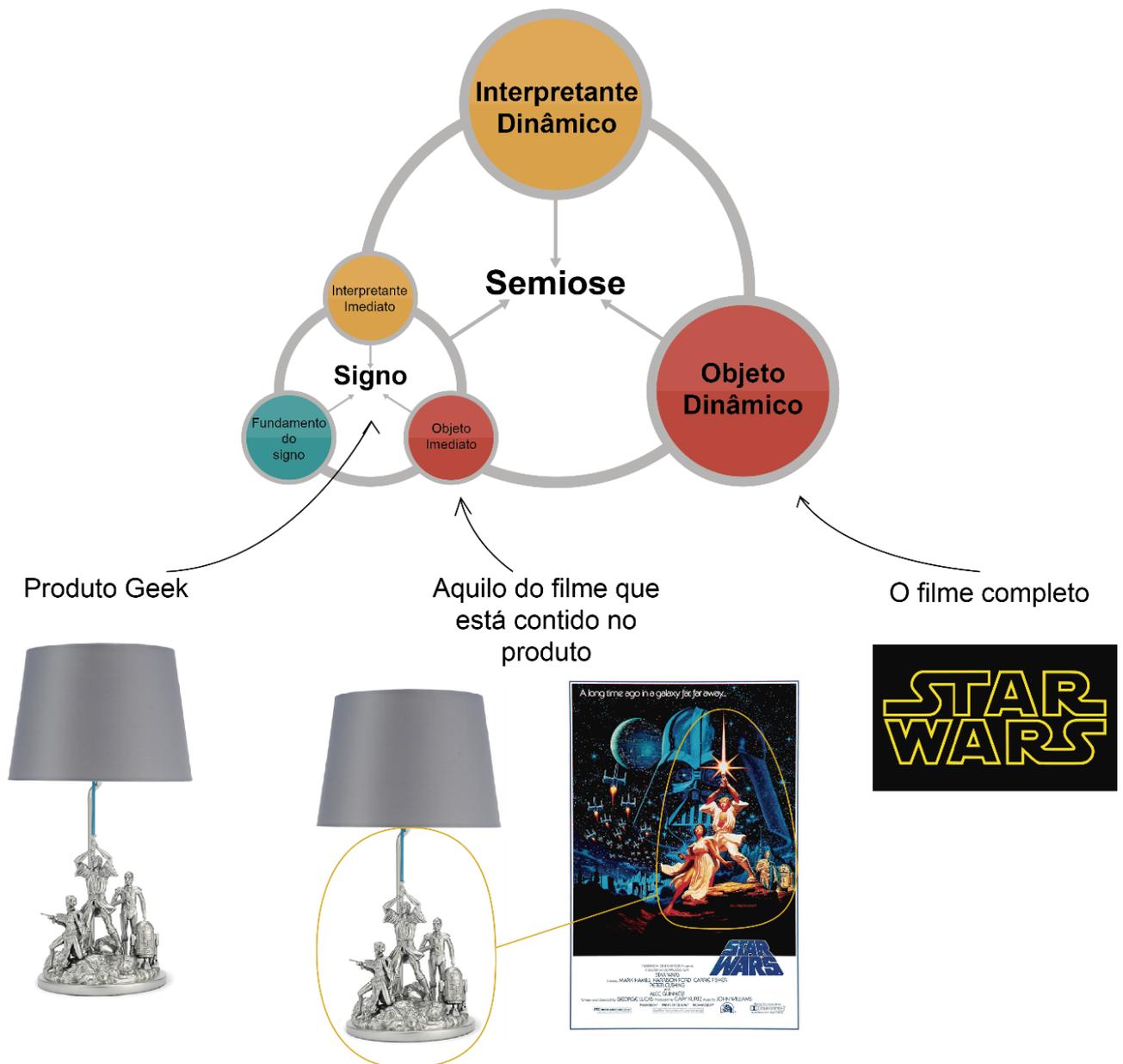
Fonte: elaborado pelo autor

Para o estudo dos produtos inspirados em filmes que serão analisados, entende-se o processo de semiose da seguinte maneira: o fundamento do signo é o próprio produto, é a representação de algo com as propriedades que definem esse

artefato; o objeto imediato é o recorte do filme que está presente no produto, é apenas aquilo que está apresentado e incorporado nos atributos físicos do produto; o objeto dinâmico é o filme como um todo; o interpretante imediato é aquilo que o produto está apto a produzir como efeito; e o interpretante dinâmico é a ideia gerada na mente do intérprete ao fazer as associações e chegar a conclusões sobre o produto.

Na figura 23, é possível ver o processo de semiose em uma luminária geek com referência a franquia Star Wars, mais precisamente ao cartaz original do primeiro filme da franquia lançado em 1977.

Figura 23 - Semiose detalhada na luminária geek de Star Wars



Fonte: elaborado pelo autor

Peirce dividiu e classificou as relações que o signo tem em três tricotomias: com o seu fundamento do signo, com o objeto e com o interpretante. A primeira tricotomia envolve a natureza material do signo, seu fundamento, se dá em relação ao signo consigo mesmo por uma qualidade, uma singularidade ou uma lei geral. Assim, um signo pode ser um quali-signo, um sin-signo ou um legi-signo. A segunda tricotomia diz respeito à relação do signo com seu objeto. Desta forma, um signo pode ser um ícone, um índice ou um símbolo. A terceira tricotomia relaciona o signo ao seu interpretante. Um signo pode ser um rema, um dicente ou um argumento (WARTHA, REZENDE, 2011). A tabela abaixo, elaborada por Abreu e Monteiro (2011), organiza sistematicamente as classificações das três tricotomias do signo:

Tabela 2 - As três tricotomias do signo

SIGNO 1° em si mesmo	SIGNO 2° com seu objeto	SIGNO 3° com seu interpretante
1° QUALI-SIGNO Qualidade Possibilidade Sentimento	ÍCONE Semelhança	REMA Associações de semelhança associadas na mente. Termo: signo de uma qualidade
2° SIN-SIGNO Realidade Atualidade Existente Sensação	ÍNDICE Conexão Referência	DICENTE É pela existência que o interpretante confirma o objeto. Ou a exposição de um contexto, fatos, proposição.
3° LEGI-SIGNO Lei Ideia Lógica	SÍMBOLO Abstração Representação Hábito	ARGUMENTO Forma lógica Dedução Os signos de lei asseguram-se sua validade.

Fonte: Abreu e Monteiro (2011)

A classificação do signo com o seu objeto é a tricotomia mais explorada dentre os estudos de Peirce. No design, as concepções de ícone, índice e símbolo podem ser encontradas nos produtos, onde comumente são estudadas através da perspectiva da semiótica do produto. Para este estudo, essa tricotomia será a mais importante a ser discutida.

No livro *Semiótica, informação e comunicação*, Netto (1996) define essa segunda tricotomia. Para ele, ícone é um signo que tem alguma semelhança com o objeto representado, ele dá o exemplo da escultura de uma mulher e da fotografia de um carro.

Já em relação ao índice Netto (1996) entende como o signo que se refere ao objeto denotado em virtude de ser diretamente afetado por esse objeto, ele dá exemplo da fumaça como signo indicial de fogo. Fidalgo e Gradim (2005) reforça com o exemplo de um relógio como sendo índice do tempo.

Netto (1996) descreve o símbolo como um signo que se refere ao objeto denotado em virtude de uma associação de ideias produzida por convenção. Fidalgo e Gradim (2005) argumenta que os emblemas, as insígnias e os estigmas são exemplos de símbolos.

Entende-se, portanto, que o objeto imediato presente nos atributos físicos de produtos utilitários geeks, é um recorte do filme, e se apresenta de maneira icônica, indicial e/ou simbólica.

Dentre os estudos sobre semiótica, uma vertente voltada mais para a análise de produtos se destaca. Trata-se da semiótica aplicada de Charles Morris. Segundo Fidalgo (2013), a partir de Peirce, Charles Morris apresenta a semiótica como a ciência dos signos com as subdisciplinas da sintática, semântica e pragmática.

“A sintática é definida por Charles Morris como a relação entre os signos e aquilo que os constitui [...] A semântica, para Charles Morris, pode ser definida como a relação entre o signo e o objecto, em suma, é aquilo que o signo transmite.” (FIGUEIREDO, 2009, p.19). Figueiredo (2009) fala que a pragmática é definida por Charles Morris, como a relação entre o signo e o utilizador, logo, a pragmática é aquilo que o signo representa para quem o utiliza.

Os níveis de interpretação semiótica de Charles Morris se aproximam das relações que constituem o signo e fazem parte do processo de semiose de Peirce. A sintática é paralela ao fundamento do signo; a semântica é paralela ao objeto; e a pragmática é paralela ao interpretante.

Susann Vihma (1995) apresenta baseado nos aspectos da dimensão semiótica de Max Bense, quatro dimensões que caracterizam o design de produtos. São elas: a dimensão material (*hyletics*), a dimensão da técnica e construção (*syntax*), a dimensão da forma técnica do produto (*semantics*) e a dimensão do uso (*pragmatics*).

Caracterizando as dimensões do design de produtos de Susann Vihma, segundo os níveis de interpretação semiótica de Charles Morris, a dimensão *hyletics* e

syntax estariam relacionadas com o nível sintático, a dimensão *semantics* com o nível semântico, e a *pragmatics* com o nível pragmático.

Para Vihma (1995, p.51), a dimensão material está mais ligada a um fundamento do que as outras, ela trata de propriedades materiais como a composição química ou durabilidade. Quadro a seguir mostra as relações dessas dimensões entre os autores anteriormente citados.

Tabela 3 - Relação entre as dimensões semióticas

Vihma	Morris	Peirce
Hyletics (material) e syntax	Sintática	Fundamento do signo
Semantics	Semântica	Objeto
Pragmatics	Pragmática	Interpretante

Fonte: elaborado pelo autor

Seguindo essas definições, percebe-se que um estudo com base na semiótica sobre os produtos *geeks*, por ser muito recente, necessita inicialmente de um estudo focado no produto. As dimensões sintáticas e semânticas desses produtos precisam ser melhor exploradas, para que posteriormente em outro estudo seja possível uma análise no nível pragmático, onde o interpretante será levado em consideração. Portanto, nesse estudo, apenas as dimensões sintática e semântica dos produtos *geeks* serão abordadas.

Neste tópico foram vistas as definições de produtos prático-utilitários e simbólicos pelo olhar do produto como comunicação, foi realizada uma breve revisão histórica desses objetos, com exemplos de empresas modelo que produzem esses tipos de produtos a fim de compreender melhor esses artefatos. Posteriormente, a partir de uma fundamentação teórica, foram expostas disciplinas que são utilizadas no estudo desses tipos de produtos, destacando conceitos relevantes que auxiliam na análise dos significados representacionais e não-representacionais.

Portanto, a partir dessa visão de objetos práticos, fica definido neste estudo que os produtos utilitários *geek* encontram-se entre esses dois polos: de um lado a função de representação da cultura *geek* em seus atributos físicos do outro a função utilitária prática que responde ao uso propriamente dito. Logo, são produtos complexos que

significam em várias esferas diferentes para seus usuários e contemplam diversas áreas de necessidades, sejam subjetivas ou práticas. A seguir é reproduzido um trecho que dá base à concepção de objetos na qual os produtos *geek* estão presentes:

[...] acredita-se que um produto (objeto de uso), além de servir a fins utilitários, carrega consigo atributos estéticos e simbólicos. No entanto, devido ao seu caráter utilitário, está inserido em um contexto corriqueiro, cotidiano. E, assim, sua relação com o sujeito, é constante e imediata [...] Desse modo, a interação do sujeito com o objeto se dá em nível mais profundo indo além dos interesses práticos e imediatos [...] Essa interação ocorre a partir de diversos fatores, tanto racionais, quanto emocionais, os quais irão afetar o sujeito de modo significativo. Os fatores racionais estão relacionados à função prática, usabilidade, preço, entre outros. Os fatores emocionais relacionam-se às funções estéticas e simbólicas dos objetos [...] (QUEIROZ, CARDOSO e GONTIJO, 2015, p.4).

Conclui-se que esse tópico auxiliou para uma melhor visão sobre esses produtos e as disciplinas que são utilizadas no estudo dos mesmos. Por isso, como próximo passo da revisão de literatura serão vistos métodos adequados para análise desses objetos.

2.3 Procedimentos para análise semiótica de produtos

A análise semiótica é o método mais adequado para o estudo dos produtos *geek*, uma vez que esse trabalho parte da premissa de que esses objetos são signos, e por isso representam algo que está externo a eles. Conforme Santaella (2005, p.69) “Quando aplicada ao design ou à publicidade, a análise semiótica tem por objetivo tornar explícito o potencial comunicativo que um produto, peça ou imagem apresenta [...]”.

Foram destacados dois métodos de análise semiótica, o da Lúcia Santaella que é mais amplo e pode ser utilizado em uma gama maior de objetos de pesquisa, e o método da Susann Vihma que é focado na análise de produtos.

2.3.1 Método de análise de Santaella

De acordo com Steffen e Pedroski (2017), Santaella é um dos expoentes da semiótica brasileira. Ela é a principal divulgadora do pensamento de Peirce no Brasil, contando com mais de quarenta livros publicados.

Em seu livro “Semiótica Aplicada”, Santaella (2005) evidencia pontos apresentados por Ferreira (1997) que sintetizam informações importantes sobre metodologia semiótica com base em cursos ministrados pela própria Santaella. O principal ponto apresentado é da natureza do método, no qual indica que a característica fundamental do percurso de análise semiótica é que seus passos procuram seguir a própria lógica interna das relações do signo, ou seja, as relações entre fundamento do signo, objeto e interpretante. “Assim, o fundamento do signo, em nível 1, deve ser analisado antes da relação do signo com o objeto, nível 2. [...] e assim por diante” (SANTAELLA, 2005, p.41).

O seu método de análise tem base em três pontos de vista semióticos: o ponto de vista qualitativo-icônico; o singular-indicativo; e o convencional-simbólico.

O qualitativo, o singular e o convencional estão ligados ao fundamento do signo; e o icônico, o indicativo e o simbólico com o objeto. A relação do signo com o interpretante é analisada em última instância. Como o presente trabalho não vai levar em consideração o usuário, a última etapa da análise do interpretante do método de Santaella não será explorada. A tabela 4 mostra a sequência de análise.

Tabela 4 - Os três pontos de vista semióticos

Fundamento do signo	Objeto	Interpretante
1) Qualitativo	Icônico	
2) Singular	Indicativo	
3) Convencional	Simbólico	

Fonte: Elaborado pelo autor

É importante destacar o que Santaella (2005, p.70) fala sobre o qualitativo-icônico:

Sob o ponto de vista qualitativo-icônico, são analisados os aspectos qualitativos de um produto, (...) suas cores, linhas, volume, dimensão, textura, luminosidade, composição, forma, design etc.(...) Esses aspectos são responsáveis pela primeira impressão que um produto provoca no receptor (...) Essas qualidades visíveis, ou seja, as características que podem ser diretamente percebidas nas qualidades, também sugerem qualidades abstratas, tais como leveza, sofisticação, fragilidade, pureza, severidade, elegância, delicadeza, força, monotonia etc.

As qualidades visíveis sugerem comparações por semelhança: uma cor lembra algo com a mesma cor, uma forma lembra algo com forma semelhante. Essas

sugestões estimulam as comparações, e as comparações por semelhança são características do signo icônico (SANTAELLA, 2005). Logo, as qualidades visíveis fazem parte do nível qualitativo, e as comparações por semelhança oriundas delas, fazem parte do nível icônico.

No singular-indicativo, o produto é analisado como algo existente. No singular ele é analisado na relação do contexto a que pertence. A análise deve responder a perguntas como: “[...] Que índices apresenta de sua origem? De seu ambiente de uso? Que indicações contém da faixa de usuário ou consumidor a que se destina?” (SANTAELLA, 2005, p. 71). E em relação ao indicativo, o produto é analisado de acordo com as finalidades a que se presta e as funções que exerce (SANTAELLA, 2005).

No último ponto de vista a ser averiguado, Santaella (2005) define que no convencional-simbólico o objeto é analisado como um tipo de produto. Esse ponto de vista apresenta três etapas a serem percorridas: a primeira relacionada ao convencional responde aos padrões de design e os padrões de gosto desses designs; na segunda etapa que responde ao simbólico analisa-se o poder representativo do produto; na terceira etapa é analisado o usuário e que significados o produto visa passar para esses usuário, o que faz com que essa etapa se relacione com o interpretante imediato, que segundo Volli (2007, p.39) [...] “é o efeito previsto pelo signo na mente do intérprete”.

A tabela 5 mostra as etapas do ponto de vista convencional-simbólico, e as perguntas que Santaella propõe serem respondidas nas etapas 1 e 2.

Tabela 5 - Tabela adaptada a partir das perguntas sugeridas por Santaella (2005) para o ponto de vista convencional-simbólico

Etapa 1	Etapa 2
Quais os padrões de design e os padrões de gosto que esses designs atendem?	O que ele representa? Que valores lhe foram agregados culturalmente?
Que horizontes de expectativas culturais os produtos preenchem?	Qual o status cultural da marca? Como esse status foi construído? Em que medida o produto está contribuindo ou não para a construção ou consolidação da marca?

Fonte: Elaborado pelo autor com base em Santaella (2005)

Por último, é importante destacar como Santaella (2005, p. 90-91) resume o percurso da análise dos pontos de vista semióticos:

Examinados os fundamentos, o caminho está aberto para a análise dos tipos de objetos a que esses fundamentos podem se reportar [...] A via para o exame desses tipos de relações, que podem ser icônicas, indiciais ou simbólicas, está no objeto imediato do signo, a saber: no modo como o qual-signo sugere seus objetos possíveis, no modo como o sin-signo indica seus objetos existentes, e, por fim, no modo como o legi-signo representa seu objeto.

Na concepção de análise semiótica de Santaella (2005) nenhum signo pertence exclusivamente a um tipo; ícone, índice e símbolo estão presentes em todo processo sógnico, o que há na realidade, é a preponderância de um desses aspectos sobre os demais.

Outro apontamento relevante é que: quando fazemos uma análise semiótica, estamos sempre na posição de um interpretante dinâmico, e por isso não estamos isentos de falhas. “Isso só aumenta nossa responsabilidade, pois toda semiose tem uma objetividade semiótica que deve ser respeitada” (SANTAELLA, 2005, p. 43).

2.3.2 Método de análise de Vihma

De acordo com Bürdek (2006) o trabalho de Susan Vihma pode ser considerado uma das contribuições essenciais à teoria do design dos anos 90. A obra “Produtos como Representação” de Vihma (1995) é um marco na abordagem semântica do produto, no qual consiste em um estudo com base semiótica que investiga os efeitos sógnicos que emanam dos produtos. Além de Peirce sua principal referência, estão Bense, Barthese e Eco (CARDOSO, 2017).

O modelo de análise da Susan Vihma estuda os produtos a partir de sua dimensão comunicativa (CRESTO e QUELUZ, 2011). Isso ocorre, pois, segundo Cardoso (2017) Vihma entende o produto como signo e por ser um signo pode suscitar diferentes associações e interpretações. Logo, para a pesquisadora, os conceitos de Peirce possibilitam uma interpretação versátil que aparenta atender às análises de concepção e, por isso, essa é a teoria adotada por Vihma. Assim como Santaella, a análise de Vihma segue os três modos de relações de referência de Peirce: o icônico, o indicial e o simbólico. Mas, antes de abordar seu método, Vihma (1995) discute importantes pontos que colocam em questão a confiabilidade de uma análise

semântica e semiótica. Para ela a repetitividade e o controle são requerimentos básicos para uma análise objetiva, mas para uma interpretação de signos icônicos eles são de segunda importância.

Conforme Vihma (1995) a interpretação de um objeto como um signo icônico fala mais sobre a interpretação do que o resultado de uma categorização. A autora aponta fatores que podem auxiliar na redução da aleatoriedade da análise. São eles: a competência do analista e sua expertise em um campo específico como música e design; além de um profundo conhecimento base; experiência com o tipo do produto e certo histórico pessoal com as referências. Por essa razão, a primeira etapa do método da autora consiste na familiarização. É preciso conhecer o produto e o universo do produto a fundo, seu contexto histórico e sua base cultural. O enriquecimento dessas informações aumenta a confiabilidade da análise (VIHMA, 1995).

Após a primeira etapa, a análise do signo propriamente dita é iniciada. Seguindo a ordem da relação do signo com objeto de Peirce, a autora analisa o produto como um signo icônico, após isso o signo como índice e por último os símbolos de um produto. Todas essas etapas são abordadas em tópicos com conceitos que Vihma (1995) considera pertinentes para o estudo de objetos de design. No produto como signo icônico, seguem-se os seguintes tópicos:

1. A tradição da forma

A forma do produto é analisada em relação de semelhança com as formas características e tradicionais de sua categoria de produto formada ao longo da história. Essa etapa se relaciona ao “tipo ideal” de Krippendorff (2006), uma vez que compartilham o conceito de tipologia característica, facilmente reconhecível por sua forma ideal.

2. Cor semelhante

A cor pode se referir a uma qualidade, uma cor clara pode se referir à leveza. Para Vihma (1995), no entanto todas as coisas brancas podem se referir a quaisquer outras coisas brancas, logo as cores necessitam ser analisadas em conjunto com a forma,

ou precisam ser analisadas em um contexto. Para a autora, a cor no ícone pode ser correlacionada com qualidades simbólicas.

3. Material semelhante

Um material de um produto pode se relacionar a outro material por semelhança. Por exemplo, um relógio dourado pode-se referir a ouro, seja ele real ou não. O material também não se refere somente a si mesmo, mas a outras coisas douradas e às pessoas que as usam. Assim como a cor, o material icônico se refere a qualidades; como um produto de aparência de vidro se refere à fragilidade, ou o concreto aparentar dureza e frieza emocional (VIHMA, 1995).

4. Metáfora

Um produto pode ser interpretado como semelhante a outro objeto apenas pela forma, apesar de ter diferentes materiais e estrutura, a exemplo de utensílios comuns como o aspirador de pó, que pode ter partes projetadas para serem similares a naves espaciais e carros de corrida (VIHMA, 1995). Esse conceito se relaciona diretamente com a metáfora visual de Krippendorff (2006).

5. Estilo

A forma de um produto pode se referir a um estilo, que por sua vez é definido como um todo que determina suas partes. Um objeto pode se referir, por exemplo, a um estilo como a *art nouveau* ou a *pop art*, como também ao estilo do trabalho de algum artista (VIHMA, 1995).

6. Ambiente semelhante

Um produto pode se referir a um ambiente com base na similaridade. O entorno tem a capacidade de influenciar o produto, que chega a ser projetado para pertencer ao ambiente de maneira coerente (VIHMA, 1995).

O segundo fundamento, o signo indicial, estabelece uma conexão real entre a representação e a sua causa (CARDOSO, 2017). Essa parte do método da Vihma

leva em consideração a função prática utilitária do produto e o uso. Por isso, ela pode ser associada com a semântica de Krippendorff (2006), mais precisamente com a etapa de exploração e confiança. Portanto, os tópicos que estão relacionados ao uso não serão considerados, pois não é o foco do presente estudo. A seguir os tópicos referentes ao signo indicial.

1. O traço de uma ferramenta

Um detalhe no produto pode indicar a ferramenta utilizada na sua produção. O mesmo acontece com a cor que funciona como índice. Uma pessoa vê um rastro de cor e conclui qual ferramenta foi usada para a pintura e o método que foi utilizado para isso.

2. Uma forma indicadora

“A forma, o detalhe ou a posição de um produto podem apontar uma direção que indica sua função técnica ou função de uso. [...] Um produto pode ter sinais indexais para empurrar, pressionar, levantar, girar e outros [...]”¹ (VIHMA, 1995, p. 97, tradução nossa). Essa característica do signo indicial está completamente associada ao conceito de *affordance* utilizado por Krippendorff (2006) e Norman (2002).

3. Luz e sons sinalizadores

“Os sinais de luz e som atraem a atenção como índices, e geralmente se referem a uma função técnica. Por exemplo, uma luz vermelha no fogão pode indicar quando o forno atingiu um certo grau”² (VIHMA, 1995, p. 98, tradução nossa).

¹ The form, detail, or position of a product can point in a direction which indicates its technical function or use function [...] A product may have indexial signs for pushing, pressing, lifting, turning and the like.

² Light and sound signals attract attention as indices, and usually they refer to a technical function. For example, a red light on a stove may indicate when the oven has reached a certain degree.

4. Figuras gráficas no produto

“Figuras desenhadas na forma podem referir às funções reais do produto e estarem em conexão efetiva com os detalhes correspondentes”³ (VIHMA, 1995, p.99, tradução nossa).

Os seguintes tópicos contidos na análise do produto como signo indicial não foram considerados: marcas de uso; outros traços; som de uso e barulho de um produto; cheiro de um produto e toque do material. Pois como falado anteriormente esses conceitos estão relacionados ao uso, assim como pela limitação da presente pesquisa, em razão de que os produtos analisados não estão presentes fisicamente para análise.

O terceiro modo, chamado de simbólico, está fundamentado no acordo e tem de ser aprendido. A interpretação do simbólico não pode ser deduzida apenas por perceber o objeto (CARDOSO, 2017). Nessa parte da análise o tópico “posições e posturas simbólicas” não foi levado em conta pelo mesmo motivo dos tópicos anteriores. A seguir, portanto, os tópicos da última parte da análise de Vihma (1995).

1. Símbolos gráficos

“O nome e o logotipo da empresa são símbolos que se referem ao fabricante. [...] Do mesmo modo, letras e números são símbolos de um determinado modelo e gama de produtos; eles os distinguem de outros modelos. [...]”⁴ (VIHMA, 1995, p.99, tradução nossa).

2. Cor simbólica

A cor simbólica em um produto pode ser referir a um hábito cultural, a exemplo do preto em funerais e ao tapete vermelho em cerimônias. Para a correta compreensão de sua aplicação é necessário um conhecimento do conteúdo da referência simbólica (VIHMA, 1995).

³ Figures drawn on the form may refer the real functions of the product and be in actual connection with corresponding details.

⁴ The name and logotype of the company are symbols which refer to the manufacturer [...] In the same way, letters and numbers are symbols of a certain model and range of products; they distinguish them from other models. [...]

“A cor simbólica é aprendida. Nesse sentido, ela difere de uma cor como signo icônico, que pode ser uma impressão pessoal de um possível significado”⁵ (VIHMA, 1995, p. 99, tradução nossa).

3. Formas simbólicas

O signo simbólico é interpretado de acordo com o hábito cultural. A princípio, qualquer forma pode ser símbolo de algo. Mas, no meio cultural, as formas simbólicas não são tão livres assim. O símbolo é primeiro estabelecido por pessoas, depois ele é conhecido e só então pode funcionar e ser útil (VIHMA, 1995).

4. Material simbólico

O material de um produto pode funcionar como um signo simbólico, a exemplo do material de indumentária que pode se referir a um status social e ao caráter de um evento (VIHMA, 1995).

Concluindo o método de análise semiótica de Susan Vihma, estabelece tópicos bem direcionados para o design de produto que auxiliam no direcionamento da análise. Na próxima subdivisão, será correlacionado o método de Santaella com de Vihma.

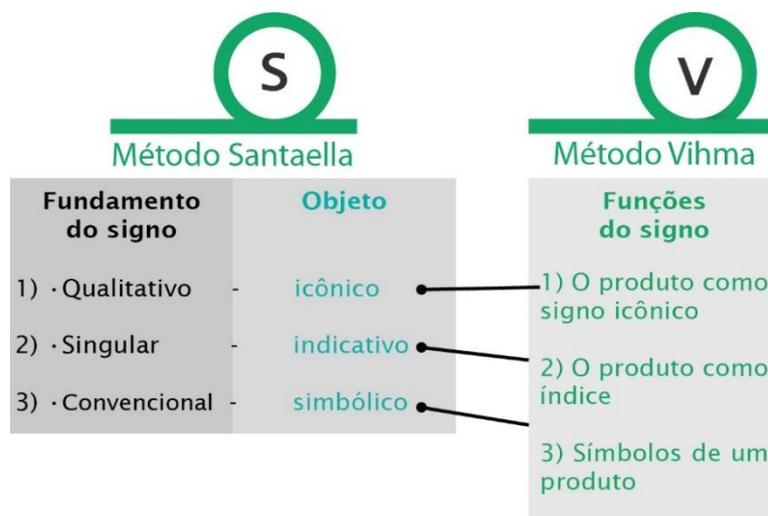
2.3.3 Correlação entre o método de Santaella e de Vihma

Observando o método de Santaella foi possível identificar que sua aplicação é mais ampla e mais completa do que o de Vihma. Porém, o método de Vihma é mais específico e delimitado para o design de produtos. A partir disso, uma correlação entre os dois métodos, no qual o método base utilizado será o da Santaella, que segue a ordem interna do signo como sequência de análise. Será adicionado ao método de Santaella o método de Vihma na etapa da relação do signo com seu objeto.

⁵ The symbolic colour is learned. In this sense, it differs from a colour as an iconic sign, which may be a personal impression of a possible meaning.

O método de Santaella apresenta um percurso de análise amplo, que aborda separadamente o fundamento do signo em primeira instância e posteriormente a relação do signo com o objeto, mesmo que, na percepção do signo pelas pessoas, essa ordem não exista e aconteça simultaneamente. Os tópicos detalhados e direcionados para o design de produtos de Vihma ajudam a delimitar a análise da relação do signo com seu objeto e norteiam o caminho a ser seguido. Abaixo, uma imagem que mostra onde o método de Vihma se relaciona com o de Santaella.

Figura 24 - Correlação de método Santaella e Vihma



Fonte: elaborado pelo autor

A correlação entre esses dois métodos também apresenta conceitos relevantes da semântica que é uma área importante para compreensão de como os produtos comunicam seu uso. Sendo assim, a convergência entre esses dois métodos resulta em uma ferramenta de análise semiótica que abrange conceitos da semântica e considera tanto os significados representacionais como os não representacionais, envolvendo, portanto, as funções simbólicas e práticas dos produtos.

3 METODOLOGIA

Este trabalho apoia-se nas concepções de pesquisa visual e qualitativa dos autores Lakatos e Marconi (2001), Noble e Bestley (2013), e MURATOVSKI (2015). Trata-se de uma investigação interpretativa de cunho aprofundado sobre a questão das funções utilitárias e simbólicas nos produtos utilitários *geeks* signos de filmes das franquias Star Wars e Marvel.

A pesquisa está fundamentada em uma revisão da literatura e de dados examinados de maneira indutiva por ser uma análise do pesquisador. Apresenta como linha teórica a premissa sócio construtivista, isto é, leva em consideração a linguagem e a cultura no meio social como desenvolvedores de conhecimento (BOIKO, ZAMBERLAN, 2001). A estratégia de pesquisa é narrativa, e o método utilizado foi análise semiótica com aplicação de combinação de técnicas (SANTAELLA, 2005; VIHMA, 1995).

3.1 Coleta de dados

O material para análise foi composto de imagens dos produtos obtidas nos sites Think Geek e Nerdstore. Foi executado *download* das imagens nos formatos JPEG e PNG. Os filmes das franquias Star Wars e Marvel foram assistidos pelo pesquisador e o acesso ocorreu de diversas formas como: o serviço de *streaming* Netflix, o aluguel de filmes no Youtube e a compra no Google Play. A coleta e escolha dos produtos analisados se deu entre abril de 2017 e abril de 2018.

3.1.1 Seleção de franquias e sites

Para escolher quais franquias cinematográficas abordar na pesquisa, foram levadas em conta a lucratividade e a preferência das franquias pelo público *geek*. Inicialmente, foi pensado apenas que uma franquia seria suficiente como referência dos produtos *geek*. Mas foi estabelecido que duas franquias ofereceriam maior possibilidade de diversidade de produtos.

Segundo Barbosa (2017), do site “Aficionados”, as três maiores franquias em desempenho de bilheteria do mundo são:

- Em primeiro lugar o Universo Cinematográfico da Marvel, com 16 filmes e arrecadação total de \$12,345,653,421.
- Em segundo lugar Harry Potter, com 9 filmes e arrecadação total de \$8,539,253,704.
- Em terceiro lugar Star Wars, com 9 filmes e arrecadação total de \$7,516,234,702.

Em relação à preferência do público foi considerado a quarta edição da pesquisa Geek Power realizada pelo Omelete Group em parceria com o Ibope Conecta. Com mais de 26 mil participações, a pesquisa mapeou o perfil do *geek* brasileiro (a mesma pesquisa referenciada no subtópico público geek, pág. 14). De acordo com a pesquisa, a franquia Star Wars com 21% foi escolhida como preferida; seguida da Marvel com 18%; e Harry Potter com 13%. O filme preferido de 2015 que mais levou votos foi Star Wars: O Despertar da Força com 28% (ADNEWS, 2016). Cruzando os dados da lucratividade com a preferência do público, as franquias escolhidas foram Star Wars e Marvel.

Figura 25 - Cartaz Star Wars The Last Jedi



Fonte: google imagens

Figura 26 - Cartaz Vingadores



Fonte: google imagens

As lojas online escolhidas como recorte para a busca de objetos de estudo foram a Thinkgeek e Nerdstore. As escolhas desses sites são justificadas nos parágrafos seguintes.

De acordo com LeBret (2017), contribuidor do site Forbes, o Thinkgeek está entre os cinco melhores sites para se comprar presentes únicos. De acordo com ele, a loja online fornece uma grande variedade de opções, que são uma mistura de itens divertidos e úteis inspirados no mundo da ficção científica e da fantasia.

A Nerdstore é uma loja virtual brasileira criada pelo grupo Jovem Nerd que promove a interação com seu público alvo, seja em redes sociais ou encontros físicos em eventos, gerando identificação dos consumidores com o conteúdo do site e criando um censo de comunidade que contribui para a construção de laços afetivos com os clientes (RIBAS, et al. 2017)

3.1.2 Breve contexto sobre as franquias escolhidas

Para melhor compreensão do universo representado nos produtos analisados, é realizada uma breve introdução sobre as franquias Marvel e Star Wars, a história abordada em seus filmes e seus personagens marcantes.

Começando com Star Wars, após um período de recessão na indústria cinematográfica no começo da década de 60, as grandes produtoras se mostraram mais abertas a novos cineastas com novas ideias possibilitando abordagens diferenciadas, abrindo espaço na década de 70 para um grupo de jovens vindos ou influenciados pelos cursos de cinema das universidades americanas (FERRARAZ JUNIOR, 2012). George Lucas foi um desses jovens. Ele garantiu que o filme Star Wars fosse produzido pela sua empresa, a LucasFilm, além de reter os direitos sobre as possíveis continuações do filme, sua trilha sonora e especialmente, os direitos de licenciamento da marca (TAYLOR, 2015).

Após o sucesso alcançado pelo filme de 1977, Lucas não só recuperou o dinheiro gasto na produção do filme como alcançou lucro suficiente com a venda de brinquedos e produtos derivados. O enorme sucesso do primeiro filme da saga estabeleceu o gênero ficção-científica como um dos mais lucrativos, além de servir de exemplo de estratégia de distribuição, produção e marketing (FERRARAZ JUNIOR, 2012).

O primeiro filme lançado de Star Wars em 1977 é o chamado Episódio IV Uma Nova Esperança, o que o coloca como o quarto filme cronologicamente da série. Na

trilogia original de Star Wars a trama de fundo é a constante guerra civil intergaláctica entre o Império que domina a galáxia com vasto poderio bélico e os Rebeldes, única resistência e ameaça contra o regime ditatorial (BONA e PERTUZZATTI, 2010).

Com essa premissa básica é possível observar principalmente no Episódio IV que George utilizou a jornada do herói de Joseph Campbell, para trilhar o caminho de seu personagem principal Luke Skywalker. Trata-se de três etapas básicas: primeiro a partida, o chamado a aventura; segundo a iniciação, é onde o herói irá enfrentar um caminho de provas e lutar contra tentações; em terceiro o retorno, contendo a recusa da volta, a fuga mágica, o resgate com auxílio e a liberdade para viver (SANTOS e FERREIRA, 2015). Portanto, Luke, um jovem fazendeiro de um planeta deserto se junta aos Rebeldes para combater o Império, e nesse meio tempo ele descobre mais sobre o passado de sua família e seu lugar nesse embate.

Se por um lado existe o herói, do outro está o vilão, Darth Vader, o antagonista, mais máquina do que homem, um ser completamente obscuro. Sua armadura, máscara de gás e voz sintetizada fortalecem a imagem desumanizada, que em termos míticos retrata a perda de suas qualidades humanas por algum sortilégio ou imprudência. Esses tipos de personagens são levados a se transformar em criaturas híbridas ou simplesmente monstros, um estado imposto como castigo por escolhas mal tomadas, que é o caso de Darth Vader, fato que se revela durante os próximos filmes (SANTOS e FERREIRA, 2015).

O vilão da história ao longo dos filmes se mostra como peça chave e principal força motriz do enredo. Logo, não somente seu visual distinto e marcante o transformaram em um personagem mundialmente reconhecível, mas, sua história, seus trejeitos, suas ações e o cuidado da trilha sonora, tudo foi moldado para que Vader simbolizasse o próprio mal.

Na nova trilogia chamada de *prequels*, iniciada com o filme “Episódio I: A Ameaça Fantasma” (1999) mostra como Anakin, um *jedi* com imenso potencial é seduzido pelo lado negro da força se tornando Darth Vader. A trilogia *prequels*, ampliou a construção de mundo de Star Wars e perpetuou ainda mais a devoção dos fãs a franquia. Foram gerados novos jogos, quadrinhos e séries animadas a partir dos filmes, aumentando o leque de personagens, armas, naves e veículos.

Após a venda da saga para a Disney em 2015, foi iniciada uma nova trilogia, essa se passando após o Episódio VI (1983), o último da trilogia original. Estes filmes

criaram novos personagens como o BB8, um carismático robô que segue o legado do R2D2, um robô extremamente esperto que auxilia os heróis em suas aventuras. Novos personagens são introduzidos como principais, dentre eles Rey e o vilão Kylo Ren, neto do Darth Vader.

A outra franquia presente nos produtos analisados é a Marvel Comics, uma editora de quadrinhos norte americana fundada na década de 30 por Martin Goodman, que ganhou grande notoriedade no início da década de 60, quando se consolidou como uma das grandes editoras de quadrinhos com a criação do grupo Quarteto Fantástico por Stan Lee e Jack Kirby, e de seu herói mais popular o Homem Aranha (JUNIOR, 2013).

O setor do cinema intitulado Marvel Studios a partir dos anos 2000 traçou um projeto baseado no que fizeram nos quadrinhos. Cada filme do estúdio teria relação com filmes de outros personagens, e todos eles poderiam aparecer nos filmes dos outros personagens. A Marvel Studios iniciou seu projeto com a chamada “primeira fase”, quando produziu seis filmes: O Incrível Hulk (2008); Homem de Ferro (2008); Homem de Ferro 2 (2010); Thor (2011); Capitão América O Primeiro Vingador (2011) e Os Vingadores (2012) (COSTA e ORRICO, 2016).

Uma das grandes equipes criada pela Marvel são os X-men, eles são “mutantes”, indivíduos que nasceram com habilidades especiais. Dentre os personagens mais populares e importantes dos X-men está o Wolverine, um anti-herói. Essa denominação é utilizada para definir personagens com dilemas morais e natureza falha, que cansados de injustiças e corrupção na sociedade buscam fazer justiça com as próprias mãos.

Wolverine passou por um experimento já após muitos anos vividos, ele foi utilizado como cobaia para a implantação de *adamantium* (ferro quase indestrutível no universo da Marvel) nos seus ossos. O *adamantium* proporcionou as famosas garras metálicas ao personagem, característica simbólica mais marcante do mutante.

Outro personagem bastante conhecido é o Thor. “Baseado no deus Thor da mitologia nórdica, o personagem é uma criação de Stan Lee e Jack Kirby inspirado nas lendas nórdicas” (MACHADO, 2015, p. 127).

