

MOBILIÁRIO INFANTIL: ENSINO, PRÁTICA E COMPROMISSO SOCIAL

Denise Xavier Mendonça

Como citar esse texto: MENDONÇA, D. X. C. Mobiliário infantil: ensino, prática e compromisso social. **VIRUS**, São Carlos, n. 13, 2016. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus13/?sec=5&item=1&lang=pt>>. Acesso em: 00 m. 0000.

Denise Xavier Mendonça é Mestre em Teoria e História da Arquitetura, Professora e pesquisadora do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo. Estuda a arquitetura e o urbano no contexto contemporâneo, projetos da edificação, cenografia e desenho do objeto.

Resumo

O presente artigo quer mostrar uma prática didática que acredita que a realização concreta das ideias associadas ao atendimento de uma necessidade local pode potencializar o processo de aprendizagem, dotando-o de camadas mais profundas de significados tanto no âmbito técnico como humano. Nela, os alunos podem aprender com os acertos e frustrações do ato criativo e, ao mesmo tempo, entender a relevância de sua atividade profissional ao perceber que a natureza do seu trabalho só ganha sentido quando ele é capaz de incluir o "outro" em seu processo de realização. O artigo se propõe apresentar os resultados obtidos ao longo de doze anos, em que vem se efetivando essa experiência: suas premissas, transformações e números alcançados, bem como pretende delinear a identificação dos saldos qualitativos desse tipo de ação.

Palavras-chave: v!13; Ensino; Mobiliário; Compromisso social.

Introdução

O tema da formação de uma consciência com os conhecimentos adquiridos através do acúmulo de experiências – típica do trabalho do artesão – foi o que interessou Gropius (2004) no momento da formulação da pedagogia da Bauhaus. Walter Gropius apostou na estruturação de uma escola onde a noção de gênio criativo da tradição fosse substituída pela sistematização racional dos conhecimentos sensíveis e por uma prática de atelier integrada.

A atividade empírica, sugerida pela estrutura em atelier da Bauhaus, revela a crença que o conhecimento adere de modo orgânico ao sujeito que vivencia o processo de realização das “coisas”. Dentro do percurso de objetivação das ideias todas as experiências são significativas e constituem alguma camada do saber.

Os acidentes de percurso, erros, dificuldades, frustração, acertos e surpresas, advindos do processo, auxiliará o sujeito, em uma nova oportunidade, a conceber formas mais precisas, eficientes e coerentes com os materiais e os meios de transformações disponíveis.

A vivência prática pode ser vista como um catalisador de conhecimento. Ela tanto acelera a conclusão e entendimento dos processos como gera uma aderência maior da informação compreendida. O sentido da palavra ‘aprender’, nesse contexto, parece se intensificar e se aproxima do significado do termo “apreender”, ou seja, tomar para si, fazer seu, incorporar o saber para si.

Em paralelo a isso, além de pensarmos nos métodos para dar forma “às coisas”, precisamos nos questionar sobre o porquê trazê-las à vida. Assim, todo ato de criação deve perseguir um motivo, um assunto para que ganhe um sentido de ser.

Para a arquitetura quanto mais o assunto estiver “fora” de seu criador, mais ele se justifica e se torna essencial; para que a edição do ato criativo atinja seu objetivo maior ele deve se pôr a serviço das necessidades do “outro”. Dentro desta perspectiva, ao se trabalhar com as demandas reais e concretas de um contexto, o sujeito da ação deve ser capaz do gesto altruísta de compreender a necessidade do outro, somente assim o fruto de sua ação se tornará relevante.

A experiência do Mobiliário Infantil, apresentada neste artigo, traz, em sua essência, a crença na eficiência de um aprendizado que se dá pela formação de *camadas-significados*, as quais se depositam através de sucessivas vivências, resultando na formação da consciência do papel social do profissional.

