

Uso do grafite e picho em móveis, desdobramentos e problemáticas

Mariana Petrovana Ferreira da Silva (UFAL) mariana.petrovana@gmail.com

Edu Grieco Mazzini Junior (UFAL) edu.junior@fau.ufal.br

Resumo:

A pichação e o grafite são expressões artísticas urbanas que, embora erroneamente compreendidas como vandalismo, fazem parte do contexto da arte contemporânea e por conseguinte, são reflexos de um processo de organização social (BEUYES, 1997). Esse trabalho visa esclarecer como se deu o processo de vínculo com o movimento do grafite e principalmente do picho, com o projeto para a produção de uma linha de móveis complementares. Os três eixos que balizaram a escolha e seus desdobramentos foram: a necessidade da linha de móveis complementares atender aos critérios do Design Radical, dentro de um perfil crítico e questionador; introduzir os grafismos e padrões dessa arte de rua, para causar impacto visceral e desejo de compra sobre estes produtos (NORMAN, 2008) visto que estes pretendem ser comercializados através do *e-commerce*; e alinhar o trabalho colaborativo entre os produtores dessa arte, grafiteiros e pichadores, dentro do contexto social, no desenvolvimento sustentável pretendido no projeto.

Palavras chave: Mobiliário, Apropriação Cultural, Grafite, Design Radical.

Use of graphite and picho in furniture, unfolding and problematic

Abstract

The picho and graffiti are urban artistic expressions that although mistakenly understood as vandalism, are part of the context of contemporary art and, as a result, are a reflection of a process of social organization (Beuyes, 1997). This work aims to clarify how the process of bonding with the graphite movement and especially the picho, with the project for the production of a line of complementary furniture. The three axes that marked the choice and its unfolding were: the need for the complementary furniture line to meet the Radical Design criteria, within a critical and questioning profile; introduce the graphics and patterns of this street art, to cause visceral impact and purchase desire on these products (NORMAN, 2008) since these are intended to be marketed through *e-commerce*; and to align the collaborative work among the producers of this art, graffiti artists and punkers, within the social context, in the desired sustainable development in the project.

Key-words: Furniture, Cultural Appropriation, Graffiti, Radical Design.

1. Introdução

O estudo apresentado refere-se à criação de uma linha de três móveis complementares, a serem comercializados pelo *e-commerce*, com estética inspirada nos preceitos do Design Radical.

Sobre o que se refere ao Design Radical, diferente do que é amplamente encontrado, este não visa se opor ao Design – premissa do AntiDesign¹ –, mas sim, assumir um perfil crítico se opondo ao minimalismo dos objetos assumido na época como conceito ideal do Design, porém, sem dispensar a função e usabilidade dos objetos pensados.

¹ A Itália da década de 1970 foi marcada pelo “Anti-Design”, por intensificar seu discurso contra o mercado e as relações de consumo e obsolescência programada em uma sociedade capitalista, proposta similar à da Anti-Arte.

O designer italiano Ettore Sottsass declararia no final dos anos sessenta que o design, além de ser uma forma de discutir a sociedade, política, comida, ou o próprio design, era uma maneira de se construir uma possível utopia figurativa ou metafórica sobre a vida (DORMER, 1993).

O movimento que se iniciou na Itália contrapõem explicitamente ao excesso de racionalidade e conseguiu integrar vários elementos, como: arte, design e arquitetura das vanguardas italianas, com fortes influências da cultura pop pós-moderna, inspirada pelas experimentações dos ingleses do Archigram.

A Itália assumiu as características de um micromodelo onde uma vasta gama de possibilidades, limitações e problemas críticos de designers contemporâneos de todo o mundo são representados por abordagens diversas e às vezes opostas. Estas incluem uma ampla gama de teorias conflitantes sobre o estado atual da atividade de design, sua relação com a indústria da construção e desenvolvimento urbano, bem como uma crescente desconfiança em relação aos objetos de consumo. (Texto de release, exposição Italy: The New Domestic Landscape, realizada pelo MoMA de Nova York em 1972).

Seguindo a linha deixada pelo Design Radical, é possível compreender a escolha da pichação e do grafite como possíveis temas para uma linha inspirada nesse movimento que buscava um diálogo crítico e uma comunicação arisca com seus interlocutores.