Bem como na mitologia original, nos quadrinhos Thor também porta o martelo *mjolnir*, uma arma capaz de criar tempestades, gerar raios, abrir portais, desferir

golpes poderosos e possibilitar que ele voe (MACHADO, 2015). Tanto no cinema como nos quadrinhos Thor se junta aos Vingadores para defender a Terra da invasão do seu meio-irmão Loki.

É relevante destacar também o primeiro herói criado pela Marvel, o Capitão América. Ele foi criado durante a segunda guerra mundial como uma forma de propagar a visão e os valores da sociedade norte americana.

Após o fim da Segunda Guerra Mundial o Capitão América se tornou um personagem com pouco uso, até que não foi mais aproveitado nos quadrinhos pela Marvel. “Em 1964, Stan Lee reviveu o Capitão América, afirmando que ele havia caído de um avião no Atlântico Norte nos últimos dias da guerra e que passou as últimas décadas congelado, num estado de morte aparente” (CHAGAS, 2008, p.146).

3.1.3 Seleção de produtos

A seleção de produtos para este estudo é caracterizada como Etapa 1. Ela consiste na escolha desses objetos a partir de um filtro nos sites Thinkgeek e NerdStore. O filtro é composto pelas seguintes observações:

- Os objetos selecionados devem ser utilitários (função prática);
- A sua representação da cultura geek precisa estar referenciada nos filmes das franquias Star Wars e Marvel;
- Não serão considerados brinquedos, decorações, suvenires, acessórios, ornamentos e vestuário (que compõem peças de moda em geral).

Segundo Santos (2015), roupas e acessórios são objetos de consumo que fazem parte de produtos de moda, e por acessórios são compreendidos os produtos compostos por têxtil: lenços, chapéus, luvas, cintos, guarda-chuvas e bijuterias, além de bolsas, carteiras e calçados.

Por vestuário e ornamento entende-se: “[...] um conjunto formado pelas peças que compõem o traje e por acessórios que servem para fixá-lo ou complementá-lo [...] tem múltiplas funções cujas origens são complexas, não podendo ser reduzido unicamente à sua funcionalidade [...]” (NACIF, 2007, p.1).

Devido às suas especificidades, os produtos de moda necessitam de um estudo mais direcionado e aprofundado, e não serão levados em consideração nesse trabalho.

Trinta e quatro produtos foram selecionados através dos filtros. Após uma análise prévia foi identificado que muitos objetos apresentavam a mesma referência, e a mesma função utilitária, o que acarretaria em análises repetitivas.

Buscando selecionar os produtos mais significativos foram definidos novos critérios. A primeira limitação foi que os objetos deveriam ser o produto em si, e não um gerador de outro. Ao exemplo de máquina de fazer *waffle*, no qual o *waffle* gerado apresenta o formato de uma nave de Star Wars. Nesse caso a representação mais importante está no *waffle* e não nos rebaixos do formato da nave presentes no produto.

Foi observado também que esses objetos eram destinados ao ambiente residencial, seja para uso individual ou coletivo. Portanto, o segundo critério criado foi dividir os produtos em grupos onde cada grupo consistisse em um ambiente específico: cozinha, sala, quarto oficina e *home office*.

Posteriormente foram priorizados os produtos que não apresentavam repetição de referências dentro do grupo, e caso a função utilitária fosse repetida, a representação deveria ser obrigatoriamente diferente.

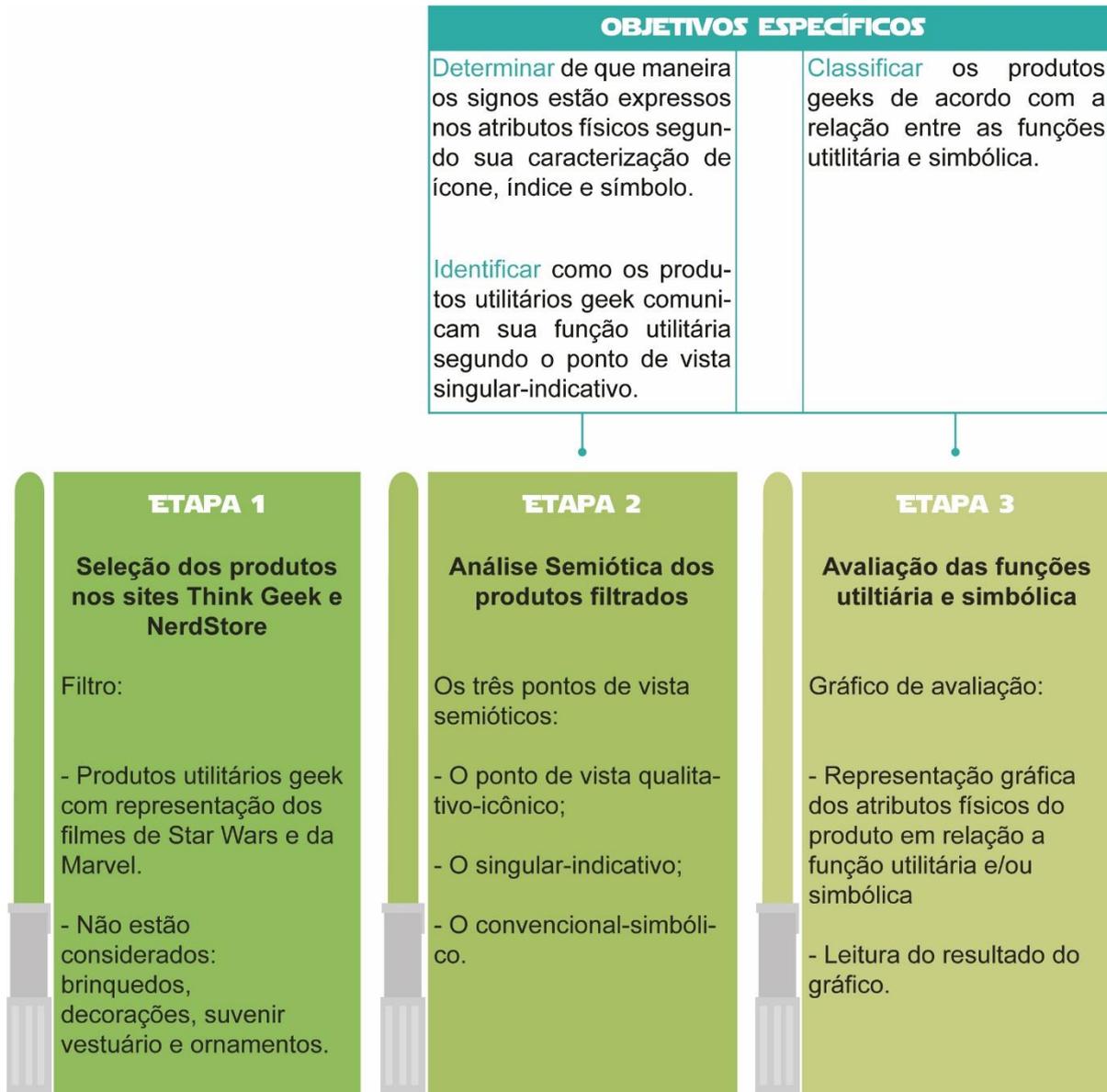
Se o produto fosse um conjunto de objetos, ele só seria selecionado se todos os objetos tivessem a mesma referência. Um conjunto de copos por exemplo, com representações de vários personagens diferentes não seria escolhido.

Após essas limitações, o último filtro consistiu em uma imposição numérica. O grupo com o menor número de produtos, seria o padrão para os demais. Logo, cada grupo ficou com três produtos, e como foram criados 5 grupos, foram selecionados 15 (quinze) objetos.

3.2 Etapas do método

Abaixo estão os objetivos específicos e as etapas do método em que eles são respondidos.

Figura 27 - Etapas do método



Fonte: elaborado pelo autor

3.3 Ferramenta de análise semiótica

A ferramenta utilizada para analisar os produtos na Etapa 2 do método foi a análise semiótica, resultante da correlação feita entre o método Santaella (2005) e o método Vihma (1995). A ferramenta seguiu o caminho das relações internas do signo de Peirce, mas tem o seu limite ao fim da análise da relação do signo com seu objeto, não levando em conta o nível interpretante, não envolvendo consulta aos usuários.

Figura 28 - Ferramenta de análise semiótica desenvolvida a partir dos métodos de Santaella (2005) e Vihma (1995)

Fundamento do signo	Objeto
1) Qualitativo Cores, linhas, volume, dimensão, luminosidade, composição, forma.	Icônico (produto) a) a tradição da forma; b) cor semelhante; c) material semelhante; d) metáfora
2) Singular Que índices apresenta de sua origem? De seu ambiente de uso?	Indicativo (produto) a) uma forma indicadora (affordance e metonímia); b) luz e sons sinalizadores; c) figuras gráficas no produto
3) Convencional Analisam-se os padrões do design e os padrões de gosto a que esses designs atendem. Que horizontes de expectativas culturais eles preenchem?	3) Simbólico (produto) a) símbolos gráficos; b) cor simbólica; c) formas simbólicas; d) material simbólico

Fonte: elaborado pelo autor

Após realizar um teste piloto, foi possível observar que alguns pontos da ferramenta de análise semiótica não se enquadravam aos produtos *geek*, ou eram repetitivos entre os objetos. O tópico “ambiente semelhante” não se enquadra, e o tópico “estilo” é repetitivo.

O “ambiente semelhante”, segundo Vihma (1995) é a capacidade do produto se referir ao ambiente para o qual ele foi projetado. Foi identificado, a partir das análises, que esse tópico funciona melhor com produtos pensados e projetados para pertencer a determinado ambiente. Portanto, não se aplica aos objetos analisados.

Já o tópico “estilo” do signo icônico, é redundante dentre os artefatos, uma vez que eles apresentam um estilo com características em comum, não apresentando diferença significativa entre os objetos.

No ponto de vista “singular”, o tópico “que indicações contém da faixa de usuário a que se destina” foi desconsiderado das análises por terem respostas similares entre todas as análises, o público e a faixa etária são semelhantes, logo, foi retirado para evitar repetições. Por último, outro tópico que foi desconsiderado é “os traços de uma ferramenta”, que são os índices no produto que indicam como ele foi produzido. Foi percebido que esse tópico respondia à mesma pergunta contida no singular: “que índices apresenta de sua origem”.

Com isso, considerando as limitações da pesquisa, a ferramenta de análise semiótica manteve as perguntas e os tópicos mais restritos e focados nesse tipo de produto utilitário geek.

3.4 Instrumento de avaliação das funções utilitárias e simbólicas

Para classificar os produtos em relação à proximidade da função utilitária e simbólica (Etapa 3 do método), foi desenvolvido um instrumento de avaliação com base na escala de Likert. De acordo com Allen e Seaman (2007) essa escala é um formato utilizado para classificação em pesquisas. Nela, os entrevistados classificam o objeto de pesquisa de acordo com uma gradação de 5 ou 7 níveis que vão de alto para baixo, ou melhor para pior.

Amaro, Póvoa e Macedo (2005) esclarecem que o inquirido na pesquisa deve escolher entre cinco níveis: concorda totalmente, concorda, sem opinião, discorda, discorda totalmente. Segundo os autores, é atribuído um valor numérico aos níveis: -2, -1, 0, +1, +2 ou utilizando pontuações de 1 a 5.

Para esse estudo, o usuário não será levado em consideração, portanto essa escala será utilizada como instrumento para mensurar a variação entre a função utilitária e simbólica dos produtos. Como definido anteriormente, os objetos analisados são produtos utilitários *geek*, logo, todos eles apresentam função utilitária e simbólica. Buscando uma maior precisão na escala, foi definido que a constituição do produto

deveria ser analisada separadamente: forma, cor, material, dimensão, grafismo e luminosidade. Atributos que são considerados na análise semiótica da etapa anterior.

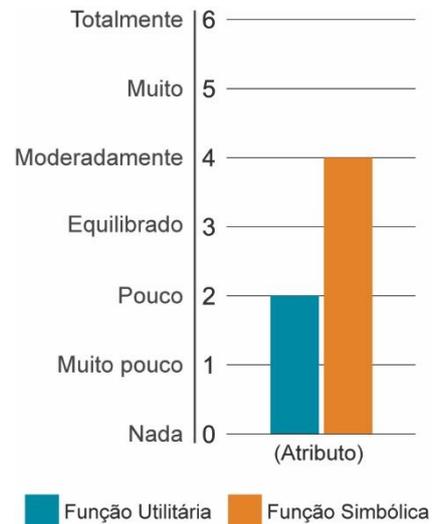
A representação gráfica da variação dos atributos entre a função utilitária e simbólica a partir da escala de Likert se deu da seguinte maneira: foi criada uma escala única que varia do 0 a 6 relacionada ao utilitário e ao simbólico; onde o zero significa nada, e o 6 significa totalmente (Gráfico 1). Dessa maneira, um atributo como a forma pode ter sua função simbólica no nível 4 (moderadamente referente ao simbólico), e conseqüentemente ter a função utilitária no nível 2 (pouco referente a função utilitária).

Isto é possível, pois a concepção desses objetos *geek* partem do foco deste estudo, que é a função utilitária e simbólica. Portanto, outras funções e dimensões desses artefatos não são analisadas. Logo, a parte utilitária e a simbólica somadas nesse caso resultam em 100%, sendo 100% igual a 6 (totalmente) na escala, e 0% igual a 0 (nada) na escala.

Além disso, a compreensão é de que essas funções são inversamente proporcionais. Tendo em vista isso, como mostrado no gráfico acima, se o atributo teve como resultado 4 (moderadamente) na função simbólica, é porque 2 níveis (pouco) foram relacionados à função utilitária. Sendo assim, o atributo é moderadamente referente à função simbólica por que também apresenta característica pouco utilitária.

A soma da função utilitária e simbólica de cada atributo sempre será 6 (100%), e como essas duas funções são analisadas como inversamente proporcionais, o que falta em uma função para completar o 100%, estará na outra. Isto permite que um atributo como a cor, possa ter um resultado totalmente simbólico e nada utilitário. Esses atributos analisados individualmente possibilitam que eles sejam categorizados como totalmente referentes à função utilitária ou à função simbólica. O que não ocorreria se o produto fosse analisado sem essa divisão, porque são produtos utilitários *geek*, logo, todos eles apresentam função utilitária e simbólica.

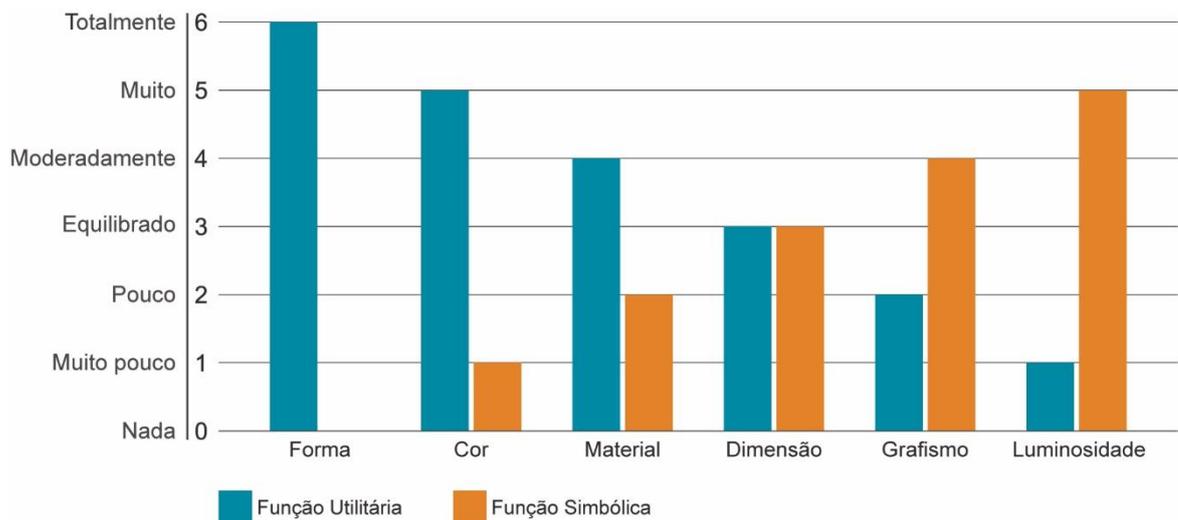
Gráfico 1 - Escala de avaliação criada a partir da escala de Likert



Fonte: elaborado pelo autor

O gráfico 2 apresenta os 6 atributos de um produto que são levados em conta na análise semiótica. O gráfico busca mostrar as diversas possibilidades que um atributo pode ter como resultado, indicando se ele é mais relacionado à função utilitária ou à função simbólica, ou se é equilibrado, e os níveis de variação que podem ocorrer.

Gráfico 2 - Variados níveis de possibilidade das funções utilitária e simbólica nos atributos



Fonte: elaborado pelo autor

Para melhor compreensão do que cada nível da escala significa, segue abaixo um pequeno glossário com significado dos adjetivos no contexto da análise.

Totalmente referente à função utilitária ou à simbólica: o atributo se relaciona completamente com a função de uso ou com o objeto imediato.

Muito relacionado à função utilitária ou à simbólica: o atributo é em sua grande maioria associado a função utilitária ou simbólica, com apenas pequenos detalhes e concessões para a outra função.

Moderadamente referente à função utilitária ou à simbólica: é quando o atributo está um pouco mais relacionado com uma função do que com outra, sendo possível identificar as duas funções sem grandes dificuldades, porém, tendo ainda uma delas como preponderante.

Equilibrado: o atributo encontra-se dividido entre as duas funções, podendo ocorrer do utilitário e do simbólico estarem igualmente fáceis de serem reconhecidos, com concessões para ambos os lados, ou estarem extremamente relacionados entre si.

Pouco relacionado à função utilitária ou à simbólica: existem elementos no atributo que se relacionam com uma das funções, mas não é maioria. Pode ser mais que um, ou apenas um, porém relevante.

Muito pouco referente à função utilitária ou à simbólica: detalhes, pequenos elementos, ou uma ligação fraca com uma das funções. Está presente, é reconhecível, mas não atrapalha a identificação predominante da outra função.

Nada relacionado à função utilitária ou à simbólica: não apresenta nenhum elemento, nem ligação em nenhum nível com uma das funções, é a ausência da função utilitária ou simbólica no atributo.

Os níveis de gradação (*totalmente, muito, moderadamente*, e os demais) estão destacados em itálico para melhor compreensão do leitor nas análises dos produtos e na discussão.

Por último, cabe ressaltar que quando é tratado de “função simbólica” nas análises, essa engloba as possibilidades de representação icônica, indicial e simbólica, e não somente a função do signo simbólico. Mais precisamente, a função simbólica está relacionada à função de signo do produto em correspondência às franquias Marvel e Star Wars que é o recorte do presente estudo. Logo, representações simbólicas de outro objeto dinâmico que não sejam estes, podem estar citadas nas análises, mas não são o foco, não fazem parte e não tem peso nas avaliações das funções utilitárias e simbólicas dos produtos.

4 ANÁLISE DOS PRODUTOS

A análise foi realizada seguindo os grupos em que os produtos foram divididos, e segue a seguinte sequência: primeiro os produtos para cozinha, em segundo os de sala, em terceiro os objetos para quarto, em quarto os produtos para oficina, e em quinto os objetos para *home office*.

A análise de cada produto ocorreu em duas partes: a primeira foi a análise semiótica, que contém os três pontos de vista semióticos e a conclusão da análise semiótica; e a segunda parte refere-se à avaliação das funções utilitária e simbólica.

4.1 Produto para cozinha 01: Mixer Sabre de Luz

Figura 29 - Mixer sabre de luz Star Wars



Fonte: <<https://www.thinkgeek.com/product/joqj/>>

4.1.1 Análise semiótica do produto para cozinha 01: Mixer Sabre de Luz

O ponto de vista qualitativo

Há uma divisão cromática no produto: o azul presente nas hastes e nos protetores das lâminas, e o acabamento cromado do cabo. A superfície cromada é espelhada, refletindo as luzes do ambiente. O cromado apresenta tons de cinza. Em uma área equivalente a um terço do cabo há detalhes em preto, cor que também se repete nos fios. O amarelo aparece em detalhes menores no cabo.

As linhas retas são predominantes no produto. No protetor das lâminas as linhas são curvas. A dimensão do produto está aparentemente de acordo com as dimensões padrões do *mixer*. A forma é predominantemente simétrica, com exceção de alguns detalhes como o cabo e botões.

A composição acompanha uma sequência entre o cabo, a haste e o protetor da lâmina, não apresentando ruído. Porém, na junção entre a haste e o cabo, há uma quebra na sequência da forma, que apresenta um diâmetro maior na pega, mudando para um diâmetro menor na haste. Porém, isso não compromete a harmonia da forma do produto.

O ponto de vista icônico

A tradição da forma (tipo ideal): a forma é similar ao tipo ideal de outros *mixers*. Apresenta orientação vertical com um cabo cilíndrico com diâmetro maior, uma haste que também é um cilindro com diâmetro menor, além do protetor das lâminas em forma convexa que lembra uma cúpula (figura 30).

Figura 30 - *Mixer* em comparação



Fonte: editado pelo autor a partir de imagens do Google

Em relação ao seu objeto dinâmico, ou seja, o tamanho do *mixer* em comparação com o tamanho do sabre de luz *jedi* de Anakin Skywalker (figura 31), está menor. O cabo do produto é um pouco menor do que o cabo do sabre, isso ocorre também com as listras em preto que na arma são mais volumosas. Porém a diferença maior está no tamanho da haste com o equivalente à lâmina laser do sabre de luz que nos filmes se apresenta mais alongada.

Cor semelhante: a cor do cabo é similar à cor do cabo dos sabres de luz, a cor da haste e do protetor da lâmina é similar ao feixe de luz azul, que não só é característico das armas dos *jedi*, como nesse caso especificamente também do personagem Anakin Skywalker.

Material semelhante: o material utilizado é ABS com acabamento cromado no cabo que representa por semelhança a aparência do material utilizado no cabo do sabre no filme. O acabamento metalizado se estende a haste (também de ABS), que em conjunto com a cor azul representa por semelhança o feixe de luz. Nesse caso é possível perceber que a cor e o acabamento no material se aproximam do sabre de luz, mas o material em si não apresenta semelhança. Já o material é comum em relação aos demais *mixers*, ou seja, a lâmina de aço e o corpo feito de polímero. Portanto, o material plástico apresenta um acabamento que simula outro material (o metal), que por sua vez é semelhante ao material da arma *jedi*.

Figura 31 – Produto e Sabre de luz



Fonte: editado pelo autor a partir de imagens do Google

Metáfora: a metáfora reside no produto como um todo. A semelhança entre o objeto e a arma jedi está na estrutura, forma, cor e dimensionamento. Nos filmes a arma quando não está em uso é apresentada apenas como o cabo e para que seja possível utilizá-la é necessário acionar um botão para que o feixe de luz apareça a partir do cabo. O mesmo acontece com o *mixer*, para que ele seja ligado é preciso acionar o botão de ligar que faz a hélice girar. Outra metáfora observada é na divisão do produto entre cabo e haste, e cabo e feixe de luz, ambos “desmontáveis”.

Figura 32 - *Mixer* desmontado



Figura 33 - Cabo do sabre de luz



Fonte: Google Imagens

Fonte: <<https://www.thinkgeek.com/product/joqj/>>

Este produto ainda apresenta a metáfora pela função utilitária. Assim como o sabre que corta com o feixe de luz, o *mixer* corta com suas lâminas.

O ponto de vista singular

Compreendendo que o produto é feito de ABS, e observando a orientação cilíndrica, é possível notar que seu processo de fabricação é realizado por injeção em um molde, resfriado e endurecido no formato desejado. Isso ocorre de maneira separada para cada peça. Como o ABS não apresenta a qualidade do acabamento metalizado, as peças passam pelo processo de pintura.

O diâmetro da cúpula é maior que as demais partes. Aliado à forma transmite a sensação de segurança, e orientam o usuário a utilizá-la como base para que o produto fique guardado na vertical, indicando que um local com superfície plana é o ideal para guarda-lo. Como o objeto é um *mixer*, seu ambiente comum é a cozinha.

O ponto de vista indicativo

Uma forma indicadora (*Affordance* e Metonímia): no cabo podem ser observados *affordances* como o botão amarelo de forma circular (Figura 34), que indica onde deve ser apertado para ligar o produto, além da alça que se localiza na extremidade superior e acompanha a cor fio, indicando que o objeto pode ser guardado pendurado.

Existe outro *affordance* no cabo que não foi possível ser identificado pelas imagens. O *affordance* do controle giratório da velocidade do *mixer* só foi observado em um vídeo no Youtube (figura 35), em que na etapa de exploração que antecede o uso, o usuário examina o produto. Na figura 36 está destacada a peça giratória que aciona as diferentes velocidades do *mixer*.

Figura 34 - *Affordance* no cabo



Fonte: imagem do site thinkgeek e editada pelo autor

Figura 35 - Etapa de exploração do *mixer*



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=vFRCuUph5oM>>

Figura 36 - peça giratória *mixer*



Fonte: imagem do site thinkgeek e editada pelo autor

Na parte inferior e interior do cabo está localizado o *affordance* que indica onde o eixo deve ser encaixado. Na extremidade do eixo está a forma complementar que sinaliza que a peça deve ser encaixada e girada para se conectar ao cabo.

Na figura 37, nota-se a cúpula protetora e a hélice, que juntas são a metonímia presente no produto que o identifica como um *mixer*.

Figura 37 - eixo de encaixe *mixer*



Fonte: imagem do site thinkgeek e editada pelo autor

Figuras gráficas no produto: as figuras gráficas que apresentam ligação com a função utilitária do produto são o símbolo de ligar/desligar, e o arco segmentado que indica a gradação de velocidade do *mixer* (Figura 38).

O índice de gradação de velocidade localizado na parte superior do cabo não é suficiente para comunicar sua função utilitária, devido à peça giratória que acompanha o movimento circular de mudança de velocidade não ser melhor sinalizada, o que causa a impressão de ser uma extensão do cabo e não uma peça separada. O índice gráfico também pode ser interpretado como uma representação do sabre de luz, devido a sua similaridade com a forma e as cores utilizadas para simbolizar a arma *jedi*, o que está coerente com o objeto dinâmico, porém dificulta a identificação da sua utilidade.

Luz e sons sinalizadores: não há luz sinalizadora no objeto. Acredita-se que o *mixer* apresenta sons sinalizadores que são feedbacks identificadores tanto de que o

Figura 38 - índice gráfico de velocidade do *mixer*



Fonte: imagem do site thinkgeek e editada pelo autor

produto está funcionando, como de que está operando em diferentes velocidades, logo diferentes sons para cada velocidade.

O ponto de vista convencional

O padrão de design acompanha os produtos geek, no qual muitos atributos do objeto são representações da cultura geek. O que se pretende alcançar com esse *mixer* é criar uma dimensão lúdica que remeta à saga Star Wars, e mais precisamente aos *jedi* e suas armas icônicas.

O ponto de vista simbólico

Símbolos gráficos: o botão amarelo do cabo apresenta o símbolo convencional de liga/desliga que funciona como índice. O produto não contém símbolos relacionados com sua representação do filme.

Cor simbólica: a cor como símbolo no *mixer* deriva diretamente de seu caráter icônico. No cabo, o acabamento metalizado com aparência cromada representa um material nobre, de boa qualidade e resistência.

No *mixer*, a pintura do cabo procura transmitir os significados do acabamento cromado, que também estão ligados aos sabres de luz, uma vez que eram armas utilizadas por guerreiros honrados e defensores da democracia. Logo, o aspecto limpo, brilhoso, reluzente e resistente do cromo era essencial para simbolizar a arma.

As cores mais comuns dos sabres de luz *jedi* são verde e azul. O verde nos filmes está mais relacionado com aqueles que buscam o domínio das disciplinas mentais e são geralmente enviados em missões diplomáticas. O azul nos filmes está ligado àqueles que defendem os interesses da república e concentram seu treinamento no combate. Especificamente no *mixer*, o azul presente na haste simboliza o azul não só das armas *jedi*, como do sabre de luz do personagem Anakin Skywalker, que era um guerreiro combatente da república antes de se corromper e se tornar Darth Vader.

Formas simbólicas: as formas simbólicas derivam do signo icônico e sua semelhança com o objeto dinâmico. As formas do cabo do *mixer* como representação

semelhante ao cabo da arma de Anakin Skywalker simboliza o poder que essa arma traz consigo. A capacidade de transformação de uma peça sem função (cabo), quando adicionada a outro objeto (haste) se tornando um objeto útil, simboliza a mesma relação formal com a arma *jedi*, um artefato que tem sua utilidade, porém só é usado em momentos necessários, e útil apenas quando completo (cabo e feixe de luz).

Material simbólico: o ABS não apresenta ligação com sabre. Porém seu acabamento procura transmitir as qualidades de outros materiais que se assemelham aos da arma *jedi*, como falado anteriormente o aço cromado.

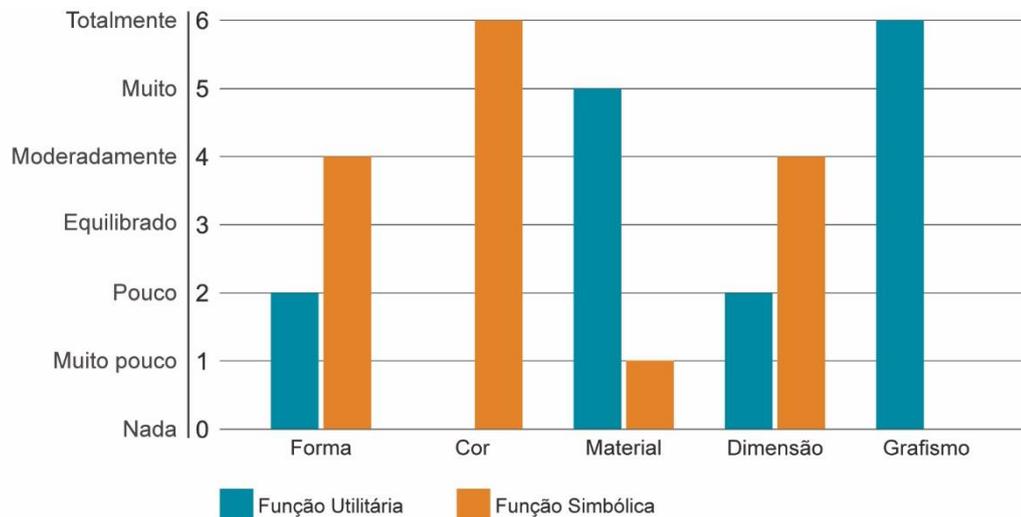
Conclusão da análise semiótica

Por ser um produto desmontável, o *mixer* contém significados diferentes quando separado e completo. Desmontado, o cabo apresenta *affordances* como o botão de liga/desliga e a alça que indica a possibilidade de pendura-lo, que aliado com o cabo em si passam a ideia de que esse objeto faz alguma ação quando ativado e que isto é alimentado por energia. Porém, sem a haste e a metonímia presente nela (cúpula protetora da hélice), não é possível identificar o que é o produto, podendo ser apenas um souvenir ou um brinquedo devido à sua aparência icônica com o sabre de luz.

O *mixer* quando completo não apresenta nenhuma dúvida em relação à sua identificação e para que serve. Logo, a dificuldade de identificação quando separado não chega a ser um problema, uma vez que o produto é apresentado sempre completo. Porém, é relevante abordar sua compreensão quando separado para destacar o cabo e sua característica icônica tanto em relação à dimensão, quanto em relação à cor, acabamento e forma. Devido a sua estrutura e metonímia comum aos demais *mixers*, o produto não é difícil de ser reconhecido em relação à sua função utilitária. A função simbólica também não é prejudicada pela estrutura do *mixer* já que possui semelhança com o sabre de luz.

4.1.2 Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto de cozinha 01: Mixer Sabre de Luz

Gráfico 3 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de cozinha 01



Fonte: elaborado pelo autor

A forma está *moderadamente* relacionada à função simbólica, pois apesar de apresentar o cabo muito similar ao objeto dinâmico, traz uma orientação cilíndrica semelhante ao cabo dos outros *mixers*, além da haste e do protetor da lâmina que em suas formas pouco se relacionam com o feixe de luz.

As cores são *totalmente* relacionadas à função simbólica por serem signos icônicos e não apresentarem nenhuma ligação com a função utilitária.

O material está *muito* referente à função utilitária pois não apresenta nenhuma associação com a franquia Star Wars. Porém, seu acabamento busca simular outro material que está presente no cabo da arma.

A dimensão é *moderadamente* relacionada à função simbólica pois apesar do cabo aparentar estar de acordo com o tamanho do cabo da arma nos filmes, a haste do *mixer* está bem menor em relação ao feixe de luz.

O grafismo presente no botão de liga/desliga e a marcação de velocidade do *mixer* estão associados apenas ao uso, por isso é *totalmente* ligado à função utilitária.

É possível observar que o *mixer* mesmo pendendo para o lado simbólico, apresenta certo equilíbrio em seus atributos, o que demonstra sua fácil identificação como *mixer* e como representação do sabre de luz *jedi*.

4.2 Produto para cozinha 02: Faqueiro X-wing Star Wars

Figura 39 - Faqueiro star wars x-wing



Fonte: <<https://www.thinkgeek.com/product/1f9c/>>

4.2.1 Análise semiótica do produto para cozinha 02: Faqueiro X-wing

O ponto de vista qualitativo

Há no objeto duas zonas de cores: os tons de cinza com o branco e o preto do aspecto brilhoso e reluzente do cromado, e o preto brilhoso contido na parte preta, e em escala bem menor está o azul e o branco.

As linhas são predominantes retas na parte frontal e no meio. Na parte posterior as linhas retas são mescladas com linhas curvas nas extremidades, já na parte inferior há um eixo com linhas inclinadas que ligam a base circular. As dimensões gerais aparentam estar de acordo com as dimensões dos outros *knife blocks*, apesar de passar a ideia de ser menor devido ao volume ser inferior.

Percebe-se à primeira vista que o objeto é simétrico. Porém, as quatro preponderâncias que se localizam aproximadamente nas arestas da parte frontal são distintas em sua forma, apesar de terem tamanhos parecidos.

O meio do objeto apresenta uma forma de “x” alongada horizontalmente e extrudada em profundidade. O meio do “x” tem a forma de um hexágono com altura maior que a largura. Na parte posterior há quatro cilindros que se localizam próximos ao hexágono, porém cada um localizado em uma ponta do “x” (figura 40). A base redonda levemente abaulada é completamente simétrica.

Figura 40 - Parte posterior knife block



Fonte: Imagem retirado do site da Amazon e editada pelo autor

O ponto de vista icônico

A tradição da forma (tipo ideal): a forma não é similar ao tipo ideal dos *knife blocks*. Os mais comuns são blocos geométricos normalmente inclinados que acomodam as facas, outros apresentam formas icônicas com as mais variadas representações. A figura 41 ilustra os similares que guardam até seis facas e suas variações.

Figura 41 - *Knife blocks* similares



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

A similaridade na forma está apenas na inclinação, nos vazados para entrada das facas, e no cabo das facas aparente.

Cor semelhante: o acabamento metalizado não é similar às cores da nave *x-wing* dos filmes de *Star Wars*. O azul na marca *Star Wars* presente na base não é similar às cores utilizadas como padrão do logo.

Material semelhante: a partir do site de venda do produto (Thinkgeek), foi descoberto que o material utilizado no *x-wing knife box* é plástico. Portanto, o material simula a aparência do aço inoxidável com acabamento cromado, buscando seguir

uma continuidade com as facas que, essas sim, são feitas de aço inoxidável. O material plástico com acabamento cromado não é semelhante à nave *x-wing*. E em relação aos demais *knife box*, também não é comum, já que apresentam a madeira como principal material.

Metáfora: a metáfora está na forma do objeto que é semelhante à forma da nave da aliança rebelde. A principal oportunidade encontrada na forma da *x-wing* para adaptação como uma *knife box*, reside nos quatro canhões de ataque que foram adaptados como os protetores de lâmina (Figura 42). Além disso, a partir da forma do corpo da nave que assim como os canhões projeta-se para a frente, foi destinado o espaço para o maior protetor de lâmina no centro do produto. O meio do produto em forma de “x” e o hexágono no centro são similares à forma da nave. Também como metáfora visual há quatro elementos estéticos na parte posterior que representam as turbinas da nave.

Figura 42 - Metáfora na entre produto e nave x-wing



Fonte: elaborado pelo autor com base em imagens do google

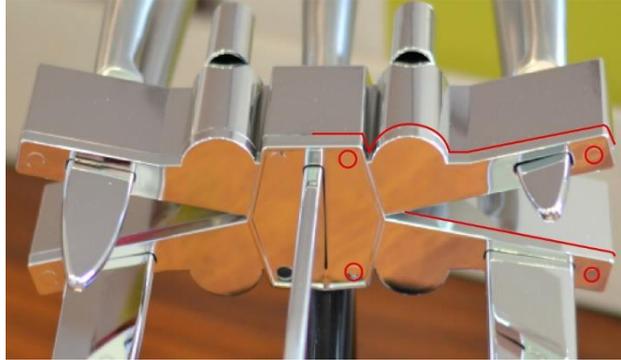
O ponto de vista singular

O site Thinkgeek descreve o material do produto como sendo plástico com acabamento metalizado, representando o aço inoxidável cromado.

Observando as imagens foi possível notar que existem parafusos na parte frontal do objeto. Tanto na forma hexagonal, no meio do produto, quanto nas pontas

do “x”, existem locais para a colocação de parafusos. Há um rebaixo na forma do “x” que indica onde o produto é encaixado. A partir disso, é possível verificar que o objeto é feito pelo processo de injeção com peças separadas. Após isso, passa pelos processos de pintura, sendo encaixado e parafusado.

Figura 43 - Detalhes de fabricação *knife block x-wing*



Fonte: Imagem do google editada pelo autor

As facas por serem feitas em larga escala e serem constituídas de apenas um material, indicam que seu processo de fabricação é comum ao de facas industriais.

O que pode ser observado da base é que ela é uma peça única, de plástico, feita pelo processo de injeção.

O produto indica que seu objeto de uso é a cozinha, por ser uma “caixa” que funciona como faqueiro. Como estas lâminas estão destinadas ao corte de alimentos, é indicado que esse produto deve ser usado e guardado no ambiente da cozinha.

O ponto de vista indicativo

Uma forma indicadora (*Affordance* e *Metonímia*): as bainhas na parte frontal com formas diferentes indicam qual tipo de faca deve ser encaixada na base. Na parte posterior, os vazados com larguras diferentes indicam qual faca deve ser colocada em cada vazado. A base é um *affordance* que mostra que o produto deve ser guardado em cima de uma superfície plana. Como metonímia existem os vazados na parte posterior.

Figuras gráficas no produto: a única figura gráfica presente é a logo da franquia Star Wars, e ela não está relacionada com a função utilitária.

O ponto de vista convencional

O produto aparenta ser bem-acabado, tem boa continuidade tanto em sua forma como na aparência do material. O cromado traz qualidades de limpeza e resistência com seu aspecto metalizado que reflete as cores do ambiente, agregando um valor contemporâneo ao objeto. A aparência do produto demonstra bom acabamento, com um material brilhoso, reluzente, resistente e limpo. Atendendo ao caráter geek, que advém do conceito da nave *x-wing* presente na forma do objeto.

Devido os *knife blocks* serem feitos para que os cabos das facas fiquem aparentes, é importante que não só esses cabos estejam a mostra, como o produto também, portanto não é algo para ser guardado em um local fechado, deve estar em um ambiente que proporcione visibilidade. Por isso, a expectativa que esse produto atende, é que seja um objeto diferente, com valor simbólico por sua representação enquanto signo, assim como ser um elemento que se destaque no ambiente da cozinha.

O ponto de vista simbólico

Símbolos gráficos: o único símbolo gráfico é a logo da franquia presente na base do produto. O contorno da logo está em branco, e a fonte está em azul. Esta escolha de cor é arbitrária pois não é utilizada no padrão cromático da marca.

