



Desenho e Desenvolvimento de Produtos em madeira, com ênfase no Mobiliário Escolar, a partir dos resíduos do Banco do Mobiliário/FGBS

Vinicius Silveira Martins¹, Deividi Radanovic dos Santos¹, Mauro Erlei S. Martin¹ (orientador)

¹*Faculdade de Design, UNIRITTER*

Resumo

Nossa proposta é contribuir com conhecimento metodológico para o aprimoramento do desenho de mesas, cadeiras e outros utensílios escolares com o aproveitamento dos resíduos gerados pela indústria. No Banco do Mobiliário já funcionam cursos que oferecem informações sobre uso de maquinário específico para a construção de artefatos de madeira em geral. Neste projeto, caberá à equipe do Banco do Mobiliário a execução de peças-piloto dos produtos concebidos e desenhados pela Equipe UniRitter. O desenvolvimento dos produtos, isto é, o aprimoramento e a adaptação das peças-piloto a uma execução em maior quantidade será uma atividade conjunta de ambas as equipes. Estudos antropométricos e ergonômicos irão auxiliar no desenvolvimento dos produtos. Verificações do modo de educação e nas atividades escolares do ensino fundamental ao ensino superior serão avaliadas.

Introdução

O foco está no mobiliário escolar e no equacionamento dos resíduos gerados pela indústria. A escola fornece vários meios de ensino, tanto individuais como coletivos. Cada espaço exige um mobiliário e uma análise diferente. Com a grande produção de resíduos pela indústria, a falta de destinação dos mesmos, a acumulação de lixo industrial, esta pesquisa tem como finalidade equacionar esses fatores e estabelecer uma relação entre os resíduos de

madeira e a necessidade de desenvolvimento do mobiliário escolar, entre outros produtos e tipos de resíduos.

O mobiliário é um elemento de apoio ao ensino, de forma que possui variadas funções no suporte pedagógico. O Banco do Mobiliário já realiza aproveitamento de resíduos de madeira e recuperação de móveis descartados por empresas para confecção de peças de mobiliário escolar. Contatos e estudos prévios realizados permitiram a constatação do grande potencial de aprendizado que pode decorrer dessa ação. Espera-se que a integração das competências da Faculdade de Design UniRitter e a experiência do Bancos Sociais da FIERGS possa ser colocada a serviço da transformação social.

Existe uma ampla quantidade de objetos de decoração que podem ser confeccionados em madeira aproveitando também os resíduos do Banco do Vestuário, que se localiza ao lado do Banco do Mobiliário. Resíduo industrial é um grande problema para a sociedade, a destinação e o acúmulo são desafios que o Design deve solucionar. “Desenho Industrial (Design) é o equacionamento simultâneo de fatores Ergonômicos, Perceptivos, Antropológicos, Tecnológicos, Econômicos e Ecológicos” (REDIG, 1977, p.32).

Metodologia

Será utilizado o Processo Criativo, composto pelas etapas de Identificação, Preparação, Incubação, Esquentação, Iluminação, Elaboração e Verificação. Este processo contém técnicas para identificar e delimitar o tema, procedimentos para conhecer o histórico do produto, análises desenhísticas visando aprender sobre as partes de cada componente, análises lingüísticas para enriquecer o repertório e a fluência do Desenhador (Designer), incubação do conhecimento, sendo voluntária e involuntária e as etapas finais de elaboração e verificação do projeto.

Resultados (ou Resultados e Discussão)

A necessidade de padronizar o mobiliário escolar em níveis escolares é fundamental para o desenvolvimento deste projeto. A grande questão está na configuração do ensino na atualidade, grandes avanços e métodos na didática tornam o projeto mais complexo. O Banco do Mobiliário já recebe proposta de projetos, mas o resultado tem uma estética artesanal. A grande questão é orientar o desenvolvimento dos projetos (aplicação dos métodos acadêmicos) para gerar a estética industrial (Design) para os produtos projetados.

Conclusão

Grande parte do mobiliário utilizado nas escolas é inadequado para as dimensões corporais dos alunos. Geralmente é usado um padrão de móvel para vários tipos de alunos. A disponibilização de mobiliário de diferentes dimensões ou adaptáveis é recomendável devido a grande variedade na estatura dos estudantes. Os resíduos geralmente devem ser reutilizados completamente, desta forma a possibilidade de gabaritos para a escolha destes resíduos se torna essencial. Desta forma o estoque terá um aproveitamento maior, gerando menos custos em investimentos. A proximidade com o Banco do Vestuário pode gerar outras alternativas para os projetos do mobiliário escolar, podendo agregar o conforto de um estofado nos móveis.

Referências

- BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos**. São Paulo: Edgard Blucher, 1998.
- BONSIEPE, Gui. **Teoría y practica del diseno industrial: elementos para uma manualistica critica**. Barcelona: G. Gili, 1978.
- DEWEY, John. **Como Pensamos**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.
- GOMES, L.V.N. **Criatividade: projeto <desenho> produto**. Santa Maria: sCHDs, 2004.
- IIDA, Itiro. **Ergonomia: projeto e produção**. São Paulo: Edgard Blucher Ltda, 1997.
- PANERO, Julius; ZELNIK, Martin. **Dimensionamento humano para espaços interiores: um livro de consulta e referência para projetos**. Barcelona: GG, 2004.
- REDIG, Joaquim. **Sobre Desenho Industrial (ou Design) e Desenho Industrial no Brasil**. Porto Alegre: Ed. UniRitter, 2005.