Ambos, picho e grafite são expressões artísticas urbanas e, embora ainda sejam simplesmente compreendidas em algumas esferas apenas como depredação de patrimônio privado, em seu cerne, ambas são arte contemporânea. A teoria da plástica social, que passou a ser entendida no final da década de sessenta, demonstra que a arte não é apenas parte integral da vida, mas sim, formadora do processo de organização social (BEUYES, 1997).

Sendo assim, é possível entender como o picho e o grafite ultrapassam o aspecto meramente visual, e podem ser compreendidos como respostas das periferias e zonas marginalizadas a organização da cidade em si. Essas pessoas que se identificam mediante um processo cultural, também resultado da globalização, que também influencia na construção do sujeito contemporâneo, marcado pela multiplicidade de identidades (HALL, 1999). Os praticantes desses movimentos acreditam que através de suas ações e das intervenções feitas nos muros, podem trazer o caos vivido em suas próprias zonas de moradia, para centros e outras áreas onde a realidade deles não se faz presente, assim sendo, através desse impacto visual causado pela arte de rua, mudam as relações das pessoas com o espaço.

É importante frisar que o grafite e o picho são diferentes em suas formas estéticas, mas surgem sobre a mesma necessidade de criarem espaço de diálogo, entre esferas naturalmente conflitantes da vida urbana. Muito embora o grafite tenha caído nos gostos do público e atualmente seja melhor aceito pela sociedade, o picho segue como uma vertente que se mantém marginalizada e mal vista, e ainda que várias falas façam parte desses dois movimentos artísticos, ambos partem dessa premissa de confronto mesmo que de forma anônima com outros que habitam na mesma cidade. Segundo Pereira:

[...] os pichadores aproveitam-se do anonimato proporcionado pela metrópole para estampar seus pseudônimos pela cidade e tornarem-se conhecidos entre os seus pares, sem, no entanto, deixarem de ser anônimos para o restante da cidade (2010, p. 150).

Para interligar esses objetos desenvolvidos no decorrer do projeto sob essa roupagem do tema da arte de rua, e viabiliza-lo dentro do espaço de comercialização on-line, é necessário

entender em que este se pauta. As premissas do *e-commerce* é que a pessoa possa adquirir um produto em um processo prático e descomplicado (funcionalidade), em uma plataforma agradável, intuitiva e divertida (hedonismo), através de uma transação segura e sem exposição (confiável), além de estar no conforto de sua residência, sem a necessidade de deslocamento (situacionalidade). Sendo assim é possível antecipar que o principal benefício da compra por intermédio de ambiente virtual é o não deslocamento para efetuar a compra, no entanto, isso cria limitações nos critérios que determinam a condição da compra, visto que, o principal parâmetro de julgamento para a escolha, é o visual, já que o possível cliente, não vai poder ter qualquer contato físico com o produto até que ele de fato chegue em sua residência.

Os aspectos relacionados ao tema e sua estética naturalmente agressiva da arte de rua, remetem a nossas percepções mais viscerais (NORMAN, 2008). Sendo assim tanto o grafite quanto o picho trabalham como vetores visuais para acionarem essa percepção visceral, ou seja, esse desejo de querer ter aqueles objetos, independente de uma justificativa ou motivo lógico, já que isso são pensamentos posteriores que remetem a aspectos reflexivos e emocionais do Design.

No entanto, o uso indiscriminado dessas artes de rua sem o envolvimento direto de seus produtores, seria nada mais que uma apropriação dessa linguagem e por conseguinte uma desconstrução dessa cultura de rua. A apropriação cultural é o processo onde elementos de uma determinada cultura, são sorvidos por outro grupo cultural diferente. Essa aculturação e assimilação, pode gerar prospecções negativas, em relação a cultura minoritária por uma cultura dominante.

[...] um grande problema de sequestrar elementos de culturas não dominantes e adotá-los de maneira descontextualizada, é que as pessoas que fazem a apropriação se beneficiam dos aspectos que julgam “interessantes” de uma cultura, ignorando os significados reais desses elementos, enquanto os membros dessa cultura tem que lidar com opressão diariamente (Geledés, Instituto da mulher negra, 2016).