Cor simbólica: o acabamento cromado não está relacionado de maneira icônica a sua representação do filme, mais especificamente a seu objeto dinâmico a nave *x-wing*, uma vez que ela não apresenta esse acabamento nos filmes. Mas o simbolismo do cromo traz associações simbólicas futuristas, que se relacionam com os filmes.

Formas simbólicas: as formas dos canhões da nave estão associadas simbolicamente com as facas, pois ambas estão relacionadas com o “ataque”. Os canhões e sua função de agressão, e as facas com sua função de corte ao alimento, por isso elas se relacionam em um âmbito mais subjetivo, já que ambas estão ligadas no produto.

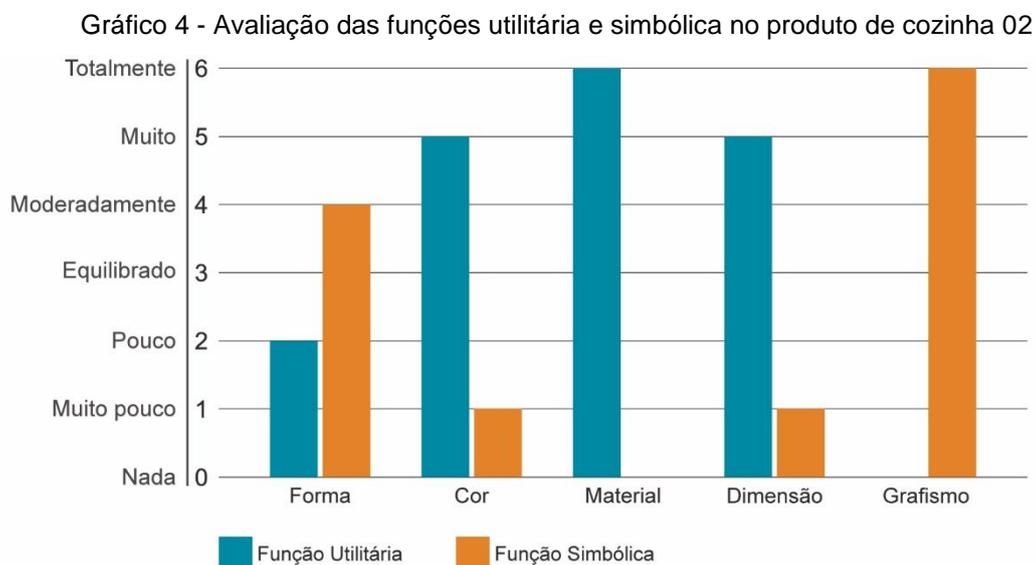
Conclusão da análise semiótica

O produto com as facas encaixadas é mais fácil de ser identificado como um *knife block*. Sem as facas, apenas os vazados na parte posterior funcionam como metonímias. Porém, as bainhas na parte frontal como *affordances* ajudam a reconhecer o objeto pelo o que ele é e para que serve.

A forma da nave *x-wing* é bem representada no produto e se mescla bem com a função utilitária. Para reforçar a semelhança icônica com o objeto dinâmico há os elementos estéticos cilíndricos que remetem as turbinas da nave.

Portanto, o reconhecimento da função utilitária é prejudicado uma vez que as facas não estão encaixadas no produto, porém essa ausência não prejudica a função simbólica.

4.2.2 Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto para cozinha 02: Faqueiro X-wing



A forma está *moderadamente* relacionada à função simbólica pois se retirados os *affordances* do produto, a sua representação icônica é afetada. Esse é o caso da forma das bainhas, que além de funcionarem como índices para guardar as facas, também servem como referência a nave *x-wing*, devido a seus tamanhos diferentes e suas posições no produto.

Abaixo uma imagem (Figura 44) editada do objeto que mostra como ficaria sem as bainhas, e sem as facas encaixadas nele, mostrando como seria a perda de sua qualidade icônica.

Figura 44 - Produto cozinha 02 sem *affordance*



Fonte: editado pelo autor a partir de imagem do site Thinkgeek

A cor é muito *referente* à função utilitária porque não apresenta ligação icônica com o objeto dinâmico. Porém, o cromado não está completamente associado à função utilitária, pois o cromado também representa o futurismo que é uma das características da ficção científica.

O material está *totalmente* relacionado à função utilitária pois, o plástico apresenta acabamento cromado que imita visualmente o aço inoxidável, porém o objeto dinâmico não apresenta este material. O material das facas também não está de acordo com a nave *x-wing*.

A dimensão é *muito* referente à função utilitária uma vez que mesmo se preocupando em representar em escala a nave *x-wing*, ela ainda dá prioridade as dimensões das facas, o que pode ser visto nas bainhas.

O grafismo está *totalmente* relacionado à função simbólica por se tratar da logo da franquia Star Wars. Com exceção do grafismo, a tendência do produto como um todo é para o equilíbrio, um objeto balanceado, levando em conta que o grafismo tem menor importância que os demais nesse caso por ser apenas um identificador da franquia.

4.3 Produto para cozinha 03: Cortador de carne Wolverine Marvel

Figura 45 - Cortador de carne garras do Wolverine



Fonte: site Thinkgeek

4.3.1 Análise semiótica do produto para cozinha 03: Cortador de carne Wolverine

O ponto de vista qualitativo

As cores presentes são o amarelo e o cinza. O amarelo quando próximo do seu grau de pureza passa uma sensação calorosa, animada e levemente estimulante (GOETHE, 2011). O cinza apresenta variações de tons que vão do mais escuro até o mais claro, chegando ao branco, dependendo da iluminação e do ambiente. Tanto o amarelo quanto o cinza são foscos.

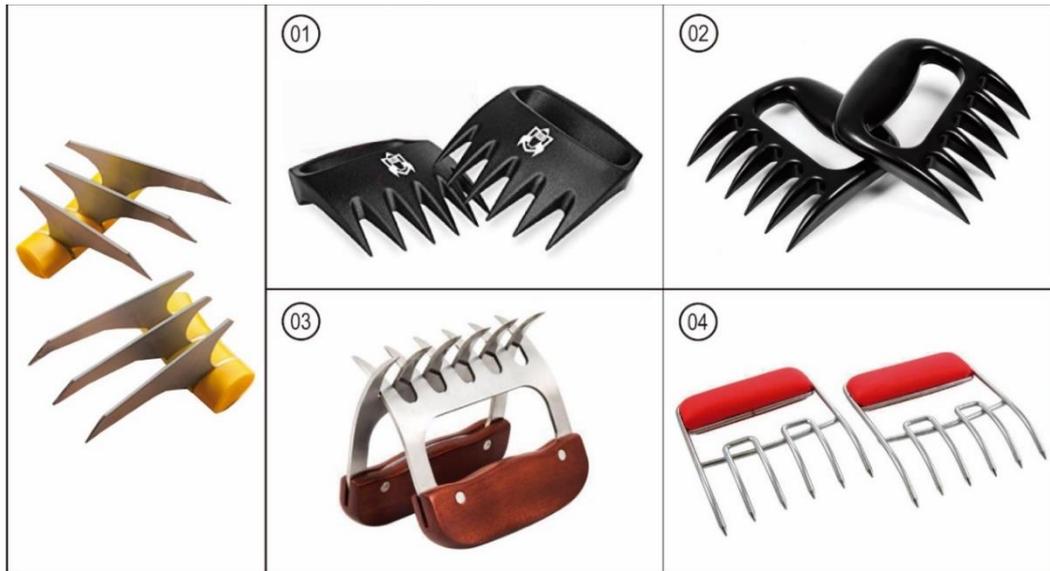
As linhas são divididas em dois conjuntos. As linhas que contornam a superfície plana de cor cinza são predominantemente retas, e as que contornam a peça amarela são curvas. A dimensão está condizente com o padrão das outras garras de cortar carne.

A forma é simétrica. A composição apresenta dois elementos diferentes, o cabo e as lâminas que divergem na forma e não apresentam continuidade.

O ponto de vista Icônico

A tradição da forma (tipo ideal): a forma diverge um pouco dos similares. Já em relação à estrutura, é similar a todos, ou seja, um cabo para acomodar a mão e as garras ou lâminas como extensão desse cabo.

Figura 46 - garras de cortar carne similares



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do Google

Cor semelhante: os tons de cinza das garras são similares aos das garras do personagem Wolverine dos filmes X-men. O amarelo do cabo é similar ao amarelo do uniforme do Wolverine nas histórias em quadrinhos, uma vez que nos filmes sua roupa não foi adaptada fielmente, sofrendo diversas mudanças.

Figura 47 - Uniforme Wolverine nos filmes e nos quadrinhos



No filme X-men: Dias de um futuro esquecido (2014) a roupa tem apenas alguns detalhes amarelos, e no seu filme solo Wolverine: Imortal (2013), o uniforme aparece bastante fiel aos quadrinhos em uma cena guardado em uma mala. Porém nos quadrinhos o amarelo é bastante característico de sua aparência.

Fonte: elaborado pelo autor através de imagens do Google

Material semelhante: o material do cabo não tem relação com o objeto imediato. A aparência do material das garras apresenta semelhança com as garras do personagem nos filmes, porém o material em si não, uma vez que as lâminas nos filmes são feitas de *adamantium*, um material fictício muito resistente.

Metáfora: o tipo de produto é favorável a comparação por metáfora, apenas foi feito a adaptação para o número e a forma das lâminas para se tornarem mais semelhantes às do Wolverine.

O ponto de vista singular

O produto aparenta cabo feito de plástico e as lâminas de aço inoxidável. O cabo tem três partes que são conectadas por um eixo que liga e fixa as lâminas (figura 48).

Figura 48 - sistema de encaixe produto cozinha 03



Fonte: Elaborado pelo autor

É preciso ter familiaridade com esse tipo de produto para associá-lo a cozinha. Caso contrário, se a pessoa for conhecedora do personagem irá apenas reconhecê-lo como uma réplica por sua característica icônica.

O ponto de vista indicativo

Uma forma indicadora (*Affordance* e Metonímia): a leve curvatura do cabo e os espaços entre as lâminas funcionam como *affordance* e indicam como pegar e aonde posicionar os dedos. A metonímia presente são as lâminas. O produto não contém figuras gráficas nem luz e sons sinalizadores.

O ponto de vista convencional

Os padrões de gosto e de design atendem ao público geek. As expectativas culturais condizem com os dois produtos de cozinha analisados anteriormente.

O ponto de vista simbólico

Símbolos gráficos: não há símbolos gráficos.

Cor simbólica: o amarelo como ícone da cor do uniforme do Wolverine, também representa simbolicamente o personagem. Uma cor que quando utilizada pura é relacionada a aspectos positivos, mas quando misturada com outras cores ela perde parte de suas qualidades estimulantes e ativas.

Essas qualidades do amarelo coincidem com o simbolismo do personagem, que é dúbio: nem herói, nem vilão. Um homem feroz, explosivo e intenso, sempre em busca da justiça, porém com meios muitas vezes violentos, e assim como o amarelo de seu uniforme, ele se torna desagradável ao se sujar com suas ações.

O cinza das garras representa o *adamantium*, metal fictício mais durável do universo Marvel.

Forma simbólica: a forma e a função utilitária do produto estão fortemente ligadas e representam simbolicamente o Wolverine ao tratarem a ação de cortar carne da mesma maneira que o personagem enfrenta seu inimigo, logo pela própria natureza do objeto ele se relaciona as ações do Wolverine, somado a sua caracterização icônica, ele reforça o ato de desfiar carne e se sentir na pele do personagem.

Conclusão da análise semiótica

A quantidade e o formato das lâminas sugerem semelhança às garras do Wolverine, apesar de ter tamanho reduzido em comparação ao seu objeto. Essa semelhança já seria suficiente para identificar o produto como uma representação do personagem. Porém o amarelo característico do uniforme dele, presente no cabo, reforça a função simbólica.

A identificação da função utilitária depende do repertório de quem observa esse tipo de produto, visto que não é um objeto comumente vendido no território nacional. Logo, o desconhecimento do produto pode ocasionar confusão na compreensão do que ele é e para que serve. No site de vendas, as imagens mostram as garras sempre acompanhadas do contexto ou do alimento, buscando facilitar a identificação utilitária (Figura 49).

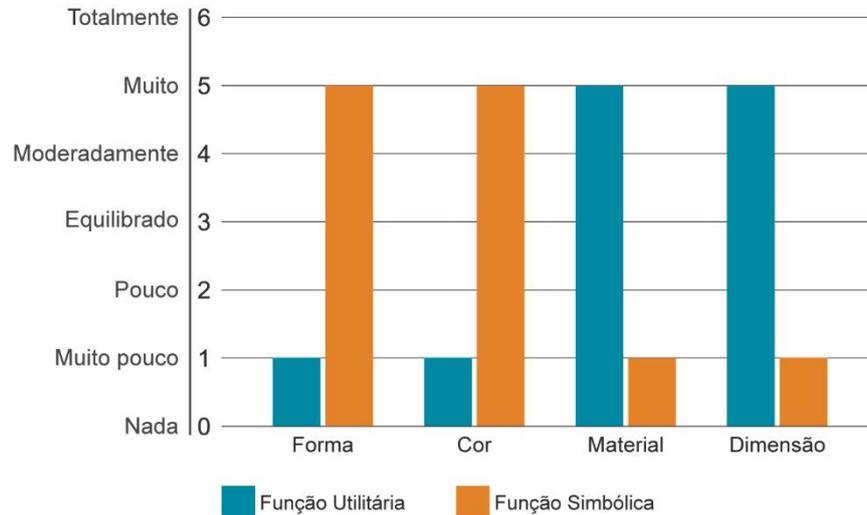
Figura 49 - Garras de cortar carne Wolverine acompanhada do alimento



Fonte: site thinkgeek

4.3.2 Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto para cozinha 03: Cortador de carne Wolverine

Gráfico 5 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de cozinha 03



Fonte: elaborado pelo autor

A forma é *muito* relacionada à função simbólica por representar as garras do Wolverine nas lâminas. Mas a forma do cabo não está associada com o objeto dinâmico, sendo utilitária.

A cor está *muito* referente à função simbólica uma vez que o amarelo e os tons de cinza estão relacionados ao personagem. Porém, o cinza também é a cor do próprio material e atende a sua função utilitária.

O material é *muito* relacionado à função utilitária pois o plástico não tem ligação com o Wolverine, enquanto o aço inoxidável, mesmo não tendo relação com o personagem, apresenta um acabamento que é similar ao acabamento do *adamantium*.

A dimensão está *muito* referente à função utilitária devido à ergonomia do cabo estar de acordo com a mão do usuário. As lâminas apesar de serem semelhantes às do personagem elas são menores para facilitar o corte das carnes.

O produto apresenta dois atributos com nível *muito* na função simbólica e dois com o nível *muito* na função utilitária, ocasionando assim um equilíbrio. Porém, por não ser um produto comum, a característica simbólica acaba se tornando mais evidente devido a semelhança com as garras do Wolverine.

4.4 Produto para sala 01: Pipoqueira Estrela da Morte

Figura 50 - Pipoqueira estrela da morte Star Wars



Fonte: site thinkgeek

4.4.1 Análise semiótica do produto para sala 01: Pipoqueira Estrela da Morte

O ponto de vista qualitativo

As duas cúpulas apresentam dois tons de cinza: um mais escuro e outro mais claro, ambos foscos. Na base está o preto brilhoso, o amarelo, o vermelho e o branco em menor proporção. As cúpulas são compostas por linhas circulares, e em sua superfície há linhas retas com padrões retangulares de diferentes larguras. A base apresenta linhas curvas.

A forma é composta por uma esfera oca e segmentada em duas partes, com uma semiesfera no interior. A esfera está localizada na parte superior de um cilindro que tem o diâmetro do topo menor do que o de sua base. No cilindro há um pequeno círculo. As formas circulares se complementam formando uma sequência lógica quando abertas, tanto da cúpula cinza como da transparente. A abertura superior da base tem um diâmetro que possibilita o encaixe da semiesfera. Porém, mesmo assim a composição perde um pouco de sua unidade ao ser percebida de forma distinta as partes entre a esfera e a base.

Em relação à dimensão, a altura está de acordo com as pipoqueiras similares, mas a largura e no caso específico do produto analisado, o diâmetro, é maior do que os similares.

O ponto de vista icônico

A tradição da forma (tipo ideal): a forma da base é um pouco similar à forma das outras pipoqueiras, por ter uma largura maior na parte de baixo e uma menor na parte de cima. A forma do botão liga/desliga é praticamente a mesma na maioria dos produtos.

A maior diferença está na forma do espaço onde ficam as pipocas: na pipoqueira “Estrela da Morte” essa parte ocupa mais espaço e tem dimensão maior, se comparada aos similares. Na peça que se localizam as pipocas há uma abertura e uma forma que cobre essa abertura que é semelhante aos demais produtos.

Figura 51 - pipoqueiras semelhantes



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

Cor semelhante: a cor das cúpulas externas é similar à cor da estação espacial Estrela da Morte dos filmes Star Wars. O preto não é similar, mas é semelhante ao uniforme de alguns membros do Império Galáctico que é dono da estação espacial, além de ser semelhante ao preto do traje do Darth Vader, vilão da franquia que também faz parte do Império (Figura 52). O amarelo na logo é similar ao amarelo utilizado pela franquia na sua marca. O vermelho do botão não é semelhante ao objeto dinâmico, mas o é em relação aos botões das demais pipoqueiras.

Figura 52 - Cores similares da pipoqueira no Império Galáctico



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de imagens do google

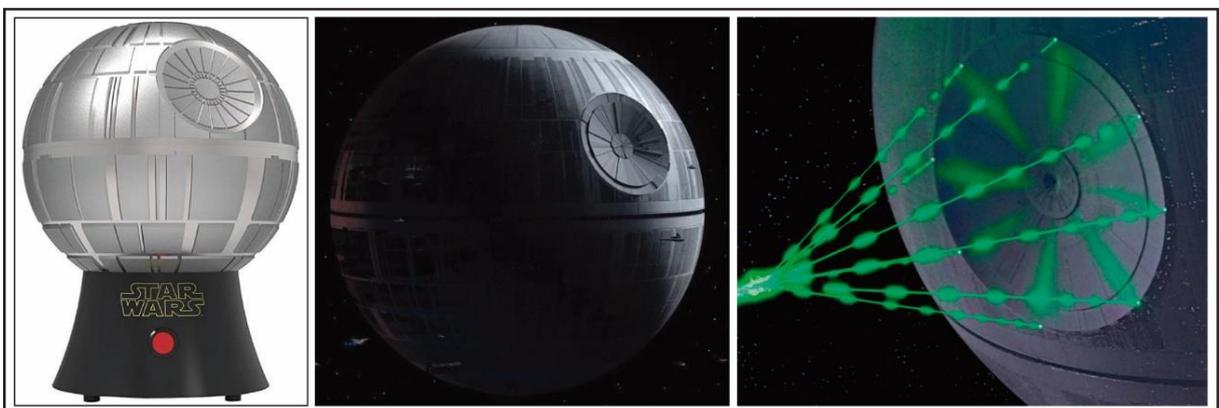
Material semelhante: é possível identificar dois materiais: o plástico e o acrílico. Nenhum deles se relaciona com os materiais utilizados no Estrela da Morte, sendo, portanto, escolhas utilitárias. Porém, o acabamento texturizado fosco nas formas retangulares da superfície das cúpulas procura ser semelhante aos detalhes retangulares da Estrela da Morte. Pelas pipoqueiras similares é possível ver que o uso do acrílico para cúpula que contém a pipoca e o plástico na base são comuns nesse tipo de produto.

Metáfora: por se tratar de uma esfera com um corte no meio, a estação espacial possibilitou uma apropriação de sua forma para aplicação na pipoqueira. Quando fechadas as duas cúpulas representam completamente o objeto dinâmico. Quando separadas, a cúpula superior se transforma em um recipiente para conter as pipocas prontas, que se assemelha mais a uma tigela côncava do que a um balde de pipoca.

Desse modo destaque-se o corte que segmenta a Estrela da Morte, que possibilitou utilizar a forma para fins utilitários sem descaracterizar sua representação icônica.

Outras formas semelhantes à Estrela da Morte são encontradas no produto. Os retângulos na superfície da cúpula fazem referência à estrutura dos incontáveis andares da estação espacial. O rebaixo côncavo com formas segmentadas de um círculo representa iconicamente o canhão de laser (Figura 54).

Figura 54 - Metáforas visuais pipoqueira e Estrela da morte



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

Figura 53 - Pipoqueira estrela da morte em uso



Fonte: <www.coolstuff.com>

O ponto de vista singular

O material das duas semiesferas é o polímero. Devido às suas formas e por serem ocas elas são passíveis de serem feitas pelo processo de rotomoldagem. A base também é feita por rotomoldagem. Já a semiesfera interna de acrílico é feita pelo processo de termoformagem, ou seja, o acrílico é aquecido em uma câmara até tomar a forma do molde.

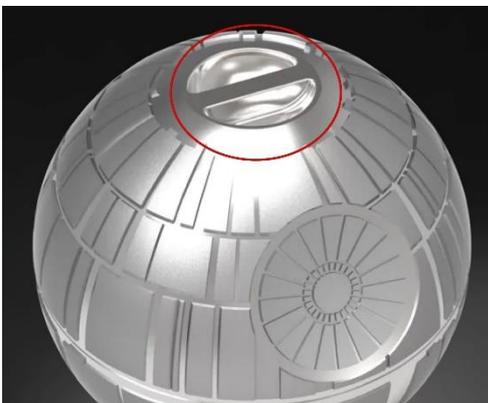
Por ser uma pipoqueira, seu ambiente de uso indicado é a cozinha, aonde é feita a pipoca. Porém, como o produto também serve como recipiente para pipoca, seu ambiente de uso se estende para onde for consumido o alimento, o que normalmente o liga ao ato de assistir ao filme.

A representação da Estrela da Morte e a função utilitária do objeto indicam que o público alvo são os geek, mais precisamente fãs de Star Wars, e conseqüentemente admiradores de cinema.

O ponto de vista indicativo

Uma forma indicadora (*Affordance* e *Metonímia*): o botão liga/desliga funciona como *affordance* de ativação. Na parte de cima da cúpula superior há uma alça com rebaixo que indica a forma de pegar o produto. Na borda da mesma cúpula há um vazado que indica um encaixe macho e fêmea com a outra cúpula.

Figura 55 - Alça parte superior



Fonte: editado pelo autor a partir do site wayfair

Figura 56 - Encaixe borda cúpula superior



Fonte: editado pelo autor a partir do site heruniverse

A cúpula de acrílico acompanha uma peça que funciona como *affordance* de direcionamento da pipoca ao sair do interior do produto. Essa peça apresenta dois ganchos que indicam encaixes em algum vazado na cúpula (Figura 57).

Figura 57 - peça direcionadora



Fonte: editado pelo autor a partir do site thegadgetflow

Na parte superior da cúpula de acrílico há uma entrada circular que indica por onde deve ser introduzido o milho. O dosador também de acrílico indica a quantidade correta de milho. O diâmetro do dosador encaixa com o tamanho da entrada e serve para tampar esse vazado quando o produto estiver funcionando (Figura 58).

Figura 58 - Dosador pipoqueira



Fonte: editado pelo autor a partir do site grosbill

Figuras gráficas no produto: o símbolo de ligar/desligar, e o texto na cúpula de acrílico que dá instruções sobre o que fazer e o que não fazer com ao usar o produto são figuras gráficas relacionadas com a função utilitária.

Vale destacar que há imagens do produto onde não está presente esse texto, porém acredita-se que sejam *renderings*, por isso foi levado em conta a imagem do site vendedor (thinkgeek) que apresenta o grafismo em texto.

Figura 59 - Texto na cúpula



Fonte: editado pelo autor a partir do site thinkgeek

O ponto de vista convencional

O design do produto apresenta atributos referentes à cultura geek, com uma das atividades comuns a esse público, que é a de assistir filmes e séries. A pipoca é um alimento típico para essa atividade e adquire valor simbólico devido à representação de Star Wars, sendo uma forma de trazer parte da história do filme para o momento.

Simbólico

Símbolos gráficos: o símbolo gráfico que não se relaciona com a função utilitária é a logo da franquia presente na base.

Cor simbólica: o padrão cromático do produto, além de apresentar qualidades icônicas também incorpora pretensões simbólicas dos filmes. Os tons de cinza e o preto fazem parte do conjunto de cores utilizadas pelo Império Galáctico e refletem sua visão autoritária e ditatorial, que não permite o uso do supérfluo. A escolha do preto na base está ligada a uma coerência com o objeto dinâmico do traje dos oficiais do Império Galáctico.

Formas simbólicas: a forma das cúpulas está diretamente ligada à qualidade icônica. A estação espacial no formato de um planeta é a demonstração máxima de poder bélico do Império. Esse simbolismo não se relaciona com a função do produto. Porém, se observada as cúpulas fechadas, o artefato transmite a imponência da Estrela da Morte, que está colocada em um pedestal (base) para apreciação como um souvenir.

Material simbólico: o material em si não apresenta ligação com o objeto dinâmico, mas o acabamento texturizado dos retângulos nas cúpulas cinzas buscam representar os detalhes dos andares da Estrela da Morte.

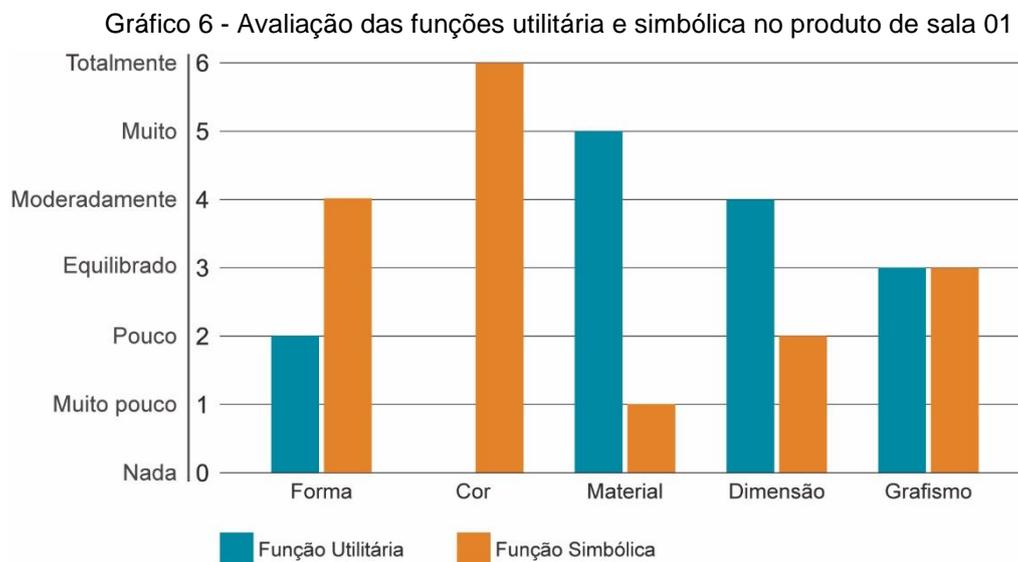
Conclusão da análise semiótica

O produto em si apresenta duas funções utilitárias: fazer a pipoca e servir como recipiente. Porém, a função de souvenir também existe, uma vez que as cúpulas estejam fechadas, pois, retirando o cabo e o botão de liga/desliga, não existe nenhuma relação com a função prática quando fechado.

Ainda que produtos utilitários *geek* possam servir como souvenirs, nesse caso, ele realmente funciona por não se relacionar de maneira aparente com a pipoqueira, quando fechado.

Para ser reconhecido como uma máquina de fazer pipoca o objeto deve ser apresentado aberto, e mesmo assim ainda pode ser difícil sua identificação. Logo, a metonímia dos vazados, comuns à outras pipoqueiras, na cúpula de acrílico pode não ser suficiente para a identificação do que é e para que serve.

4.4.2 Avaliação das funções utilitária e simbólica produto para sala 01: Pipoqueira Estrela da Morte



Fonte: elaborado pelo autor

A forma está *moderadamente* relacionada à função simbólica por representar iconicamente a nave Estrela da Morte. Não é *totalmente* devido às formas da parte interna do produto, que atendem demandas utilitárias.

As cores são *totalmente* referentes à função simbólica, por representarem tanto de maneira icônica como simbólica o objeto dinâmico. A cor vermelha do botão liga/desliga não se relaciona com a nave. Porém, é uma cor convencional para essa função, por isso apesar de estar de acordo com a função utilitária, ela parte de um signo indicial-simbólico.

O material é *muito* relacionado à função utilitária pois o polímero não tem relação com a Estrela da Morte, mas, apresenta texturas nas formas retangulares na superfície das cúpulas que procura ser semelhante aos detalhes na estação espacial.

A dimensão é *moderadamente* referente à função utilitária por apresentar principalmente relação como uso, porém a representação da Estrela da Morte está em proporção adequada, com os detalhes nas cúpulas com dimensões equivalentes.

O grafismo está *equilibrado* por se tratar do texto na cúpula de acrílico que indica recomendações e cuidados no uso, e pela logo da franquia na base, tendo, portanto, dois grafismos: um atendendo a demandas utilitárias e outro a simbólicas.

O gráfico mostra que apenas a cor está *totalmente* relacionada à função simbólica, o que junto com a forma tornam o produto mais simbólico do que utilitário. Vale destacar que esse gráfico reflete o produto em sua totalidade, se fosse analisado o objeto fechado, ele estaria bem mais para o lado simbólico.

4.5 Produto para sala 02: Copos de champanhe Han Solo e Leia

Figura 60 - Copos de champanhe Han Solo e Leia Star Wars



Fonte: site thinkgeek

4.5.1 Análise semiótica do produto para sala 02: Copos de champanhe Han Solo e Leia

O ponto de vista qualitativo

O material transparente faz com que a cor do recipiente se torne a cor do líquido que estiver em seu interior. Há também o cinza com acabamento brilhoso na superfície do artefato.

O produto em visão lateral ou frontal apresenta linhas predominantemente retas com curvas próximas à base. A forma é completamente simétrica, com três diâmetros que definem a dimensão do objeto: um na parte superior que em relação aos outros dois tem um tamanho mediano, outro próximo à base que tem o tamanho maior, e o menor na base. O formato de cone segue até o diâmetro maior e entre ele a base se torna uma semiesfera.

Em relação à dimensão, trata-se de um objeto mais alongado do que largo. A composição é harmônica e o grafismo não prejudica essa percepção.

Figura 61 - Formas nos copos de champanhe Han Solo e Leia



Fonte: elaborado pelo autor através do site thinkgeek

O ponto de vista icônico

A tradição da forma (tipo ideal): a forma descrita anteriormente é bastante similar aos outros copos de champanhe (figura 62).

Figura 62 - Copos de champanhe similares



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

Cor semelhante: o cinza no grafismo não tem nenhuma semelhança com o objeto dinâmico que são os personagens Han Solo e Princesa Leia da franquia Star Wars.

Material semelhante: o vidro não tem relação com os personagens em questão, é apenas o material comumente utilizado nesse tipo de produto.

Metáfora: a metáfora está presente na semelhança da silhueta do grafismo com os personagens do filme. Nesse caso a forma do produto não está relacionada a uma metáfora visual, apenas o grafismo, que faz uma ligação com a função do produto, porém em um nível convencional-simbólico, e não qualitativo-icônico. Os personagens representados são a princesa Leia e Han Solo. Leia possui dois penteados característicos de seu visual. Na figura 63 pode ser visto no número 1 seu cabelo mais icônico ao qual ela utilizou no primeiro filme “Episódio IV Uma Nova esperança”. O segundo é do filme “Episódio V O Império Contra-Ataca”, e é esse o representado no grafismo do copo. Já Han Solo não apresenta mudanças significativas no seu visual.

Figura 63 - Princesa Leia e Han Solo



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

O ponto de vista singular

O material utilizado é o vidro, e o processo de fabricação comum a esse material e a essa forma do produto é o sopro em molde. Por ser um copo de champanhe, esse produto está ligado normalmente a alguma comemoração, ou acompanhado de alguma refeição, o que pode indicar caso esteja em ambiente doméstico que a sala é seu local de uso. A representação dos personagens Han Solo e Leia, e o texto no grafismo indicam que o público que se pretende alcançar são além de fãs da franquia, um casal.

O ponto de vista indicativo

Uma forma indicadora (*Affordance* e Metonímia): a abertura na parte superior indica onde o líquido deve ser colocado, e as bordas indicam onde deve ser bebido. A forma mais arredondada na parte de baixo convida o usuário a segurar o copo naquele local. A metonímia que distingue esse copo dos demais é a forma mais arredondada da parte inferior.

Figuras gráficas no produto: a silhueta dos personagens se relaciona com a função do produto quando indica que são copos para serem utilizados juntos, um copo para uma mulher e um copo para um homem.

O ponto de vista convencional

A forma, o material e a cor do produto são comuns a esse tipo de produto. O padrão de design, portanto, acompanha o padrão de copos de champanhe. O padrão de gosto procura aliar o costume de celebrar e festejar, com interesse pela franquia Star Wars e principalmente os personagens Leia e Han Solo.

O ponto de vista simbólico

Símbolos gráficos: como visto anteriormente os símbolos gráficos são a representação dos personagens Han Solo e Leia. Porém, a frase contida nos copos faz parte de um diálogo entre os dois em um momento específico do filme “Episódio V O Império Contra-Ataca”.

Na cena em questão, Han Solo é capturado por Darth Vader e será preso e congelado em uma câmara de *carbonita*, uma liga metálica do universo fictício da franquia. Leia está presente durante esse momento e sem saber se esse procedimento irá funcionar ou não, podendo ser essa a última vez que ela o verá.

A personagem se declara para Han Solo e fala que o ama (*i love you*). Harrison Ford, o ator que interpreta Solo, em uma frase improvisada responde que sabe (*i know*), e logo após é congelado vivo na *carbonita*. A cena ficou eternizada como uma

das mais icônicas do filme e da franquia e transmite bem a característica dos personagens.

O texto presente nos copos é uma transcrição de uma linguagem verbal falada para uma escrita, um diálogo para um texto que acompanha uma imagem signo do personagem que falou tais palavras no filme.

Figura 64 - Diálogo entre Leia e Solo no Império Contra-Ataca



Fonte: site weheartit

Observando o grafismo como um todo é percebido que ele representa uma cena trágica. Porém, esse diálogo e esses dois personagens se tornaram símbolos do romance na franquia, além de serem o casal mais importante de toda a saga. Esse signo simbólico ultrapassa a referência da cena, e assim como os personagens, ele representa o amor na série.

Albert (2018) fala que como constatações sensoriais, muitos pensam no champanhe e lembram do frescor e das borbulhas, mas a muitos outros virão a imagem de uma festa, celebração de vitória ou um jantar a dois, nesse caso são associações construídas.

O grafismo traz a concepção de celebração de um casal que é fã de Star Wars, e por isso também se relaciona com o nível simbólico do champanhe e de seu recipiente.

Cor simbólica: as cores não apresentam relação com os personagens.

Formas simbólicas: a forma do produto não tem conexão com os personagens. Apenas a forma do grafismo se relaciona com eles.

Material simbólico: o material não tem ligação com o objeto dinâmico.

Figura 65 - Copos Star Wars com champanhe



Fonte: site thinkgeek

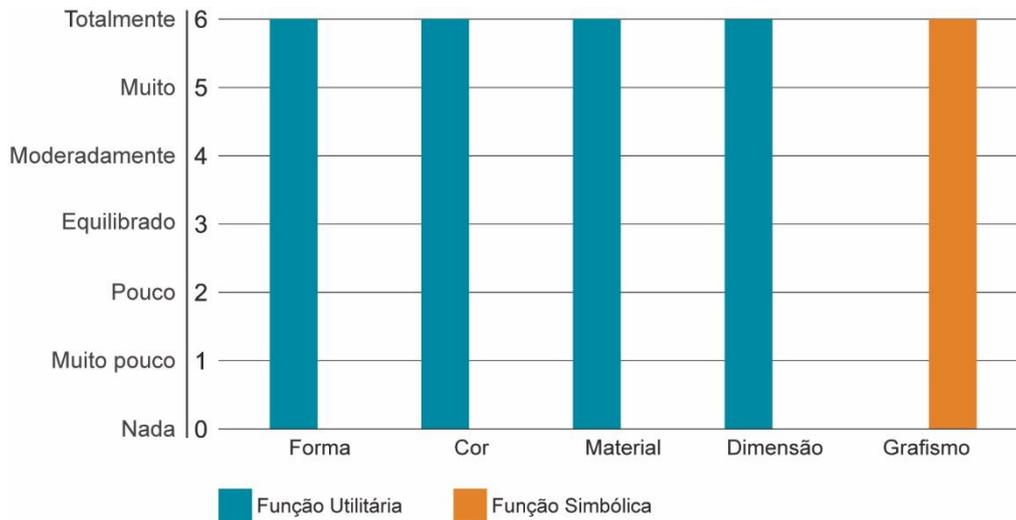
Conclusão da análise semiótica

O produto é de fácil identificação quanto a ser um copo, mas para ser reconhecida sua especificidade para o champanhe é preciso ter um conhecimento prévio no repertório, pois, o recipiente para champanhe mais comum é o copo com a haste, sendo o produto desta análise mais específico e não tão relacionado ao champanhe como o que contém haste.

Quanto à função simbólica presente nos copos pelo grafismo, a silhueta dos personagens ajuda a evidenciar a referência, essa imagem icônica faz com que o requerimento de conhecimento sobre a franquia seja menor. Caso fosse apenas o texto, a audiência seria menor e conseqüentemente exigiria maior repertório sobre Star Wars.

4.5.2 Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto para sala 02: Copos de champanhe Han Solo e Leia

Gráfico 7 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de sala 02



Fonte: elaborado pelo autor

A forma é *totalmente* relacionada à função utilitária devido a não ter nenhuma ligação com os personagens.

A cor é *totalmente* referente à função utilitária porque não tem relação com o objeto dinâmico.

O material está *totalmente* associado à função utilitária porque não tem nenhuma relação com os personagens. Porém, é importante destacar que dentre as qualidades do vidro, ele ser transparente é ideal para que a bebida esteja em destaque, logo o vidro se torna um signo do momento de festividade e celebração. Mas como essa função de representação não está associada aos personagens, ela não é considerada na avaliação.

A dimensão está *totalmente* relacionada à função utilitária.

O grafismo é *totalmente* referente à função simbólica por não ter relação com a função utilitária, atendendo apenas à representação do filme.

O gráfico mostra que o produto é extremamente utilitário. Contudo, o grafismo tem grande relevância dentre os atributos, modificando completamente o status do copo de champanhe, com uma referência que tanto pode ser mais fácil de ser apreendida (ícone dos personagens), como pode requerer mais repertório sobre o filme (texto).

4.6 Produto para sala 03: Conjunto de Chá Darth Vader

Figura 66 - Conjunto de chá Darth Vader



Fonte: site thinkgeek

4.6.1 Análise semiótica do produto para sala 03: Conjunto de Chá Darth Vader

O ponto de vista qualitativo

O produto é um conjunto composto por quatro elementos (Figura 66), dois iguais (C e D) e dois diferentes (A e B). Olhando mais atentamente nota-se que os dois iguais são compostos por duas peças: o recipiente e a base. Os outros dois distintos, também são recipientes, mas acompanham tampas.

A cor predominante é o preto. Nos recipientes iguais (C e D), há outras cores em menor escala, tanto no recipiente quanto na base pode ser identificado o marrom em predominância similar ao preto, o cinza em contornos, linhas e formas geométricas, e em pequenos retângulos também estão contidos o azul, o vermelho, o verde e o marrom.

Nos dois recipientes iguais as linhas são curvas e apresentam círculos de diferentes tamanhos. Dentre os recipientes diferentes, o menor deles contém linhas retas, e curvas leves, além de um círculo na parte superior. O maior recipiente tem em maioria linhas curvas.

A forma dos recipientes iguais é cilíndrica com base cônica com a adição de um cilindro curvado de menor diâmetro na lateral (alça). A base é circular com rebaixo na parte interior.

