

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico
Evento: XXIV Seminário de Iniciação Científica

PROJETO DE MOBILIÁRIO - BA-COM! CONCEITO DE BANCO MULTIFUNCIONAL¹

Anna Karolina Oliveira Soares², Aline Gabriela Soares Dos Santos³.

¹ Projeto de produto realizado na Disciplina de Mobiliário do Curso de Design da Unijuí

² Acadêmica do oitavo semestre do curso de Design da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - Unijuí. E-mail: <annahsoares@hotmail.com>

³ Acadêmica do oitavo semestre do curso de Design da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - Unijuí. E-mail: <aline.mangaka@gmail.com>

INTRODUÇÃO

Mobiliário significa relativo a móveis, ou à mobília, referente a bens móveis. É o conjunto de móveis, objetos e equipamentos que suportam o corpo humano, servem para estocar objetos ou como apoio para objetos em superfícies horizontais.

O termo design de mobiliário é uma parte do design de produto que lida com a concepção de móveis. Inclui vários tipos de objetos mobiliários e de decoração de interiores. A intenção de um designer de móveis está na concepção e realização do mobiliário de acordo com aspectos funcionais, estéticos e ergonômicos, relacionados ao usuário final. O design de móveis é um processo dinâmico que envolve a pesquisa e concepção, bem como o desenvolvimento do protótipo à peça final do produto.

O mobiliário possui grande importância no que diz respeito à configuração do espaço na habitação, influenciando e servindo como objeto de estudo do ambiente doméstico, das características de moradia e das transformações dessas ao longo do tempo. Essas transformações observadas no cenário da habitação, como por exemplo, a redução dos espaços residenciais, as alterações na caracterização dos lares de famílias, inovações tecnológicas, e o aumento da população que trabalha em casa, ou que preferem viver sozinhos, traz à tona a conveniência de haver cômodos que pudessem atender mais de uma função ao mesmo tempo, que sejam versáteis e úteis, e que tragam características como flexibilidade, mobilidade, e multifuncionalidade.

Sendo assim, o presente projeto é orientado de acordo com a premissa de atender aos seguintes requisitos: uma peça de mobiliário com conceito de banco que seja moderna, flexível, multifuncional, ideal para residências com espaço reduzido, atendendo a uma demanda gerada pelas recentes transformações nos ambientes residenciais.

METODOLOGIA

Os projetos de design podem ser entendidos como uma série de procedimentos sequenciais que visam buscar a solução de um problema. A metodologia adotada para o prosseguimento do projeto foi a de BAXTER (2005), por ser mais comumente relacionada a projetos gerais, sendo aplicável ao projeto de móveis.

O objetivo principal desta metodologia está em apresentar o processo de desenvolvimento de projeto de produto sob os aspectos estéticos, funcionalidade, projeto de fabricação, as necessidades do mercado, redução de custos, confiança e preocupação ecológica. Busca integrar assuntos de

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico

Evento: XXIV Seminário de Iniciação Científica

ponto de vista técnico e mercadológico, com a identificação e a satisfação das necessidades dos usuários.

Segundo Baxter (2005), “a inovação é um ingrediente vital para o sucesso dos negócios”, portanto, para o sucesso de uma inovação é necessário que se faça um estabelecimento de metas, onde se deve verificar se o produto irá satisfazer os objetivos propostos; se será bem aceito pelo consumidor; se possuirá um custo acessível.

As fases da concepção do produto dividem-se nos seguintes aspectos: Planejamento do produto, Projeto Conceitual, Projeto de Configuração, Projeto Detalhado e Projeto para Fabricação. Estas fases ocorreram de maneira fluída, intercalando-se entre si até a fase final de realização do produto final.

A primeira etapa do Planejamento trata-se do período de pesquisa, onde devem ser estabelecidos os objetivos e a identificação de oportunidades. Define-se ainda as restrições do projeto e do processo produtivo, e são realizados a coleta de dados, incluindo abordagem com potenciais usuários/consumidores, e a definição do estilo a ser utilizado.