Nesse ponto é importante frisar como o desenvolvimento sustentável pode atuar diretamente nesse aspecto, para além de questões relacionadas às matérias primas de consumo pela indústria. O mesmo entra nessa mecânica de como introduzir os produtores e suas produções dentro do mercado, sem de fato cair nesse processo de apropriação cultural.

A definição mais aceita para desenvolvimento sustentável é o desenvolvimento capaz de suprir as necessidades da geração atual, sem comprometer a capacidade de atender as necessidades das futuras gerações. É o desenvolvimento que não esgota os recursos para o futuro (Comissão Mundial sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento, ONU, 2014).

Atualmente, para atender o tema e se desenvolver de forma sustentável, é necessário compreender três critérios: Social, Econômico e Ambiental. No entanto, apenas os dois segundos ficam sobre os holofotes de destaque, enquanto o aspecto social tende a ser compreendido com um menor grau de importância. Enquanto o aspecto econômico, aplica-se a vida útil do produto e seu possível descarte, e o aspecto ambiental as matérias prima necessárias para a produção dos mesmos, o aspecto social se remete as pessoas envolvidas no processo, e nesse caso específico, ao grupo de pichadores e grafiteiros.

2. Metodologia

O processo de desenvolvimento do projeto seguiu uma metodologia híbrida, tendo como espinha dorsal principalmente Mike Baxter e aspectos da metodologia de Bernard Löbach na análise funcional. Para construção de seus principais tópicos, ainda na etapa de análises, foram erigidas com o auxílio de um mapa mental, (BUZAM, 2005), delineando quais aspectos foram relevantes em relação a produção dos móveis complementares para a qual o projeto se destinou. Levando em consideração os painéis: de estilo de vida, de expressão do produto e de tema visual.

Os painéis são ferramentas para geração dos conceitos que foram os eixos visuais, balizando as escolhas, e servindo como âncora para determinados aspectos que foram importantes para o processo de desenvolvimento do projeto. Sendo assim compreendeu-se através do painel de estilo de vida, que o público que se pretende atingir sendo como o de jovens adultos, com idade entre 20 e 30 anos, que possuam razoável poder aquisitivo, estilo de vida agitado e urbano. Que estejam em processo de experimentação de compra de bens como móveis, imóveis ou veículos. O jovem adulto é o maior usuário de sites para compras on-line (MORETTO, 2015).

Através do painel de expressão do produto, se estabeleceu a conexão com o tema do grafite e picho. Onde a reação pretendida é que o usuário perceba nesse caos visual, o mesmo tipo de choque cultural que a própria arte de rua traz para os observadores em seu dia-a-dia.

Além disso, dentro do processo de análises, foram investigados aspectos do tema escolhido para compor os critérios estéticos e emocionais do produto, acrescentando linhas de pensamento como do Design emocional e Design Visceral e Design Reflexivo (NORMAN, 2008).



Figura 01: Painel de expressão do produto. Fonte: Pinterest (2017).

Da mesma forma, dentro da análise de concorrentes, foram levantados aspectos de: forma, função e materiais, considerando no processo de investigação parte dos critérios avaliados na problemática, que foram: Móvel Complementar, Design Radical, e *e-commerce*.

Durante a Análise paramétrica, houve dificuldade em achar objetos que se adequassem a proposta do projeto, os móveis elencados atenderam a pelo menos dois dos aspectos listados nos objetivos específicos para estarem na lista: Móvel complementar; móvel precisa ter mais de uma função – mecanismo que alterne essa função; competitivo pelo *e-commerce*; seguir os preceitos do Design Radical. A multifuncionalidade aliada ao D.I.Y.² foi acrescentada nos objetivos específicos como uma forma de tornar os produtos finais mais competitivos para o ambiente de comércio on-line. Após a avaliação paramétrica dos objetos, foram levantados seus elementos de forças e fraquezas, e destaque para as oportunidades e possíveis ameaças, através do método “FOFA” (Forças, Oportunidades, Fraquezas e Ameaças), também conhecido como SWOT (HUMPHREY, 1970).