Dentre os recipientes diferentes, o maior tem uma orientação cônica, com a base maior que o topo, com formas orgânicas e geométricas na parte frontal. Na lateral direita há um semicírculo (alça), e na lateral esquerda está o bico, uma forma sinuosa com base maior e topo menor (figura 67).

Figura 67 - Recipiente maior Darth Vader



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de imagens do google

A alça do recipiente maior não é semelhante as alças dos recipientes menores, o que compromete a harmonia do conjunto. Já o recipiente menor é composto por uma forma de cubo com arestas abauladas e um cilindro de pequena altura na parte superior.

O recipiente maior tem uma quebra de continuidade na sua morfologia com a adição das duas formas nas laterais, mas a cor preta predominante favorece a unidade no produto.

Em relação à dimensão, o recipiente maior apresenta uma alça que aparenta ter um tamanho exagerado em relação às demais dimensões. Porém, isso transmite uma ideia de estabilidade de manejo ao produto, porque demonstra que a pega necessária é mais firme, em vez de um manejo delicado. O recipiente de forma cúbica é harmônico.

Nos recipientes iguais, a dimensão da alça está de acordo com o frasco, não apresentando tamanhos destoantes entre si. A dimensão da base também está em conformidade com o recipiente e a alça.

O ponto de vista icônico

A tradição da forma (tipo ideal): o conjunto de chá Darth Vader é composto por um bule, um açucareiro, e duas xícaras com dois pires. Para analisá-lo em relação à tradição da forma, foram pesquisados outros conjuntos que tivessem aproximadamente essas mesmas peças.

Em relação ao bule, o bico é semelhante a todos, já a alça semicircular é similar à alça apenas de um dos bules. O açucareiro apresenta formas variadas, tendo como semelhança apenas a tampa com orientação circular.

Figura 68 - Conjunto de chá similares



Fonte: Elaborado pelo autor através de imagens do google

As xícaras apresentam semelhança na forma arredondada, e na abertura com maior diâmetro do que a base. As formas da alça da xícara e do pires são semelhantes aos similares

Cor semelhante: todas as cores presentes no conjunto são representações icônicas do traje e do capacete do Darth Vader. O aspecto brilhoso da pintura das peças é similar a partes da roupa e do capacete do vilão.

Material semelhante: a cerâmica não é similar ao material da vestimenta do personagem. Porém o acabamento brilhoso é similar ao acabamento do capacete do personagem.

Metáfora: a forma do bule é um signo icônico do capacete do Darth Vader. Essa morfologia na qual a base é maior que a parte superior, proporcionou a adaptação

para o bule. O grafismo nas xícaras é semelhante ao sistema de controle do traje que fica abaixo do peito. O grafismo no pires é constituído não somente da representação do sistema de controle, como também do cinto.

Figura 69 - semelhanças do conjunto de chá com o personagem Darth Vader



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de imagens do google

O ponto de vista singular

O material utilizado é a cerâmica. A forma complexa do bule indica que ele é feito através de colagem ou fundição em molde. O açucareiro, as xícaras e os pratos, por terem formas geométricas são peças normalmente extrudadas e depois torneadas. O acabamento brilhoso indica que as peças passaram por processo de esmaltação.

O conjunto de bule com as xícaras indica que o produto é normalmente utilizado em salas. Não há indicação de faixa etária de usuário no produto, apenas o cuidado com crianças devido ao material ser cerâmica.

Indicativo

Uma forma indicadora (*Affordance* e *Metonímia*): No bule há quatro *affordances*. Os dois rebaixos na parte superior da tampa que indicam a maneira que a peça deve ser manuseada, no caso um manejo fino com uma pega de pinça. O segundo *affordance* é o rebaixo que mostra que o bule e a tampa são peças separadas. O terceiro *affordance* é a abertura do bico que indica por onde o líquido vai sair. Por último a alça

funciona como um *affordance* que convida o usuário a segurar o produto. Esse mesmo índice pode ser visto nas xícaras.

Figura 70 - *Affordances* no bule Darth Vader



Fonte: elaborado pelo autor através de imagens do google

No pires, o *affordance* é o rebaixo de forma circular que indica o espaço para a base da xícara. Em relação à metonímia, no bule, o bico é a mais evidente. A alça também funciona como metonímia, mas não é um tipo de alça específica de um bule.

No açucareiro apenas a tampa funciona como metonímia, porém, assim como a alça no bule, não é uma peça exclusiva desse tipo de produto, ajudando apenas a identifica-lo como um recipiente. Já a alça da xícara apresenta uma configuração característica de uma alça para xícaras, portanto funciona como metonímia.

Figuras gráficas no produto: o grafismo não se relaciona com a função utilitária.

O ponto de vista convencional

O padrão de design procura mesclar diferentes estilos de conjuntos de chá com a representação do Darth Vader. O bico é uma parte mais clássica e comum para bules, enquanto a alça do mesmo não apresenta curvas mais sinuosas características de bules. Na xícara, a alça tem uma forma comum a essa peça em conjuntos de chá, mas a forma da xícara tem um diâmetro maior e menos afunilada do que o estilo comum a essa peça.

O público destinado desse produto são pessoas que gostam da franquia Star Wars e do personagem Darth Vader. A representação icônica no bule mostra que além

de servir para seus fins utilitários, esse produto funciona como um objeto de decoração.

O ponto de vista simbólico

Símbolos gráficos: os símbolos gráficos presentes nas xícaras e nos pires são representações em flat design do sistema de controle e do cinto do traje do personagem. O grafismo do cinto no pires procura trazer tridimensionalidade ao desenho, o que não acontece nas demais representações gráficas em 2D.

Cor simbólica: a cor apresenta-se como signo icônico pela semelhança e signo simbólico devido a convenção de que o preto além de representar o traje do Darth Vader, também está ligado ao “lado negro da força”, que caracteriza os vilões da saga.

Formas simbólicas: assim como a cor, a forma tem o signo icônico como o principal, em especial no bule.

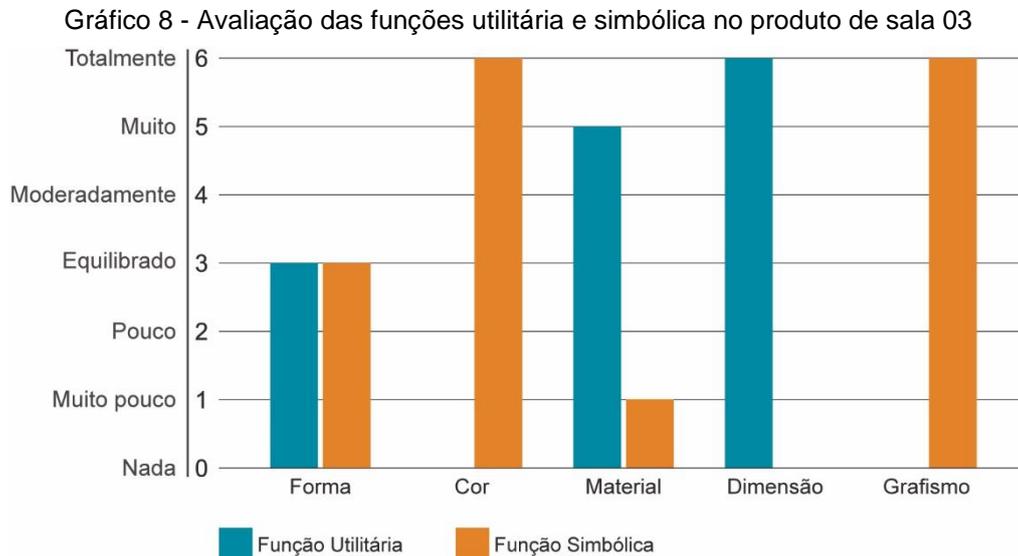
Material simbólico: não apresenta características de signo simbólico com a representação do personagem.

Conclusão da análise semiótica

As metonímias do bico no bule e da alça nas xícaras fazem com que os produtos sejam reconhecidos como objetos pertencentes a um conjunto de chá. Em relação ao açucareiro, se analisado separadamente, é mais difícil de ser reconhecido pelo que é e para que serve. Porém, como é apresentado em conjunto com os demais objetos, é possível de ser reconhecido como açucareiro.

Na mesma medida em que os produtos são reconhecidos como um conjunto de chá, a representação também é reconhecida. A forma icônica do bule, juntamente com as cores e o acabamento brilhoso, com a adição do grafismo, evidenciam a função simbólica dos objetos. Devido ao personagem Darth Vader ser amplamente reconhecido mesmo para os que não tem proximidade com a saga Star Wars, faz com que esse conjunto de chá tenha uma forte qualidade icônica de representação.

4.6.2 Avaliação das funções utilitária e simbólica produto para sala 03: Conjunto de Chá Darth Vader



Fonte: elaborado pelo autor

A forma é *equilibrada* quando analisada em relação a todo o conjunto. As xícaras, os pires e o açucareiro não apresentam forma ligada ao simbólico. Já o bule, apesar de ter uma forma extremamente icônica em relação ao capacete do Darth Vader, também tem o bico, a alça, e os rebaixos na tampa. Se apenas o bule fosse analisado, a forma seria mais icônica.

As cores são *totalmente* relacionadas à função simbólica por representarem o traje do personagem e não estarem atendendo demandas práticas.

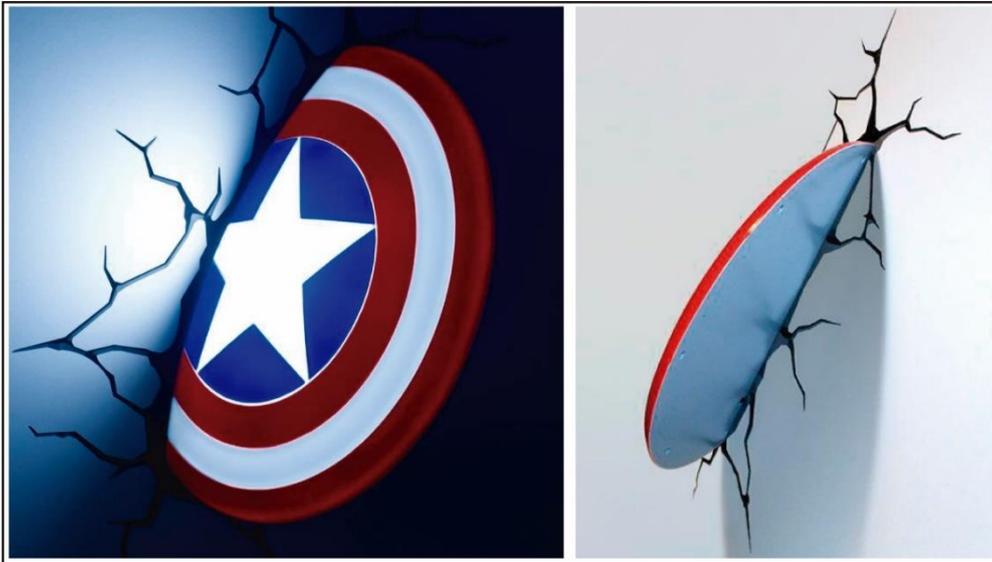
O material é *muito* referente à função utilitária devido à cerâmica não estar ligada ao objeto dinâmico, porém o acabamento esmaltado simula o acabamento brilhoso do capacete do personagem.

A dimensão está *totalmente* de acordo com a função utilitária por ser apenas referente a utilidade prática. Até o bule, que tem a forma do capacete do vilão, está dimensionado para estar de acordo com o padrão do produto.

O grafismo é *totalmente* relacionado à função simbólica por não ter ligação com a função utilitária, servindo apenas como reforço da representação do traje do Darth Vader.

4.7 Produto para quarto 01: Luminária Escudo Capitão América

Figura 71 - Luminária de parede Capitão América



Fonte: site Nerdstore

4.7.1 Análise semiótica do produto para quarto 01: Luminária Escudo Capitão América

O ponto de vista qualitativo

O produto apresenta em sua face frontal um conjunto de três cores no qual o vermelho ocupa mais espaço, seguido do branco e por último o azul. Porém, devido à disposição que as cores estão apresentadas, não parece haver uma diferença muito evidente sobre qual cor é predominante. Também pode ser observado a cor preta nas rachaduras.

Com a iluminação interna do objeto, o branco contido na estrela no centro ganha destaque dentre as demais cores. O azul por estar próximo ao branco centralizado também é clareado pelo brilho. Na face posterior, as cores percebidas são tons de cinza.

Os círculos são predominantes no produto e linhas retas podem ser percebidas formando a estrela no centro. A espessura aparenta ser pequena, e a forma é assimétrica. O objeto apresenta falta de continuidade em sua composição por sugerir que está invadindo o espaço da parede. Com isso as cores e formas do grafismo não completam sua sequência lógica de disposição.

O ponto de vista icônico

A tradição da forma (tipo ideal): a forma não é semelhante aos demais produtos da mesma categoria de luminárias de parede para ambientes internos.

Figura 72 - Luminárias de parede para ambientes internos



Fonte: Elaborado pelo autor através de imagens do google

Cor semelhante: as cores são similares às cores do escudo do personagem Capitão América. O branco é semelhante ao utilizado no escudo nos quadrinhos. Porém, em sua versão cinematográfica, as partes que seriam brancas apresentam a cor do material que é semelhante ao aço escovado. O brilho na estrela branca, quando o produto está aceso, não é similar ao escudo porque não tem luminosidade.

Figura 73 - Capitão América quadrinhos e filme



Fonte: Editado pelo autor a partir do google imagens

Material semelhante: o material utilizado é o polímero e não tem similaridade com o material do escudo nos filmes que é feito de “*vibranium*” um material fictício bastante resistente.

Metáfora: a metáfora está na relação com a maneira como o personagem utiliza o escudo em combate. O Capitão América tem entre suas técnicas de batalha o arremesso do escudo como um *boomerang*, no qual normalmente ao atingir os inimigos ele retorna para o personagem. Na luminária, a representação procura passar a ideia de que o escudo foi arremessado e se chocou com a parede.

O adesivo da rachadura busca evidenciar o efeito da colisão com a parede, e o escudo representado apenas em parte e não completamente em sua forma mostra que o arremesso foi capaz de atravessar a parede.

Figura 74 - Luminária 3D Capitão América e imagem promocional do filme Os Vingadores



Fonte: Elaborado pelo autor a partir do google imagens

O ponto de vista singular

Devido ao produto ser de polímero e apresentar encaixes em sua estrutura, é possível deduzir que ele é feito pelo processo de injeção, pintado e depois montado.

O ambiente para uso indicado é o quarto. Primeiro, por ser uma luminária de parede para ambiente interno. Segundo, por ter em seus atributos físicos a representação do escudo do Capitão América, o que sugere que o produto é indicado para uso individual em ambientes mais particulares. Diferente, por exemplo, de uma sala de estar.

Indicativo

Uma forma indicadora (*Affordance* e Metonímia): pelas imagens o único *affordance* aparente são os vazados que indicam o local para encaixar os parafusos na parte posterior do produto. Porém, a partir de um vídeo no Youtube do canal do site de vendas Submarino, foi possível identificar outros *affordances*. No vídeo é possível ver o local do objeto que fica em contato com a parede. Os *affordances* presentes mostram como o produto é montado, onde é ligado e desligado, indicando o espaço para colocar as pilhas/baterias, e o rebaixo que serve para encaixar a luminária nos dois parafusos que devem ser postos na parede.

Figura 75 - *Affordances* Luminária 3D Capitão América



Fonte: Elaborado pelo autor a partir do canal do Submarino no Youtube

É importante perceber que a peça responsável por ligar e desligar o produto está localizada na parte posterior, acima do local onde o objeto fica em contato com a parede, com ângulo diferente do restante do produto, cuja inclinação na forma também é um *affordance*.

Outro *affordance* encontrado são as duas marcações do local para parafusar a luminária na parede que estão no adesivo da rachadura (Figura 76).

Figura 76 - *Affordance* no adesivo da luminária



Fonte: < <https://www.youtube.com/watch?v=qJssXjzGD7E>>

Não foram identificadas metonímias que o fizesse ser reconhecido como uma luminária. Acredita-se que a luz o caracteriza como luminária, mas não funciona como metonímia já que não é uma parte da morfologia de uma luminária comum.

Figuras gráficas no produto: as figuras gráficas que apresentam ligação com a função utilitária são as informações em alto relevo que indicam onde ligar e desligar e que tipo de pilha/bateria utilizar. No adesivo também existem informações sobre cuidados e recomendações.

Luz e sons sinalizadores: a luz sinalizadora é a própria iluminação do produto, que o caracteriza como uma luminária. Esse elemento tem importância fundamental no reconhecimento do que o objeto é e para que serve.

O ponto de vista convencional

Em relação ao padrão de design, o que se observa é a tendência do produto *wireless*, ou seja, sem fio, e a representação da cultura pop nos atributos do objeto.

Observa-se que o fato de não apresentar fios, e não mostrar como o produto é encaixado na parede, indica que a preocupação maior é evidenciar a função simbólica, como uma simulação. Pretende-se alcançar com esse produto, pessoas que buscam um artefato com referência evidente ao personagem Capitão América.

O ponto de vista simbólico

Símbolos gráficos: os símbolos gráficos são os mesmos presentes no escudo do Capitão América. Logo, além de representar o escudo e o personagem, esses símbolos quando são transportados do cinema para o produto físico, trazem consigo sua carga simbólica.

O grafismo trata de uma adaptação da bandeira dos Estados Unidos. As faixas vermelhas e brancas da bandeira são rearranjadas em orientação radial seguindo a forma circular do objeto. O azul que ocupa uma área retangular na bandeira também ocupa uma área no produto, só que circular. As estrelas que representam os estados do país, são substituídas por uma única estrela com dimensão aumentada.

O grafismo na luminária, carrega os significados do símbolo do Capitão América. Um herói defensor não só do seu país, mas principalmente da liberdade e da justiça. Seja em seu início como soldado na Segunda Guerra Mundial, seja em seu papel como líder dos Vingadores.

Cor simbólica: assim como no grafismo, as cores são representações do escudo do personagem, que derivam diretamente da bandeira dos Estados Unidos.

Formas simbólicas: as formas buscam representar por um lado o escudo do Capitão América através da semelhança, e por outro a ação de arremessar o objeto, ação comum ao personagem. A metáfora está completamente associada à forma enquanto símbolo por simular uma prática do herói.

Material simbólico: o material não apresenta relação simbólica com o objeto imediato.

Conclusão da análise semiótica

A partir das distintas maneiras em que a luminária é apresentada, a percepção do produto é modificada. No site de venda Nerdstore as imagens só mostram a luminária na parede, fazendo com que as possibilidades de interpretação sobre o produto estejam restritas a dois momentos: quando ele está desligado e quando está ligado.

Com o objeto exposto já fixado na parede e desligado, a dificuldade de identificação do que ele é e para que serve é maior, podendo ser interpretado apenas como um souvenir.

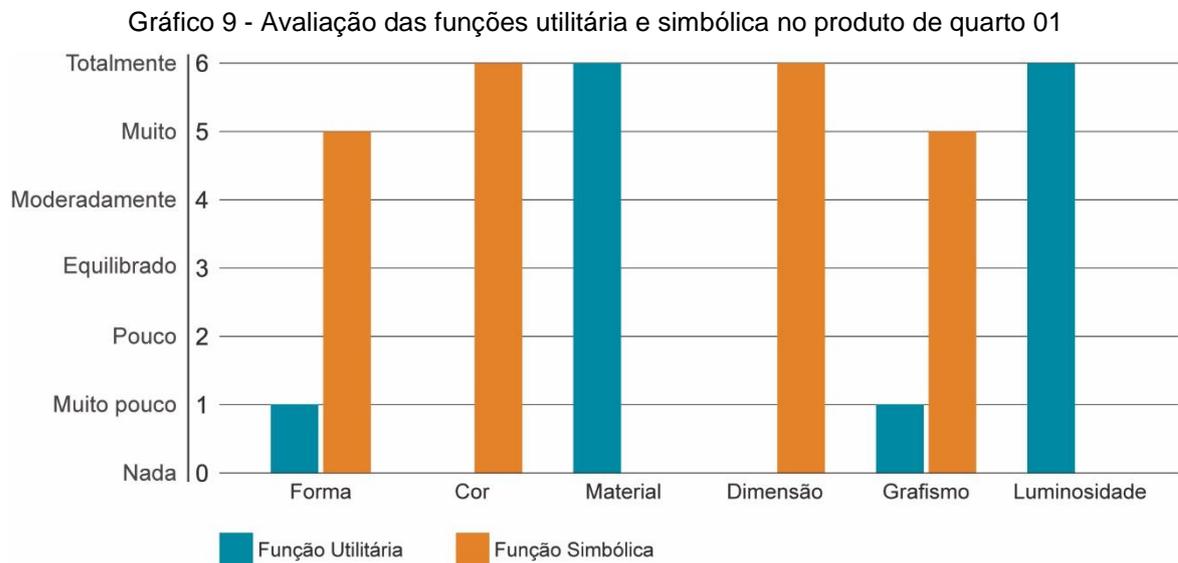
Em segundo nível, ele é apresentado ligado, com a iluminação aparente. Nesse caso é evidenciado a importância da luz para identificação da função utilitária do produto. Porém, algumas dúvidas ainda permanecem em relação a como o objeto funciona, ou como é ligado/desligado, que fonte de energia o alimenta, e como permanece fixado na parede.

Para chegar a essas informações foi necessário a busca em outras fontes, no caso o Youtube, pois no site da Nerdstore não há imagens que mostrem como o objeto é fixado na parede. A partir do acesso a imagem da parte do produto que fica em contato com a parede, foi possível identificar como funciona a luminária.

Em relação à representação do escudo do personagem, ela é principalmente icônica. Mas, também apresenta uma relação de índice por simular uma ligação entre ação e consequência: (1) o objeto foi arremessado, (2) o objeto se chocou com a parede, (3) parte do objeto entrou na parede.

Também existem relações simbólicas, por representar o personagem e conseqüentemente a bandeira dos E.U.A.

4.7.2 Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto para quarto 01: Luminária Escudo Capitão América



A forma é *muito* referente à função simbólica por estar quase completamente associadas com a representação do escudo. Com exceção dos rebaixos e vazados para o encaixe das pilhas/baterias e parafusos.

As cores são *totalmente* relacionadas à função simbólica por estarem associadas à representação do escudo e não terem ligação com a função utilitária.

O material está *totalmente* ligado à função utilitária pois atende a uma demanda exclusivamente prática.

A dimensão da luminária é *totalmente* referente à função simbólica pela busca da similaridade com o tamanho do escudo do Capitão América. Logo, mesmo que a espessura seja adaptada para caber a lâmpada no interior, ela ainda está de acordo com o objeto imediato.

O grafismo é *muito* relacionado à função simbólica por estar principalmente de acordo com o escudo. Porém, existem grafismos como o *on/off*, e as informações sobre os cuidados e recomendações no adesivo da rachadura que estão ligadas à função utilitária.

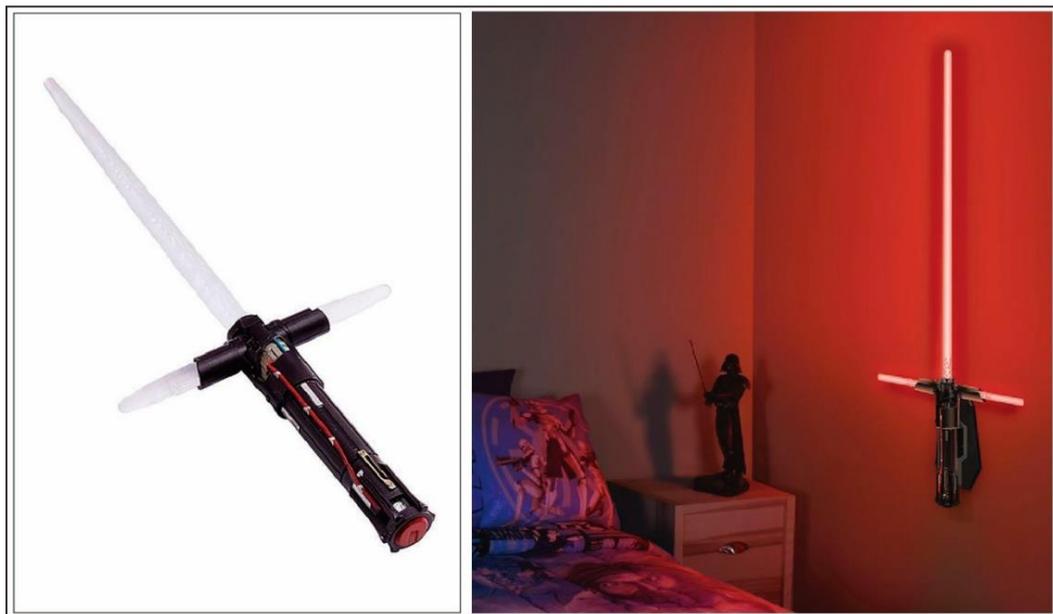
A luminosidade é *totalmente* referente à função utilitária por que além de funcionar como um elemento de identificação do que o produto é e atender a sua

utilidade de iluminação, não se relaciona com o escudo do personagem, uma vez que não existe presença de luz própria no objeto do Capitão América.

A luminária 3d procura comunicar ao máximo sua função simbólica, e esconder o quanto possível sua função utilitária, com exceção apenas da luz. Essas intenções podem ser constatadas no modo como estão organizados os atributos físicos do produto. Um grande exemplo é a forma, que apresenta concessões à função utilitária. Porém, essas concessões estão posicionadas de tal maneira que não se tornam aparentes quando o produto está na parede, evidenciando apenas o escudo do herói da Marvel.

4.8 Produto para quarto 02: Luminária Sabre de Luz Kylo Ren

Figura 77 - Luminária de parede Sabre de Luz Kylo Ren



Fonte: Elaborado pelo autor com base em imagens do site Nerdstore

4.8.1 Análise semiótica do produto para quarto 02: Luminária Sabre de Luz Kylo Ren

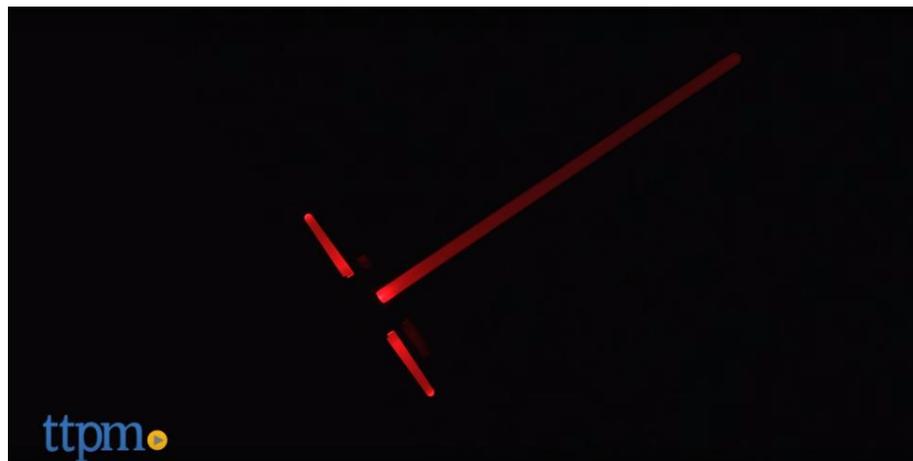
O ponto de vista qualitativo

O produto contém três cores predominantes: preto, cinza e vermelho. O cinza claro próximo ao branco está presente nas hastes. Quando ligado, o vermelho brilhoso juntamente com o branco ocupa as hastes. Já no cabo, o preto é predominante, e há cores em menores escalas, como o vermelho, o azul, e tons de cinza e prata.

As linhas são retas. Ao longo do cabo o diâmetro apresenta pouca variação de tamanho. Diferente da haste que tem próximo ao cabo um diâmetro maior que vai afinando até as pontas, isso acontece tanto nas hastes horizontais como na haste vertical.

Em relação à luminosidade, o que pode ser identificado é que a luz emitida nas hastes apresenta uma concentração de branco próximo aos eixos, e o vermelho aparece mais forte nas extremidades das hastes. A intensidade da luz é maior na parte em que as hastes estão perto do cabo, e perde força na medida em que se estende para as pontas. O campo que a luz atinge não é extenso, iluminando somente bem próximo da luminária.

Figura 78 - Luminária Sabre de luz Kylo Ren no escuro



Fonte: imagem retirada de um vídeo no Youtube do canal TTPM Toy Reviews

O produto tem o formato de uma cruz com a ponta superior maior do que a inferior, e as pontas laterais com tamanhos iguais. A forma é simétrica com exceção de alguns detalhes no cabo.

Juntamente com a luminária, vem dois componentes, o suporte para ser colocado na parede e encaixar o produto, e um controle. No canal “Violator Comics and Collectibles” do Youtube, foi possível identificar que o controle e o suporte têm o mesmo tom de cinza que se aproxima do bege, tendo o controle ainda detalhes em vermelho que conversam com o vermelho do cabo, e uma superfície transparente na parte inferior.

A forma de ambos os componentes é semelhante. O suporte apresenta em seu centro um retângulo que se estende para cima. As peças contêm, ainda rebaixos que seguem as linhas externas de suas formas, dando continuidade a composição.

Figura 79 - Suporte e Controle da Luminária Kylo Ren



Fonte: imagem retirada de um vídeo no Youtube do canal Violator Comics and Collectibles

O ponto de vista icônico

A tradição da forma (tipo ideal): assim como a luminária escudo do Capitão América analisada anteriormente, este trata-se de uma luminária de parede de ambiente interno, e em ambos os casos, a forma dos objetos não são semelhantes aos produtos comuns dessa categoria. Logo, a luminária sabre de luz Kylo Ren traz um alto nível de originalidade em relação à forma.

Cor semelhante: as cores são similares às do sabre de luz do personagem Kylo Ren da franquia Star Wars. O preto da luminária é similar ao preto do cabo do sabre de luz, e o vermelho com brilho interno é análogo ao vermelho do feixe de luz da arma no filme.

Figura 80 - Sabre de luz de Kylo Ren no filme Star Wars Episódio VII



Fonte: google imagens

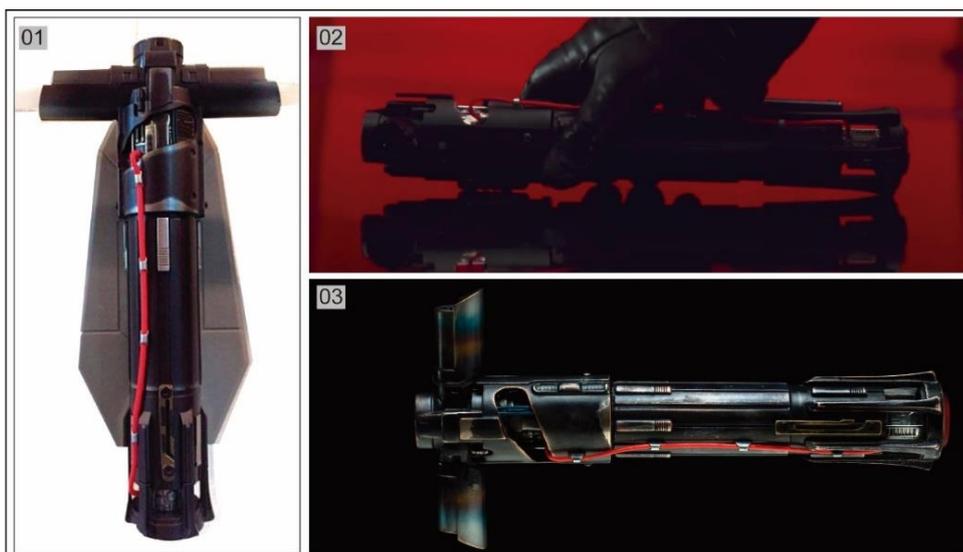
Material semelhante: o material utilizado é o polímero e não apresenta relação com o material do cabo do sabre no filme, que aparenta ser de metal.

Metáfora: a metáfora parte do princípio de que o sabre nos filmes emite luz quando acionado, característica essa que se relaciona diretamente com a função prática de uma luminária. Por isso, a semelhança entre o produto e o sabre de luz é evidente, uma vez que a aparência da arma nos filmes facilita sua adaptação para a luminária.

O nível de detalhes equivalentes entre o cabo do produto e o cabo do sabre de luz são importantes de serem destacados. Os rebaixos, os vazados, os botões, os fios e os sistemas de encaixes igualmente dimensionados e dispostos adicionam qualidades de réplica à luminária por sua fidelidade ao material fonte.

Pode ser visto na figura abaixo, o cabo com o suporte da luminária [01], o cabo do sabre de luz em uma cena no filme [02], e a réplica do cabo [03].

Figura 81 - Semelhanças entre o cabo da luminária, do filme e de uma réplica



Fonte: Elaborado pelo autor através de imagens do google

O ponto de vista singular

Os encaixes e os rebaixos, além do material plástico, indicam que o produto é feito por injeção. As hastes são feitas de acrílico e também aparentam passar pelo processo de injeção. Já o fio vermelho no cabo é extrudado. Por ser uma luminária de parede para ambiente interno, o local indicado para uso são salas ou quartos. Porém, como a iluminação não é tão forte, se torna mais adequado o uso em quartos.

Indicativo

Uma forma indicadora (*Affordance* e Metonímia): O controle remoto que liga/desliga a luminária apresenta o *affordance* do botão de acionamento da luz.

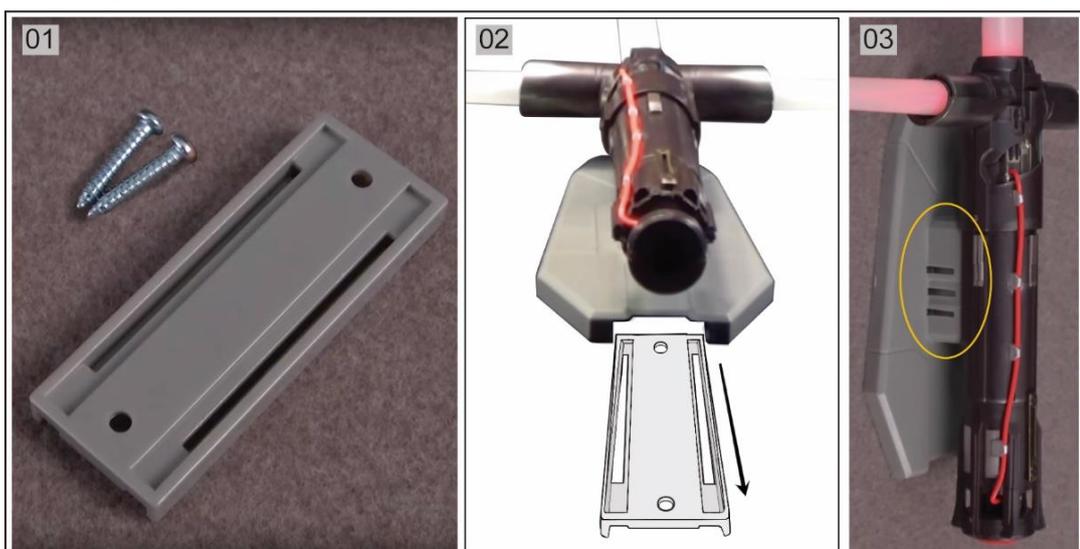
Figura 82 - Controle remoto da luminária sabre de luz Kylo Ren



Fonte: imagem retirada de um vídeo no Youtube do canal Violator Comics and Collectibles

Outros *affordances* são encontrados na base que encaixa a luminária na parede. A base é composta por duas partes (Figura 83), a primeira [01] é a responsável por segurar o produto na parede, e tem os *affordances* dos furos que indicam onde o parafuso deve ser colocado. A segunda [02] é a peça na qual o cabo é colocado, e apresenta o *affordance* do encaixe com a peça que é parafusada. Também é percebido o *affordance* do encaixe com o cabo da luminária [03].

Figura 83 - *Affordances* presentes na base de encaixe da luminária Kylo Ren



Fonte: imagens retiradas de um vídeo no Youtube do canal Violator Comics and Collectibles e editadas pelo autor

Em outra imagem na qual o produto está desmontado (figura 86), nota-se vários *affordances* que indicam de que maneira o produto deve ser montado. Na imagem a seguir estão circulados em amarelo as extremidades inferiores das hastes que têm diâmetro reduzido e funcionam como *affordance* para o encaixe na abertura circular do cabo.

O que está circulado em azul é uma peça de encaixe que é fixada na abertura que acomoda a haste superior no cabo. Os círculos vermelhos destacam a peça responsável por fixar o cabo na base, e o vazado na parte externa do cabo. O que identifica essa parte externa vazada como sendo a que se localiza na parte posterior da luminária. Por último o que está demarcado em verde é a peça que encaixa no final do cabo, e os *affordances* que são os rebaixos no cabo indicando onde essa peça deve ser colocada.

Figura 84 - *Affordances* no cabo desmontado da luminária sabre de luz Kylo Ren



Fonte: editado pelo autor através de imagem do google

Já em relação ao que identifica esse objeto como sendo uma luminária, o único elemento encontrado é a luz emitida pelo produto.

Figuras gráficas no produto: apenas o texto presente no rebaixo da parte inferior do cabo indicando a marca e onde foi produzido são grafismos relacionados à função utilitária.

Luz e sons sinalizadores: a luz funciona como elemento responsável pelo reconhecimento do produto como luminária. Sobre os sons, não foi possível identificar pelas informações no site de vendas se o produto emite sons.

O ponto de vista convencional

Assim como na luminária do capitão américa, o padrão de design visto é a tendência do produto *wireless*. É um produto lúdico, devido aos seus atributos estarem relacionados a um objeto de um filme, de tal forma que possa ser compreendido como uma réplica.

Pretende-se alcançar com esse objeto, pessoas que buscam um produto que funcione como uma luminária, mas que acima disso, seja uma representação fiel da arma do Kylo Ren.

Simbólico

Símbolos gráficos: o único símbolo gráfico encontrado está no controle remoto. Trata-se do símbolo da Primeira Ordem, uma facção política e militar autoritária, formada por ex-membros do Império Galáctico que foi derrotado pela Aliança Rebelde durante a trilogia original da saga Star Wars.

Segundo o personagem Kylo Ren no filme Star Wars Episódio VII, a Primeira Ordem tem como dever remover a desordem e promover a estabilidade e o progresso que existia no domínio do império. Porém, o que é mostrado nos filmes é que assim como o império, esse discurso vem acompanhado de violência, repressão e imposição.

Figura 85 - Símbolo da Primeira Ordem no controle remoto e no filme Star Wars



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

Cor simbólica: a base e o controle apresentam tons de cinza que se aproximam do bege, não associados ao Kylo Ren ou à Primeira Ordem, podendo ser uma escolha para ter contraste ao cabo. Já o vermelho contido no símbolo gráfico e no botão do controle, representa o vermelho das cores da Primeira Ordem, que está contida em seu símbolo.

O preto e o vermelho da luminária são signos icônicos do sabre de luz do personagem. No universo fictício de Star Wars essas cores são referências aos vilões e são representações do lado negro da força, e dos “*siths*”, guerreiros que seguem os caminhos dessa doutrina. Essas mesmas cores foram usadas para representar Darth Vader, o *sith* mais conhecido da saga.

Formas simbólicas: as formas buscam representar por semelhança o sabre de luz do Kylo Ren. Na figura 86, está destacado na primeira imagem a textura rugosa com rebaixos e relevos na haste, e sua forma um pouco curvilínea. Essa aparência simula o feixe de luz instável da arma que parece estar queimando quando acionada. Esse aspecto reflete a personalidade instável e perigosa do vilão, que tem surtos de raiva ao longo dos filmes. O personagem foi criado para ser um sucessor do Darth Vader no posto de antagonista na nova trilogia iniciada em 2015.

Figura 86 - Forma simbólica da arma de Kylo Ren e o personagem nos filmes a partir de 2015



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

Na figura ao lado, ainda em relação à forma simbólica nota-se como a arma do personagem [1] parece ser mal-acabada e grosseira em comparação com o sabre do Darth Vader [2]. Isso também retrata como Kylo Ren é impulsivo e ríspido.