A experiência

A fim de contribuir com o desenvolvimento de posturas pedagógicas mais provocativas e acreditando que a sala de aula é um ambiente potencialmente rico, passa-se a relatar uma vivência acadêmica que completa em 2016, doze anos de persistente e profícuo desenvolvimento.

Atualmente, a experiência está locada em uma disciplina da sequência de Plástica e tem como objetivo estudar a escala do objeto. Apesar de oferecer um caráter extensionista – uma vez que o resultado transcende a sala de aula – faz parte do conteúdo curricular regular do curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário de Belas Artes de São Paulo.

Essa experiência tem sua origem em uma disciplina teórica – História da Arquitetura do curso de Arquitetura da Universidade Nove de Julho – que enfocava o período da arquitetura Moderna, em particular a Bauhaus. Ela surge como uma estratégia para contornar a apatia e uma certa dificuldade para a retenção de um conteúdo exclusivamente discursivo e teórico. A ideia foi introduzir um exercício prático que refletisse o contexto teórico da disciplina.

A proposta consistiu em realizar um utilitário a partir dos seguintes parâmetros: raciocínio de série, estética racionalista e economia de recursos (controle das sobras).

Para a execução do mobiliário alguns parâmetros (provenientes da base teórica da disciplina) deveriam ser respeitados pelos alunos na concepção e execução de protótipos. Entre eles os principais eram:

- Uso de um material único, uma placa de MDF.
- Realizar sua função a partir de um sistema de encaixe, sendo vetado o uso de cola, pregos e facultado o uso de parafuso passante, como travamento.
- Conceber uma forma que refletisse o Belo Racional do Moderno (período estudado pela disciplina).
- Projetar uma forma explorando as características plásticas e físicas do material selecionado, pensando em sua racionalidade estrutural.
- Projetar pensando nas questões ergonômicas e uso universal.
- Atestar que no sistema de estampagem da placa, se submetida ao processo industrial, as sobras não poderiam superar 20%.

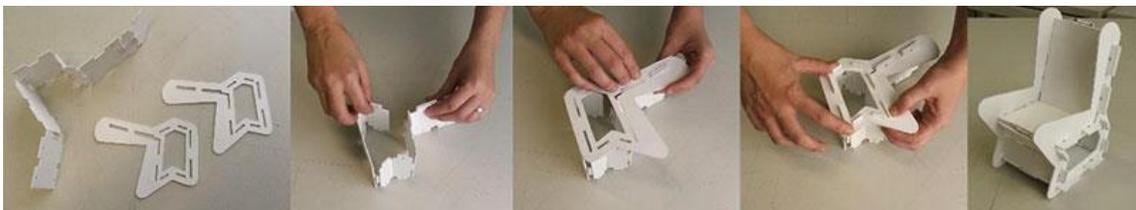


Fig. 1: Etapa de concepção - desenvolvimento de modelos. Fonte: Denise Mendonça, 2010.

A experiência durou dois anos e os resultados não tardaram em se mostrarem valiosos, assim como a resposta entusiasmada dos alunos em se descobrirem capazes de dar materialidade a uma ideia.

Em função desses resultados, em especial o interesse e entusiasmo dos alunos, em 2004 ocorreu o convite para integrar um projeto social ligado ao curso de pedagogia da mesma Universidade Nove de Julho que se dedicava à infância, à questão do *brincar* e à formação de brinquedistas. A ideia era destinar os protótipos produzidos na disciplina às instituições parceiras do projeto social com a intenção de montar com os mobiliários um ambiente adequado à função de brinquedoteca.

Por essa razão, a partir 2004 o assunto "*criança*" não abandonou mais nossas atividades.



Fig. 2: Etapa modelo final - protótipo pronto. Fonte: Denise Mendonça, 2010.

O exercício prático, embora tenha mantido o mesmo fundamento teórico e premissas do desafio original, tornou-se mais complexo e, ao mesmo tempo, ampliou os resultados e as perspectivas teórico-pedagógicas inicialmente abordadas para a implementação desse tipo de atividade prática.