Assim como, após a avaliação da tarefa coletada de observação de usuários, e levando em consideração normas da ergonomia e segurança, foi possível diagnosticar possíveis problemas e incongruências. O diagrama de MUDGE surge nesse projeto, para auxiliar a quantificar quais das características pretendidas para os objetos são as mais relevantes, em relação as demais, visto que nem todas as qualidades pretendidas podem ser abordadas em um único produto. No QFD, todas as possíveis soluções encontradas serão quantificadas, da mesma forma que através do diagrama de MUDGE foi possível converter cada um dos problemas em números e dar a eles caráter de maior ou menor importância, a ferramenta do QFD, auxilia a entender dentre as possíveis soluções em relação aos problemas, quais delas são mais importantes ou menos importante e quantificar isso em números.

Durante a geração dos parâmetros que definirão a forma final da linha pretendida nesse projeto, as soluções com maior peso em porcentagem foram priorizadas, enquanto as necessidades de menor peso acabaram por não ser contempladas já que não alteram o objetivo principal da linha de móveis.

3. Resultados e discussões

Seguindo o pensamento deixado pelo movimento de vanguarda, os móveis que compõem a linha desenvolvida no projeto precisaram alimentar esse caráter irônico e contestador. Como o próprio Design Radical se desenvolveu para o Critical Design³, é possível compreender que é um nicho de produção que visa passar uma mensagem, mesmo que não seja algo de fácil compreensão. A crítica atrelada a arte de rua está contida ali na forma dos objetos inspiradas nas linhas do picho ou nos grafismos das estampas baseado no grafite, mesmo que o usuário final não a perceba imediatamente no momento em que adquirir a peça. Nesse ponto é onde o tema: tanto o grafite quanto o picho assumem esse papel central na discussão atendendo a esse “legado” deixado pelo Design Radical e trazendo-o para a contemporaneidade.

Durante a análise paramétrica, observou-se que apesar de serem objetos que se encaixam na

² DIY – “Do it yourself” (em tradução livre, “faça você mesmo”), é um movimento que surgiu sobre os mesmos preceitos anárquicos de se opor a uma ordem vigente, nos anos setenta, a ideia era “fazer você mesmo” ao invés de consumir de terceiros.

³ Critical Design foi o termo criado em 1999 por Anthony Dunne, designer e professor do Royal College of Art de Londres, em seu livro *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*. Posteriormente foi utilizado por teóricos, artistas e outros. Dune e sua parceira Fiona Raby, seguiram a trilha do Radical Design italiano das décadas de 1960 e 1970

demanda de móveis complementares, dentro do aspecto D.I.Y. com suas multifuncionalidades, eles carecem de direcionamento para venda on-line e principalmente não possuem nenhuma característica que possa ser entendida como Design Radical. Em contraponto, móveis que assumem o grafite ou picho como suporte de tema estético, tem aspectos *fun*, ou seja, divertidos ou descontraídos, o que é o oposto do aspecto reflexivo e crítico que essa linha buscava assumir.

Móveis Avaliados	Móvel Complementar	Móvel multifuncional	Direcionado e-commerce	Design Radical
Exoted Chair	X	X	-	-
Chair D.	X	X	X	-
Oyster Chair	X	X	X	-
Maisonnette	X	X	-	-
Loop Chair	X	X	X	-
Table Chair	X	X	X	-

Tabela 01: Comparação entre os aspectos levantados nos objetivos específicos. Fonte: Do autor (2017)

Levando em consideração essa carga cultural, é possível fazer conexão onde a linha de móveis complementares, serve de meio intermediário para que essas expressões da arte de rua alcancem um novo suporte. Da mesma forma que o Design Radical nos anos sessenta trouxe temas de fora do Design para dentro de suas composições, a linha pretendida traz essa “hiperterritorialização” do espaço causada pelo choque visual da arte de rua para o âmbito do Design moveleiro.

Como foi apontado na análise paramétrica dos concorrentes, e é reforçado durante a avaliação FOFA o fato de nenhum dos objetos avaliados ter qualquer relação ao Design Radical, pode ser observado como uma “oportunidade de mercado”, para o uso do tema picho e grafite enquanto teor crítico dentro da indústria para móveis complementares.