É observado também que o formato desse sabre de luz é equivalente a uma espada de cavaleiro medieval [3], por ter uma lâmina mais longa e devido aos feixes de luz laterais, que se assemelham ao guarda-mão da espada medieval, o que acaba também por influenciar no estilo de luta do vilão.

Material simbólico: o material não apresenta ligação simbólica com a arma ou o personagem.

Figura 87 - Sabre de Kylo Ren em comparação ao sabre do Vader e espada medieval



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

Conclusão da análise semiótica

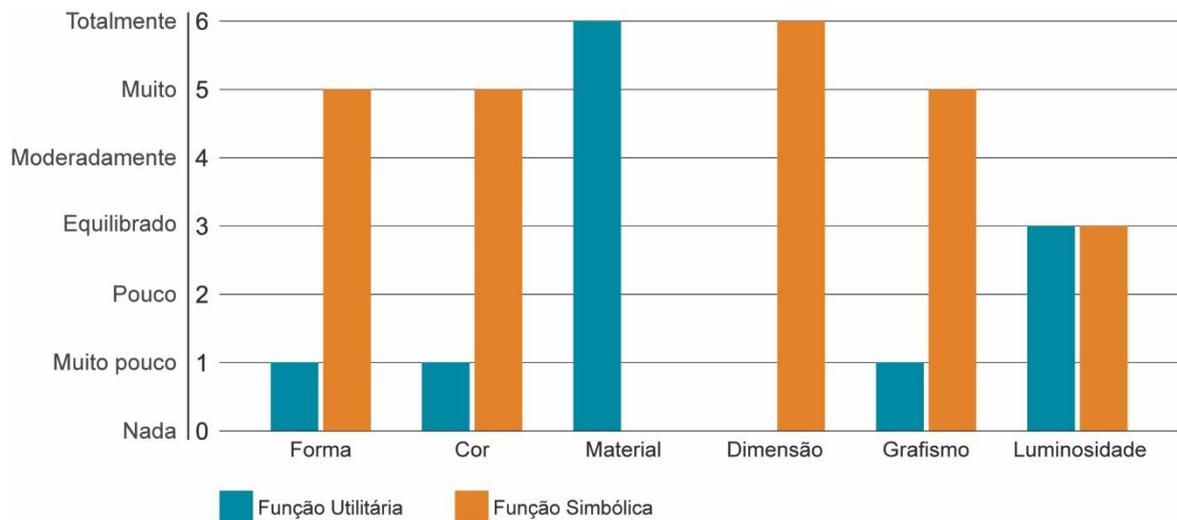
A identificação da função simbólica no produto é bastante evidente. O objeto apresenta nível de detalhes no cabo fiéis à arma do Kylo Ren, além das ranhuras com rebaixos e relevos simulando a distorção no feixe de luz que, aliados às cores icônicas e à dimensão do sabre, fazem com que a função utilitária fique em segundo plano.

O produto só expõe sua natureza utilitária quando está desmontado, sendo possível ver as peças e os componentes que compõem o sistema de iluminação. A luz é o único elemento que caracteriza o objeto como luminária coincidindo com a arma do filme que também emite luz.

Portanto, o produto evidencia sua preocupação em primeiro ser um signo do sabre de luz *sith*, no qual ele é principalmente um ícone, e só devido à metáfora da luz do sabre, é que se possibilita a identificação da apropriação da arma em uma luminária facilmente.

4.8.2 Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto para quarto 02: Luminária Sabre de Luz Kylo Ren

Gráfico 10 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de quarto 02



Fonte: elaborado pelo autor

A forma é *muito* referente à função simbólica, uma vez que a parte interna do cabo está relacionada ao sistema de iluminação, e da base para fixação na parede que não se relaciona com o objeto dinâmico. Todo o restante está ligado à representação do sabre.

As cores são *muito* relacionadas à função simbólica porque as cores da luminária estão completamente relacionadas ao sabre de luz, porém, a cor cinza da base e do controle não se relacionam com a arma, com o personagem, ou com a Primeira Ordem. No controle, apenas o vermelho é referência aos filmes.

O material está *totalmente* relacionado à função utilitária, pois atende a uma demanda somente prática.

A dimensão da luminária está *totalmente* referente à função simbólica, por procurar representar o tamanho do sabre de luz.

O grafismo é *muito* relacionado à função simbólica porque embora os dois grafismos encontrados estejam atendendo funções opostas, um deles, que é o símbolo da Primeira Ordem no controle remoto, é mais facilmente visto, enquanto o outro, que é o texto sobre a marca e o fabricante em alto relevo no plástico na parte de baixo do cabo, fica oculto quando o produto está completamente montado. Logo,

apesar de um grafismo atender à função simbólica e outro à função utilitária, a percepção do símbolo no controle é mais evidente.

A luminosidade é *equilibrada*, pois mesmo que seja o único elemento que efetivamente identifica o produto como luminária, também está relacionado como representação do feixe de luz do sabre. Essa dualidade torna o artefato mais difícil de ser reconhecido pelo que é e para que serve, e amplia seu potencial como representação da franquia Star Wars, servindo como um souvenir ou item de coleção.

4.9 Produto para quarto 03: Luminária de Mesa Planetário Estrela da Morte

Figura 88 - Luminária de mesa Planetário Star Wars Estrela da Morte



Fonte: site Nerdstore

4.9.1 Análise semiótica do produto para quarto 03: Luminária de Mesa Planetário Estrela da Morte

O ponto de vista qualitativo

O produto contém três cores: cinza, preto e branco. O cinza claro aparece nas cúpulas externas, o preto na cúpula intermediária, e o branco nos nomes na superfície da cúpula interna transparente.

As linhas são predominantemente circulares, com exceção dos detalhes retangulares da superfície das cúpulas externas e da base. O volume e a dimensão estão de acordo com o objeto dinâmico que é a estação espacial Estrela da Morte, porém em escala reduzida.

A composição é harmônica, visto que há continuidade entre as cúpulas externas, devido às cores, formas e dimensões serem análogas. As demais formas conversam entre si por acompanhar a morfologia esférica do produto, ocasionando em uma aparência circular e de semiesfera.

O ponto de vista icônico

A tradição da forma (tipo ideal): o produto faz parte de uma categoria de luminária de mesa denominadas de planetários. Observando os similares, nota-se as semelhanças em relação à forma. São objetos geralmente esféricos ou semiesféricos posicionados sobre uma base. O formato da base varia entre os produtos, mas a estrutura permanece a mesma.

Figura 89 - Luminárias de mesa Planetário similares

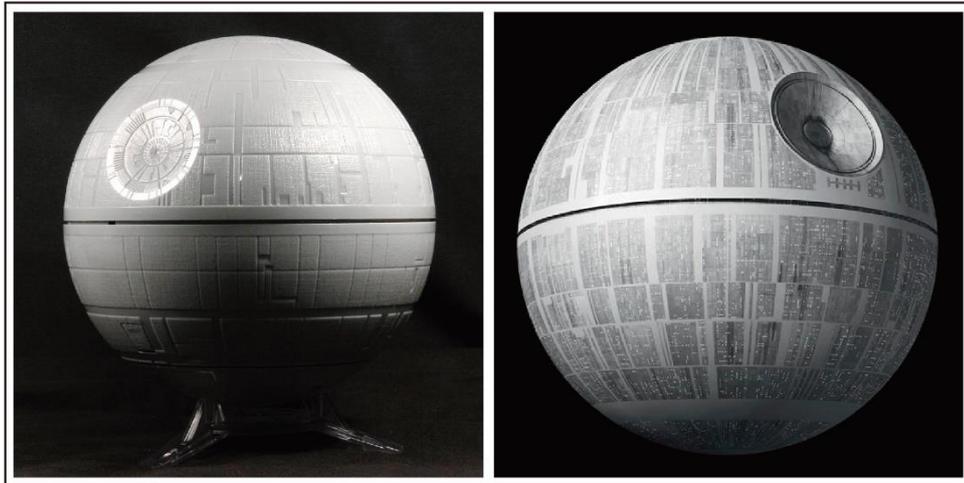


Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

Cor semelhante: o cinza claro é similar ao cinza da superfície da estação espacial Estrela da Morte nos filmes de Star Wars. O preto não é semelhante às cores do objeto dinâmico, mas é equivalente ao preto do céu à noite, que é uma analogia à função de planetário. O branco não se relaciona a estação espacial.

Material semelhante: o produto é constituído de polímero e acrílico, materiais que não têm associação com a Estrela da Morte. Porém, o acabamento fosco das cúpulas externas busca simular a textura da superfície da estação espacial e seus vários andares, que devido a imensidão dela parecem pequenos traços ao longo de retângulos.

Figura 90 - Luminária de mesa planetário Star Wars e Estrela da Morte



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

Metáfora: a estação espacial do Império é um planeta que tem o formato de esfera que apresenta uma linha divisória no meio. Essas características favorecem sua adaptação para uma luminária planetário.

O fato que o objeto dinâmico contém essa linha divisória possibilitou que o produto tivesse uma cúpula como tampa. Logo, quando fechado ele é uma representação icônica, e quando aberto se torna luminária. As informações contidas na luminária e projetadas pela luz são as posições dos planetas nas galáxias do universo fictício de Star Wars (Figura 91).

Figura 91 - Luminária planetário refletindo as galáxias de Star Wars



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

O ponto de vista singular

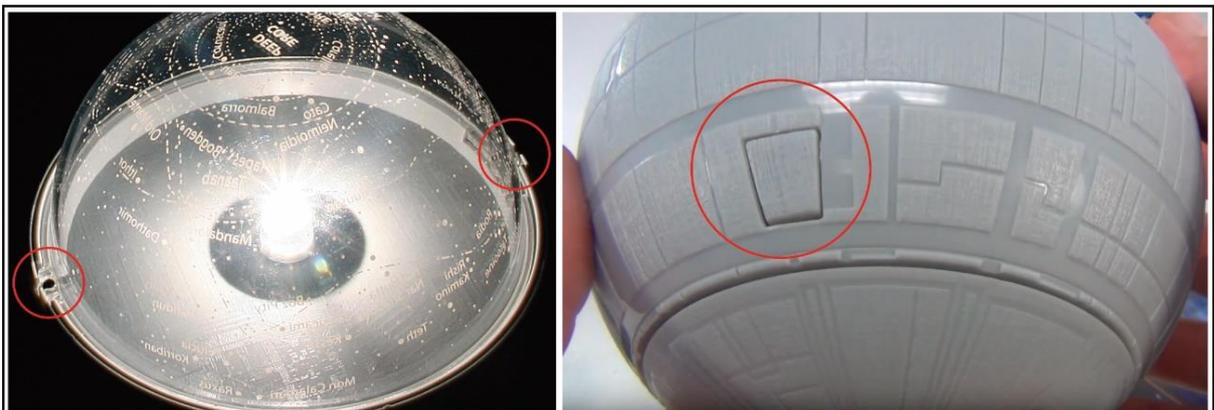
As cúpulas externas aparentam ser feitas de polímero. Devido à sua forma, e por serem oca elas indicam que são fabricadas por rotomoldagem ou injeção. A cúpula preta e a transparente são translúcidas e refletem a luz, o que indica que são de vidro.

Os índices que designam seu ambiente de uso são o baixo poder de iluminação, sendo o foco apenas refletir os elementos gráficos no planetário, que acaba por modificar a aparência do local, criando uma ambientação temática.

O ponto de vista indicativo

Uma forma indicadora (*Affordance* e Metonímia): na borda da cúpula externa da parte inferior há dois locais que são indicadores de onde encaixar a cúpula externa superior. Ainda na cúpula externa inferior há um botão em forma de trapézio que serve para ligar o produto. O botão segue as demais formas que compõem a superfície do objeto, não sendo assim, um elemento destoante à composição (Figura 92).

Figura 92 - *Affordances* na cúpula externa inferior



Fonte: elaborado pelo autor a partir de vídeos no Youtube do canal Lucky Penny Shop

A base tripé funciona como *affordance* ao indicar em seu centro o local para encaixar o planetário. Já a cúpula da cor preta, tem em suas bordas uma aba que comunica que ela serve para tampar completamente a luminária.

Figura 93 - *Affordances* na base e na cúpula preta da luminária planetário Star Wars



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

A cúpula transparente com os nomes em sua superfície é uma metonímia que desempenha o papel de uma parte do todo comum a esse tipo de objeto, que o faz ser reconhecido por sua função utilitária.

Figuras gráficas no produto: os grafismos presentes não estão relacionados com a função prática.

Luz e sons sinalizadores: a luz é um elemento essencial no produto, pois além de proporcionar o reconhecimento do objeto está diretamente ligada à função projetar os grafismos no ambiente.

O ponto de vista convencional

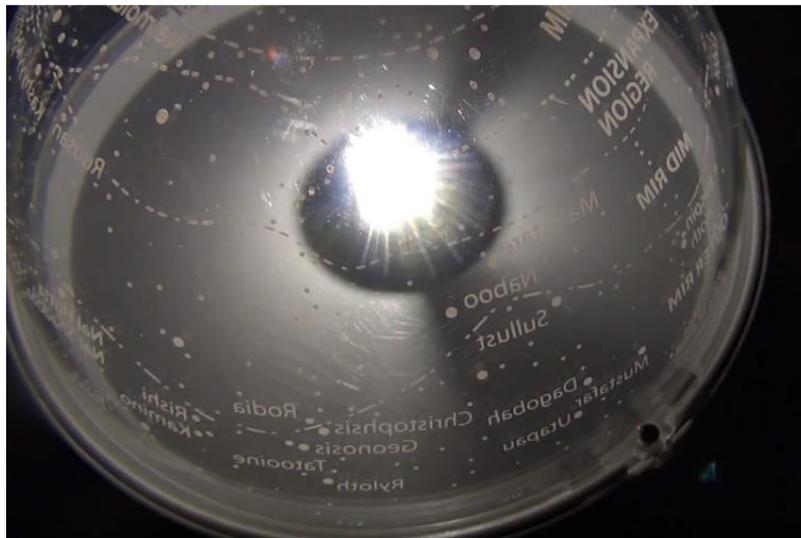
Assim como as duas luminárias anteriores, apresenta o padrão *wireless*. Apesar do objeto ter em seus atributos a representação de elementos da cultura pop, o produto tem uma aparência sóbria, com cores acromáticas e materiais transparentes, e formas já familiares aos similares.

O público alvo são pessoas que gostam da franquia Star Wars, e da Estrela da Morte, que pode ter a oportunidade de observar os planetas e suas localizações nas galáxias do universo fictício projetados na parede.

O ponto de vista simbólico

Símbolos gráficos: os nomes dos planetas e os tracejados mostrando as distâncias entre eles, são os símbolos gráficos encontrados no planetário. Eles estão completamente relacionados com a função simbólica, e como não são elementos facilmente reconhecíveis como uma representação icônica de um personagem, eles requerem um maior nível de aprofundamento em relação à franquia (Figura 94).

Figura 94 - Símbolos gráficos das galáxias de Star Wars



Fonte: vídeo do canal do Youtube Lucky Penny Shop

Cor simbólica: as cores acromáticas representam as cores não só da Estrela da Morte, como do Império Galáctico, e, portanto, simbolizam a ideologia do mesmo que busca a ordem, a disciplina e o progresso sem espaço para o supérfluo ou distrações, traduzido em suas cores frias e sérias (WETMORE, 2017).

Formas simbólicas: as formas são signos icônicos da estação espacial, com exceção da base.

Material simbólico: apesar do material não se relacionar com a Estrela da Morte, como falado anteriormente, ele funciona como signo icônico ao tentar simular em sua superfície a textura da nave espacial.

Conclusão da análise semiótica

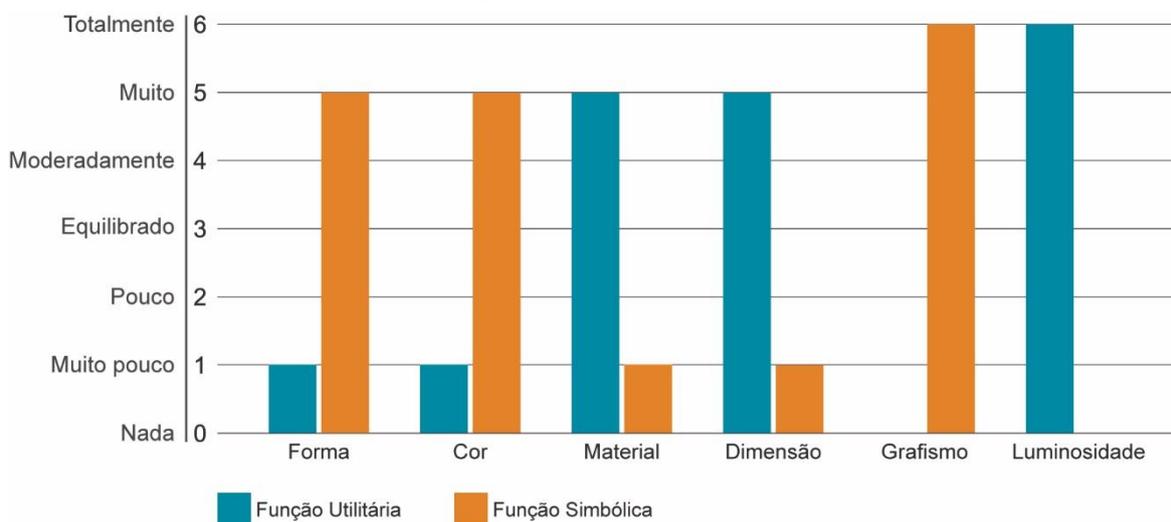
O produto se destaca principalmente por ser um signo icônico da Estrela da Morte. Porém, sua função de ser um planetário das galáxias de Star Wars, faz com que o signo simbólico dos grafismos também seja uma parte importante do objeto.

Em relação aos seus índices não é um produto difícil de ser identificado pelo que é e para que serve, sendo os *affordances* fáceis de serem encontrados, devido à metonímia como parte de um conjunto comum desse tipo de luminária.

O planetário comunica tanto sua função simbólica claramente, assim como sua função utilitária. Requer um maior grau de conhecimento sobre a franquia para compreender os nomes e as localizações dos planetas projetados pela luz do objeto. Mas, sua forma e cores são representações nítidas da Estrela da Morte.

4.9.2 Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto de quarto 03: Luminária de Mesa Planetário Estrela da Morte

Gráfico 11 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de quarto 03



Fonte: elaborado pelo autor

A forma é *muito* relacionada à função simbólica pois apenas a base não está ligada ao objeto dinâmico, e devido à forma da Estrela da Morte não ser destoante do padrão dos similares.

As cores são *muito* referentes à função simbólica por estarem em sua maioria em concordância à estação espacial, com exceção do aspecto translúcido da base,

que mesmo sendo uma possível escolha justificada como uma maneira de ocultar a base e dar destaque ao planetário, não é uma representação da franquía.

O material está *muito* ligado à função utilitária por atender a questões práticas. No entanto, a superfície das cúpulas externas tem texturas que simulam a aparência da estação espacial, fazendo com que esse atributo não seja *totalmente* utilitário.

A dimensão da luminária é *muito* relacionada à função utilitária devido ao tamanho diferente da Estrela da Morte. Contudo, o fato de estar em escala reduzida não a torna completamente utilitária. Isto posto, a escolha do tamanho do objeto se torna uma decisão prática, de materiais, produção e comercialização.

O grafismo é *totalmente* referente à função simbólica, por representar os nomes dos planetas, suas localizações e caminhos.

A luminosidade é *totalmente* relacionada à função utilitária porque mesmo sendo necessária para que o grafismo seja projetado no ambiente, ela não se refere a elementos da Estrela da Morte ou do Império Galáctico, estando ligada apenas à sua função de uso.

Deste modo, é percebido um equilíbrio ao longo dos atributos, no qual forma e cor foram iguais e pendem para a função simbólica, tendo em vista que, a morfologia da Estrela da Morte que foi transposta para o produto não é incomum aos artefatos similares, fazendo com que essa ambiguidade facilite sua identificação como luminária planetário. Já material e dimensão são iguais e pendem para o utilitário. Grafismo e luminosidade aparecem como completos opostos com totalidades de suas funções, reforçando o equilíbrio de um produto facilmente reconhecido por seu simbolismo e por sua utilidade.

4.10 Produto para oficina 01: Kit Multiferramenta Millennium Falcon

Figura 95 - Kit multiferramenta Millennium Falcon



Fonte: site thinkgeek

4.10.1 Análise semiótica do produto para oficina 01: Kit Multiferramenta Millennium Falcon

O ponto de vista qualitativo

A cor predominante observada é o cinza aproximado do prata, que varia de tons mais claros para mais escuros, além da adição da cor ocre com efeito esfumado em alguns locais específicos. O vermelho é encontrado em detalhes. O conjunto de cores apresenta acabamento fosco. Nos objetos que são retirados do corpo principal, além do cinza próximo ao prata, há o preto e o cromado.

As linhas que ocupam a maior parte do produto são circulares, transpassadas por linhas oblíquas que convergem ao centro. Ainda há linhas retas nas duas formas que se estendem do corpo circular deixando um espaço vazio entre elas. A superfície apresenta várias formas diferentes que vão desde linhas em rebaixo, até formas circulares e retangulares tanto em baixo como em alto relevo. Devido ao volume do produto há vazados com tamanhos que servem para guardar os objetos secundários, estes aos quais são constituídos de formas facetadas e chanfradas, além de partes abauladas.

A dimensão não aparenta ser grande. Porém, sua espessura, as cores e o acabamento causam a impressão de um objeto pesado.

Icônico

A tradição da forma (tipo ideal): em relação aos objetos similares, não forma encontrados kits de ferramentas parecidos. Apenas foram encontradas semelhanças com as chaves de boca, e alicates reguláveis, devido às “mandíbulas” ajustáveis dessas chaves e alicates terem uma forma similar ao produto analisado.

Figura 96 - Ferramentas similares ao kit Millennium Falcon



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

O restante do produto não apresenta similaridade com os demais, uma vez que estes um cabo que se alonga na vertical, enquanto o produto analisado tem uma forma circular extrudada.

Cor semelhante: o cinza aproximado do prata é análogo ao cinza da nave Millennium Falcon que é o objeto dinâmico. Os detalhes em vermelho e ocre também estão condizentes com a nave, tendo o ocre um efeito esfumado que simula o desgaste e marcas de fogo na superfície.

Mesmo que os tons de cinza procurem representar a cor da Millennium Falcon, eles não se associam completamente, pois a estação espacial apresenta tons pastéis e um branco próximo ao bege. O que pode indicar que o kit carrega cores também relacionadas ao seu material de fabricação. Essa observação foi feita através das imagens do site Thinkgeek. Porém, em vídeo no Youtube no canal da empresa, é visto que o mesmo produto expõe cores mais próximas as da nave, como mencionado acima. Esses fatores podem estar ligados a iluminações diferentes, mas, vale

destacar na figura 97, a parte inferior do kit em imagens do site [1], o kit no vídeo [2], e o objeto imediato no filme [3].

Figura 97 - Kit multiferramentas Millennium Falcon no site, vídeo e a nave no filme



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de imagens do site e canal no Youtube do site Thinkgeek e imagens do google

Material semelhante: o material aparenta ser algum metal ou liga metálica, e as chaves de fenda que são acopladas parecem de aço carbono. O material do produto se relaciona com a nave pois ela também é feita de alguma liga metálica, o que aliado com a pintura e o acabamento do kit, se assemelha à fuselagem suja da nave.

Já o aço carbono dos parafusos se relaciona com o objeto dinâmico pois segundo o site Sociedadejedi (2016) a nave de Han Solo é conhecida como o pedaço de lixo mais rápido na galáxia além de ser um balde de parafusos.

Metáfora: a metáfora por semelhança que proporcionou a adaptação da Millennium Falcon em um kit de ferramentas foi a forma do bico da nave, que lembra como mostrado anteriormente a chave de boca. Com isto, as demais peças que são as chaves de fenda, são guardadas encaixadas no próprio produto, o que faz referência à nave ser um amontoado de adaptações e peças distintas feitas por Han Solo e Chewbacca.

O ponto de vista singular

Por ser de metal, e devido à sua forma cheia de detalhes, o produto indica que é produzido através de molde e fundição, além de ter partes parafusadas. As chaves de fenda de aço carbono são normalmente usinadas, têm as ponta cromadas a vapor e temperadas para maior duração.

Por se tratar de um kit de ferramentas, dentro de uma residência seu local indicado para uso é a oficina, podendo ser transportada devido à sua mobilidade.

O ponto de vista indicativo

Uma forma indicadora (*Affordance* e Metonímia): dentre os dois níveis do modo de atenção da semântica (KRIPPENDORFF, 2006) abordados nesse trabalho, é apenas na segunda etapa (exploração), que é possível identificar o que é o produto e para o que serve.

Inicialmente, por ser o único elemento aparentemente distinto da representação do filme, e ser uma peça similar às contidas nas chaves de boca ajustáveis, o único *affordance* identificável sem precisar explorar o objeto é a roda de ajuste que se localiza centralizada na parte inferior. Ela serve para controlar a abertura da chave de boca.

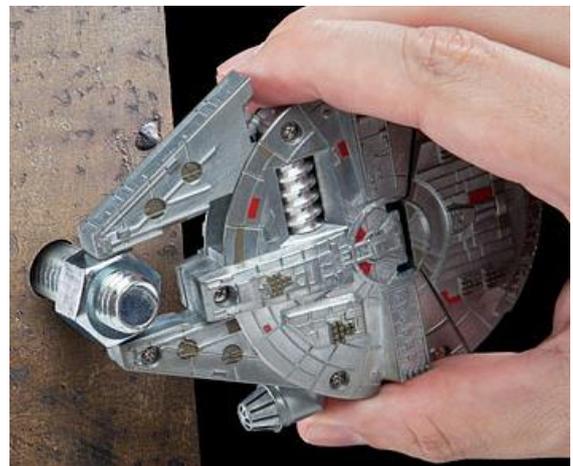
A roda de ajuste juntamente com a forma prolongada, similar as chaves de boca podem ser consideradas metonímias.

Figura 98 - *Affordance* para controle da abertura da chave de boca



Fonte: editada pelo autor a partir do vídeo no Youtube do canal Thinkgeek

Figura 99 - Metonímias encontradas no kit



Fonte: Imagem retirada do site Thinkgeek

Já na etapa de exploração, através da tentativa e erro é que poderá ser descoberto as duas chaves de fenda encaixadas nas laterais do produto, além de quatro chaves sextavadas guardadas em um compartimento na parte inferior traseira.

Não há *affordances* que indiquem a existência de um compartimento com uma tampa que pode ser levantada. Existem apenas formas hexagonais na traseira do produto na parte azul, que mostram que há peças ou partes diferentes contidas naquele objeto. O produto não apresenta luz e sons sinalizadores, nem figuras gráficas.

Figura 100 - locais para encaixe e as chaves de fenda do kit



Fonte: editado pelo autor a partir de imagens do site Thinkgeek e do seu canal no Youtube

O ponto de vista convencional

O padrão de design é de um produto com atributos referentes à cultura geek. O padrão de gosto busca alinhar o interesse por Star Wars e pela Millennium Falcon, com a necessidade do uso de ferramentas, porém dando foco para a representação simbólica.

Simbólico

Símbolos gráficos: não há símbolos gráficos no produto.

Cor simbólica: a cor como símbolo nesse caso deriva de sua qualidade como ícone. A pintura busca representar o padrão cromático da nave Millennium Falcon, e com isso transporta para o produto o simbolismo das cores opacas e desgastadas da

nave, que refletem sua fama de uma nave sucateada, porém, experiente e extremamente rápida.

Formas simbólicas: a forma icônica do produto em relação ao objeto dinâmico, pode ser vista como símbolo na medida em que a nave acumula uma grande quantidade de modificações feitas por Han Solo e Chewbacca, o que a torna extremamente versátil. É essa versatilidade que se liga a função utilitária de ser um kit de ferramentas. Assim como a Millennium Falcon, o kit é multifuncional. As chaves de fenda com formas que seguem o padrão da nave, simbolizam as variadas tarefas que a nave apresenta.

Material simbólico: o material apresenta ligação icônica com o objeto dinâmico, e em sua textura principalmente onde é vista a representação simbólica, um kit de ferramenta de metal resistente tal qual a Millennium Falcon.

Conclusão da análise semiótica

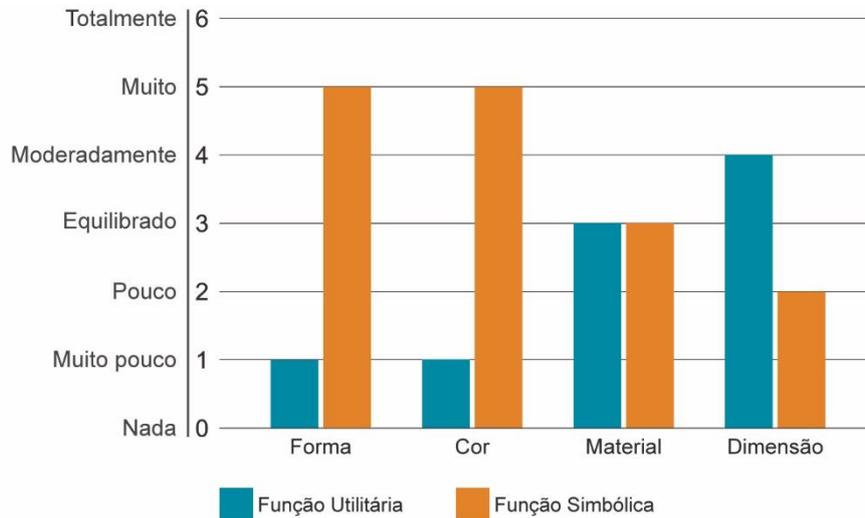
Se retirada a parte utilitária do produto, como as chaves de fenda e a regulagem da chave de boca, ele ainda é reconhecível como signo. Caso seja retirada a função simbólica, sobrarão as peças utilitárias, mas, sem um corpo principal para guardá-las, e no caso da chave de boca, ela não teria como funcionar.

O fato de que as partes práticas do objeto estão encaixadas e difíceis de serem notadas à primeira vista, sugere uma preocupação maior com o caráter de signo do artefato. Contudo, foi observado que os atributos também se relacionam com a função utilitária das ferramentas, o que agrega a esse produto dois momentos distintos.

O primeiro momento, é a apresentação do objeto sem as peças expostas, e o segundo é a exploração do mesmo e o descobrimento das chaves de fenda e da chave de boca. No primeiro, a intenção icônica é clara, e no segundo, com a função utilitária aparente, é visto que os atributos não só se relacionam com o simbólico, mas também, com a dimensão prática. Essa compreensão só é possível pela ligação entre a versatilidade do kit, com a versatilidade da Millennium Falcon.

4.10.2 Avaliação das funções utilitária e simbólica produto de oficina 01

Gráfico 12 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de oficina 01



Fonte: elaborado pelo autor

A forma é *muito* relacionada à função simbólica por ser icônica à forma do objeto dinâmico. Logo, mesmo que hajam elementos como os vazados e o compartimento para o encaixe das chaves de fenda, além da roda de regulação da chave de boca, que não são partes da função simbólica, eles apresentam características formais que buscam estar em harmonia e continuidade com a peça principal.

As cores são *muito* referentes à função simbólica por carregarem aspectos do signo icônico e simbólico, por sua semelhança com a nave, e por carregar a partir disso as ideias associadas aos filmes, como sua reputação em batalhas. Porém, a cor se distancia um pouco do tom pastel e opaco da Millennium Falcon, ao apresentar um cinza mais próximo ao prata, que a aproxima de sua função utilitária.

O material é *equilibrado* porque é de metal e é o mesmo material da nave nos filmes. Mas também é o material comum a esse tipo de ferramenta.

A dimensão está *moderadamente* relacionada à função utilitária devido ao tamanho da nave e os detalhes de sua forma estarem adequados com o original em escala reduzida. Mas, a espessura aparenta ter sido aumentada para caber as chaves de fenda, além do tamanho ao todo ter sido diminuído para funcionar como um kit multiferramentas portátil, o que torna a dimensão um pouco mais relacionada com a função utilitária do que com a simbólica.

4.11 Produto para oficina 02: Chave de Fenda R2-D2

Figura 101 – Chave de fenda R2-D2 Star Wars



Fonte: site Thinkgeek

4.11.1 Análise semiótica do produto para oficina 02: Chave de Fenda R2-D2

O ponto de vista qualitativo

A cor predominante é o branco, seguido do azul e do prata. O branco apresenta aparência fosca, enquanto o azul é brilhoso, e o prata tem acabamento metalizado. O cromado ainda aparece no topo do objeto no hexágono extrudado, o vermelho em apenas um pequeno elemento circular.

As linhas percebidas são na maioria verticais, com linhas horizontais formando padrões retangulares de diferentes tamanhos na superfície. Linhas curvas compõem a forma do topo do objeto que é uma semiesfera que apresenta também círculos em alto relevo de tamanhos menores. O corpo do objeto é um cilindro no qual sua base é um cone invertido e seccionado. A composição é harmônica e não apresenta exageros em sua dimensão, aparentando ser condizente com seus atributos, não gerando desconforto ou dúvidas sobre sua aparência.

O ponto de vista icônico

A tradição da forma (tipo ideal): a figura 102 apresenta a chave de fenda R2-D2 e seus similares. São produtos com um cabo e uma peça normalmente cilíndrica com o interior sextavado para o encaixe das chaves de fenda em seu topo. Para que os objetos fossem comparados em dimensões aproximadas, foi utilizado como parâmetro a peça de encaixe das chaves de fenda, que tendem a ser de tamanho padrão independentemente do cabo.

Em relação aos produtos com cabos menores e mais largos, o R2-D2 tem altura um pouco maior. Essa diferença de altura não é tão aparente, diferente, no caso, se comparada aos objetos com cabos mais estreitos e maiores. Ainda sobre a forma, todos apresentam variações anatômicas no cabo, com exceção do R2-D2 que permanece como um cilindro em sua grande parte. O produto também é o único com uma forma semiesférica na parte superior.

Figura 102 - Chaves de fenda ajustáveis similares



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

Cor semelhante: o branco, o azul e o prata são signos icônicos do robô R2-D2 da franquia Star Wars. O cromado que aparece no topo do objeto pode ser encontrado em pequenos detalhes de sistemas funcionais do robô no filme.

Material semelhante: o produto aparenta ser constituído por material plástico em seu corpo, e aço no cilindro superior e nas chaves de fenda. Esses materiais são semelhantes a aparência dos materiais do robô nos filmes.

Metáfora: para que o robô fosse adaptado para uma chave de fenda, foram retirados seus braços da forma final, tendo em vista que eles poderiam atrapalhar o manejo do cabo da chave de fenda. Com isso o formato cilíndrico do corpo do R2-D2 auxiliou em sua transposição para o cabo.

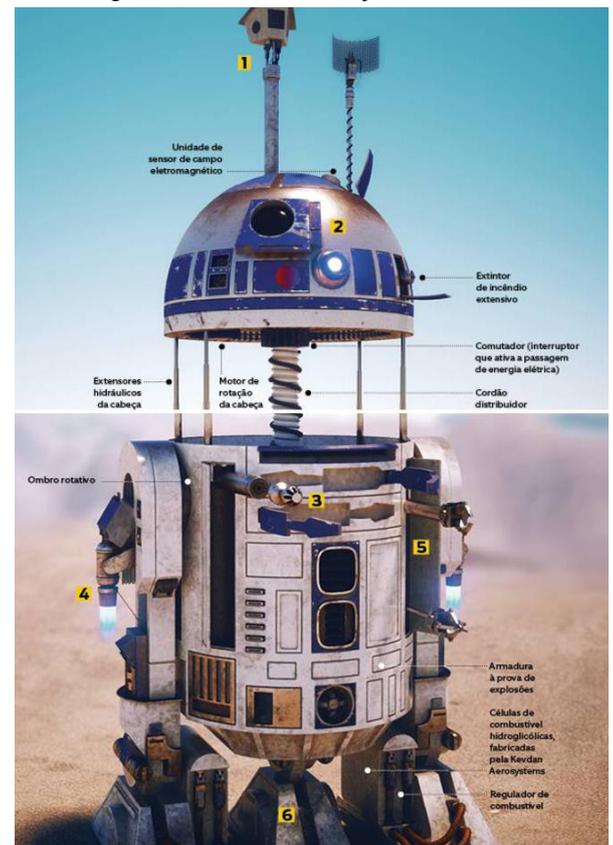
Na figura 104, são listadas as várias funções que o robô tem: sensor eletromagnético, extintor de incêndio e motor de rotação da cabeça. Isso mostra, que assim como a nave Millenium Falcon, o robozinho é bastante versátil. Logo, a metáfora também está presente quando falamos em um produto que atinge diferentes tipos de parafusos por sua variedade e possibilidade de troca de chaves de fenda, assim como o R2-D2 está sempre preparado com sua variedade de artimanhas para auxiliar os heróis.

Figura 103 - R2-D2 em Star Wars



Fonte: google imagens

Figura 104 - Várias funções do R2-D2



Fonte: infográfico retirado do site Abril

O ponto de vista singular

A peça no topo para o encaixe das chaves de fenda indica, pela sua forma, seu material em aço, e o acabamento cromado, que é fabricada pelo processo de extrusão, cortada em peças menores. Após isso é prensada e usinada. O mesmo acontece com as chaves de fenda.

O corpo que é feito de material plástico, provavelmente PVC, devido à sua forma cônica e rebaixos e relevos na superfície, é uma peça comumente feita por injeção, que depois passa pelo processo de pintura.

O ambiente de uso indicado é uma oficina, ou qualquer local aonde seja necessário utilizar as ferramentas.

Indicativo

Uma forma indicadora (*Affordance* e Metonímia): o *affordance* percebido no produto fechado é o bico para encaixe das chaves de fenda, que tem a forma sextavada equivalente à base das chaves.

Já na parte inferior, quando a forma cilíndrica acaba e inicia o cone invertido, existe uma peça removível que tampa o local onde as chaves de fenda que veem com o produto são guardadas. Não é possível identificar *affordances* que indiquem que essa tampa é removível.

Uma vez aberto, nota-se que há três espaços com formas sextavadas para guardar as chaves de fenda, esses vazados funcionam como *affordance*.

Figura 105 - *Affordance* na base do produto de oficina 02



Fonte: site Thinkgeek

A metonímia percebida é o bico para encaixe das chaves de fenda. É um elemento comum aos similares e essencial nesse tipo de objeto. A figura 106, mostra a metonímia com a chave de fenda encaixada.

Figura 106 - Metonímia no produto chave de fenda R2-D2



Fonte: site Thinkgeek

Figuras gráficas no produto: as figuras gráficas não apresentam ligação com a função utilitária.

O ponto de vista convencional

O padrão de design é de um produto lúdico, que pretende atender aqueles que necessitam de uma chave de fenda trocável simples e prática, porém com a representação do robô R2-D2 como diferencial simbólico.

O ponto de vista simbólico

Símbolos gráficos: os símbolos gráficos são detalhes que referenciam os símbolos presentes no próprio R2-D2, que são elementos que não estão em alto nem em baixo relevo, ou seja, a luz circular vermelha que nos filmes indica quando o robô está ligado, e uma cruz prata circunscrita em um pequeno retângulo azul, além de outros retângulos em azul.

Cor simbólica: a cor do R2-D2 transposta como ícone para o produto, se tornou um símbolo do lado da luz na história de Star Wars. Essa escolha pode derivar da construção histórica ocidental da binaridade entre branco e o preto, o valor positivo

sendo atribuído ao branco e o negativo ao preto, a luz como origem de todas as formas e a escuridão como o fim (GUIMARÃES, 2001).

Devido ao robô mais famoso da franquia lutar ao lado dos heróis, o azul contido em sua superfície se destaca pelo seu lado positivo, que segundo Fraser e Banks (2007), transmite a ideia de inteligência, eficiência, confiança, dever e lógica, características comuns ao personagem.

