

Marco Antonio Sanches Cherfêm
Pósgraduação - Design de Interiores SENAC

POR TRÁS DA SUPERFÍCIE

PARTE 1 - TEÓRICO

SÃO PAULO
2010

Agradeço ao destino, que sempre se mostra especialista diante as minhas escolhas.
Aos meus pais, Marco Antonio de Luca e Marilena Cherfêm, que com amor
e razão me ensinam até hoje as noções de equilíbrio.
Aos amigos, que me incentivaram e compartilharam do mesmo drinque.
Ao meu orientador e professor Giorgio, que em especial acreditou neste projeto,
e me possibilitou a reflexão esclarecendo com as palavras sábias

“Sendo portanto o tempo inseparável do espaço,
assim também é a forma do conteúdo.”

OLAFUR ELIASSON

Este trabalho de conclusão de curso em Design de Interiores pretende discutir através de experimentos gráficos, como se dá a relação do bidimensional/tridimensional - gráfico/interior, buscando demonstrar que o conceito de projeto através de conhecimentos técnicos, criativos e teóricos delimitam e estabelecem pontos de intersecção entre ambas as áreas.

Ao adotar a colagem digital como instrumento de intervenção sob a arquitetura percebida por Cristiano Mascaro, uma nova técnica à intercalação ou estificação de imagens permite sobrepor informações visuais complexas, justapor texturas e imagens, unificando-as de maneiras inéditas diante tal elaboração.

O surgimento de novas formas que se unem a várias outras anteriores, provoca uma reflexão sobre a imagem e passa a criar um universo particular e subjetivo de minha produção.

Os elementos que compõem o espaço físico representado por Mascaro, ao mesmo tempo em que propõe-se resgatar uma herança cultural, desloca a percepção através do rearranjo de suas formas.

This conclusion project of Interior Design, aims to relate through graphics experiments, how it works the relationship of two-dimensional/ three-dimensional - graphic/interior, searching argues that concepts by conscious techniques, creative theoretical defining and establish points of intersection in both areas.

By adopting the digital collage as instrument of intersection in the architecture realized by Cristiano Mascaro, a new technique merges of the insert or sample images allows to complex visual informations overlap, texture juxtaposed and unifying them in new possibilites before such development.

The arise of new ways that join several others before, induce a reflexion on the image and starts a particular universe of my subjective yield.

The elements that set the physical space, represented by Mascaro, while it proposes to rescue a cultural heritage, edge through the rearrangement of its forms.

SUMÁRIO

A possibilidade de espaço e de lugar.....	07
A compressão espaço-tempo e a pós modernidade.....	09
A semiótica do lugar.....	11
A ciência do lugar.....	16
A imagem virtual.....	17
O processo representativo.....	18
Experimentando e percebendo a imagem virtual.....	21
Espaço global/ tempo contínuo.....	22
A experiência do “super” no projeto gráfico.....	25
A experiência como método.....	28
Exemplos de artistas:.....	31
- <i>April Greiman</i>	
- Regina Silveira	
- Infante-Arana	
Considerações Finais.....	42
Bibliografia.....	43
Index de imagens.....	44

INTRODUÇÃO

Espaço, tempo, lugar, apropriação dos meios tecnológicos, globalização, identidade e experimentação: são as palavras-chave que nortearam toda uma pesquisa, e que em cima de algumas interseções foi possível ter maior compreensão diante a elaboração do projeto final, este que por sua vez propõe um novo arranjo da cidade de São Paulo registrado por Cristiano Mascaro.

Neste percurso, busca-se entender as dimensões sugeridas entre cidades, países e nações, e como se dá as relações espaço/temporais, a partir da compressão de distâncias e escalas.

A destruição/construção do espaço físico são apontados em alguns exemplos que possibilitam a compreensão do inventário de lugares como processos construtivos, e busca-se encontrar através de métodos fundamentais, como se apreende os modos de ver, discriminar e generalizar, possibilitando suscitar novas interpretações no campo subjetivo.

Tendo em vista, que enquanto projeto é feita uma “Bricolagem” (*colagem eletrônica*), é então brevemente estudado como a influência da informática explora o campo da representação em um projeto de design e arquitetura, permitindo assim uma maior dominação pela qualidade dos arranjos que serão processados no final.

As perspectivas de manipulação do espaço como material plástico e a abordagem sobre como a forma é percebida no campo da experiência, são exemplificadas por um estudo de arquitetura e um designer/artista que consolidam tais argumentações.