A partir desse novo enfoque dado à disciplina, a conclusão das atividades do semestre já não se restringia à atribuição de nota por avaliação do desempenho do aluno pelo produto apresentado, mas, também, à destinação a um usuário real, o que trouxe uma nova e desconhecida dimensão ao exercício.

O peso da responsabilidade no atendimento das necessidades de um público alvo tão específico e tão delicado – como a criança – nos impôs a necessidade de trabalhar com baixa tolerância ao erro de projeto.

Como o assunto infância era pouco abordado no conteúdo curricular tivemos que recorrermos a profissionais de outras formações, como pedagogos e psicólogos especializados em infância, dando ao exercício um interessante caráter multidisciplinar.

Etapas de desenvolvimento

No percurso de doze anos, o projeto Mobiliário Infantil sofreu uma série de modificações de várias naturezas. Assim, houve mudanças de temática, propósito plástico, perfil de atendimento e até de contexto acadêmico, mas nunca perdeu-se de vista o enfoque comunicativo e educativo da forma.

A cada fase de desenvolvimento refletíamos sobre seus resultados tentando apontar as conquistas, frustrações e dificuldades que implicavam na necessária reavaliação da direção adotada, para daí então ensaiar novo passo e fazíamos isso sempre em equipe.

A apresentação dessas diferentes etapas pode ilustrar o amadurecimento da proposta e auxiliar na construção de novos e insuspeitos significados no momento que atinge um interlocutor.

Uma das etapas foi o *Mobiliário - Um utilitário*. Um exercício ligado a disciplina de História da Arquitetura e Urbanismo IV desenvolvida no curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Nove de julho, desenvolvido no período de 2002 a 2004. Tinha por intuito ser uma aplicação prática das premissas teóricas da escola de Bauhaus tratadas no conteúdo das aulas. Aqui os alunos deveriam adotar a função de um utilitário para elaborarem um protótipo respeitando os paradigmas aprendidos. A produção final dessa disciplina resultou em uma exposição na instituição de ensino atraindo a atenção da comunidade acadêmica. Com a repercussão produzida pela mostra, a disciplina recebe um convite para trabalharmos com a questão da infância.



Fig. 3: Exposição dos primeiros mobiliários – período 2002- 2004. Fonte: Denise Mendonça, 2003.

A segunda etapa foi o *Mobiliário Infantil Interativo*, o convite para integrar o Projeto Social da Universidade Nove de Julho acontece e redefine a finalidade do exercício da disciplina. A ideia passa a ser a execução de mobiliário infantil para uso em brinquedotecas e cujos produtos seriam doados para instituições de amparo a infância. Nesse novo formato a seleção das instituições a serem atendidas eram feitas pelo departamento Projeto Social, que também se responsabilizava pela logística e demais providências que envolviam a efetivação da ação. Aconteceu no período de 2004 a 2012.

A ideia de constituir um mobiliário para uso em brinquedotecas nos obrigou a conhecer melhor nosso público alvo e a atividade que estava implicada – a criança e o brincar. Nesse momento, o auxílio dos professores do curso de pedagogia da instituição envolvidos no projeto foi fundamental para nos dar os instrumentais básicos para a pesquisa e fundamentação teórica.

Ao debruçarmos sobre o assunto percebemos o quanto deveríamos ativar a capacidade comunicativa dos objetos, para que estes, ao serem usados, fossem capazes de constituírem elos com seu usuário. Notamos que diferentemente de outros objetos voltados para público adulto, a capacidade comunicativa do mobiliário infantil era tão fundamental que deveria preceder, até, a função. Passando a se tornar ela própria o motivo de ser de sua elaboração.

Assim a disciplina propõe que a concepção do objeto parta de uma série de palavras-conceito de interatividade, como por exemplo: dobrar, girar, multiplicar, trocar, crescer, esconder, etc. Nesse contexto, a forma é o veículo pelo qual a criança é encorajada a manipular, explorar e descobrir as propriedades dos conceitos.



