

Prêmio Salão Design – 26ª edição | Realização: Sindmóveis
Pareceres dos jurados estético-criativos sobre os produtos contemplados

RECAMIER CAIS

Móvel versátil com mecanismo para encosto móvel não comum em versões convencionais. Permite diferentes configurações para um ou mais ocupantes dependendo da posição da almofada cilíndrica. Dispõe de mesinha integrada, acrescentando uma função extra.

BANCO CORAL

Estrutura modular e segmentada inspirada na forma como as escamas da cobra se movimentam durante seu deslocamento. A partir de uma única peça de formato orgânico, permite diferentes configurações para se adaptar a espaços diversos. O multilaminado prensado cria uma estrutura leve, com encaixe simples e preciso.

BANCO ÍCONES

Seus quatro apoios fazem referência ao design de quatro pioneiros da movelaria nacional de uma forma sutil e respeitosa, sem usar a homenagem como subterfúgio para a cópia.

BANCO GINETE

O banco Ginete desconstrói estereótipos sobre a identidade brasileira, promovendo a descentralização da cultura nacional. A inspiração na montaria gaúcha é reforçada pelo uso dos materiais empregados, como o pelego e o arreio.

BANCO TREVO

O banco Trevo atualiza o design dos grandes mestres marceneiros que trabalharam com madeira maciça, tirando partido de seu potencial escultórico. Madeiras residuais são coladas e prensadas em blocos e posteriormente torneadas por braço robótico CNC de 6 eixos.

BANCO COLMEIA

O banco explora a flexibilidade do MDF para criar superfícies que fogem da solução convencional para esse tipo de matéria-prima, normalmente convertida em superfícies planas e opacas. A forma como ele foi estruturado traz benefícios do ponto de vista mecânico e também qualidade formal.

CADEIRA PROSA

A peça utiliza como matéria-prima o cipó Apuí, uma espécie da região amazônica que apresenta facilidade de curvatura, podendo se revelar como uma nova alternativa para esse tipo de projeto.

BANCO CHOPIN

O móvel destaca-se pelo emprego de plástico reciclado, coletado por ONG dedicada à proteção animal, conjugando sustentabilidade e responsabilidade social. A quantidade de plástico utilizada em um banco com 2 metros de comprimento equivale ao uso por um ser humano em aproximadamente dois anos.

CANTIN

Solução prática e versátil para o universo infantil, com múltiplas opções para o brincar: cabana, teatro de bonecos e o que mais a imaginação permitir. Além de sua função lúdica, promove criatividade, autonomia e colaboração. O sistema de montagem é simples e seguro para crianças e permite armazenagem compacta.

BOO-LOUNGE

Poltrona lúdica que pode evocar memórias afetivas ligadas a jogos de videogame. Tem formas amigáveis e iluminação embutida que se modifica conforme a interação do usuário.

CAMA KERECHA

Criado para situações emergenciais, o projeto combina racionalidade no uso da matéria-prima e fácil fabricação e montagem. Uma única chapa de compensado naval dá origem a uma cama de casal ou duas de solteiro. A qualidade do produto final proporciona seu uso de forma contínua e duradoura. Foi o projeto que mais se destacou na avaliação do júri.

CADEIRA MONSTRIN

Divertido, lúdico e gracioso, o mobiliário infantil possibilita a interação, explorando a o imaginário e diferentes experiências no brincar. Também promove a sensação de conquista e autonomia da criança, que pode montá-lo sozinha, apenas com a supervisão de um adulto. Tem múltiplas funções: cadeira fixa, de balanço ou carrinho.

BANCO GRUTA

O banco surge como uma solução para o uso de resíduos de madeira. A espécie utilizada – o angelim amargoso (*Vatairea sp*) – é pouco utilizada na indústria moveleira, mas sua madeira é dura e resistente, sendo bastante adequada para essa função.

RECAMIER CAIS

Bem executado, o projeto apresenta uma solução inteligente ao permitir o deslocamento da almofada cilíndrica. O mecanismo se mostra inovador, indicando a participação efetiva do professor orientador especialmente neste quesito.