ANÁLISE FOFA – FORÇAS E FRAQUEZAS			
CONCORRENTE	FORÇA	FRAQUEZA	META
Exoted Chair	<u>Inovador</u> Manuseio Intuitivo	<u>Tamanho</u> Transporte	Forma inovadora. Tamanho proporcional
Chair D.	<u>Manuseio simples</u> Confortável	<u>Ergonomia</u> Limpeza	Manuseio simples e intuitivo Ergonômico
Oyster Chair	Manuseio simples <u>Material Confortável</u>	Ergonomia <u>Limpeza</u>	Confortável Fácil Limpeza
Maisonnette	<u>Durável</u> Resistente	<u>Desconfortável</u>	Durabilidade Confortável
Loop Chair	Versátil <u>Forma instigante</u> Funcional	<u>Nenhum apelo estético</u>	Despertar o desejo de Uso Apelo Estético
Table Chair	Funcional <u>Seguro</u>	<u>Nenhum apelo estético</u>	Segurança Apelo Estético

Tabela 02: Avaliação FOFA - Forças e Fraquezas (Internos). Fonte: Do autor (2017)

Nesse ponto é importante frisar, que por existir esse potencial de uso do tema, inserindo-o no mercado moveleiro, torna-se delicado sua utilização indiscriminada, sem que haja uma ponte entre o produtor da obra e o objeto inspirado na obra. Essa separação é um ato que carece de reflexão, pois se é possível entender essas artes de rua como reflexo de uma organização social, e sendo assim, parte de uma cultura, esse processo de desvinculo seria categorizado como apropriação cultural.

A pichação que tomou conta das cidades brasileiras remete ao Situacionismo⁴, e na teoria de Guy Deborde, escritor francês e um dos pensadores da Internacional Situacionista e da Internacional Letrista, o ato do artista caminhar pela cidade sem destino, que o leva a um processo de criação ao acaso. Por isso o pichador seria tomado como um *flanêur*⁵, aquele que anda pela cidade a fim de experimentá-la. Diferente do que se têm construído no imaginário das pessoas, os praticantes da arte de rua não têm como motivação somente a necessidade de depredar ou agredir algo, mas sim, de estabelecer uma comunicação e obter notoriedade perante a sociedade (SPINELLI, 2007).

É importante frisar que a linha de móveis, quando assume esses modelos de arte de rua como seu suporte de tema, converge os diversos objetivos necessários para concepção dos móveis complementares elencados na problemática e em seus objetivos específicos, mas busca não ignorar e nem descontextualizar esses mesmo elementos culturais que estas modalidades de arte possuem. E embora os dois grupos: grafite e picho, estejam sendo abordados nesse trabalho em conjunto, é compreensível as diferenças deles como manifestações sociais.

O grafite tende a ser colorido, e pode ou não estar ligado a um contexto social e político, e apesar de já ter passado por períodos de maior marginalização, atualmente os mesmos já são vistos em museus e galerias de arte. Ainda existe tensão obviamente, sobre esferas mais conservadoras e esses movimentos, no entanto, depois dos anos 90, quando esses elementos advindos da cultura Hip Hop negra dos Estados Unidos, foram absorvidos pela Indústria Cultural, sofreram apropriação cultural, visto que as pautas que estes movimentos traziam foram negligenciadas, descaracterizando as questões étnico-sociais envolvidas.

Não pretendemos aqui estabelecer e caracterizar uma diferença estética ou valorativa entre grafite e pichação, pois o intuito de produzir uma intervenção de cunho artístico ou degradativo diz respeito antes ao ator da prática, do que a técnica visual empregada. No entanto, é certo que a sociedade em geral, e o Estado em particular, vêem com melhores olhos as obras produzidas por grafiteiros do que as realizadas por pichadores, dado que valorizam, antes de tudo, a caráter estético do símbolo exposto na parede. Sendo assim, a forma popular de perceber as mais variadas maneiras de intervir na estética da cidade é, em geral, baseada em uma dicotomia simplista: grafite é tudo que é belo e reluzente; picho é o monocromático que suja. (Spinelli, p.141, 2007).

Os móveis resultantes têm como premissa, irem além do aspecto visual, agregando em sua produção o aspecto social dentro do desenvolvimento sustentável pretendido. Essa questão não seria possível, excluindo os pichadores e grafiteiros do processo, por isso, parte desse projeto, envolve a criação de um diálogo, entre os artistas de rua, e os objetos produzidos, respeitando quais estampas podem ser replicadas, e quais seriam de aplicação mais restrita. A premissa é criar um novo suporte para que esse grupo local de pichadores possa da mesma forma que expõem suas opiniões em muros, também compreendam os móveis como um novo suporte para expor suas realidades. Transportando essa dinâmica que ocorre nas ruas, para

⁴ Movimento europeu da década de 50, que tinha um perfil crítico social e cultural, onde os indivíduos deveriam construir as situações de suas vidas para romper com a “alienação” da sociedade, quebrar a ordem.