Fig. 4: Exemplares do *Mobiliário Infantil Interativo* – período 2004 - 2012. Fonte: Denise Mendonça, 2010.

Uma terceira etapa foi o *Desenho acessível – Mobiliário Infantil*, o projeto passa a ser implantado em outra instituição, o Centro Universitário de Belas Artes de São Paulo, em uma disciplina de caráter prático – Plástica IV / Desenho do objeto. E para que a produção pudesse se distinguir neste novo contexto, a questão da inclusão e acessibilidade foi adotada como foco. O período correspondente foi de 2009 e 2010.

Nesta etapa a disciplina incorpora a gestão dos contatos com as instituições a serem atendidas pelas doações. E a fim de desenvolver protótipos com o sentido da acessibilidade, por alguns anos, a disciplina procurou atender crianças com algum tipo de deficiência física. Começamos contatando duas instituições que tratavam de crianças com baixa visão e cegueira. Nesse momento estávamos interessados em desenvolver conteúdos plásticos para amplificar o caráter comunicativo dos objetos para esse tipo de criança. Assim conceitos e ações do mundo da plástica como expandir, dobrar, fragmentar, para aproximar a criança deste universo.

Para podermos incluir todas as crianças em seus diversos níveis de apreensão, introduzimos materiais com cores contrastantes, relevos, texturas e legendas em braile das palavras-conceitos para aumentar a capacidade da criança com deficiência realizar descobertas ao explorar os objetos.

Nesse mesmo período, além da deficiência visual e sobre o mesmo enfoque de acessibilidade, atendemos outras instituições que tratavam de crianças com deficiência de caráter motor, cognitivo e múltiplos. E da mesma forma, assim como o nosso primeiro contato com a criança, para cada uma dessas particularidades de atendimento éramos levados a ampliar as informações específicas de cada grupo.



Fig. 5: Exemplos do *Desenho acessível -Mobiliário Infantil* – período 2009 – 2010. Da esquerda para a direita exemplos de mobiliários feitos com as palavras conceitos – Crescer/ multiplicar/dobrar. Fonte: Denise Mendonça, 2010.

Nos anos de 2011 a 2015 foi desenvolvido o *Mobiliário Infantil – Artes Plásticas*. Embora a preocupação com a acessibilidade e desenho universal continue informando e orientando o desenvolvimento dos projetos até hoje, nesse período foi incluído como assunto para a motivação da concepção das formas a questão do ensino das artes para as crianças. O fato de estarmos em uma instituição especialista no assunto abriu a perspectiva de quão oportuno seria a inclusão dessa temática na concepção dos objetos.

Assim, a ideia era realizar um mobiliário cuja inspiração formal suscitasse uma filiação com um artista contemporâneo. Fazendo estes se tornarem os veículos de comunicação dos princípios plásticos que alimentam o universo das expressões artísticas.

Nessa fase, as palavras-conceitos foram escolhidas de dentro do contexto da estética. Assim termos como: sinuoso, rítmico, fragmentado, linear, entre outros, foram usados para nortear a pesquisa plástica dos objetos.

Cada grupo ganhava uma palavra-conceito e tinha, a partir daí, que encontrar um artista que tratasse deste assunto em sua obra. A partir desta escolha o aluno deveria ser capaz de comunicar o conceito e o sentido expressivo da obra de arte para a criança através da peça de design. O mobiliário passaria assim a ser um estímulo para o desenvolvimento de temáticas pedagógicas que abordassem as questões plásticas.



Fig. 6: Exemplares do *Mobiliário Infantil – Artes – Cadeirinhas* – Leda Catunda – período 2011 - 2015. Fonte: Patricia Crispim, 2012.

Nesse período, para orientar o trabalho dos educadores nas possibilidades de exploração dos protótipos como meio para o desenvolvimento de práticas didáticas, decidimos elaborar um manual de montagem para ser entregue junto com o mobiliário. Esse folder traz como conteúdo:

- O passo a passo da montagem do objeto.
- A obra de arte que inspirou o design.
- Uma pequena biografia do artista.
- O conceito plástico da peça.