Já o prata vem para reforçar seu caráter tecnológico, e sua condição robótica, lembrando o metal.

Formas simbólicas: o produto tem a forma icônica do personagem, ele transmite o valor simbólico do robô. Se a imagem do Darth Vader em preto ofuscante é a representação dos vilões na franquia, o R2-D2 em sua forma simples se tornou a imagem dos heróis de Star Wars.

Material simbólico: o aço contido no produto apresenta relação com o aço ou metal do personagem, e o plástico, mesmo não sendo necessariamente o mesmo material utilizado no robô, se assemelha ao metal, o que potencializa os signos icônicos. Porém, diferente da cor, esses signos não chegam ao nível simbólico.

Conclusão da análise semiótica

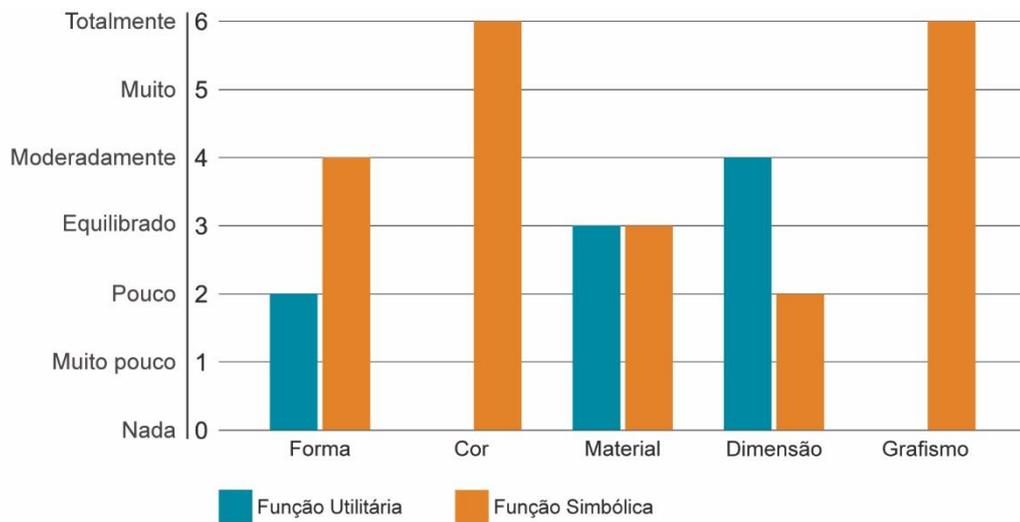
Se retirada a parte utilitária do produto, a representação do R2-D2 continua sendo compreendida. Se retirada a parte simbólica, o produto perde seu cabo, que é a forma principal, e com isso não iria funcionar.

O produto apresenta harmonia entre as duas funções aqui exploradas, sendo a metonímia em seu topo essencial para a compreensão do que ele é e para que serve, e ao mesmo tempo, suficiente, sem precisar de mais elementos dos similares para que a identificação ocorra.

Assim como o kit multiferramenta da Millennium Falcon, esse produto apresenta peças embutidas que só são percebidas em um segundo momento, na exploração do objeto. Porém, diferente do kit, a chave de fenda R2-D2 não necessita que o usuário chegue no nível de exploração para compreender o que é o produto.

4.11.2 Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto para oficina 02: Chave de Fenda R2-D2

Gráfico 13 - Avaliação das funções utilitária e simbólica produto de oficina 02



Fonte: elaborado pelo autor

A forma é *moderadamente* relacionada à função simbólica, pois apesar de ser semelhante ao R2-D2, ela tem concessões para a função utilitária. Os braços e as pernas do robô foram retirados para melhorar o manejo e para que a base ficasse estável. A forma cilíndrica com interior sextavado no topo do objeto não existe no personagem, além das formas das chaves de fenda que se localizam no interior do produto.

As cores são *totalmente* referentes à função simbólica, já que todas elas se relacionam com o robô. Logo, mesmo que o cromado também possa estar ligado a cor do material, e conseqüentemente à sua utilidade, ele também está presente no R2-D2.

O material é *equilibrado* por ser de PVC e aço com acabamento cromado, comuns a esse tipo de ferramenta, mas também com aparência semelhante ao material do robô.

A dimensão é *moderadamente* ligada à função utilitária porque mesmo que seja uma representação em escala reduzida do R2-D2, tem tamanhos específicos para encaixes de chaves de fenda, e tem um diâmetro com dimensão suficiente para proporcionar um manejo possível.

O grafismo é *totalmente* relacionado à função simbólica por ser referente somente ao objeto dinâmico.

4.12 Produto para oficina 03: Conjunto de Ferramentas Martelo do Thor

Figura 107 - Conjunto de ferramentas martelo do Thor



Fonte: site Thinkgeek

4.12.1 Análise semiótica do produto para oficina 03: Conjunto de Ferramentas Martelo do Thor

O ponto de vista qualitativo

No exterior do objeto, as cores percebidas são o cinza em maior quantidade e o marrom. No interior, a cor predominante é o cinza, seguido do vermelho e do preto.

As linhas são retas e expressivas, dividindo o objeto em várias faces, o que em conjunto com a forma de paralelepípedo, com laterais inclinadas que formam uma pirâmide quadrangular seccionada, passa a sensação de robustez. O cabo é cilíndrico com círculos pequenos em sua extremidade.

Na parte interna a caixa de oito lados é aberta em 3 compartimentos que apresentam rebaixos e relevos para o encaixe das ferramentas, além de quatro fivelas retangulares nas extremidades dos compartimentos laterais.

As características percebidas nas qualidades são de um objeto com certa severidade e força.

Figura 108 - Parte interna da caixa de ferramentas



Fonte: site Thinkgeek

O ponto de vista icônico

A tradição da forma (tipo ideal): a caixa é semelhante aos produtos similares por ter formas geométricas, com linhas que segmentam a forma, provocando a sensação de que se trata de algo pesado.

As comparações por semelhança são melhores notadas quando o conjunto de ferramentas do Thor está aberto. Nos dois exemplos abaixo, eles apresentam a mesma divisão em três partes, com o formato em baixo relevo no centro para o encaixe do martelo, da trena e de alicates. Nas partes laterais também existem rebaixos para as demais peças que vêm em conjunto.

Figura 109 - Conjunto de ferramentas similares



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

Cor semelhante: os tons de cinza são semelhantes ao do martelo do Thor. A pintura com aspecto escovado procura simular a textura da arma. O marrom do cabo é similar ao do cabo nos filmes. No interior, o preto e o vermelho são similares à roupa e à capa do personagem. Porém, como visto nos similares anteriormente, são cores comuns a essas ferramentas, o que faz com que a cor também possa ser interpretada como índice, por ter ligação direta com esse nicho de produtos existentes.

Figura 110 - Thor nos filmes da Marvel



Fonte: google imagens

Material semelhante: o plástico da caixa não é similar ao material do martelo, isto pode ser visto no interior do objeto com a cor chapada, sendo similar apenas o acabamento e a pintura exterior. Pelas imagens, não é possível identificar qual o material do cabo, mas por ser um martelo, é comum a esse objeto a madeira, ou ferro cobertos por algum plástico. Já o aço da cabeça do martelo não se relaciona com a arma que é feita por um minério fictício.

Metáfora: a ligação entre o produto e a referência se dá pelo fato de que o objeto no filme é um martelo, assim como o produto. A associação além da metáfora visual está na função utilitária e sua identificação como arma branca.

O fato do martelo do Thor ter uma cabeça maior do que o convencional desses artefatos, serviu para que essa dimensão superior fosse utilizada como caixa para ferramentas diversas, as quais são encontradas em conjunto com o martelo, como visto nos similares apresentados. Em comparação com outras ferramentas, a arma do Thor é mais semelhante às marretas.

Quando o kit está aberto, é percebido que o cabo apresenta uma cabeça com forma e dimensões padrões desse objeto. Portanto, o produto é um martelo comum com o cabo do martelo do Thor, assim como também é uma caixa de ferramentas com a forma completa da arma do personagem.

O ponto de vista singular

O material da caixa do produto e sua forma indicam que ele é feito por injeção. Por ser cilíndrico o cabo provavelmente é extrudado e colocado nos moldes para ser injetado com o plástico. As demais ferramentas são feitas por processos de fabricação industriais comuns, que vão desde a estampa da peça metálica até a injeção dos cabos plásticos.

Por ter uma textura diferente a superfície exterior da caixa aparenta passar por um processo de pintura, diferente do interior que por ter a cor chapada não indica passar por esse processo, sendo a cor própria do material. Assim como os demais produtos de oficina analisados, esse também é indicado para o uso em uma oficina por ser um conjunto de ferramentas.

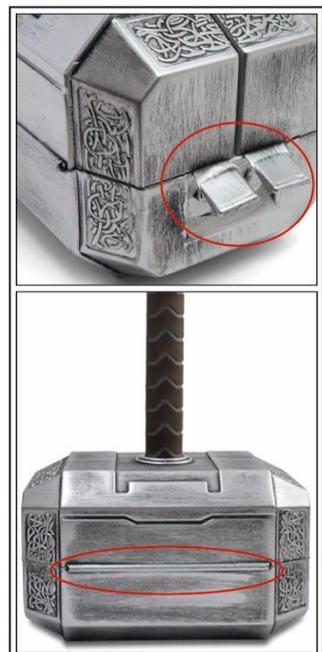
O ponto de vista indicativo

Uma forma indicadora (*Affordance* e Metonímia): com o produto fechado, os *affordances* percebidos são as fivelas que servem para travar e destravar, além das dobradiças nas faces retangulares, que são elementos de articulação e comunicam que a caixa pode ser aberta naquela direção.

Ainda com o objeto fechado, outro *affordance* encontrado é o vazado que percorre a face superior e se estende até as laterais, terminando nas fivelas. Esse vazado indica que a caixa é oca, e pode ser aberta.

Com o conjunto aberto, os *affordances* no interior são os rebaixos com as formas relativas às ferramentas que indicam em quais locais devem ser guardadas.

Figura 111 - *Affordances* na caixa do Thor fechada



Fonte: editado pelo autor a partir do site Thinkgeek

Os *affordances* das fivelas e da dobradiça também são metonímias, por serem sistemas funcionais comuns a caixas de ferramentas. Quando aberto, qualquer parte pode ser retirada e utilizada como metonímia, tendo em vista que são formas, sistemas e peças normais a esse tipo de kit.

Figura 112 - Caixa de ferramentas aberta



Fonte: site Thinkgeek

Luz e sons sinalizadores: não há luminosidade no produto. Os sons que provavelmente estão no objeto são sons de feedback ao fechar a caixa a partir das fivelas. Isso ocorre devido ao seu sistema de fechamento por pressão e o material plástico.

Figuras gráficas no produto: as figuras gráficas não apresentam ligação com a função utilitária.

O ponto de vista convencional

O padrão de design acompanha o padrão de produtos relacionados a ferramentas. Apesar de ter seus atributos com o foco na referência geek do martelo do Thor, as características apresentadas não são incomuns aos similares utilitários, que comunicam severidade, robustez e força.

O padrão de gosto que esse design atende não é somente o de ser uma representação de um objeto da franquia Marvel, mas também, atender a uma demanda extremamente utilitária. Levando em conta que os similares analisados apresentam uma maior variedade de ferramentas, o conjunto do Thor não tem essa

preocupação como demanda principal a ser atendida. Acredita-se que as expectativas que ele pretende alcançar, são de um produto com uma certa variedade de ferramentas essenciais, com o diferencial simbólico da representação da cultura geek.

O ponto de vista simbólico

Símbolos gráficos: os grafismos contidos nas faces inclinadas da borda da caixa são símbolos vikings interligados que formam um padrão sequencial (imagem 01) e podem ser vistos na figura 113. Esses símbolos são similares aos presentes no martelo do Thor e estão nos mesmos locais que aparecem na arma. Eles fazem referência ao padrão que é marcado nas superfícies após os deuses nórdicos viajarem através do portal chamado “*bifrost*” (imagem 02) que é uma ponte que liga *Asgard*, lar dos *asgardianos*, à Terra.

Figura 113 - Grafismo do *bifrost* no produto (01), no filme (02), símbolo do *bifrost* (03)



Fonte: editado pelo autor a partir e imagens do google

Esses conceitos da mitologia nórdica foram adaptados para o universo da Marvel, e fazem parte dos filmes do Thor. O símbolo também representa uma das habilidades do martelo, que assim como o *bifrost*, possui a capacidade de criar portais entre dimensões.

Na face inferior da caixa, há uma forma circular que simula o chamado olho do martelo (local onde o cabo é encaixado). Nesse círculo existem inscrições com fonte similar à tipografia Celta. Não foi possível encontrar a tradução exata para essa inscrição, porém, nos filmes e nos quadrinhos é dito que está inscrito na arma o seguinte texto: “quem quer que segure esse martelo, se ele for digno, deve possuir o poder de Thor”.

Figura 114 - Inscrições no produto e no objeto do filme



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do site Thinkgeek e google imagens

O texto faz referência a condição deixada por Odin, pai de Thor, no martelo. Só aqueles que forem dignos e puros em suas intenções, terão a capacidade de manusear o martelo e deter o poder do deus do trovão, Thor. No primeiro filme Thor (2011), após desobedecer a seu pai o personagem principal é mandado para a Terra por ter se tornado indigno. Por isso, o personagem perde a capacidade de manusear o seu martelo, tendo que repensar suas ações para conseguir novamente segurar o artefato. Com isso, o produto traz uma referência clara a uma propriedade tão importante do martelo em sua narrativa. Demonstrando o cuidado em transportar os detalhes e enriquecer o produto, ampliando a ligação entre usuário e objeto com informações mais específicas sobre o universo referenciado.

Cor simbólica: a cor como símbolo aparece na pintura que busca representar a textura escovada da superfície da arma nos filmes.

Formas simbólicas: a forma do martelo é a representação do Thor, de seus poderes, de sua personalidade e de seu propósito como um super-herói. Ao reproduzir essa forma, o produto carrega esse simbolismo.

Além de ter o formato da arma quando fechado, o produto quando aberto é um martelo utilitário, e isso cria uma ligação maior do que a semelhança icônica. O martelo é uma ferramenta amplificadora de força, logo, no movimento que precede cada

pancada, uma certa quantidade de energia cinética/dinâmica é armazenada na cabeça do martelo e liberada no contato. Assim como o martelo do Thor armazena os raios e libera nas pancadas.

Material simbólico: o material não apresenta ligação simbólica com o objeto dinâmico.

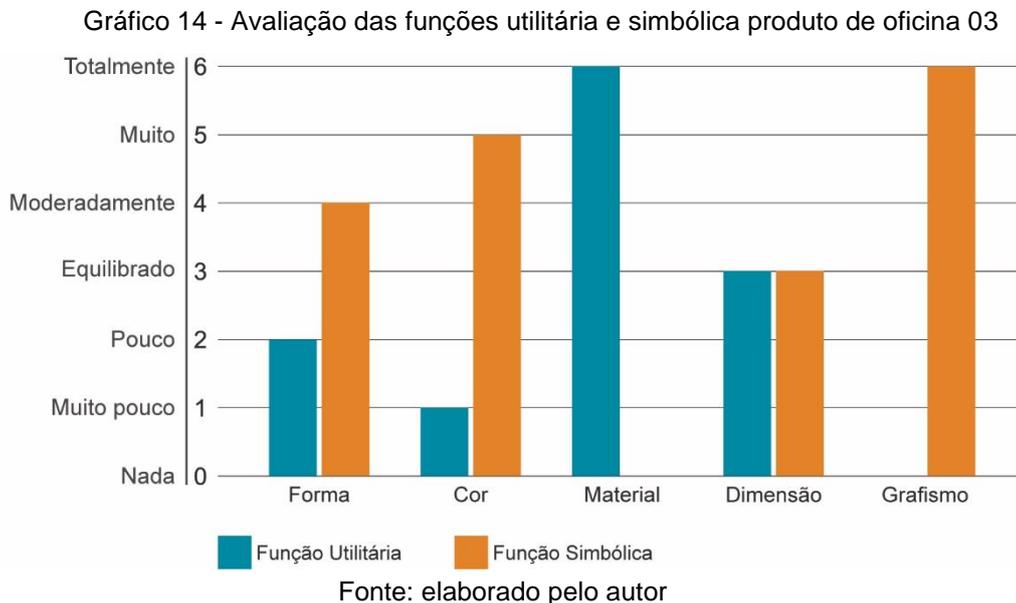
Conclusão da análise semiótica

O conjunto de ferramentas martelo do Thor é um produto que relaciona as duas funções utilitária e simbólica como aliadas. As metonímias e *affordances* são elementos necessários para a identificação do uso do objeto, porém estão encaixadas nos atributos para que não prejudiquem a representação simbólica. Assim como a forma icônica deu espaço para que as ferramentas pudessem ser organizadas e guardadas. As cores das ferramentas apesar de serem semelhantes a roupa do personagem, elas também são utilizadas comumente nesses objetos.

O que ajuda essa relação entre as duas funções ser harmônica, também é o fato de que o objeto imediato e o produto são da mesma natureza e categoria: armas brancas, e ferramentas.

Contudo, apesar dessa sintonia entre o utilitário e simbólico, as metonímias e *affordances* presentes na caixa quando o produto está fechado podem não ser suficientes para a identificação da mesma como um caixa de ferramentas. Sendo provável essa compreensão da utilidade apenas no nível de exploração.

4.12.2 Avaliação das funções utilitária e simbólica produto de oficina 03: Conjunto de Ferramentas Martelo do Thor



A forma é *moderadamente* ligada à função simbólica por ter as fivelas, os vazados, e as dobradiças na caixa, que são formas pertencentes à função utilitária, e quando aberto, o produto apresenta rebaixos que também não se relacionam com a função simbólica. Porém, os detalhes e as formas na parte exterior da caixa e no cabo tornam a percepção um pouco mais simbólica do que utilitária.

As cores são *muito* referentes à função simbólica pois são signos icônicos da arma do Thor. Porém, o preto e vermelho apesar de serem ícones da arma, funcionam como índices comuns dessas ferramentas, se relacionando também à função utilitária.

O material está *totalmente* ligado à função utilitária porque não se associa com o material da arma nos filmes.

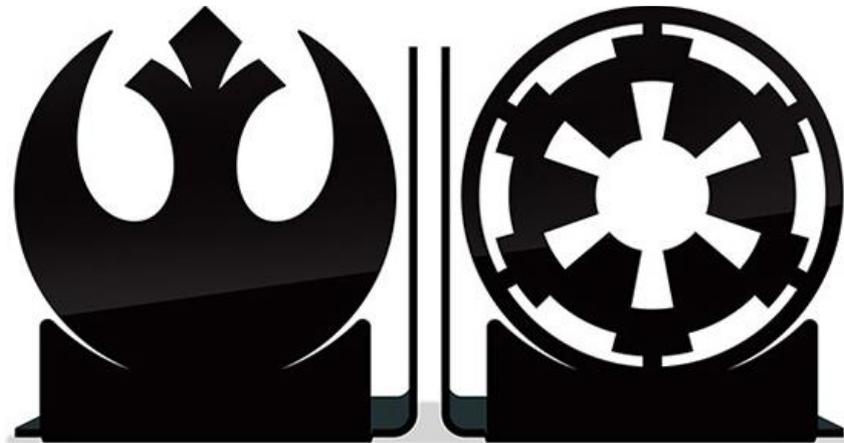
A dimensão é *equilibrada* porque o cabo e a caixa estão de acordo com o tamanho do objeto dinâmico. Mas a caixa também apresenta tamanho relativo a quantidade e a dimensão das ferramentas.

O grafismo é *totalmente* relacionado à função simbólica por ser referente apenas ao martelo do Thor. Essa avaliação foi feita considerando as camadas de apresentação do produto. Caso fosse observado o objeto fechado, ele teria seus atributos mais ligados à função simbólica do que o que foi tido com o resultado, como exemplo, a forma, ela seria *muito* ligada à função simbólica, não sendo *totalmente* devido à metonímia e *affordance* percebidos.

4.13 Produto para home office 01: Porta Livro Star Wars

4.13.1 Análise semiótica do produto para home office 01: Porta Livro Star Wars

Figura 115 - Porta livro rebeldes e império Star Wars



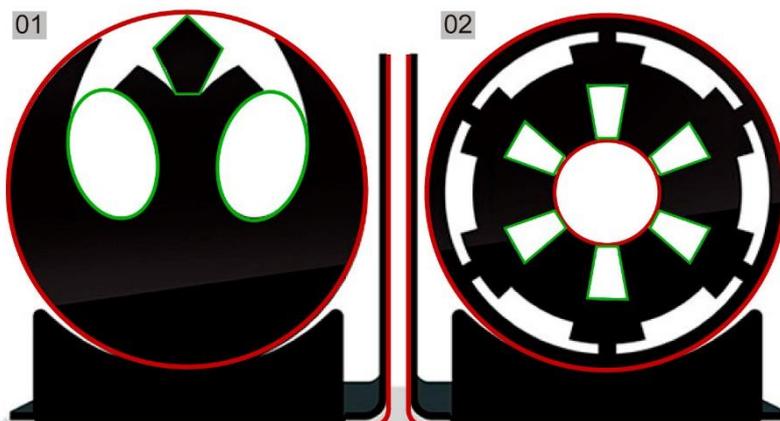
Fonte: site Nerdstore

O ponto de vista qualitativo

A única cor apresentada é o preto brilhante. As linhas são de maioria curvas e circulares. O objeto tem uma espessura fina e passa a sensação de ser leve, apesar da cor preta.

O produto é um par de objetos espelhados. Na figura 116, o artefato 01 apresenta base em forma de “L” com intersecção curva entre as linhas, e uma forma circular com elipses vazadas e um pentágono central superior que se junta ao meio da forma circular. O objeto 02 tem a base em forma de “L”, e uma forma circular com um círculo circunscrito vazado com formas geométricas em orientação radial

Figura 116 - Formas destacadas do Porta Livro Star Wars



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagem do site Nerdstore

A composição é harmônica entre as duas formas circulares, e comunica uma aparente simetria pela similaridade da forma e da distribuição dos elementos. A cor única auxilia na continuidade e unidade das peças.

O ponto de vista icônico

A tradição da forma (tipo ideal): os similares são os chamados aparadores para livros, especificamente do tipo “versus”, que se caracteriza por ser constituído de duas peças em forma de “L”. Essas peças podem ser congruentes ou opostas. Quando opostas elas comumente trazem outra forma com orientação vertical, perpendicular à base do “L” (figura 117).

A base espelhada com intersecção curva do produto analisado é semelhante aos similares, além das formas perpendiculares que compõem as peças. As espessuras variam desde uma mais fina (semelhante ao objeto analisado), até mais grossa.

Figura 117 - Aparador para livros similares



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

Cor semelhante: as cores não se relacionam com os símbolos de Star Wars.

Material semelhante: o material é o plástico e não se relaciona com o objeto dinâmico.

Metáfora: a metáfora está na representação icônica de dois símbolos do universo de Star Wars: o da Aliança Rebelde, e o do Império Galáctico. Nos filmes

trata-se de duas organizações rivais que batalham entre si, os rebeldes em busca da volta da democracia, e o império almejando manter-se no poder.

A ideia de opostos e rivais foi adaptada para a função utilitária do aparador de livros, que como visto nos similares são duas peças que se localizam nos extremos e seguram os livros entre elas. Muitas representações são transpostas para as formas dessas peças com essa ideia de lados separados, utilizando figuras que fazem sentido estarem opostas, como por exemplo, os samurais, ou até mesmo figuras que brincam com a expectativa de continuidade, como o cachorro segmentado, vistos na figura 117.

Ter os símbolos da Aliança Rebelde e do Império Galáctico divididos em lados diferentes, faz sentido em relação aos filmes, assim como, é coerente a esse tipo de produto.

O ponto de vista singular

O material é o plástico, e a base e a forma circular são feitas por extrusão e depois cortadas, ou feias por injeção. Após fabricadas elas são unidas por algum processo de colagem. Por último, a pintura caso essa já não seja a cor natural do material.

Por se tratar de um aparador para livros, seu ambiente de uso está relacionado com estantes ou locais para guarda-los. A representação simbólica indica um produto com público específico, portanto, um local público não seria o ideal. Assim sendo, o home office é o ambiente indicado.

Figura 118 - Aparador de livros Rebeldes x Império em home office

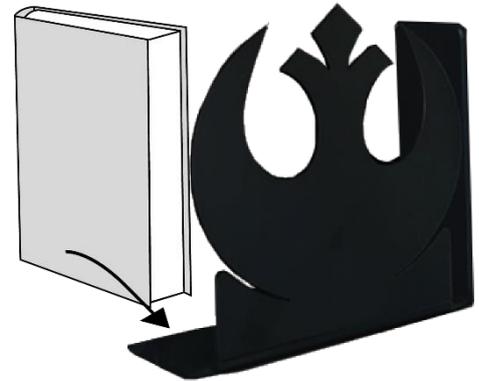


Fonte: google imagens

Indicativo

Uma forma indicadora (*Affordance* e Metonímia): o *affordance* encontrado é a peça em “L” que indica onde o livro deve ser apoiado. Devido à forma circular perpendicular à base estar na extremidade, ela possibilita que tenha espaço suficiente para a inserção de livros também nesse local. Porém, os livros só estariam apoiados em um lado. A base em forma de “L” funciona como metonímia por ser comum a essa categoria de produto.

Figura 119 - Possibilidade de uso no apoiador de livros



Fonte: elaborado pelo autor

O ponto de vista convencional

O padrão de design é de uma peça simples e utilitária com a adição de um elemento simbólico da cultura geek.

Os padrões de gosto que esse produto procura atender é de pessoas que leem e colecionam livros e gostam da franquia Star Wars, podendo ser indicado mais especificamente para guardar e organizar livros e revistas da própria saga.

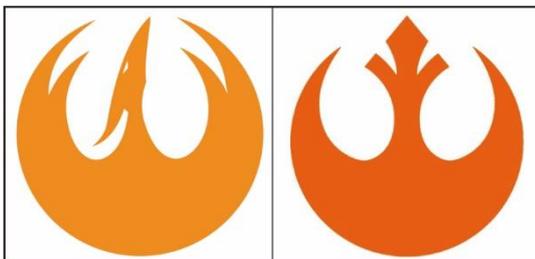
Simbólico

Símbolos gráficos: os símbolos gráficos estão representados na própria forma do produto. Como falado anteriormente tratam-se dos símbolos da Aliança Rebelde e do Império Galáctico, inimigos que travaram uma guerra civil durante a trilogia clássica de Star Wars (1977-1983).

O símbolo dos rebeldes é conhecido como o Pássaro Estelar, e faz referência a ave fênix. O pássaro é a representação dos rebeldes como uma força que está retornando das cinzas, com esperança de trazer novamente a liberdade e a democracia para a galáxia.

Na figura 120, pode ser visto na esquerda o símbolo enquanto representação mais evidente da fênix, que foi utilizado na animação Star Wars Rebels (2014) e mostra a evolução da resistência até a formação da aliança. Pode ser visto à direita na imagem o símbolo final da aliança rebelde usado nos filmes.

Figura 120 - Símbolos da Aliança Rebelde



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

O símbolo é frequentemente visto nos capacetes dos pilotos e nos uniformes dos guerreiros (figura 121).

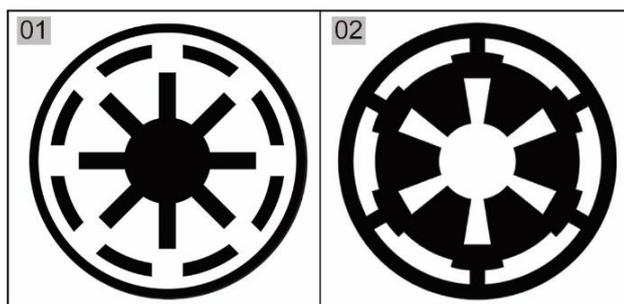
Figura 121 - Pilotos da Aliança Rebelde em Star Wars



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de imagens do google

O símbolo do Império é uma nova versão do símbolo da República Galáctica (Figura 122, imagem 01), que foi tirada do poder após um golpe de estado e implantado o Império. É possível notar que o símbolo do Império (Imagem 02) é como se fosse uma antítese da República, o fundo branco dá lugar ao preto, as novas

Figura 122 - Símbolo do Império Galáctico

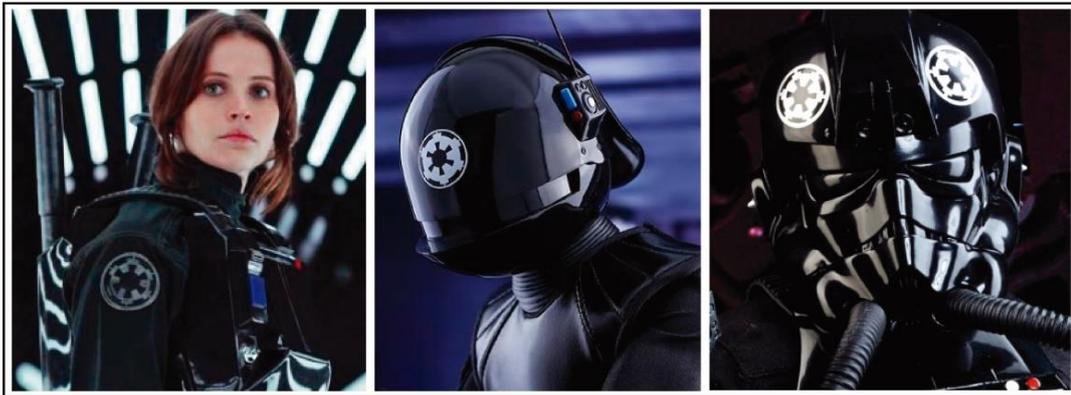


Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

formas se estabelecem onde antes havia apenas espaço, o que se traduz na tomada de poder do regime autoritário.

Abaixo pode ser visto o símbolo estampando nos capacetes e uniformes do Império Galáctico.

Figura 123 - Símbolo do Império nos uniformes em Star Wars



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

Cor simbólica: como visto acima, a cor preta é característica de alguns uniformes do Império Galáctico. Porém, não é possível dizer que o preto do produto está como referência simbólica ao do Império. Isto porque o objeto imediato não é somente o símbolo do Império, mas também é o da Aliança Rebelde. O que se torna mais provável, portanto, é que a escolha da cor no produto tenha sido estética, ou utilitária.

Formas simbólicas: as formas como símbolo são a representação dos símbolos gráficos falados anteriormente.

Material simbólico: o material não tem ligação ao objeto dinâmico.

Figura 124 - Aparador de livros Rebeldes vs Império com livros



Fonte: site Nerdstore

Conclusão da análise semiótica

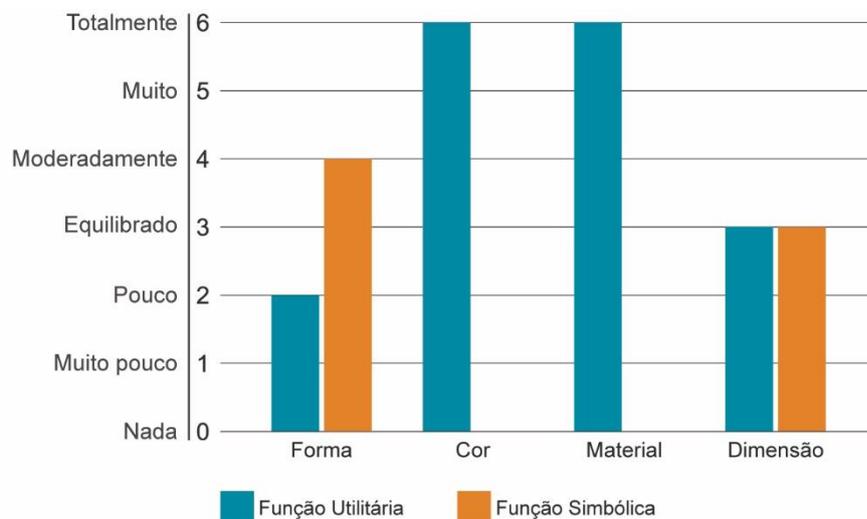
A base na forma “L” é comum a esse tipo de produto, servindo tanto como metonímia, quanto sendo o produto em si. Logo, se retirada essa parte utilitária o objeto continuaria a ser reconhecível por sua função simbólica. Se retirada as formas simbólicas, o produto ainda seria identificado por sua função utilitária.

Apesar do objeto dinâmico que representa duas forças opostas no universo de Star Wars se relacionar com a ideia de opostos e versus desse tipo de produto, a ligação entre as duas funções é frágil, e interdependente.

4.13.2 Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto de home office

01: Porta Livro Star Wars

Gráfico 15 - Avaliação das funções utilitária e simbólica no produto de home office 01



Fonte: elaborado pelo autor

A forma é *moderadamente* referente à função simbólica, pois apesar de ter as formas dos símbolos da aliança e do império, ela também está relacionada à base em forma de “L” que é somente utilitária. Pela proporção dessas formas utilitárias e simbólicas, ela estaria equilibrada. Entretanto, a percepção do objeto é mais simbólica devido à posição da forma dos símbolos a frente.

As cores são *totalmente* ligadas à função utilitária pois não se associam ao objeto dinâmico.

O material está *totalmente* referente à função utilitária porque atende apenas a uma demanda prática.

A dimensão é *equilibrada* devido ao tamanho da base ser padrão para apoiar os livros. Mas a dimensão dos símbolos é uma decisão arbitrária para dar destaque à função simbólica.

É importante ressaltar que mesmo que o tópico “símbolos gráficos” tenha sido explorado na análise semiótica, ele não se configura como um grafismo nesse objeto, porque os símbolos são essencialmente parte da forma. Por isso, o atributo grafismo não foi considerado na avaliação das funções.

4.14 Produto para *home office* 02: Frigobar Han Solo

Figura 125 - Frigobar Han Solo



Fonte: site Thinkgeek

4.14.1 Análise semiótica do produto para *home office* 02: Frigobar Han Solo

O ponto de vista qualitativo

A cor percebida é o cinza brilhoso na parte externa, e cinza fosco e mais escuro na parte interna da porta, e um cinza da mesma tonalidade da parte externa no restante da parte interna só que fosco.

As linhas são predominantes retas e destacadas. As formas são retangulares, com exceção das arestas superiores que são um pouco abauladas, e das formas orgânicas em relevo na parte frontal da porta. As cores em conjunto com a forma e o volume transmitem a sensação de robustez, eficiência e resistência. A composição não aparenta ser muito polida, passando a impressão de ser um produto grotesco, porém utilitário.

O ponto de vista icônico

A tradição da forma (tipo ideal): a forma retangular é semelhante aos similares. O aspecto geométrico, de uma caixa sólida, sem formas orgânicas e com pouco espaço para arestas arredondadas é comum ao tipo ideal do frigobar. As diferenças entre os similares é a presença de alças em dois deles, e os pés palito como a única forma realmente destoante do tipo ideal.

Uma diferença percebida no frigobar Han Solo em relação ao demais é a barra retangular horizontal na parte inferior da porta. Esse elemento não é encontrado em nenhum dos similares (Figura 126).

Figura 126 - Frigobares similares



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de imagens do google

Cor semelhante: os tons de cinza são semelhantes às cores do objeto dinâmico que é o bloco de *carbonita* com o personagem Han Solo congelado dentro. O produto apresenta pontos de iluminação incandescente com cores alaranjadas que lembram fogo. Na figura 127, a imagem 01 mostra frigobar aceso em um ambiente claro, na imagem 02 é ele aceso em um local sem iluminação, o que proporciona a observação

Figura 127 - Iluminação no frigobar semelhante à da cena do filme



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do site Thinkgeek e google

dos detalhes da luz refletindo nas formas da porta. A imagem 03 mostra bloco de *carbonita* na cena do filme Star Wars Episódio V, que mostra as cores da iluminação do ambiente em questão. Portanto, a cor das luzes do produto são signos icônicos da luminosidade da cena em que o bloco de *carbonita* está presente.

Material semelhante: o produto apresenta estrutura externa feita de metal, com exceção da porta que é revestida por plástico. O interior é todo de plástico.

Esses materiais não se relacionam com o material do objeto dinâmico que é o bloco de *carbonita* que o personagem Han Solo foi congelado, pois esse material é fictício. Porém o aspecto metalizado da estrutura, e a textura enrugada da superfície do plástico na porta simulam o material do filme.

Metáfora: a metáfora está na similaridade da forma do bloco com o tipo ideal dos produtos. O bloco de *carbonita* precisou de poucas adaptações para se tornar a porta do frigobar, e não só isso, como também se encaixou com o restante do objeto, sem comprometer a unidade do produto. A porta apresenta semelhanças como a forma de partes de um homem em alto relevo; uma forma retangular centralizada em outra forma retangular maior; quatro formas retangulares com orientação vertical nas laterais, que são semelhantes aos controles do bloco de *carbonita*.

Existe também a metáfora pela similaridade das funções: o bloco de *carbonita* no filme tem a função de congelar, assim como o frigobar (Figura 128).

Figura 128 - Semelhança entre a porta do frigobar e o bloco de *carbonita*



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do site Thinkgeek e do google

O ponto de vista singular

Devido aos materiais externos diferentes entre o refrigerador (metal) e a porta (plástico), e sua forma, o produto indica que é feito por processos distintos. A caixa de metal é dobrada e soldada, e a caixa interior por ser de plástico é provável que seja injetada. Por ter a capacidade de refrigerar, é necessário que entre as duas caixas haja uma camada de poliuretano, comum aos refrigeradores. Já a porta, também por ser de plástico, é injetada. Por último, tendo em vista a busca pela uniformidade do objeto, a pintura da porta e da caixa, apesar de ser em materiais diferentes, é feita com tintas com mesmas características e tonalidades.

O ambiente indicado para um frigobar é aquele no qual não seja necessário se locomover até a cozinha para ter acesso a refrigeração. Devido a seu tamanho reduzido, o frigobar é indicado para locais como escritórios, servindo como uma alternativa compacta para refrigeração. Com a adição da representação de Star Wars em seus atributos, o produto se torna um pouco mais pessoal, o que se encaixa com ambientes como o home office.

Indicativo

Uma forma indicadora (*Affordance* e Metonímia): na parte externa do frigobar, os *affordances* encontrados estão marcados em vermelho na imagem ao lado. São eles: as dobradiças que indicam que se trata de um sistema de articulação de uma porta; e a linha vazada na parte inferior indicando que são duas partes separadas de uma porta; além do sistema de ventilação atrás (Figura 129).

Figura 129 - *Affordance* e metonímia na parte externa do



Fonte: editado pelo autor a partir de imagem do site Thinkgeek

Ainda na parte externa, outro *affordance* encontrado é a alça posicionada em um rebaixo no topo do frigobar, indicando que pode ser levantada e utilizada como apoio para transporte. Internamente os *affordances* são: a peça de trava e o vazado equivalente na porta; além das duas formas circulares que indicam que servem para nivelar a distância do fechamento da porta com a caixa. Como metonímia na parte interna destacam-se as prateleiras (Figura 130).

Figura 130 - *Affordance* e metonímia na parte superior e interna do frigobar



Fonte: editado pelo autor a partir de imagens do site Thinkgeek e google

Luz e sons sinalizadores: a luz sinalizadora são as luzes na base da porta, elas não se relacionam com a função utilitária, e sim com a simbólica.

Figuras gráficas no produto: as figuras gráficas contidas no produto são as especificações técnicas e cuidados que estão em um adesivo na parte interna da porta.

O ponto de vista convencional

A forma do produto é comum ao tipo ideal, com exceção da porta. O que o configura com característica de um design funcionalista. Pretende-se alcançar com esse objeto pessoas que conhecem a história de Han Solo nos filmes de Star Wars.

Simbólico

Símbolos gráficos: não há símbolos gráficos.

Cor simbólica: o cinza próximo ao tom do concreto representa a morte da esperança com o congelamento do herói em um bloco maciço, semelhante a uma lápide.