Partindo das informações reunidas na primeira etapa, são concebidas alternativas de projeto, e selecionada a opção que melhor atende aos requisitos propostos. A partir de então, na fase de configuração, exploram-se ideias para o conceito escolhido, determinando a forma de fabricar o produto, e considerando os elementos requeridos e as restrições existentes. Podem haver alterações ou adaptações do projeto de acordo com imprevistos ou restrições que possam vir a ocorrer.

Sendo aprovado, passa-se para o detalhamento, através de desenhos técnicos do produto e de seus componentes, visando a construção de um protótipo experimental, que no caso do projeto em questão, será o produto final também. Desta forma, pode-se guiar o projeto para a fabricação, e a aprovação desse modelo final encerra o processo do desenvolvimento do produto em questão.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O conceito definido para o projeto durante a metodologia aplicada une a utilização dos requisitos básicos do projeto, de modernidade, flexibilidade e multifuncionalidade, visando a utilização dos espaços reduzido em residências atuais, com a estética do movimento Pop-Art, intensamente valorizada atualmente por meio da Cultura Geek e dos Quadrinhos.

A Pop Art é um movimento artístico surgido no final da década de 50 no Reino Unido e nos Estados Unidos. Um dos elementos principais do estilo Pop Art é a mistura de materiais como fotografias e pinturas, de cores fortes e de conceitos variados. Colagens e repetições de imagens são características das principais obras do estilo. Os temas simbolizam produtos industriais produzidos em série, e o Pop-Art operava com signos estéticos massificados da publicidade, quadrinhos, grandes estrelas do cinema, revistas em quadrinhos, automóveis, aparelhos eletrônicos, produtos enlatados, ilustrações e design.

Este estilo entra novamente em evidência atualmente, por meio da reformulação da Cultura Pop, com a profusão de materiais com filmes, livros e demais produtos voltados para este nicho, que cresce constantemente. Geek é uma gíria da língua inglesa cujo significado é alguém viciado em tecnologia, em computadores e internet, mas que se encontra mais relacionado à caracterização de um estilo de vida, no qual os indivíduos se interessam mais por tudo relacionado à tecnologia, cinema, quadrinhos e literatura, por exemplo.

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico

Evento: XXIV Seminário de Iniciação Científica

Utilizando-se dessas definições, o produto elaborado para o Projeto de Mobiliário buscou trazer a tona as características visuais do Pop-Art, os conceitos de Quadrinhos e da Cultura Geek, visando este público-alvo em específico, valendo-se dos preceitos de aproveitamento de espaço e múltiplas funcionais no mobiliário.

Esta foi a origem do projeto do Ba-Com! – um móvel com conceito de banco, compacto e multifuncional, no sentido de além de servir como assento, também pode ser utilizado como criado-mudo, mesa de canto e aparador, quando retirada a almofada. Suas linhas diagonais lembram as divisões utilizadas nos requadros, nas ilustrações de Histórias em Quadrinhos, e a paleta de cores é diretamente inspirada em personagens icônicos deste segmento. (Figura 1)

A nomenclatura da coleção de bancos vem da junção das palavras banco e comics, criando o efeito visual e sonoro de uma onomatopeia, recurso linguístico amplamente utilizado nos quadrinhos, além de também ser um anagrama com a própria palavra banco. (Figura 2)

Os personagens escolhidos para ilustrar a temática do projeto utilizadas foram: Batman, Superman, Joker, e Harley Quinn, da DC Comics; Iron Man, Spider-man, Deadpool e Capitão América, da Marvel. E representando o segmento dos quadrinhos japoneses, os mangás, apresentam-se Sakura Card Captors, da CLAMP, Sailor Moon, de Naoko Takeuchi, e Dragon Ball, de Akira Toriyama, além de um banco com conceito geral de mangás, trazendo uma mistura de várias obras em sua concepção. (Figuras 3 e 4)

Todos os bancos produzidos tem dimensões de 45cm de altura, largura e profundidade, e trazem de duas a três cores, no máximo, remetendo ao personagem escolhido, e a almofada, confeccionada em tecido sublimado, é estampada com símbolos referentes às obras nas quais são inspiradas. A almofada do banco possui dois lados (Figura 5), sendo um estampado com um símbolo do personagem, e o outro lado com uma padronagem de superfície ligado a este.