⁵ *Flanêur* vem do verbo francês ‘flanêr’ que significa perambular. Originalmente, o termo quer dizer vagabundo ou vadio, mas adquiriu um sentido filosófico relacionado a experimentação da cidade.

dentro da indústria moveleira essa linguagem, esse caos social, criando uma comunicação entre os pichadores e grafiteiros e outro público.



Figura 02 - Estampa produzida para esse trabalho, produzida pela grafiteira PÃO. Fonte: Do autor (2017)

Por isso, durante o desenvolvimento do projeto, foi feita uma parceria entre a grafiteira conhecida como PÃO, para a confecção de uma arte que foi usada como estampa em um dos móveis da linha. E respeitando o interesse dela como autora da estampa, parte de seu relato tinha de ser apresentado junto à estampa:

No processo do caos, estou para ordem e para cópias não idênticas. Na organização eu gostaria do aperfeiçoamento a partir de uma mudança, de um erro, um desvio que acabe por descobrir um turbilhão de novidades. O caos é a consequência da bagunça, pode ser um ante-vida (eu gosto da vida e de uma linha coerente que nos dê garantia de existência), mas gosto da diversidade, do acaso, possibilidade do inesperado. Quando me identifico ou quando meus olhos tocam no espetáculo, eu pego meu potinho de vidro opaco e guardo estas lembranças. Quando ninguém está olhando, eu abro, e misturo com as minhas tintas, às vezes dá pra perceber esse pequeno grande furto [...] Nos muros e nas ruas e na vida, do mesmo jeito, as coisas criam vida com o que temos, podemos e conseguimos. O “x” e os olhos já estão comigo há um tempo, eles são alguns signos que remetem ao fechamento, as espreitas e aberturas, tais elementos que achei na rua e simplesmente devolvo, respondo e acredite, o diálogo é constante, permanece por um tempo. Alguns muros me responderam com calma, carinho e afeto, outros com muros de muros, ungidos e chamados, súplicas, suspiros... muitas possibilidades. (PÃO, Grafiteira, Fevereiro 2017).

Aqui vale ressaltar que para prosseguir no uso de tais temas para se chegar na forma final dos objetos inspirada nas linhas do picho além da estamparia do grafite, foi necessário refletir em cima dos dados levantados, durante todas as etapas anteriores, para na geração de alternativas conseguir alcançar uma linha que contemple tudo que foi planejado.

O banco, figura 03, foi inspirado no numeral 3 (três), grafado de várias formas dentro da linha estética do picho, mas a que foi elencada possui essa sobreposição de 4 riscos. Mesmo com sua forma alterada entre banco alto e baixo, ele manter os aspectos estéticos derivados das linhas acentuadamente agressivas da pichação.

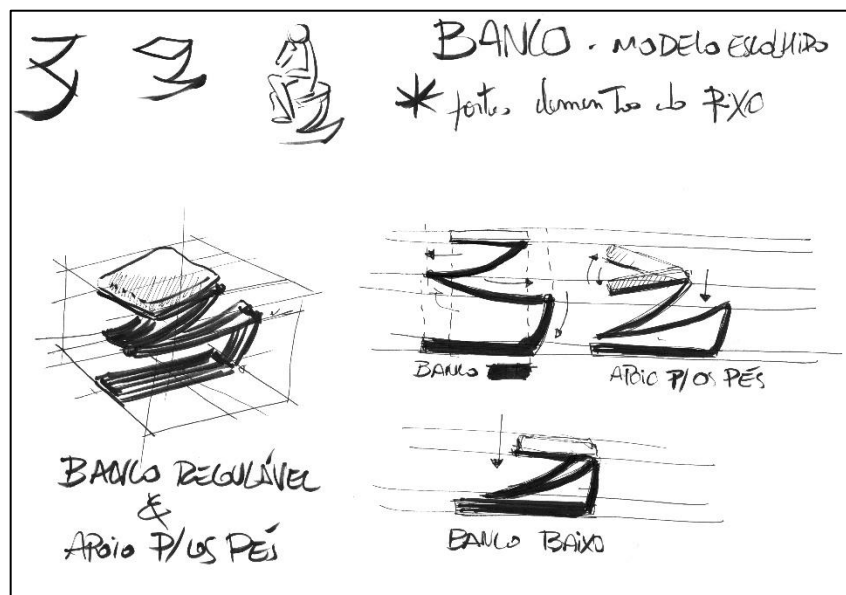


Figura 03 - alternativa selecionada como solução para o banco regulável. Fonte: Do autor (2017)