Por fim, busca-se fazer uma análise em três obras que sugerem articulações no espaço arquitetônico, permitindo para o projeto o livre fluxo da inter-relação entre as áreas gráficas e interiores.

Aqui será elaborado um breve estudo da diferença entre lugar e espaço. O impacto da globalização nas cidades e como os meios tecnológicos estabelecem uma nova ordem de realidade.

A POSSIBILIDADE DE ESPAÇO E DE LUGAR

Nos dias atuais percebe-se que uma nova cultura redesenha o planeta produzindo uma relação entre todos os povos. O mundo passa a ser configurado como uma grande aldeia, ao mesmo tempo em que a tecnologia permite ampliar a capacidade relacional e informativa através de mais diversos meios de comunicação.

Tendo em vista que a cidade pensada como totalidade econômica, tecnológica, social e cultural passa a corresponder a uma estratégia da globalização que busca padronizá-la dando-lhe causas e consequências capazes de serem compreendidas mundialmente, por outro lado “as cidades partem em busca de traços peculiares que tornem possível alcançar identidades próprias e resistem aos apelos globais que ameaçam descaracterizá-las.”(Ferrara, 2002,11)

A partir de que “todos os lugares são considerados virtualmente mundiais” (FERRARA, apud Souza, 1995), uma duplicidade entra em cena e o contexto de cidade é visto por suas representações visíveis que identificam sua existência social e por seu domínio empírico que lhe permite a legibilidade de suas manifestações. Suas indefinições de características próprias e a divisão entre a possibilidade de atingir um modelo global, a cidade além de se fragmentar, abre espaços para os lugares deslocados do âmbito global e torna-se atraentes como objetos empíricos-semióticos.

A tecnologia ao mesmo tempo que permite e expande a economia global não permite a segregação do mundo e enfrenta sua incontestável fragmentação, a partir do fato de que as fronteiras se tornam cada vez mais tênues, devido as semelhanças e diferenças dos seus lugares. Tal fragmentação faz surgir novas identidades e deslocam as estruturas e processos centrais das sociedades modernas consistindo numa “crise de identidade.”(Hall, 2006, 15)

“O movimento da totalidade para existir objetivamente é um movimento dirigido à sua espacialização, que é também particularização(...). Assim, os lugares reproduzem o País e Mundo segundo uma ordem. É essa ordem unitária que cria a diversidade, pois as determinações do todo se dão de forma diferente, quantitativa e qualitativamente, para cada lugar” (FERRARA, apud Santos, 1996, 100)

A noção de lugar passa portanto a salientar as dimensões e consequências dos processos de globalização e a realidade que se estabelece entre o global e o lugar vital acaba forçando a uma possível síntese do plano geral em que a cidade se manifesta enquanto vida e experiências cotidianas, concretizando-se quanto pesquisa e conhecimento.(Ferrara, 15)

Os lugares correspondem à construção do espaço da cidade e demarcam as formas de apropriação do espaço urbano. Entre o espaço e o design de suas arquiteturas é então sintetizado a união da informação, imagem e memória podendo também ser qualificado como **lugar antropológico**.

Marc Augé afirma:

“Reservamos o termo ‘lugar antropológico’ àquela construção concreta e simbólica do espaço que não poderia dar conta, somente por ela, das vicissitudes e contradições da vida social, mas à qual se referem todos aqueles a quem ela designa um lugar, por mais modesto e humilde que seja...O lugar antropológico, é simultaneamente princípio de sentido para aqueles que o habitam e princípio de inteligibilidade para quem o observa”.(FERRARA, apud Augé, 2002, 17)

Em contrapartida configura-se como “não-lugar” quando este se perde e não possui definição antropológica no espaço e no tempo, e que Augé nomeia como espaços supermodernos. No projeto global, o lugar acaba se tornando múltiplo na suas dimensões, durações e formas; adquirindo suas próprias e várias faces deixando-se descobrir nos percursos do espaço da cidade.(Ferrara, 18)

Pode-se portanto pensar o lugar como algo específico, concreto, conhecido, familiar e delimitado.