CONCLUSÃO

As pessoas e a sociedade se encontram em constante transformação, de forma acelerada, em termos de costumes, organização e tendências. A indústria da criação, onde o design de móveis se encontra inserido, deve entender que para sua permanência e ampliação no mercado, apresentar inovações e contemplar essas mudanças em seus produtos é imprescindível, considerando que as necessidades se modificam com o tempo e com as circunstâncias nas quais se inserem.

A redução dos das residências, aliada ao aumento da população solteira que prefere morar sozinha, e à tendência de produtos geeks na cultura de massas, guiou este projeto do início ao fim, demandando do mobiliário uma função que vai além de simplesmente decorar o ambiente ou cumprir a posição a que se destina, mas busca satisfazer necessidades mais subjetivas dos indivíduos no cotidiano, envolvendo-se com seus hobbies e meios de entretenimento, ao mesmo tempo em que promove um aproveitamento desses espaços reduzidos.

Palavras-chave: design de móveis, pop-art, quadrinhos;

REFERÊNCIAS

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico

Evento: XXIV Seminário de Iniciação Científica

ASSAF, Igor. Cultura Geek e Capitalismo ou Por Que ser Nerd está na moda. Lifestyle. Disponível em <<http://lounge.obviousmag.org/>> Acesso em: 26 de junho de 2016.

BAXTER, M. R. Projeto de Produto: Guia Prático para o Design de Novos Produtos. 2. Ed. São Paulo: Editora Blücher, 2005.

CASA MIDDAS: Pop Art decorando ambientes com estilo. Disponível em: <<http://www.casamiddas.com/2013/10/pop-art-decorando-ambientes-com-estilo.html>>. Acesso em: 27 jun. 2016.

Pipoca e Nanquim. Pop Art e os Quadrinhos. Disponível em: <<http://pipocaenanquim.com.br/sem-categoria/pop-art-e-os-quadrinhos/>>. Acesso em: 27 jun. 2016.

WestWing; Decoração Pop Art: Pós Modernidade e Estilo | WESWTING. Disponível em: <<https://www.westwing.com.br/decoracao-pop-art/>>. Acesso em: 27 jun. 2016.

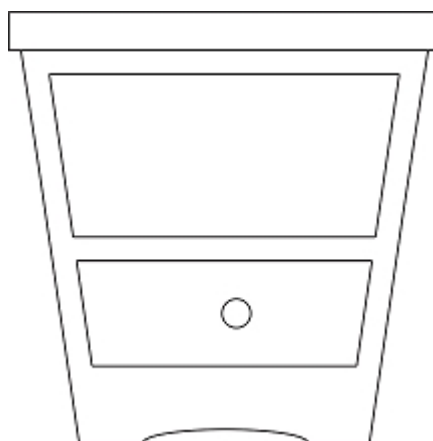


Figura 1. Desenho inicial do Banco Ba-Com! Fonte: Autores (2016)

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico
Evento: XXIV Seminário de Iniciação Científica



Figura 2. Representação Gráfica da Nomenclatura. Fonte: Autores (2016)



Figura 3. Ba-Com! Coleções 1 e 2: DC Comics e Marvel. Fonte: Autores (2016)

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico
Evento: XXIV Seminário de Iniciação Científica



Figura 4. Ba-Com! – Coleção 3: Mangás. Fonte: Autores (2016)



Figura 5. Ba-Com! – Protótipo finalizado. Fonte: Autores (2016)