Da mesma forma, a Cadeira “A”, figura 04, segue a mesma linha de inspiração do banco 3, sendo que nesse caso, com inspiração direta em uma das grafias a letra “A” dentro das pichações encontradas na cidade. Mesmo que sua forma alterne entre Cadeira e mesa, a grafia muda entre a letra maiúscula e minúscula, entre vista de frente e vista de perfil.

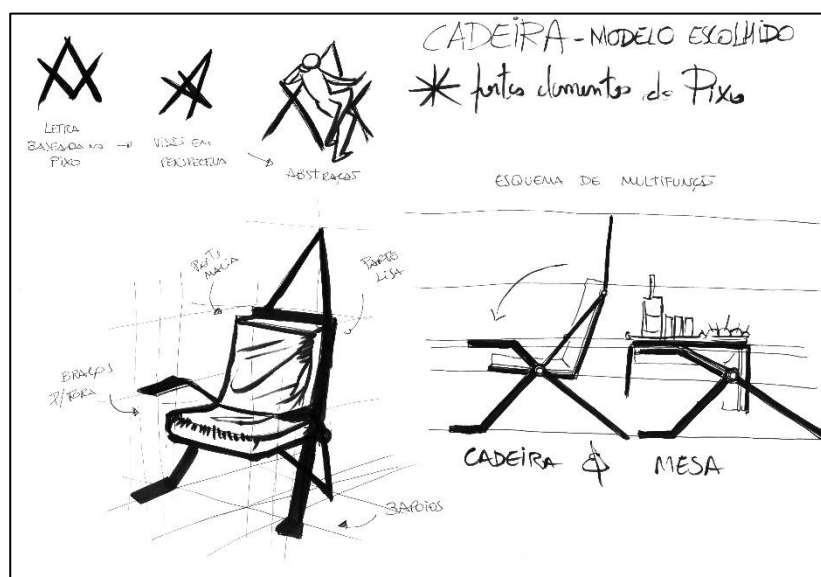


Figura 04 - alternativa selecionada como solução para a cadeira que alterna para mesa. Fonte: Do autor (2017)

A poltrona, figura 05, segue a ideia de uso da estampa produzida pela PÃO, por isso sua forma não remete a nenhuma letra ou numeral específico do picho, porém, mantém as mesmas linhas obtusas e caráter agressivo que as outras duas peças possuem. Fechando o conceito de linha entre os três, que podem ser utilizados separadamente ou em conjunto dependendo da função que estejam executando.