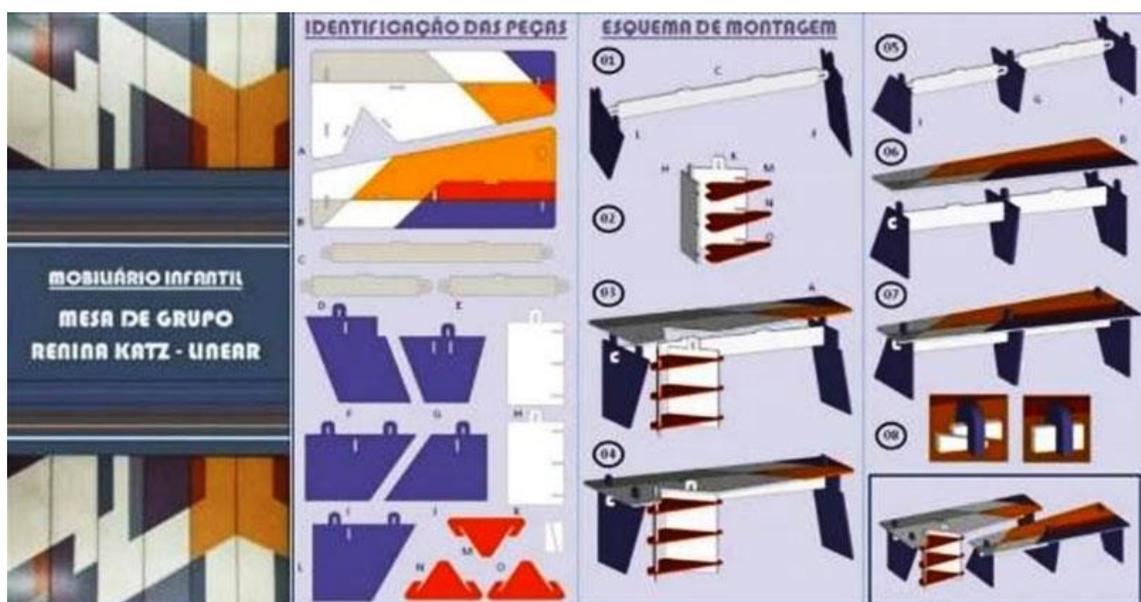


Fig. 7: Exemplo do Folder. Fonte: Denise Mendonça, 2012.



Fig. 8: Exemplos do Mobiliário Infantil – Artes, da esquerda para a direita: Esconderijo, Sergio Tozzi Estante e Quadro – Sacilotto. Fonte: Patricia Crispin, 2014.

No início de 2016 foi organizado o *Mobiliário Infantil – o Design que Brinca*. A partir deste ano algumas alterações de materialidade e temática foram implementadas ao projeto. Mudanças que tem como finalidade sair da zona de conforto e aumentar o caráter investigativo da produção. Assim além do uso do MDF, foi autorizado o uso de outros materiais com a finalidade de desempenhar partes moles da composição. Cada grupo, de acordo com a necessidade do projeto, poderia sugerir um material.

Com relação a temática, o enfoque das artes plásticas cedeu lugar para o caráter lúdico dos objetos. Mais uma vez não se trata de um descarte da experiência anterior, mas ao se introduzir o assunto do brincar, quer se apontar para a urgência de se assegurar esse direito às crianças.



Fig. 9: Exemplos do Mobiliário Infantil – Design que Brinca – período 2009 - 2010. Fonte: Patricia Crispin, 2016.

No início do trabalho o grupo deveria escolher um livro infantil para guiá-los na elaboração das propostas. Aqui a ideia é fazer com que o design se transforme em um meio potencializador do universo lúdico apresentado nos livros, quase como em uma realidade expandida. O design amplifica e materializa o cenário da história e convida a criança à leitura. Neste contexto, mobiliário e livros formam um conjunto coeso e são doados juntos para as instituições escolhidas.