Ao distinguir a idéia de lugar e espaço Hall se apóia em Giddens e cita:

“Nas sociedades pré-modernas, o espaço e o lugar eram amplamente coincidentes, uma vez que as dimensões espaciais da vida social eram, para a maioria da população, dominadas pela presença” - por uma atividade localizada... A modernidade separa cada vez mais, o espaço do lugar, ao reforçar relações entre outros que estão “ausentes”, distante (em termos de local), de qualquer interação face-a-face. Nas condições da modernidade..., os locais são inteiramente penetrados e moldados por influências sociais bastante distantes deles. O que estrutura o local não é simplesmente aquilo que está presente na cena; a “forma visível” do local oculta as relações distanciadas que determinam sua natureza (Hall, 2006, 72)

A COMPRESSÃO ESPAÇO-TEMPO E A PÓS MODERNIDADE

O impacto da globalização e seu intuito de homogeneização, sugere a integração e conexão de comunidades e organizações permitindo novas combinações de tempo-espaço, tornando o mundo tanto em realidade como em experiência mais interconectado. “Essas novas características temporais e espaciais, que resultam na compressão de distâncias e de escalas temporais, estão entre os aspectos mais importantes da globalização a ter efeito sobre as identidades culturais”.(Hall, 2006, 68)

A “compressão espaço-tempo” possibilita portanto o aceleração dos fluxos e os laços entre as nações diante a desintegração das identidades nacionais.

O surgimento das novas identidades híbridas e as novas relações espaço/temporais, Hall afirma que:

“O que é importante para nosso argumento quanto ao impacto da globalização sobre a identidade é que o tempo e o espaço são também as coordenadas básicas de todos os sistemas de representação. Todo meio de representação - escrita, pintura, desenho, fotografia, simbolização através da arte ou dos sistemas de telecomunicação - deve traduzir seu objeto em dimensões espaciais e temporais. Assim a narrativa traduz os eventos numa sequência temporal ‘começo-meio-fim’; os sistemas visuais de representação traduzem objetos tridimensionais em duas dimensões. Diferentes épocas culturais têm diferentes formas de combinar essas coordenadas espaço-tempo. (Hall, 70)

Sendo assim, as formas de combinar as coordenadas de espaço-tempo podem ser definidas desde as teorias de Einstein, as pinturas cubistas de Picasso e Braque, aos trabalhos dos surrealistas e dadaístas, como os experimentos com o tempo e a narrativa nos romances de Marcel Proust assim como o uso de técnicas de montagem nos primeiros filmes de Vertov e Eisenstein.

O arranjo e rearranjo de relações espaço-tempo no interior de diferentes sistemas de representação faz com que se tenha diferentes abordagens sobre a forma como as identidades são localizadas e representadas.

Edward Said configura como “geografias imaginárias”, onde todas as identidades estão localizadas no espaço e no tempo simbólico. Um sujeito representado na pintura do século XVIII, diante as formas bem-reguladas e controladas formas espaciais clássicas, tem um sentido muito diferente de identidade cultural para aquele que vê a si próprio na pintura cubista de Picasso.

Hall ao citar Harvey denomina tais situações como “destruição do espaço através do tempo.” (HALL, 70)



01. VOÏTA, Bernard. Sem nome. 1988.

Exemplo da compressão de espaço/tempo representada na fotografia de Bernard Voita.

A SEMIÓTICA DO LUGAR

Ao se apoiar no processo global como algo não homogêneo e que permite a fragmentação e a diferença, pode se ter como princípio a não utilização de modelos ou módulos para o design e da apropriação de elementos que façam a transgressão entre os lugares.

Lucrécia afirma que:

“É necessário encontrar, entre os lugares, pontos em comum ou traços essenciais capazes de criar um designativo que os agrupe, qualifique e seja capaz de nomear e distinguir a manifestação do fenômeno geral. Se essa operação for realizada, será também possível criar uma ordem na diferença dos lugares e produzir uma tipologia enquanto unidades que se distinguem, porque apresentam elementos paradigmáticos passíveis de serem utilizados para sintetizar a diferença que os caracteriza.”(Ferrara, 19)

Tendo em vista de que o espaço é, portanto, uma abstração e de que o lugar possibilita a produção de significados, ações e comportamentos; tal distinção ajudará a compreender o inventário de lugares como processos construtivos.

Sintetizado em três diferentes modos, os lugares podem ser classificados em lugares icônicos, indiciais e simbólicos. Estes que para Pierce inaugura a produção de significados através de signos.