Formas simbólicas: as formas são icônicas do objeto dinâmico que se tornou popular ao longo dos anos. A imagem de Han Solo congelado em *carbonita* se tornou popular ao ponto de ser um dos símbolos visuais da franquia.

A cena ocorre no filme Episódio V: O Império Contra-Ataca, quando Han Solo, Chewbacca e Princesa Leia são traídos e entregues para o Darth Vader que estava a sua busca. Han solo que outrora era um mercenário e agora lutava junto à resistência, teve seu corpo congelado em *carbonita* para que fosse utilizado como troféu na sala de seu antigo credor e chefe Jabba, um mafioso poderoso na galáxia.

A cena se tornou uma sequência de grande importância na saga e ajudou a ratificar a imagem de Darth Vader como um dos grandes vilões do cinema, em um filme no qual os heróis foram derrotados e deixados sem opções de revidar (Figura 131).

Figura 131 - Han Solo momentos antes de ser congelado



Fonte: google imagens

No ambiente em que se passa a cena, pode ser visto o contraste entre o azul próximo ao lilás, e o laranja próximo ao vermelho na fumaça e nas luzes no chão, o que evoca uma ambientação de forja, com o bloco saindo do fogo.

Além de ter a carga simbólica do objeto dinâmico, a forma também se relaciona pela função prática.

Material simbólico: o material não apresenta relação simbólica com o objeto imediato.

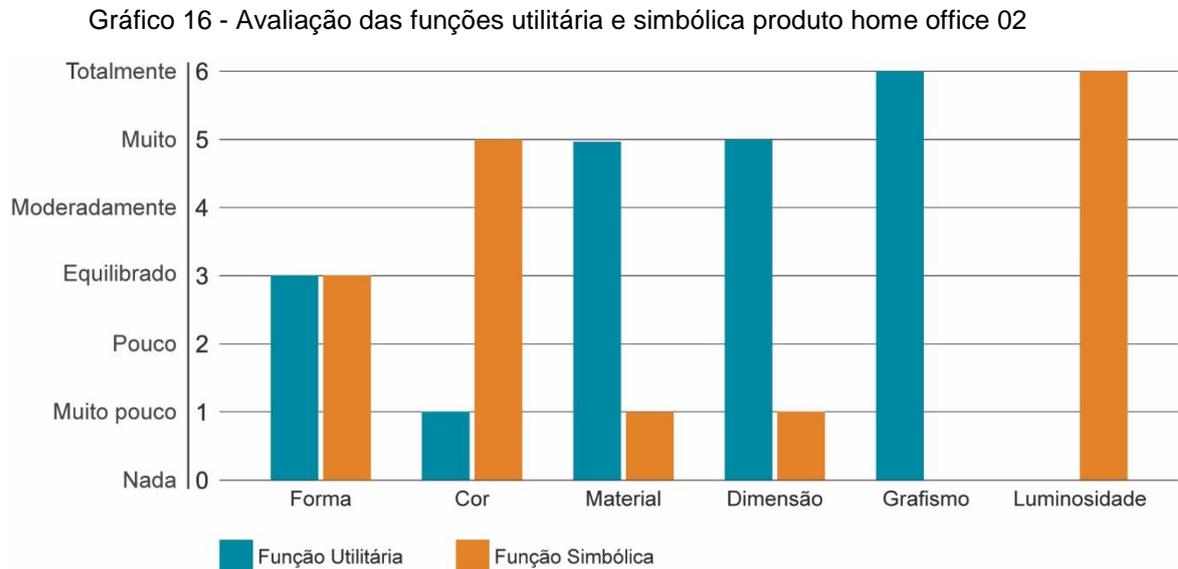
Conclusão da análise semiótica

Apesar da representação geek no produto ter grande destaque, ele é identificado como um frigobar, uma vez que sua forma, dimensão, volume e material são comuns aos produtos da categoria.

O objeto dinâmico está contido e representado iconicamente apenas na porta e se relaciona também com a função do produto como mostrado anteriormente.

Logo, se retirada a parte simbólica, o produto continuaria sendo reconhecido pela função utilitária, e se retirada a função utilitária ele ainda seria reconhecido pela função simbólica, mas perderia a relação entre as funções do bloco de *carbonita* e do produto, servindo apenas como um souvenir.

4.14.2 Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto de *home office* 02: FrigoBar Han Solo



Fonte: elaborado pelo autor

A forma é *equilibrada* pois apesar da porta estar representando de maneira icônica o objeto dinâmico, o restante da forma atende demandas utilitárias.

As cores estão *muito* relacionadas à função simbólica porque estão ligadas às cores do bloco de *carbonita* e da cena em questão. Porém, não é *totalmente* devido às cores do interior do frigobar que não estão ligadas à função simbólica de representação do filme.

O material é *muito* referente à função utilitária, pois apesar de não estar associado com a função simbólica, busca simular a textura da *carbonita* na porta.

A dimensão é *muito* associada à função utilitária por ter o tamanho adequado para a categoria do produto, porém, não é *totalmente*, por que a porta está reduzida em escala proporcional ao bloco de *carbonita*.

O grafismo é *totalmente* relacionado à função utilitária porque são especificações técnicas e recomendações, não tendo vínculo com a função simbólica.

A luminosidade é *totalmente* referente à função simbólica pois está associada à iluminação da cena, buscando simular as cores que compõem a fotografia do filme. A luz externa não tem função utilitária nesse caso, e isso pode ser observado devido a não ser um elemento comum ao frigobar.

4.15 Produto para *home office* 03: Luminária de Mesa BB-8

Figura 132 - Luminária de mesa BB-8 Star Wars



Fonte: site Thinkgeek

4.15.1 Análise semiótica do produto para *home office* 03: Luminária de Mesa BB-8

O ponto de vista qualitativo

A cor predominante é o branco, seguido do laranja nas formas circulares, e o preto nas linhas e contornos. O azul aparece apenas em um detalhe na parte superior do objeto.

As linhas são curvas e circulares. O objeto é composto de duas formas: o corpo que é uma esfera seccionada, criando uma pequena área circular plana que serve com base, e o topo, que é uma semiesfera.

A luminosidade é branca e laranja, o que está de acordo com as cores do produto. A composição é harmônica por ter formas simples que conversam entre si.

Icônico

A tradição da forma (tipo ideal): na figura 133 pode ser visto o tipo ideal das luminárias de mesa. Trata-se de uma base circular extrudada, uma haste normalmente cilíndrica articulada, e um abajur em forma cônica ou de semiesfera com um cilindro na parte superior.

A única semelhança formal da luminária de mesa BB-8 com as demais é a forma semiesférica do local que emite luz.

Figura 133 - Tipo ideal das luminárias de mesa



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do google

Cor semelhante: todas as cores presentes no produto são similares às cores do robô "BB8" da franquia Star Wars.

Material semelhante: de acordo com o site de vendas Thinkgeek, o material é o alumínio. O que pode se relacionar com o personagem, tendo em vista que os reparos de robôs nos filmes sempre são mostrados com soldas. Além de que, em algumas cenas, é visto que passa corrente elétrica por ele, o que é característico de material metálico.

Figura 134 - Corrente elétrica passando pelo BB8 em cena de Star Wars



Fonte: Google imagens

Metáfora: a luminária foi pensada como uma representação do robô BB8, personagem que aparece pela primeira vez no filme Star Wars Episódio VII O despertar da força (2015). O formato de bola do robô foi adaptado para o corpo do produto, e as únicas diferenças na forma estão no corte na parte inferior para que a base fosse plana, e na ausência das antenas do robô na luminária (Figura 135). O formato da cabeça do BB8 foi solucionado como o local da iluminação radial.

Figura 135 - Luminária BB8 e cena do filme O despertar da força



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do site Thinkgeek e google

O ponto de vista singular

Pelas imagens não é possível identificar índices de sua origem de fabricação. A base indica que o produto é para ser utilizado superfícies planas para ele ser colocado em cima.

Como o objeto é uma luminária de mesa, e sua iluminação é focada e de pequena extensão, o local indicado para uso é o home office, para leituras e escritas, porém devido a sua baixa iluminação ele pode ser utilizado como ponto de luz focada também no quarto, tendo, portanto, vários ambientes para uso.

Indicativo

Uma forma indicadora (*Affordance* e Metonímia): em um primeiro momento, na etapa de reconhecimento, o único *affordance* percebido é a entrada do cabo de energia.

Figura 136 - *Affordance* da entrada do cabo luminária BB8



Fonte: editado pelo autor a partir de imagem retirada de vídeo do canal iFixit Video no Youtube

Não há índices notados para ligar a luminária na etapa de reconhecimento. Somente na exploração é possível descobrir que a luz é acionada apertando para baixo a cabeça do BB8. Logo, com o produto em mãos, seria notado que a cabeça é uma peça à parte do corpo, e poderia ser apertada, funcionando como um botão. Essa ação pode ser vista em um *gif* (imagem animada), no próprio site de venda Thinkgeek.

Figura 137 - Sequência de imagens do *gif* de funcionamento da luminária de mesa BB8



Fonte: elaborado pelo autor a partir de *gif* do site Thinkgeek

A metonímia presente é a forma de abajur na parte superior do produto. Contudo, essa também é a forma da cabeça do robô que é o objeto dinâmico do signo, o que pode causar maior dificuldade na identificação da luminária.

Luz e sons sinalizadores: a luz nesse produto é o elemento essencial para sua identificação como luminária, pois seus demais atributos não comunicam precisamente sua função utilitária.

O site de venda Thinkgeek, indica que existem três tipos diferentes de luz: uma luz branca; uma luz branca, porém com tons de amarelados; e uma luz amarela incandescente e mais forte. Na figura 138, pode ser visto na imagem 01 os três estágios da luz no produto, e na imagem 02 a luminária ligada na luz amarela.

Figura 138 - Tipos de iluminação na luminária de mesa BB-8



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do site Thinkgeek

Figuras gráficas no produto: as figuras gráficas com ligação à função utilitária são as informações sobre o fabricante presentes na superfície da base.

O ponto de vista convencional

O padrão de design acompanha os produtos geek, no qual as formas e cores são representações da cultura geek. O público pretendido é aquele que procura um produto que se diferencie pelo valor simbólico geek, não tendo como prioridade a função utilitária.

Simbólico

Símbolos gráficos: Os símbolos gráficos estão presentes em toda a superfície do produto. Eles servem para representar a pintura do robô BB-8. Assim como no personagem, os grafismos procuram transmitir a ideia de velocidade, que pode ser melhor observada no personagem em movimento (figura 139). Os círculos também são similares aos círculos de uma bola de futebol. Os grafismos também procuram representar por similaridade que se trata dos padrões utilizados no personagem, que reforçam a ideia de que é um robô.

Figura 139 - BB8 em comparação com produtos



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do site Thinkgeek e do google

Cor simbólica: O branco e o laranja predominantes representam as cores do personagem BB8, e procuram transmitir a ideia de leveza, diversão e energia que são as características do personagem.

Formas simbólicas: A forma esférica é símbolo do personagem BB8. O aspecto esférico remete a brinquedos e objetos da infância, como a bola. O que faz com que a luminária transmita o apelo lúdico do personagem. Uma maneira de atrair não só o público infantil, como o público mais velho, que vê nas formas não só o personagem da saga cinematográfica que gostam, como também uma lembrança da infância.

Material simbólico: o material apresenta ligação com o objeto dinâmico no signo icônico, mas não contém referências de signo simbólico.

Conclusão da análise semiótica

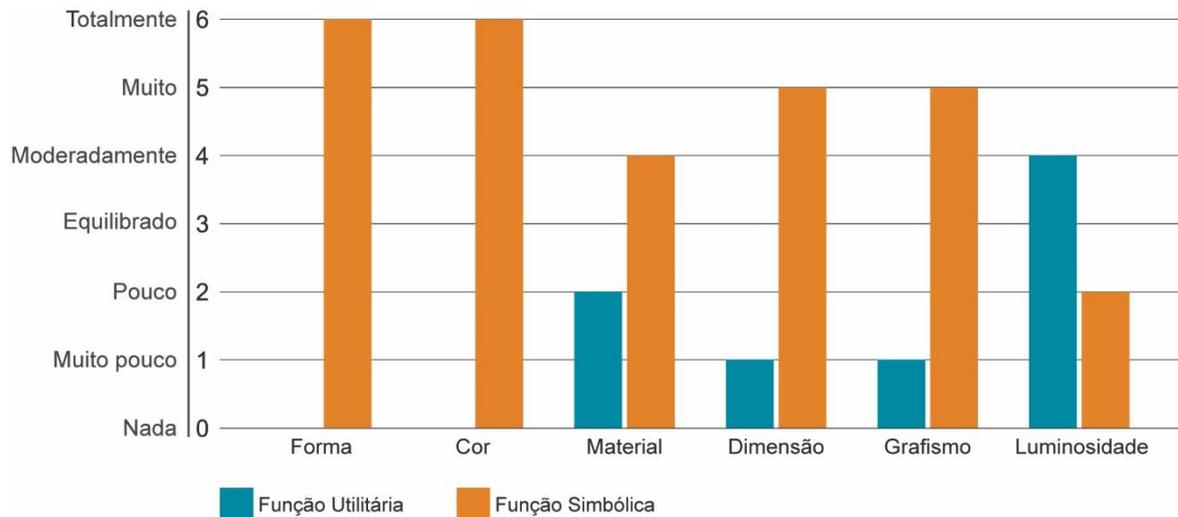
O que o produto simboliza e o que ele sugere como qualidade são praticamente as mesmas coisas. Isso ocorre devido o objeto dinâmico, ou seja, o BB-8, é bem resolvido em sua proposta de ser um símbolo da nova trilogia da saga Star Wars que se iniciou em 2015. Portanto o BB-8 tem a responsabilidade de continuar o legado de robô ícone da franquia, que é valente, espontâneo, cativante, ágil e alegre.

A aparência da luminária, por ser bastante similar ao personagem, transporta suas qualidades para o produto. O personagem por ter nas formas sua principal caracterização, acaba fazendo com que o que está associado simbolicamente a ele também esteja associado àquilo que se apropria dele.

Em relação às funções utilitárias e simbólicas, a função utilitária só é identificada com o produto ligado, ou na etapa de exploração ao qual é possível identificar a cabeça do personagem como botão acionador da luz. Logo, se retirada a função utilitária, a função simbólica continua identificável, e se retirada a parte simbólica, o produto deixa de ser existir. O que demonstra a preocupação com a representação do BB8 acima da função utilitária.

4.15.2 Avaliação das funções utilitária e simbólica do produto de *home office* 03: Luminária de Mesa BB-8

Gráfico 17 - Avaliação das funções utilitária e simbólica produto de home office 03



Fonte: elaborado pelo autor

A forma é *totalmente* associada à função simbólica por estar completamente relacionada ao personagem BB-8, sendo praticamente uma réplica em tamanho reduzido. Logo, mesmo que o corpo esférico tenha sido seccionado para ter uma base plana, essa modificação não pode ser categorizada somente como utilitária, pois mesmo que fosse apenas um souvenir, o objeto teria que ficar em pé de alguma forma.

As cores são *totalmente* referentes à função simbólica por não apresentarem ligação com a função utilitária, sendo apenas representações das cores do BB-8.

O material está *moderadamente* relacionado à função simbólica pois o alumínio é um metal, e o robzinho também é feito de metal. Mas essa escolha também pode ser devido a sua fácil capacidade de modelagem e pouco peso, além de ser um material comum para esse tipo de produto.

A dimensão é *muito* ligada à função simbólica por representar em escala reduzida a proporção do tamanho do BB-8, mas também é necessário concessões utilitárias para ter espaço interno suficiente para o sistema elétrico e de iluminação.

Os grafismos presentes são *muito* relacionados à função simbólica, pois apesar do texto com as informações do fabricante na base do produto, todo o resto é uma representação do grafismo do robô.

A luminosidade é *moderadamente* referente à função utilitária por ser o atributo responsável pela identificação do objeto como luminária e ter sua função de iluminação localizada. Não sendo mais utilitária ainda, devido as cores branco e amarelo próximo ao laranja apresentam relação icônica com o BB-8, e mesmo que esta ligação não seja muito consistente uma vez que o personagem não apresenta emissão de luz dentre suas funções, a luminosidade representa energia e/ou eletricidade, que são associadas ao robô.

É visto no gráfico que apenas a luminosidade tem a função utilitária como predominante, todos os outros atributos são mais simbólicos que utilitários, o que mostra o nível de detalhes semelhantes do produto com o BB-8 e seu foco na representação. Deste modo, pode-se dizer que o objeto é quase um souvenir com a função de proporcionar um ponto de luz.

5 DISCUSSÃO

5.1 Discussão sobre os objetos dinâmicos

Existe uma variedade de representações diferentes das franquias nos produtos. Os filmes são os objetos dinâmicos, ou seja, algo que está fora do signo, mas está representado como objeto imediato, neste caso, está presente nos atributos físicos dos produtos. Porém, dentre tudo que compõe os filmes, existem elementos específicos que foram escolhidos para serem representados nos produtos. Estes elementos também são objetos dinâmicos, pois estão fora do signo (produto). Eles são identificados devido a sua representação icônica nos artefatos.

A diversidade de objetos dinâmicos proporcionou abordagens diversas de referências nos artefatos. Abaixo os tipos diferentes de objetos dinâmicos encontrados:

- Aparência do personagem: a referência é uma parte da roupa, ou toda indumentária do personagem, sua imagem apresentada no filme.
- Objeto: é um artefato nos filmes, pode ser um objeto como uma arma que pertence a um personagem, ou ser um objeto que não pertence a nenhum personagem específico.
- Veículo: um meio de transporte de pessoas e cargas de um local para outro, no caso das representações analisadas os veículos são naves, podem pertencer a um personagem ou não.
- Diálogo em cena: a fala entre dois ou mais personagens em uma cena específica, traduzidas em texto para o produto.
- Objeto de uma cena: um objeto que não é recorrente e é específico de uma cena, pode estar relacionado a um personagem ou não, traz características do entorno que são específicas da cena.
- Elementos de construção de mundo: o objeto imediato faz parte da construção do universo fictício, não apresenta uma figura visual, o único objeto imediato deste tipo encontrado foram as galáxias do universo Star Wars.
- Símbolos: o objeto imediato é um símbolo convencionalizado no contexto fictício das franquias.

A seguir uma tabela que mostra os produtos divididos pelo ambiente de uso, seus objetos imediatos e a qual tipo pertencem.

Tabela 6 – Lista de objetos dinâmicos e seus tipos

Ambiente	Produto	Objeto dinâmico	Tipo do objeto dinâmico
Cozinha	Mixer sabre de luz	Sabre de luz de Anakin (Star Wars)	Objeto que pertence a um personagem
	Faqueiro <i>x-wing</i>	Nave <i>x-wing</i> (Star Wars)	Veículo
	Cortador de carne garras Wolverine	Wolverine (Marvel)	Aparência do personagem
Sala	Pipoqueira estrela da morte	Estrela da morte (Star Wars)	Veículo
	Copos de champanhe Han Solo e Leia	Han Solo e Leia e suas falas em uma cena (Star Wars)	Aparência do personagem e diálogo em cena
	Conjunto de chá Darth Vader	Darth Vader (Star Wars)	Aparência do personagem
Quarto	Luminária escudo Capitão América	Escudo do Capitão América (Marvel)	Objeto que pertence a um personagem
	Luminária sabre de luz Kylo Ren	Sabre de luz do Kylo Ren (Star Wars)	Objeto que pertence a um personagem
	Luminária de mesa planetário estrela da morte	Estrela da morte e galáxias de Star Wars (Star Wars)	Veículo e elementos de construção de mundo
Oficina	Kit multiferramenta Millennium Falcon	Nave Millennium Falcon (Star Wars)	Veículo que pertence a um personagem
	Chave de fenda R2-D2	R2-D2 (Star Wars)	Aparência do personagem
	Conjunto de ferramentas martelo do Thor	Martelo do Thor (Marvel)	Objeto que pertence a um personagem
Home Office	Porta livros rebeldes e império Star Wars	Símbolos dos Rebeldes e do Império (Star Wars)	Símbolos
	Frigobar Han Solo	Bloco de <i>carbonita</i> com Han Solo (Star Wars)	Objeto de uma cena
	Luminária de mesa BB8	BB8 (Star Wars)	Aparência do personagem

Fonte: elaborado pelo autor

O único objeto dinâmico que se repete em mais de um produto é a Estrela da Morte. Porém, ela está representada em uma pipoqueira e uma luminária de mesa planetário, que são dois artefatos com funções diferentes. Os sabres de luz também são referências repetidas, porém não são os mesmos, são armas diferentes que pertencem a personagens diferentes.

O personagem Han Solo só aparece claramente como um objeto imediato nos copos de champanhe, mas ele está associado a duas outras representações: a nave Millennium Falcon que pertence a ele e está referenciada no kit multiferramenta, e o bloco de *carbonita* no qual o personagem está preso e faz parte da representação na porta do frigobar.

Os filtros criados ajudaram a diminuir a redundância nos objetos dinâmicos, e proporcionaram a análise de produtos com diferentes representações e com maneiras diferentes de apropriar aspectos das franquias em seus atributos.

5.2 Discussão sobre as metáforas

As metáforas foram o pontapé inicial para a criação da maioria dos produtos analisados. Através delas, foram vistas similaridades entre algo dos filmes e os objetos, criando oportunidades para novos designs de produtos.

O tópico “metáfora” na análise semiótica deste trabalho, é uma possibilidade de representação em que um produto pode ser interpretado como semelhante a outro objeto pela forma (VIHMA, 1995). Este tópico foi abordado nas análises em conjunto com a “metáfora visual” (KRIPPENDORFF, 2006), que também opera no âmbito da semelhança. Porém, não se atém somente ao atributo da forma. Para Krippendorff as metáforas visuais facilitam o reconhecimento do objeto por sua semelhança de uma ou mais partes com artefatos em um domínio empírico familiar.

Ao fim das quinze análises, pode-se perceber que as metáforas se distinguem em duas possibilidades: a metáfora como ícone, e a metáfora que engloba índice e símbolo. A primeira é a metáfora no campo do signo icônico, a principal semelhança entre objeto dinâmico e o objeto imediato está na forma.

O objeto dinâmico (aparência de um personagem, um objeto, ou veículo, etc.) quando está representado na forma de um produto, pode se aproximar e lembrar o tipo ideal dos produtos, ou não. Caso não se aproxime, a representação do objeto dinâmico na forma do produto irá destoar dos similares.

Com exceção dos copos de champanhe, todos os produtos apresentam a metáfora como ícone em relação à forma. Todos apresentam semelhanças da forma com a referência, podendo esta similaridade estar em diferentes níveis como visto nos quadros de avaliação das funções utilitária e simbólica nas análises. A seguir, a tabela da metáfora no signo icônico e os artefatos que apresentam o objeto dinâmico com forma semelhante ao tipo ideal dos produtos, e os que não apresentam.

Tabela 7 – Metáfora como ícone

Objeto dinâmico com forma semelhante ao produto	Objeto dinâmico sem forma semelhante ao produto
<i>Mixer</i> sabre de luz	Pipoqueira estrela da morte
Faqueiro <i>x-wing</i>	Conjunto de chá Darth Vader
Cortador de carne garras Wolverine	Luminária escudo Capitão América
Luminária de mesa planetário estrela da morte	Luminária sabre de luz Kylo Ren
Kit multiferramenta Millennium Falcon	Chave de venda R2-D2
Conjunto de ferramentas martelo do Thor	Porta livros rebeldes e império Star Wars
Frigobar Han Solo	Luminária de mesa BB8

Fonte: elaborado pelo autor

É importante ressaltar que a tabela acima leva em conta somente se o objeto dinâmico tem similaridade com a forma do produto ou não. Ela não considera outros fatores como concessões da forma do que está sendo representado para a função utilitária, que fazem parte da avaliação da função utilitária e simbólica.

A outra possibilidade encontrada é a metáfora relacionada ao índice e ao símbolo. Diferente da anterior, esta apresenta semelhanças além da forma. São similaridades entre a função utilitária do produto e a função do objeto dinâmico no

contexto do filme. Podendo não somente ter a mesma função utilitária, como ser o mesmo objeto.

Esta metáfora se aproxima do índice por existir uma conexão entre a referência e o produto, na medida que apresentam a função utilitária similar, portanto há uma ligação direta além da semelhança visual. Também está relacionada ao símbolo, pois as funções utilitárias nos filmes são convenções que caracterizam aquele objeto dinâmico, e mesmo que estejam ligadas por serem funções utilitárias semelhantes, algumas não são literais e partem de propriedades do objeto dinâmico, como por exemplo a nave Millennium Falcon e o R2-D2. A nave é conhecida por suas variadas gambiarras e alterações que lhe proporcionaram um arsenal versátil, esta propriedade se relaciona com a função utilitária do kit multiferramenta de fornecer uma variedade de ferramentas. O R2-D2 é um robô com inúmeros utensílios, ferramentas, objetos e peças embutidas em sua lataria, o que também lhe atribui a característica da versatilidade, que se relaciona com a flexibilidade da troca de vários tipos de chave de fenda.

A tabela abaixo mostra quais produtos apresentam função utilitária semelhante do objeto dinâmico, seja literal ou não, e aqueles que além da mesma função, são o mesmo tipo de objeto.

Tabela 8 – Metáfora como índice e símbolo

Produtos	O objeto dinâmico e o produto têm função utilitária semelhante?	O objeto dinâmico e o produto são objetos semelhantes?
Faqueiro <i>x-wing</i>	Sim	Não
Cortador de carne garras Wolverine	Sim	Sim
Kit multiferramenta Millennium Falcon	Sim	Não
Chave de fenda R2-D2	Sim	Não
Conjunto de ferramentas martelo do Thor	Sim	Sim
Frigobar Han Solo	Sim	Não

Fonte: elaborado pelo autor

O faqueiro tem função semelhante à função de ataque da nave *x-wing*. O layout das facas é similar aos locais aonde ficam os canhões da nave que são responsáveis pelos ataques que tem como objetivo causar dano a algo, assim como as facas tem a função de cortar o alimento e conseqüentemente causa dano.

O cortador de carne garras do Wolverine tem a mesma função utilitária de cortar, proporcionando a simbologia de cortar a carne com a mesma agressividade que o Wolverine faz. Apresenta lâminas que são semelhantes às lâminas que saem das mãos do personagem, portanto são o mesmo tipo de objeto.

O kit multiferramenta Millennium Falcon e a chave de fenda R2-D2 já foram citados anteriormente.

O conjunto de ferramentas martelo do Thor, mais especificamente o martelo presente na caixa, tem a mesma função utilitária do martelo do filme, além de ser o mesmo tipo de objeto no filme e no produto.

O frigobar Han Solo se relaciona com a função do bloco de *carbonita* que é o objeto dinâmico no filme e tem a função utilitária de refrigerar/congelar.

Estes produtos além de terem a metáfora icônica que os caracterizam como objetos geek, eles também têm uma relação mais profunda com a referência por apresentarem ligações com a função utilitária dos objetos dinâmicos, o que pode proporcionar uma interação do usuário com estes produtos ainda mais significativa.

5.3 Discussão sobre a identificação das funções utilitária e simbólica

Dentre os objetos analisados, pode-se destacar dois grupos macros distintos em relação a identificação da função utilitária e/ou simbólica. O primeiro grupo são aqueles produtos onde a identificação da função utilitária e simbólica é possível de ser realizada na etapa de reconhecimento. O segundo grupo é de produtos nos quais não é possível identificar a função utilitária e/ou simbólica na etapa de reconhecimento, necessitando a etapa de exploração para que isso ocorra.

A seguir, é realizado a divisão destes macros, e discutido os conjuntos menores de produtos contidos em cada um deles. Estes conjuntos menores são de objetos agrupados por afinidade na maneira como comunicam suas funções utilitária e simbólica.

5.3.1 Discussão sobre a identificação das funções utilitária e simbólica na etapa de reconhecimento

O conjunto macro é formado por oito produtos que podem ter a função utilitária e simbólica identificadas na etapa de reconhecimento. Eles são os três produtos de cozinha, dois de sala, um de oficina, e dois de *home office*. Os objetos podem ser vistos na figura 140.

Figura 140 - Conjunto macro de produtos com a função utilitária e simbólica identificáveis na etapa de reconhecimento



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens dos sites Thinkgeek e Nerdstore

É importante destacar, que o mesmo produto pode aparecer em mais de um conjunto menor, isto acontece porque o objeto tem uma característica específica que o coloca em um conjunto, assim como as demais características lhe enquadram em outro. Os conjuntos micros pertencentes a esse conjunto maior são:

- Produtos com metonímias de fácil identificação;
- Produtos muito relacionados à função utilitária;
- Produtos com fácil identificação da função utilitária e simbólica.

Objetos que fazem parte da categoria com metonímias que tornam a identificação da função utilitária mais evidente: chave de fenda R2-D2 com a

metonímia do cilindro para encaixe das chaves de fenda; e o conjunto de chá Darth Vader com o bico característico de bule, e a alça (Figura 141).

Figura 141 - Produtos com identificação da função utilitária evidentes devido a metonímia



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do site Thinkgeek

Produtos que estão evidentemente mais relacionados à função utilitária à primeira vista são os copos de champanhe e o porta-livros. Os copos de champanhe são copos comuns para sua finalidade, e o objeto imediato presente é o grafismo. O porta-livros apresenta uma configuração comum a seu tipo ideal, mudando apenas a representação na parte frontal da forma.

Figura 142 - Produtos mais relacionados a função utilitária à primeira vista



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens dos sites Thinkgeek e Nerdstore

O que esses objetos com fácil identificação da função utilitária têm em comum é o fato de terem formas e configurações próximas ao tipo ideal, com a adição do objeto imediato à parte, sem ofuscar a dimensão utilitária predominante.

Outra categoria de produtos observada é aquela na qual os produtos têm a comunicação da função utilitária e simbólica com fácil identificação. Isto ocorre porque além dos atributos físicos estarem relacionados com o utilitário e se aproximarem do tipo ideal, eles também estão ligados a representação do objeto imediato. Estes

objetos tendem ao equilíbrio entre o utilitário e o simbólico. Nesta categoria estão os seguintes produtos: o *mixer* sabre de luz; o faqueiro *x-wing*; a garra para cortar carne do Wolverine; o conjunto de chá Darth Vader; e o frigobar Han Solo (Figura 143).

Figura 143 - Produtos equilibrados na identificação da função utilitária e simbólica



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do site Thinkgeek

O *mixer* é um objeto em que sua forma, dimensão e configuração é bem característico do tipo ideal, porém ele também apresenta características icônicas ao sabre de luz, principalmente no cabo que também tornam evidente sua função simbólica.

O faqueiro tem em sua configuração e distribuição dos elementos a representação da *x-wing* de fácil identificação, e os cabos e as bainhas das facas auxiliam na identificação do produto como um faqueiro, além da inclinação do objeto que é característica do tipo ideal.

A garra de cortar carne do Wolverine está presente nesse conjunto de objetos por também ter uma configuração similar ao tipo ideal, com um cabo e garras perpendiculares a ele, e por ao mesmo tempo ter uma representação icônica bastante semelhante ao objeto dinâmico.

Já o conjunto de chá Darth Vader, apesar de também estar na categoria de fácil identificação da função utilitária devido a metonímia presente no bule, traz consigo as demais peças que apresentam formas e estruturas semelhantes aos similares, mas também apresenta as cores e grafismos relacionados ao personagem, além da forma icônica do bule.

O frigobar tem sua forma, dimensão e material comuns ao tipo ideal, que fazem com que sua função utilitária seja facilmente identificável. Assim como a porta com a representação icônica do objeto imediato torna evidente sua função simbólica.

A chave de fenda R2-D2 não entra nesse conjunto porque mesmo que sua função simbólica seja de fácil reconhecimento, a função utilitária também é por causa da metonímia no topo do produto, e não devido à sua estrutura ou forma lembrar o tipo ideal.

5.3.2 Discussão sobre a identificação das funções utilitária e simbólica na etapa de exploração

Os produtos que compõem esse macro são aqueles que apresentam camadas semânticas, ou seja, são objetos que apresentam níveis de interação. O que é observado neles é que na primeira camada não é possível identificar a função utilitária, necessitando que na etapa de exploração sejam descobertos outros níveis e assim identificado o que ele é e para que serve.

Este conjunto macro é formado por sete produtos. Eles são um produto de sala, os três de quarto, dois de oficina, e um de *home office*. Os objetos podem ser vistos na figura abaixo.

Figura 144 - Conjunto macro de produtos com a função utilitária e/ou simbólica identificáveis somente na etapa de exploração



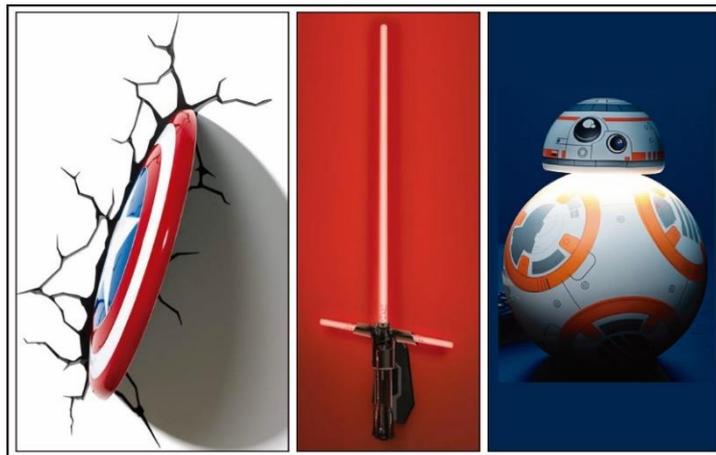
Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens do site Thinkgeek

Os conjuntos micros pertencentes a esse conjunto são:

- Produtos muito relacionados à função simbólica após a etapa de exploração;
- Produtos com função utilitária identificada na etapa de exploração sem que uma das funções seja muito mais predominante do que outra.

A partir dos produtos para quarto, foi observado um outro conjunto no qual os objetos têm em comum a característica de serem mais simbólicos do que utilitários, a identificação da representação é mais evidente do que a função prática, e não existem metonímias facilmente identificáveis. Neste conjunto, mesmo após a etapa de exploração, os objetos continuam sendo muito mais relacionados a função simbólica do que utilitária. Os seguintes artefatos compõem esse conjunto: a luminária do escudo do capitão América; a luminária do sabre de luz do Kylo Ren; e a luminária de mesa BB-8 (Figura 145).

Figura 145 – Produtos evidentemente simbólicos



Fonte: elaborado pelo autor a partir de imagens dos sites Thinkgeek e Nerdstore

As três luminárias se encaixam neste grupo caso sejam apresentadas desligadas, pois a luminosidade é o atributo que as identifica pelo que são e para que servem e sem ela não é possível reconhecê-las como luminárias. Se estes objetos forem apresentados ligados eles são passíveis de serem identificados pela função prática.

A luminária do Capitão América é bem mais simbólica do que utilitária. Mesmo que o material e a luminosidade estejam completamente relacionados com a função utilitária, o material não teria como ser semelhante ao do objeto dinâmico porque o escudo é constituído de uma liga metálica fictícia, e o produto também não busca simular isso. Já a luminosidade é o único atributo que efetivamente comunica a função utilitária do produto, sem ela não tem como identificá-lo pelo que é. A luminosidade

não se relaciona com o escudo, porque o objeto nos filmes não emite luz própria. Os demais atributos se preocupam em ter uma representação icônica o mais similar possível ao objeto imediato.

A luminária do sabre de luz do Kylo Ren tem todos os atributos bem semelhantes ao produto anterior. Além da cor, a luminosidade é a outra exceção, que neste caso é equilibrada. Isto se dá por que além da luz caracterizar o objeto como uma luminária, ela também se relaciona com o sabre de luz, porque a arma nos filmes apresenta luz própria, além disto este atributo também é um signo icônico por ser semelhante em relação às cores.

A luminária de mesa BB-8 é outro produto com a função simbólica bem mais evidente do que a utilitária. Assim como os anteriores a luminosidade é o único atributo que o caracteriza como uma luminária, porém, nem mesmo este atributo é totalmente utilitário, por que a cor é semelhante às cores do personagem.

É interessante destacar alguns aspectos destes três objetos. A luminária do Capitão América, quando desligada, é o produto que mais se aproxima de uma representação totalmente icônica dentre todos analisados. Porque apesar da luminária BB-8 ser outro produto que quando desligado é extremamente icônico, a luminária do capitão américa também é semelhante em dimensão e está em escala 1:1, diferente do BB8. O mesmo acontece com a luminária do Kylo Ren, que também está em escala 1:1, mas quando desligada perde o atributo da luminosidade que é totalmente simbólico. Porém, quando ligada, a luminária sabre de luz do Kylo Ren é bastante simbólica, e dentre os quinze objetos analisados se destaca como o produto com a maior preocupação com a função simbólica, no qual o signo icônico é o mais forte dentre todos.

Outro conjunto de produtos observados são aqueles que os objetos têm sua função utilitária identificada na etapa de exploração, porém não apresentam uma função muito mais predominante que a outra, como visto no conjunto anterior. Estes produtos quando observados apenas em sua primeira camada são bastante simbólicos, com pequenos indícios de sistemas funcionais. Porém, na etapa de exploração quando é identificada suas demais camadas, é possível reconhecer sua função utilitária. Os produtos contidos neste conjunto menor são: a pipoqueira estrela da morte; a luminária de mesa planetário estrela da morte; o kit multiferramenta Millennium Falcon; e o conjunto de ferramentas martelo do Thor.

Figura 146 - Produtos com função utilitária identificada na etapa de exploração sem que uma das funções seja muito mais predominante do que outra



Fonte: elaborado pelo autor

Apesar do botão e do cabo na base da pipoqueira estrela da morte, a identificação da função utilitária só é possível quando a cúpula superior externa é retirada, e é visto a cúpula interna de acrílico, a peça que direciona para onde a pipoca irá sair, e o vazado circular no meio da cúpula inferior. Mesmo com essas partes do objeto direcionadas ao utilitário, pode ser que a identificação do produto como uma pipoqueira ainda não seja evidente.

A luminária de mesa planetário é um produto com seus atributos equilibrados, e quando aberto na etapa de exploração sua função utilitária se torna evidente, porque é possível ver a lâmpada no interior da esfera, além dos grafismos na superfície da cúpula de vidro que são característicos do tipo ideal de planetários.

Na etapa de exploração o kit multiferramenta Millennium Falcon é possível descobrir as chaves embutidas, além do disco que nivela as duas pontas da chave de boca, o que torna sua função utilitária identificável.

O conjunto de ferramentas martelo do Thor, quando aberto, mostra as variadas ferramentas e chaves que são bastante relacionadas aos tipos ideais delas, não havendo dúvidas sobre a função utilitária do produto.

Pode-se observar neste conjunto menor que, mesmo com uma função utilitária ainda difícil de ser reconhecida na etapa de exploração, como na pipoqueira, ou com peças utilitárias que não atrapalham a representação simbólica, como no caso do kit multiferramenta, não há grande predominância de uma função em detrimento da outra.

5.3.3 Discussão dos gráficos de avaliação das funções utilitária e simbólica

A tabela 9 mostra quantas vezes os níveis de gradação foram repetidos para cada atributo ao longo dos quinze produtos, e isto é mostrado numericamente na tabela como “X/Y”. O “X” é a quantidade de vezes que o nível de gradação apareceu, e “Y” é o total possível de produtos em que o nível de gradação pode aparecer. Uma leitura da tabela que pode ser feita, por exemplo, é que o nível *totalmente* apareceu uma vez de quinze possíveis (1/15) no atributo “Forma”, tanto relacionado à função utilitária como a simbólica. Todos os quinze produtos contêm forma, cor, material e dimensão. Somente doze produtos apresentam grafismo. Apenas cinco trazem luminosidade.

Na tabela 9, cada atributo está dividido nas funções utilitária (F.U) e simbólica (F.S), apresentando valores nestas duas dimensões relativos à quantidade de repetições dos mesmos níveis (*totalmente, muito, moderadamente, etc.*) nos produtos.