Saldo numérico

No decurso de desenvolvimento da experiência, o projeto Mobiliário Infantil produziu cifras que podem atestar a escala de sua produtividade e alcance:

- Tem 12 anos de existência e foi implementada em 2 Instituições de ensino superior e em disciplinas do *currículum* do curso de Arquitetura e Urbanismo.
- Recebeu a colaboração de 28 professores e 9 técnicos de laboratório que passaram pelas disciplinas.
- Envolveu aproximadamente 63 turmas, aproximadamente 3600 alunos.
- Formou cerca de 64 brinquedotecas em instituições de atendimento à infância.

- Produziu e doou cerca de 640 protótipos de mobiliário infantil.
- Atendeu aproximadamente 9200 crianças.
- Montou brinquedotecas em escolas, creches, ONGs que acolhem crianças no contraturno escolar, escola de circo, AACDs, institutos de atendimento de crianças com câncer, institutos de atendimento de crianças com deficiência visual, motora e de cognição; hospitais infantis; residências temporárias para crianças que estão em tratamento nefrológico e até duas penitenciárias femininas no setor de visita das crianças.
- Há 4 anos conquistamos a parceria de empresa Masisa que fornece as Placas de Mdf usada nos protótipos.

O projeto ainda conta com inúmeras e expressivas publicações sobre o trabalho em meio impresso e digital. E nesse ano recebeu o convite para integrar o Mercado de Arte e Design - MADE, que faz parte do calendário da Semana de Design de São Paulo - SPDW.

Nesse período de existência do projeto pudemos acompanhar o desenvolvimento da carreira de alguns alunos que, impactados pela experiência, adotaram o mobiliário como seu campo de atuação profissional e produtos realizados no interior da disciplina ganharam suas versões de mercado¹.



Fig. 10: Imagem da esquerda para a direita: Cadeira Jongo da forME; Cadeira Kuka – design em open source - Studio dLux. Fonte: Renata Carelli, 2016. Studio dLux, 2014

Para além dos números

O expressivo saldo numérico nos indica a importância de se fazer uma reflexão sobre o processo, os resultados e as perspectivas de desenvolvimento, para que atitudes como essa possam ser disseminadas e contaminem outras tantas iniciativas pedagógicas.

A riqueza e diversidade de soluções encontradas em seus 640 protótipos, produzidos durante os doze anos da existência do projeto, demonstram que o caminho trilhado é profícuo e resulta em uma estratégia de ensino eficiente. No entanto, se fixarmos demais a atenção nas cifras quantitativas que o projeto foi capaz de produzir, talvez percamos as dimensões mais profundas das conquistas qualitativas relativas às descobertas do ponto de vista humano.

Nesse cenário, destacamos alguns dos saldos qualitativos da experiência: o desenvolvimento de uma postura mais responsável, a formação de uma consciência social, a ampliação da visão de mundo, o abandono do estado de letargia criativa, a descoberta da importância do outro, o reconhecimento de sua capacidade criativa,

entre outros. Apesar de considerar os mais importantes, são também os mais difíceis de serem mensurados. A dificuldade de sua aferição, no entanto, não deve nos impedir de tentarmos encontrar meios de medir os impactos positivos da experiência.

Neste sentido, as etapas de execução e entrega dos mobiliários às instituições são os momentos em que é possível perceber que a experiência tocou em conteúdo para além dos exclusivamente acadêmicos.

Por exemplo, a etapa de execução dos protótipos, que ocupa as seis últimas semanas de aula, exige que os alunos multipliquem as 3 horas semanais da disciplina para horários alternativos, e mesmo com o compromisso das avaliações de outras matérias, eles conseguem se organizar em turnos para concluir as atividades. Nessa etapa é comum contarmos com a presença de familiares e conhecidos que se apresentam em sala de aula como voluntários para ajudar na execução das peças. As inusitadas presenças de pessoas externas ao meio acadêmico podem indicar um envolvimento diferente dos alunos com o conteúdo do que está sendo produzido.