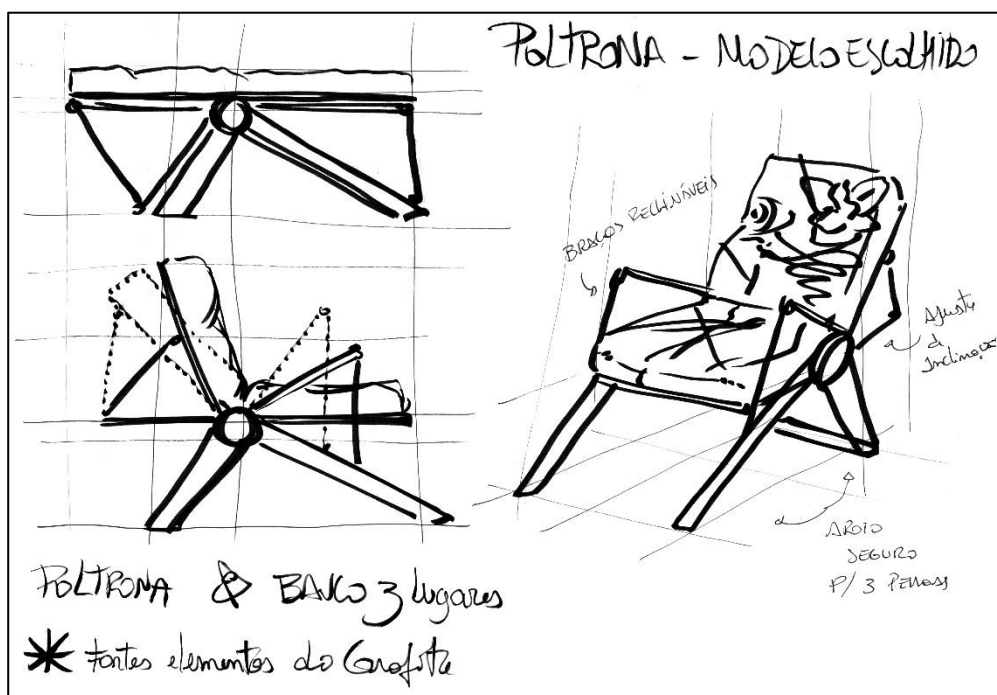


Figura 05 - Alternativa selecionada como solução para a poltrona que alterna para banco de três lugares. Fonte: Do autor (2017)



Figura 06 - Poltrona em Modelagem 3D, simulado o objeto final com uso da estampa. Fonte: Do autor (2017)

4. Conclusão

É perceptível que sempre que uma cultura, mesmo que minoritária é usada como arcabouço fundamentador para o tema de qualquer produção industrial independente de ser uma linha de móveis complementares ou não, corre-se o risco de fragmenta-la e descontextualiza-la no

processo.

O direcionamento de um diálogo através do eixo social do desenvolvimento sustentável funciona como uma janela que possibilita uma interação com esse grupo de produtores, grafiteiros e pichadores, minimizando esse efeito de apropriação cultural. Já que as artes produzidas por esses seriam direcionadas com o mesmo intuito de causar impacto, ou mesmo deslocamento da normalidade, usando a linha de móveis como um novo suporte para além de muros e prédios.

No entanto, está além do controle do projetista como os usuários da linha irão utilizar os móveis, se entenderão os contextos inseridos no mesmo, se isso mudará sua forma de enxergar esses meios. E mesmo com toda a arquitetura projetual para que essa apropriação seja a menor possível, isso não impede novas contextualizações dos objetos.

E nesse momento, é impossível prever esses desdobramentos em longo prazo, que careceriam de maior desenvolvimento e pesquisa.

Referências

ARCHDAILY. Micro utopias: notas sobre Radical e Critical Design. Disponível em: <<http://www.archdaily.com.br/br/micro-utopias-notas-sobre-radical-e-critical-design>> Acessado em Maio de 2017.

BAXTER, M. Projeto de Produto: guia prático para o design de novos produtos. 2ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.

DESCOLA. D.I.Y.: a revolução do faça você mesmo. Disponível em: <<https://descola.org/drops/diy-a-revolucao-do-faca-voce-mesmo/>> Acessado as 23:51, do dia 24 de Maio de 2017.

DOMUSWEB . States of design. Disponível em: <<http://www.domusweb.it/content/domusweb/en/design/states-of-design-04-critical-design.html>> Acessado em Maio de 2017.

DORMER, P. Design since 1945. New York, NY: Thames and Hudson, 1993. CERIBELI.

HALL apud SANTOS, Gabriel L. Pixo-Conceito-Produto: Uma Abordagem Metodológica Aberta Aplicada ao Design. São Paulo. p.6. 2015.

LÖBACH, B. Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blucher, 2001.

NORMAN, D. A. O design do futuro. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

PEREIRA, A. B. As marcas da cidade: a dinâmica da pixação em São Paulo. São Paulo. p.150. 2010.

SANTOS apud SANTOS, G. L. Pixo-Conceito-Produto: Uma Abordagem Metodológica Aberta Aplicada ao Design. São Paulo. p.6. 2015.

SILVIADDESIGN. Metodologia de projetos. Disponível em: <<https://silviadesign.wordpress.com/metodologia-de-projetos-desenvolvida-por-baxter-2005/>> Acessado em Maio de 2017.

SPINELLI apud LUCIANO. Pichação e comunicação: um código sem regra. LOGOS 26: comunicação e conflitos urbanos, Rio de Janeiro, p. 111-121, 2007