Tabela 9 - Quantidades de repetições dos níveis de gradação relacionados a função utilitária e simbólica para cada atributo

	Forma		Cor		Material		Dimensão		Grafismo		Luminosidade	
	F. U	F. S	F. U	F. S	F. U	F. S	F. U	F. S	F. U	F. S	F. U	F. S
Totalmente	1/15	1/15	2/15	6/15	6/15	0/15	2/15	2/15	2/12	6/12	2/5	1/5
Muito	0/15	5/15	1/15	6/15	6/15	0/15	4/15	1/15	0/12	3/12	0/5	0/5
Moderadamente	0/15	6/15	0/15	0/15	0/15	1/15	3/15	1/15	0/12	0/12	1/5	0/5
Equilibrado	2/15	2/15	0/15	0/15	2/15	2/15	2/15	2/15	1/12	1/12	1/5	1/5
Pouco	6/15	0/15	0/15	0/15	1/15	0/15	1/15	3/15	0/12	0/12	0/5	0/5
Muito pouco	5/15	0/15	6/15	1/15	0/15	6/15	1/15	4/15	3/12	0/12	0/5	1/5
Nada	1/15	1/15	6/15	2/15	0/15	6/15	2/15	2/15	6/12	2/12	1/5	2/5

Fonte: elaborado pelo autor

É possível ver na tabela quais níveis foram mais repetidos ao longo dos 15 produtos e quais foram menos. É interessante notar também quantas vezes a função

utilitária e simbólica apareceram nos níveis que tiveram números próximos entre os dois, e quais tiveram diferenças.

Na tabela 10, está apresentado a quantidade de vezes em que os níveis de graduação relacionados à função utilitária (F.U), tiveram incidência nos atributos e o total de cada nível de graduação.

Tabela 10 – Valores de incidência dos níveis de graduação relacionados a F.U nos atributos

	Forma	Cor	Material	Dimensão	Grafismo	Luminosidade	Total
	F.U	F.U	F.U	F.U	F.U	F.U	
Totalmente	1/15	2/15	6/15	2/15	2/12	2/5	15 vezes
Muito	0/15	1/15	6/15	4/15	0/12	0/5	11 vezes
Moderadamente	0/15	0/15	0/15	3/15	0/12	1/5	4 vezes
Equilibrado	2/15	0/15	2/15	2/15	1/12	1/5	8 vezes
Pouco	6/15	0/15	1/15	1/15	0/12	0/5	8 vezes
Muito pouco	5/15	6/15	0/15	1/15	3/12	0/5	15 vezes
Nada	1/15	6/15	0/15	2/15	6/12	1/5	16 vezes

Fonte: elaborado pelo autor

Na tabela 11, também está apresentado a quantidade de aparições dos níveis de graduação nos atributos, só que referentes à função simbólica (F.S).

Tabela 11 - Valores de incidência dos níveis de graduação relacionados a F.S nos atributos

	Forma	Cor	Material	Dimensão	Grafismo	Luminosidade	Total
	F. S	F. S	F. S	F. S	F. S	F. S	
Totalmente	1/15	6/15	0/15	2/15	6/12	1/5	16 vezes
Muito	5/15	6/15	0/15	1/15	3/12	0/5	15 vezes
Moderadamente	6/15	0/15	1/15	1/15	0/12	0/5	8 vezes
Equilibrado	2/15	0/15	2/15	2/15	1/12	1/5	8 vezes
Pouco	0/15	0/15	0/15	3/15	0/12	1/5	4 vezes
Muito pouco	0/15	1/15	6/15	4/15	0/12	0/5	11 vezes
Nada	1/15	2/15	6/15	2/15	2/12	2/5	15 vezes

Fonte: elaborado pelo autor

Destas tabelas é possível notar que os níveis *totalmente* e *muito*, e seus complementares *nada* e *muito pouco* aparecem mais vezes e mostram como foram predominantes dentre os demais (*moderadamente* e *pouco*). Nestes níveis as diferenças entre o número de repetições da F.U (função utilitária) e da F.S (função simbólica) não foi tão discrepante. Já no caso do *moderadamente* a diferença foi maior, nele a função simbólica teve preeminência considerável diante do utilitária.

Na tabela 12, estão os valores dos níveis que mais apareceram, sendo ligados a F.U e a F.S, colocados em paralelo.

Tabela 12 – paralelo entre os níveis de gradação da função utilitária e simbólica com maior incidência

Totalmente F. U Aparece 15 vezes	Totalmente F. S Aparece 16 vezes
Muito F. U Aparece 11 vezes	Muito F. S Aparece 15 vezes
Muito pouco F. U Aparece 15 vezes	Muito pouco F. S Aparece 11 vezes
Nada F. U Aparece 16 vezes	Nada F. S Aparece 15 vezes

Fonte: elaborado pelo autor

A segunda leitura da tabela destaca os atributos e suas particularidades em relação aos níveis e às duas dimensões estudadas.

Cor e grafismo se relacionaram em grande parte à função simbólica. A forma também seguiu este caminho, porém teve 6 ocasiões aonde foi *moderadamente* referente à função simbólica, diferente da cor e do grafismo que não tiveram este nível, mas ocuparam o *totalmente* relacionado à função simbólica seis vezes, enquanto a forma só ocupou uma vez.

O material foi o atributo que mais esteve ligado ao utilitário, ele aparece 6 vezes como *totalmente* e 6 vezes como *muito* associados à função utilitária. A luminosidade é outro atributo que segue de perto o material, tendo 2/5 no *totalmente* referente à função utilitária e 1/5 no *muito* relacionado à função utilitária, o que a coloca com maioria no utilitário.

A dimensão também é um atributo mais ligado à função utilitária do que à simbólica, porém não tanto como os anteriores, ela aparece duas vezes no *totalmente*

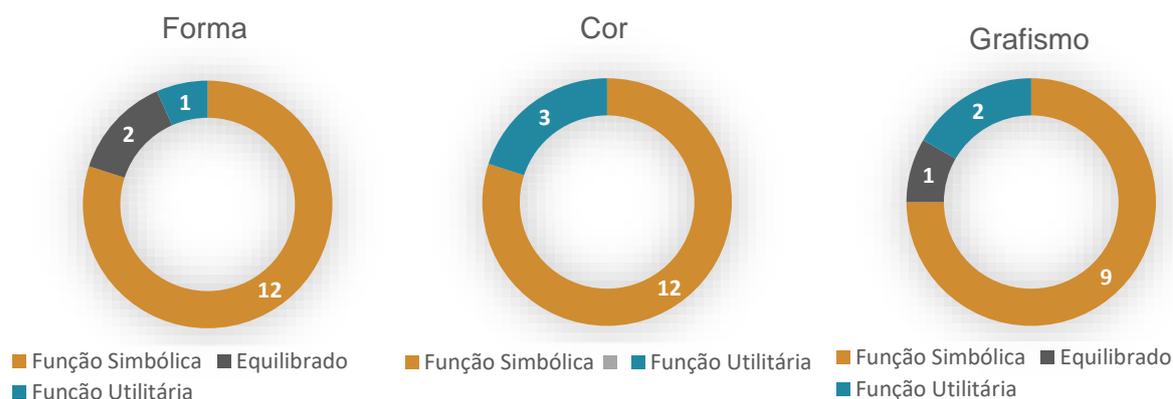
referente à função utilitária, assim como aparece igualmente no *totalmente* associado à função simbólica. O que muda sua propensão para o utilitário são as 4 vezes que aparece no *muito* e as 3 vezes que aparece no *moderadamente* ligados à função utilitária.

Os dois gráficos a seguir (18 e 19) mostram os atributos quando eles tiveram a função utilitária ou simbólica predominante, ou seja, quando estas funções estiveram nos níveis *moderadamente*, *muito* e *totalmente*.

O gráfico é composto de três partes: a função predominante com o somatório de aparições nos níveis falados anteriormente; a função que não foi predominante, porém teve aparições nos níveis acima do equilibrado (também somatório); e as vezes em que as funções aparecem em equilíbrio.

Abaixo os três atributos que tiveram mais correspondência com a função simbólica.

Gráfico 18 - Atributos predominantemente simbólicos



Fonte: elaborado pelo autor

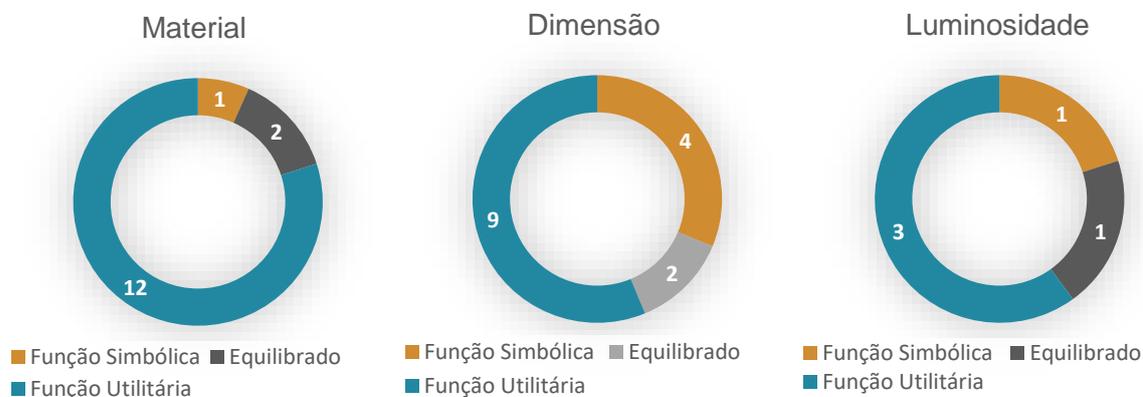
Na forma, os 12 pontos na função simbólica são de [1] *totalmente*, [5] *muito* e [6] *moderadamente*. Enquanto o único ponto na função utilitária é de [1] *totalmente*.

Na cor, os 12 pontos na função simbólica são de [6] *totalmente* e [6] *muito*. Já na função utilitária os três são pontos são de [2] *totalmente* e [1] *muito*, que mostram como esse atributo se comportou em extremos.

No grafismo, os 9 pontos na função simbólica constituem-se de [6] *totalmente* e [2] no *utilitário*. Na função utilitária os dois pontos são de [2] *totalmente*. Portanto, com exceção de uma ocasião que este atributo se manteve equilibrado, a sua tendência assim como a cor é de estar em extremos.

A seguir os gráficos dos três atributos que tiveram propensão maior para a função utilitária.

Gráfico 19 - Atributos predominantemente utilitários



Fonte: elaborado pelo autor

No material, os 12 pontos na função utilitária são de [6] *totalmente* e [6] *muito*. O único ponto na função simbólica é [1] *moderadamente*.

A dimensão, teve 9 pontos relacionados à função utilitária dos quais são [2] *totalmente*, [4] *muito* e [3] *moderadamente*. Dos 4 pontos na função simbólica [2] são *totalmente*, [1] *muito* e [1] *moderadamente*.

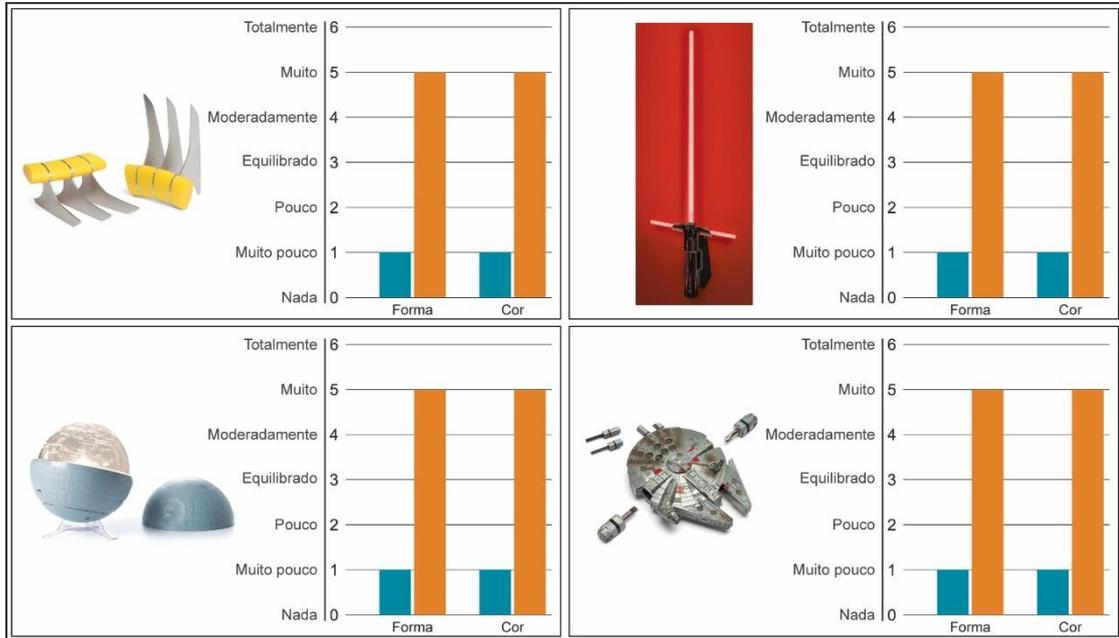
A luminosidade, contida em apenas cinco produtos teve 3 pontos na função utilitária que são [2] *totalmente* e [1] *moderadamente*. Já o único ponto na função simbólica é [1] *totalmente*.

Estes resultados indicam que o material esteve bastante ligado ao utilitário, enquanto a dimensão, apesar de majoritariamente ser utilitária, teve uma quantidade considerável de níveis acima do equilibrado aplicados à função simbólica. Apesar da luminosidade ser utilitária em maioria, destaca-se o único ponto na função simbólica no *totalmente* que mostra uma quebra na tendência deste atributo.

A última discussão é referente aos quinze gráficos de avaliação das funções utilitária e simbólica resultantes das análises dos produtos, e trata de observações destes gráficos individualmente em ocasiões aonde o mesmo nível foi encontrado entre atributos no resultado de um único objeto, estas repetições foram vistas em outros produtos. Nos gráficos, foi possível notar algumas tendências entre os atributos. A forma e a cor apresentam níveis iguais na gradação do gráfico em 5 dos 15 casos [33,33%]. Dentre estes cinco, em 4 deles a gradação foi *muito* relacionada à função simbólica e *pouco* referente à função utilitária, e 1 deles foi *totalmente*

associada à função utilitária. Na figura 147, estão as quatro vezes em que os produtos tiveram a forma e a cor com o nível *muito* na função simbólica.

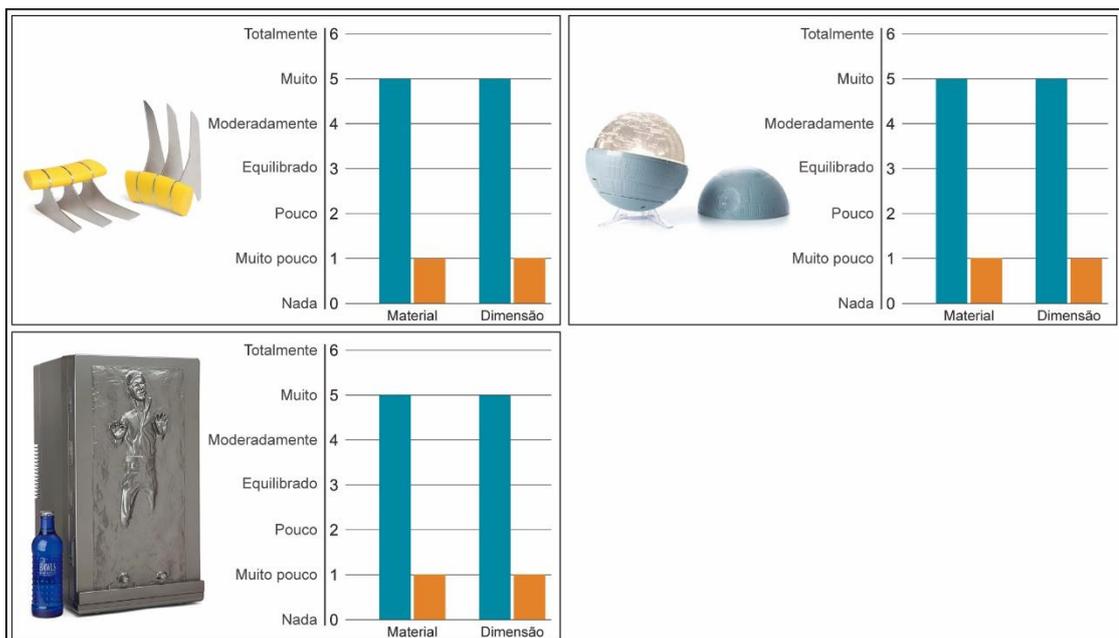
Figura 147 - Quatro vezes em que forma e cor foram muito relacionadas à função simbólica



Fonte: elaborado pelo autor

Outras ocorrências de níveis iguais ocorrem entre o material e a dimensão em 4 dos 15 casos (26,66%). Dentre os 4, 3 deles tiveram a gradação *muito* referente à função utilitária e *pouco* relacionado à função simbólica, e 1 deles teve a gradação *totalmente* na função utilitária. Na figura 148, é possível ver as três vezes em que os produtos tiveram material e dimensão como *muito* associados à função utilitária.

Figura 148 - Três vezes em que material e dimensão foram muito referentes à função utilitária



Fonte: elaborado pelo autor

Estas relações deixam mais clara a inclinação destes atributos em serem pares semelhantes quanto à sua dimensão simbólica ou utilitária nestes produtos geek.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

6.1 Conclusão

Ao caracterizar as dimensões utilitária e simbólica dos produtos, a semântica e a semiótica apresentam-se como áreas que contribuem para o design e que podem ser utilizadas para desenvolver produtos mais significantes, com maior valor agregado que possibilitam diferentes relações com os usuários, estejam elas associadas ao utilitário ou ao simbólico.

Os produtos *geek* são exemplos de objetos no quais os conceitos apresentados podem ser explorados de forma didática por proporcionar a visualização em seus atributos acerca das representações que eles referenciam. Dessa maneira, é possível analisar como o universo *geek* está presente e se relaciona com a função prática do objeto.

Devido ao caráter de análise do pesquisador, e a delimitação da análise semiótica sem abordar o interpretante, e conseqüentemente não ter participação dos usuários, este trabalho não se isenta totalmente de uma visão pessoal nas análises dos produtos.

Para minimizar o olhar pessoal da presença do especialista na análise semiótica foi preciso diretrizes e aportes. Tendo isto em vista, acredita-se que os conceitos e os tópicos da semântica e semiótica foram essenciais para evitar desvios e erros. A escolha da definição da função simbólica neste trabalho estar relacionada apenas ao recorte das franquias (objetos dinâmicos), foi fundamental para que as análises tivessem foco, evitando cair em campos cada vez mais subjetivos, e em infinitas possibilidades de associações do signo.

Uma das contribuições mais importantes do trabalho foi a ferramenta de análise semiótica desenvolvida, que conduziu o percurso do estudo destes objetos e proporcionou explorar os conceitos pontualmente em cada atributo.

Os dois primeiros objetivos específicos foram alcançados nas análises semiótica. São eles:

- Demonstrar de que maneira os signos estão expressos nos atributos físicos segundo sua caracterização de ícone, índice e símbolo.
- Identificar como os produtos utilitários *geek* comunicam sua função utilitária segundo o ponto de vista singular-indicativo.

O primeiro foi respondido durante todo os pontos de vista da análise semiótica, e mostram detalhadamente como cada atributo se apropria ou não do objeto dinâmico, e como eles comunicam a função simbólica.

O segundo foi respondido no ponto de vista singular-indicativo, com a análise dos *affordances* e metonímias presentes nos produtos. Além de visto como a estrutura destes objetos se assemelham aos produtos similares no tópico “tipo ideal” do ponto de vista qualitativo-icônico.

Os gráficos de avaliação das funções utilitária e simbólica servem como um resultado visual que ilustra e sintetiza as análises feitas direcionando-as para responder o objetivo específico: “classificar os produtos *geeks* de acordo com a relação entre as funções utilitária e simbólica”.

As discussões auxiliam não somente na resposta a este objetivo específico, como também aos demais. Nelas, foram criados agrupamentos por características similares dos produtos que só foram possíveis de serem feitos a partir das análises semióticas e da avaliação das funções utilitária e simbólica. Vale ressaltar, portanto, que estes grupos são uma visão geral sobre os produtos, e não substituem as conclusões e análises individuais que mostram as nuances das representações relacionadas aos atributos físicos dos produtos e sua relação com a função utilitária.

É importante destacar a questão da pesquisa que iniciou e guiou este trabalho: “de que maneira os atributos físicos dos produtos utilitários *geek* incorporam os signos de filmes das franquias *Star Wars* e *Marvel*, considerando sua caracterização de ícone, índice e/ou símbolo segundo as funções utilitária e simbólica?”

A resposta para a questão da pesquisa foi respondida na medida em que os objetivos específicos foram alcançados. Nas análises semióticas é visto que estes produtos incorporam os signos com as mais variadas adaptações dos atributos.

Nas avaliações da função utilitária e simbólica é visto graficamente como estes atributos se comportam nas duas dimensões estudadas: a forma icônica aliada a concessões que podem ser metonímias para comunicar a função utilitária, com

índices que indicam seu uso; a cor muitas vezes como signo icônico do objeto dinâmico servindo como forte representação simbólica; o material em vários casos está apenas como escolha utilitária, porém, em outros também procura simular o material da referência dos filmes; assim como a dimensão que mesmo mais preocupada com os tamanhos em relação à função de uso, busca trazer as referências em escala reduzida, respeitando suas proporções; o grafismo em muitos casos reproduzindo símbolos presentes nos mais diversos objetos dinâmicos, e em outros apresentado como textos que detalham o fabricante e aspectos técnicos do produto; e por fim a luminosidade, um atributo importante na caracterização da função utilitária dos produtos, mas que também apareceu ligado à função simbólica ao se relacionar com as próprias luzes e cores contidas nos objetos dinâmicos.

As nuances dos atributos dos artefatos foram analisadas pela visão da semântica e semiótica e tiveram resultados que mapeiam estes produtos *geek*, e respondem tanto aos objetivos como à questão da pesquisa deste trabalho.

Este estudo demonstrou que a investigação das qualidades significantes dos produtos *geek*, a partir da identificação tanto dos significados diretos e objetivos da função e do uso quanto aqueles relacionados às possibilidades de representação, favorece a compreensão do interesse e da interação de usuários por este tipo específico de produto.

6.2 Recomendações para pesquisas futuras

Recomenda-se para estudos futuros continuar o trabalho na etapa do interpretante dinâmico, com o ponto de vista das pessoas, para comparar os resultados obtidos na análise do pesquisador com a percepção das pessoas.

Aprofundar mais na literatura sobre os aspectos simbólicos dos materiais.

Utilizar a metodologia para testar a análise de produtos presencialmente, aplicando os demais tópicos semióticos que foram retirados devido à não possibilidade de ter os objetos em mãos.

Utilizar a metodologia de análise com alunos de Design para observar a assimilação dos conteúdos da semântica e semiótica por eles, além de observar como o método se comporta pela análise do especialista feita por terceiros.

7 REFERÊNCIAS

ADNEWS. **Omelete e Ibope Conecta mapeiam o consumidor de cultura pop**. Brasil: Adnews, 2016. Disponível na internet em: <<http://adnews.com.br/internet/omelete-e-ibope-conecta-mapeiam-os-habitos-do-consumidor-de-cultura-pop.html>>. Acesso em 14 abril de 2017.

ALBERT, Aguinaldo Zácia. **Borbulhas: Tudo sobre champanhe e espumantes**. Senac, 2018.

ALESSI, Alberto. **The dream factory: Alessi since 1921**. Rizzoli, 2016.

ALEXANDRE, Silvio. **Crônicas da CCXP**. Brasil: Publishnews, 2016. Disponível na internet em: <<http://www.publishnews.com.br/materias/2016/12/09/cronicas-da-ccxp-entendendo-a-cultura-pop-e-os-numeros-do-entretenimento>>. Acesso em 20 maio de 2017.

ALLEN, I. Elaine; SEAMAN, Christopher A. Likert scales and data analyses. **Quality progress**, v. 40, n. 7, p. 64-65, 2007.

AMARO, Ana; PÓVOA, Andreia; MACEDO, Lúcia. **A arte de fazer questionários**. Porto, Portugal: Faculdade de Ciências da Universidade do Porto, 2005.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Thinking: Coleção Design Básico**. Bookman Editora, 2016.

ARCURI, Mariana Conde Moraes. QUADRINHOS E FEBRE GEEK RELATO DE UMA IDA À COMIC CON EXPERIENCE. **PUCRio.escrita**, 2017.

BADAN, Rosane Costa; BIANCO, Edoardo. DESIGN METACRIATIVO: análise de uma estratégia radical no cenário brasileiro. **Blucher Design Proceedings**, v. 1, n. 4, p. 3768-3779, 2014.

BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin. **Cultura, consumo e identidade**. FGV Editora, 2006.

BARBOSA, Juliann Caroline Leonardo; PESSOA, Hermes Dorta. O FENÔMENO DOS KIDULTS NA PUBLICIDADE. **Revista da Ciência da Administração**, v. 1, 2011.

BARBOSA. **Descubra as maiores bilheterias do cinema de todos os tempos**. Brasil: Aficionados, 2017. Disponível na internet em: <<https://www.aficionados.com.br/maiores-bilheterias-cinema/>>. Acesso em 06 outubro de 2017.

BARROS, Bruno. Design, linguagem, retórica. **Estudos em Design**, v. 17, n. 2, 2009.

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Rio de Janeiro: Elfos Editora, 1995.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida líquida**. Zahar, 2007.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. Edgard Blucher, 2005.

BICCA, Angela Dillmann Nunes; DE ARAÚJO CUNHA, Ana Paula; ESTEVES, Letícia da Silva Acuña. Uma pedagogia cultural internáutica ensinando sobre jovens Nerds/Geeks. **TEXTURA-ULBRA**, v. 19, n. 41, 2017.

BOIKO, V.; ZAMBERLAN, M. A perspectiva sócio-construtivista na psicologia e na educação: o brincar na pré-escola. **Psicologia em Estudo**, v. 6, n. 1, p. 51-58, 2001.

BONA, Rafael Jose; PERTUZZATTI, Leonardo Antonio. Mitologia e cinema: a propagação dos mitos por meio da trilogia clássica Star Wars. **Revista de Estudos da Comunicação**, v. 11, n. 24, 2010.

BÜRDEK, Bernhard E.; VAN CAMP, Freddy. **Design: história, teoria e prática do design de produtos**. Editora Edgard Blücher, 2006.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. **Ubu Editora LTDA-ME**, 2016.

CARDIEL, Christopher Louis Beauprey. **Are We Cool Yet?: A Longitudinal Content Analysis of Nerd and Geek Representations in Popular Television**. Portland State University, 2012.

CARVALHO, Isabel Cristina de Moura; STEIL, Carlos Alberto. Percepção e ambiente: aportes para uma epistemologia ecológica. **REMEA. Rio Grande, RS. Nesp (mar. 2013), f. 59-79**, 2013.

CHAGAS, Luciana Zamprogne. Capitão América: interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos. **SINAIS – Revista Eletrônica**, v. 1, n. 03, p. 134-162, 2008.

CLÁUDIA, Revista. **CHAMPION É O RELÓGIO PREFERIDO DAS MULHERES BRASILEIRAS**. Brasil: Champion Relógios, 2017. Disponível na internet em: <<http://www.championrelogios.com.br/blog-da-champion-relogios/champion-e-o-relogio-preferido-das-mulheres-brasileiras/>>. Acesso em 14 setembro de 2017.

COSTA, Robson Santos; ORRICO, Evelyn Goyannes Dill. Informação, memória e adaptação: os super-heróis dos quadrinhos nas telas de cinema. **9ª Arte (São Paulo)**, v. 5, n. 1, p. 58-72, 2016.

CRESTO, Lindsay Jemima; QUELUZ, Marilda. Análise semiótica na compreensão de aspectos culturais do design. **Projetica**, v. 2, n. 2, p. 96-104, 2011.

DE ABREU, Joel; MONTEIRO, Silvana. Matrizes da linguagem e a organização virtual do conhecimento. **Ciência da Informação**, v. 39, n. 2, p. 9-26, 2011.

DIAS, Almerinda Tereza Bianca Bez Batti. Semiótica Peirceana: método de análise em pesquisa qualitativa. **Indagatio Didactica**, v. 5, n. 2, 2013.

ECO, Umberto. **A estrutura ausente: introdução à pesquisa semiológica**. Perspectiva, 2005.

FIDALGO, António Carreto; GRADIM, Anabela. **Manual de semiótica**, 2005.

FIDALGO, António Carreto. Da semiótica e seu objecto. **Comunicação e Sociedade**, v. 1, p. 19-40, 2013.

FARIAS, Diego Assad. **Plano de negócio: empresa SuitUP!**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Administração) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2012.

FAVACHO, Fernando Gomes; TOMÉ, Fabiana Del Padre. O que significa pragmático para o constructivismo lógico-semântico: a tríade linguística “sintático, semântico e pragmático” utilizada por Lourival Vilanova e Paulo de Barros Carvalho na teoria do direito/What pragmatic means. **REVISTA QUAESTIO IURIS**, v. 10, n. 1, p. 274-290, 2017.

FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de consumo e pós-modernismo**. Studio Nobel, 1995.

FERRARAZ, Claudio Junior et al. **Star Wars: um estudo sobre o universo da franquia cinematográfica**, 2012.

FERREIRA, Soraya Maria Vieira. **O poder apelativo da Coca-Cola. A semiose das peças televisivas “Sempre Viva”**. 1997. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1997

FERREIRA, Rafael Francisco Carneiro. **O site Omelete e o jornalismo cultural para nerds**, 2014.

FIGUEIREDO, João Filipe Dias. **A expressão simbólica do produto: um contributo conceptual-analítico para informar a prática do design do produto**. 2009. Dissertação (Mestrado em Design Industrial Tecnológico) - Universidade da Beira Interior Faculdade de Engenharia, 2009.

FOSSILE, Dieysa. Um passeio pelos estudos da metáfora. **Revista de Letras**, n. 14, 2013.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O guia completo da cor**. Senac, 2007.

FREITAS. **‘Star Wars’, o lado lucrativo da força multiplica vendas no Brasil**. Brasil: O Globo, 2016. Disponível na internet em: <https://oglobo.globo.com/economia/negocios/star-wars-lado-lucrativo-da-forca-multiplica-vendas-no-brasil-17376489>.> Acesso em 20 agosto de 2016.

GALVÃO, Danielle Pini. Os nerds ganham poder e invadem a TV. **Revista Científica**, 2009.

GEERTZ, Clifford. A religião como sistema cultural. **A interpretação das culturas**, v. 2, 1989.

GIACOMIN, Joseph. What is human centred design?. **The Design Journal**, v. 17, n. 4, p. 606-623, 2014.

- GIBBS, Raymond W. **The poetics of mind: Figurative thought, language, and understanding**. Cambridge University Press, 1994.
- GIBSON, James J. Perceiving, acting, and knowing: Toward an ecological psychology. **The Theory of Affordances**, p. 67-82, 1977.
- GOETHE, Johann Wolfgang. **Doutrina das cores**. Apresentação, tradução, seleção e notas Marco Giannotti. São Paulo: Nova Alexandria, 2011.
- GUIMARÃES, Luciano. **Cor Como Informacao-a**. Annablume, 2001.
- HIRATUKA, Célio; SARTI, Fernando. Relações econômicas entre Brasil e China: análise dos fluxos de comércio e investimento direto estrangeiro. **TEMPO DO MUNDO**, p. 83-98, 2016.
- HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação & realidade**, v. 22, n. 2, 1997.
- HARVEY, David; SOBRAL, Adail Ubirajara. **Condição pós-moderna**. Edições Loyola, 2008.
- HORN, Bibiana Silveira; MEYER, Guilherme Corrêa; RIBEIRO, Vinicius Gadis. Reflexões sobre o uso de metodologias de projeto de produto no desenvolvimento de coleção de moda. **ModaPalavra e-periódico**, v. 6, n. 12, p. 155-177, 2013.
- IGN. **As 10 maiores bilheterias nos cinemas em 2018**. Brasil: IGB Brasil, 2018. Disponível na internet em: <<https://br.ign.com/cinema/69409/feature/as-10-maiores-bilheterias-nos-cinemas-em-2018>>. Acesso em 26 dezembro de 2018.
- JUNIOR, Antonio Gasparetto. **Marvel Comics**. Brasil: Infoescola, 2013. Disponível na internet em: <<https://www.infoescola.com/empresas/marvel-comics/>>. Acesso em 18 junho de 2018.
- KRIPPENDORFF, Klaus. Redesigning design; an invitation to a responsible future. **Departmental Papers (ASC)**, p. 46, 1995.
- KRIPPENDORFF, Klaus. **The semantic turn: A new foundation for design**. crc Press, 2006.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos**, 2001.
- LAKOFF, G.; JOHNSON, M. *Metaphors we live by*. London: The university of Chicago press. **Prieiga per internetą: <http://shu.bg/tadmin/upload/storage/161.pdf> [žiūrėta 2012 09 24]**, 2003.
- LEBRET. **Five Places To Buy Unique Gifts That Will Wow**. Estados Unidos: Forbes, 2017. Disponível na internet em: <<https://www.forbes.com/sites/jabezlebret/2017/11/21/five-places-to-buy-unique-gifts-that-will-wow/#107c04cc6e5a>>. Acesso em 9 setembro de 2017.

LÖBACH, Bernd. Design industrial. **São Paulo: Edgard Blücher**, 2007.

MACÊDO, Francisco Adriano Leal; BRITO, Fábio Leonardo Castelo Branco. **ENTRE O DESPERTAR DA FORÇA E A FÚRIA DO DRAGÃO: identidades e sensibilidades geek em Picos (1995-2015)**, 2015.

MACHADO, Renato Ferreira. Identidade secreta: super-heróis como manifestação do transcendente humano. **Mouseion**, n. 22, p. 117-134, 2015.

MAIOCCHI, PILLAN; MORAIS, Dias. Design emocional (ou simplesmente design?) **Design e Emoção. Belo Horizonte, Coleção Cadernos de Estudos Avançados em Design**, v,8, p. 25-42, 2013

MANCEBO, Deise et al. Consumo e subjetividade: trajetórias teóricas. **Estudos de psicologia**, v. 7, n. 2, p. 325-332, 2002.

MATOS, Patrícia. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. In: **XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste-Intercom**, 2011.

MATOS, Patrícia. De vergonha a orgulho: Consumo, capital simbólico e a resignificação midiática da cultura nerd. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**, 2012.

MEDEIROS, Wellington Gomes de. Meaningful interaction with products. **Design Issues**, v. 30, n. 3, p. 16-28, 2014.

MILLER, Daniel. Consumo como cultura material. **Horizontes antropológicos**, v. 13, n. 28, p. 33-63, 2007.

MURATOVSKI, Gjoko. **Research for designers: A guide to methods and practice**. Sage, 2015.

NACIF, Maria Cristina Volpi. O vestuário como princípio de leitura do mundo. **Anais do Simpósio Nacional**, 2007.

NETTO, J. Teixeira Coelho. **Semiótica, informação e comunicação**, v. 5, 1996.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. 2ab, 2009.

NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. **Pesquisa Visual-: Introdução às Metodologias de Pesquisa em Design Gráfico**. Bookman Editora, 2013.

NORMAN, Donald A. Affordance, conventions, and design. **interactions**, v. 6, n. 3, p. 38-43, 1999.

NORMAN, Donald A. Emotion & design: attractive things work better. **interactions**, v. 9, n. 4, p. 36-42, 2002.

PEREIRA, C. **A cor como espelho da sociedade e da cultura: um estudo do sistema cromático do design de embalagens de alimentos**. 2012. Tese (Doutorado em Design e Arquitetura) - Universidade de São Paulo, 2012.

RIBAS, Diogo Augusto Wenceslau de Castilho et al. Conteúdo de Site, Experiência e Lealdade do Cliente na Nerdstore: A Construção dos Vínculos Afetivos no E-commerce. **Interfaces Científicas-Humanas e Sociais**, v. 5, n. 3, p. 9-22, 2017.

ORTNER, Sherry B. Subjetividade e crítica cultural. **Horizontes antropológicos**, v. 13, n. 28, p. 375-405, 2007.

QUEIROZ, Shirley Gomes; CARDOSO, Cristina Luz; GONTIJO, Leila Amaral. Design Emocional e Semiótica: caminhos para obter respostas emocionais dos usuários. **Estudos em Design**, v. 17, n. 1, 2015.

RAVASI, Davide; RINDOVA, Violina. Criação de Valor Simbólico. **Revista Interdisciplinar de Gestão Social**, v.2, n.2, p. 13-35, 2013.

REBOUÇAS, Raquel et al. Design de interação e o Q-Acadêmico: análise do uso de artefatos interativos na construção do conhecimento dentro do curso de Design Gráfico-IFPB Cabedelo. **Temática**, v. 10, n. 1, 2014.

SAM. **Quando o nerd é o popular**. Brasil: Fala universidades, 2017. Disponível na internet em: < <http://falauniversidades.com.br/quando-o-nerd-e-o-popular-afinal-por-que-a-cultura-geek-vende-tanto/> >. Acesso em 16 outubro de 2017.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia**. Editora Iluminuras Ltda, 2001.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. Cengage Learning Editores, 2005.

SANTOS, Altierrez Sebastião do; FERREIRA, Leonardo Magalde. A jornada do herói no cinema: Considerações metodológicas acerca da saga Star Wars. **Correlatio**, v. 14, n. 28, p. 7-28, 2015.

SANTOS, Maiara de Oliveira. **Acessórios femininos: análise para o desenvolvimento das bolsas**. 2015. Dissertação (Mestrado em Design e Marketing) – Universidade do Minho, 2015.

SEBRAE. **Estudo revela o perfil do consumidor on-line**. Brasil: Sebrae, 2016. Disponível na internet em: <<http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/estudo-revela-o-perfil-do-consumidor-on-line,2dfa9e665b182410VgnVCM100000b272010aRCRD>>. Acesso 02 fevereiro de 2018.

SOCIEDADEJEDI. **5 coisas que você pode não saber sobre a Millennium Falcon**. Brasil: Sociedadejedi, 2016. Disponível na internet em: < <http://sociedadejedi.com.br/2016/01/18/5-coisas-que-voce-pode-nao-saber-sobre-a-millennium-falcon/> >. Acesso em 19 novembro de 2018.

STEFFEN, César; PEDROSKI, Adriana Lima. DO VISUAL AO CULTURAL: APLICAÇÃO DA SEMIÓTICA PARA A ANÁLISE DE TRAÇOS DE IDENTIDADE NOS RÓTULOS DE PRODUTOS LOCAIS. **Acta Semiótica et Lingvistica**, v. 21, n. 1, 2017.

SILVEIRA. **O que é cultura Geek?** Brasil: Oficina da net, 2017. Disponível na internet em: <<https://www.oficinadanet.com.br/post/18274-o-que-e-cultura-geek> >. Acesso em 15 outubro de 2017.

TAYLOR, Chris. **Como Star Wars conquistou o universo: O passado, presente e o futuro da franquia multibilionária.** Aleph, 2016.

VIHMA, Susann. Products as representations. **UIAH Helsinki**, 1995.

VOLLI, Ugo. Manual de semiótica; tradução Silva Debetto C. **Reis–São Paulo: Edições Loyola**, 2007.

YONGSUN, BAE. **Design through Metaphor.** 2012.

WARTHA, Edson José; DE BRITO REZENDE, Daisy. Os níveis de representação no ensino de química e as categorias da semiótica de Peirce. **Investigações em Ensino de Ciências**, v. 16, n. 2, p. 275-290, 2016.

WETMORE, Kevin J Jr. **The Empire Triumphant: Race, Religion and Rebellion in the Star Wars Films.** McFarland, 2017.