Um segundo momento significativo do processo é o momento da festa de entrega dos mobiliários para as crianças. Esse evento sozinho já gerou uma série de incontáveis situações surpreendentes. Em suas diversas edições, além da festa, muitas vezes organizada pelos alunos de arquitetura, já tivemos a apresentação de grupos musicais, grupos de dança, circo, teatro e outras tantas atividades cuidadosamente preparadas para as crianças. Nesse ponto parece que o aluno se dá conta que além do produto de sua atividade profissional, ele pode dar algo de caráter pessoal também. Assim, talentos insuspeitos dos alunos se manifestam, bem com a vontade de dividir um outro tipo de saber. Nessas ocasiões, assim como na etapa da execução, também notamos a presença de familiares e conhecidos que querem participar, registrar e contribuir com o acontecimento.

Todas essas manifestações espontâneas aqui sinteticamente relatadas, o gosto pela presença de testemunhas externas ao círculo acadêmico, pode apontar para o caráter de "grande feito" que a experiência criativa passa a significar para quem a vivencia.

A intensidade de prazer desprendido por esse tipo de processo oferece aspectos e dimensões que devem ser analisados e compreendidos para que possam ser sistematizados e replicados.

Conclusão

O objetivo desta reflexão sobre uma prática acadêmica está calcado na crença de que a academia possui uma capacidade de ação e de criatividade imensa e, quando devidamente estimulada, pode se tornar um núcleo de resistência às regressões típicas dos momentos de crises. Ignorar essa capacidade ou conservá-la cativa ao recinto fechado da sala de aula é reprimir o poder transformador do conhecimento, quando este atinge os objetivos comuns.

O relato da experiência do projeto Mobiliário Infantil quer assim contribuir para a disseminação de práticas pedagógicas ativas, que colocam os alunos como realizadores de coisas concretas para um mundo real. Acredita-se que esse tipo de vivência no período acadêmico possa contribuir para a formação de um profissional mais conscientes do caráter técnico e humano de sua atividade. Além de alertar

para o necessário envolvimento da academia na construção de uma rede de ações para a construção de uma sociedade mais equânime e saudável.



Fig. 11: Imagens de Festas de entrega do mobiliário. Fonte: Denise Mendonça, 2013.

Professores Colaboradores no Projeto

Ailton Santos, Aline Nasralla, Cristiana Sultani, Debora Faim, Debora Machado, Debora Sanches, Denise Xavier, Edson Tani, Flávio Moraes, Gabriela Mafra Barreto, Heber Claudio, Jaques Jesion, Jethero C. Miranda, Jose Alves, Jose Henrique Valerio, Keli Garcia, Liliane Simi do Amaral, Lucimeire Pessoa de Lima, Luis Octavio Rocha, Marcos Lopes, Mariana Rolim, Paulo Ferrara, Paulo Henrique Gomes Magri, Raphael Manzo, Roberto Fialho, Romulo Russi, Tiago Senem e Franco e Vagner de Oliveira Muniz.

Técnicos Colaboradores no Projeto

Antônio Bento da Silva, Catia Wellichan, Francisco Amorim, Fernando Nascimento, Jair Quirino dos Santos, José Guildenor Guedes, Osmar Brito, Raimundo Alves Nascimento, Umberto de Souza Telles.

Nota

¹O arquiteto Denis Fuzii, do escritório de StudioDlux, tem trabalhos na área do projeto. Começou suas atividades em colocar projetos em código aberto - como a cadeira Kuka. Atualmente, o escritório, entre outras atividades, representa a empresa OpenDesk no Brasil. Bruna Shayene; Laiz Carelli: Fernando Festa da ForMe Company, autores da cadeira Jongu - que foi desenvolvida em 2014 para a disciplina - desde 2015 começou a produzi-la comercialmente.

Referência

GROPIUS, W. **Bauhaus Novarquitectura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.