- **Ícone:** Aqui não existe distinção entre o representante e o objeto - o representado. O ícone representa o que representa, seja como for, pelo fato de ser como é. Representa por característica própria que possui, mesmo que seu objeto não exista. Ex: a imagem da lixeira no desktop de um computador.
- **Índice:** Índícios. São indicativos. Representam algo que não está presente e esta representação decorre de uma relação de causalidade. Todas as sugestões são índices. Ex: pegadas na lama: alguém passou por aqui.
- **Símbolo:** Não apresentam similaridade com seu objeto - a coisa representada. Representa independente de ligação factual com o objeto, ligações tipo causa-conseqüência. É uma convenção típica. Seu exemplo clássico: letras, palavras ou mesmo gestos que remetem a uma idéia ou a uma significação que não tem, necessariamente, qualquer semelhança objetiva com o aquilo que simbolizam.

Pensando na cidade de São Paulo em que a concentração populacional se combina com uma tendência de processar a constante destruição/construção da sua imagem para produzir espaço físico justamente pela sua falta, aponta-se alguns lugares que preponderantemente apresentam mais ou menos

possibilidades de significados, a partir que nas circunstâncias de cada ocorrência esses possam mudar ou admitir outras características de signos.



02. PRÉDIO DO MASP, SP

O primeiro exemplo é o edifício do Museu de Arte(MASP), localizado na Av.Paulista onde a arquiteta Lina Bo Bardi ao se apropriar do elemento horizontal, percebeu a importância referencial de forte impacto perceptivo que seria causado. Tal ruptura permite que o olhar se espalhe e produza uma zona de respiro diante a pressão imposta a verticalidade das demais edificações apresentando preponderantemente um caráter icônico diante o resto de toda avenida.

O segundo refere-se ao espaço cultural Sesc Pompéia que predominante icônico, também admite as duas outras características sógnicas, no qual Lina redesenha e sugere novas formas de apropriação do espaço. Ao provocar um desafio perceptivo para a atenção já habituada e a necessidade de destruição e reconstrução imposta pela cidade, a arquiteta mistura o antigo e novo do lugar, reitegrando e resgatando a estrutura básica de uma antiga fábrica.



03. SESC POMPÉIA, SP

O lugar com características indiciais, é aquele que mais intensamente compreendesse como lugar que processa rapidamente seus significados, a partir que, seus elementos não são mais consagrados e se instalam num vazio qualquer, existindo enquanto dura uma ação ou um uso.

Marcados pela utilidade que resiste ao tempo e ao desgaste, desconsideram o valor simbólico estrutural e passam a se transformar em um lugar de informação focados na necessidade coletiva. Desvinculados de qualquer razão quanto construção lógica, tais exemplos que comprovem tal banalidade, podem ser assumidos na forma de antigos bairros residenciais como Bexiga, Jardins, Cambucí, Perdizes e hoje são lugares de intenso comércio e que foram anteriormente nomeados e hoje são desprovidos de qualquer relação casual.(FERRARA, 28)



04. LOJA DAS HAVAIANAS, BAIRRO JARDINS SP

Já o lugar preponderantemente simbólico, surge nos espaços urbanos constituindo lugares de caracterização da imagem global da cidade e seus significados de ordem comunicativa caracterizam-se pelo forte impacto visual. Os códigos de valores persuasivos estão prontos para serem consumidos como marcas e servem como fenômenos emblemáticos da cidade.

No sentido de caráter persuasivo aqui pode aproximar da idéia de não-lugar, termo criado por Marc Augé citado anteriormente, porém é importante salientar que o termo simbólico aqui não se refere como sentido antropológico (no caso mais ideológico do que lógico), e sim considerar que a proposta global para a cidade é também construtora de lugares, porém sendo necessário perceber a sua estrutura global.

Os lugares simbólicos também podem ser representados pelas grandes fachadas de concreto, e que utilizam a verticalidade para representar o poder econômico e que tendem portanto à redundância enquanto forma estrutural, sendo portanto iguais em todos os lugares do mundo. Esse é o caso da Avenida Paulista e da Avenida Nações Unidas, que caracterizam no nome, a aspiração da cidade para ser uma das maiores cidades do mundo.



05. AVENIDA NAÇÕES UNIDAS, SP



06. AVENIDA PAULISTA, SP

VER, DISCRIMINAR e GENERALIZAR

Tendo em vista de que o “mundo funciona e se torna possível porquê admite, no seu projeto homogêneo, faixas heterogêneas que constroem a organicidade do todo ao se produzirem como particulares e diferentes”(FERRARA, 31), será nesse complexo arranjo de configurações que o projeto consistirá em experimentar a estrutura da arquitetura percebida por Mascaró, na tentativa de controlar a indissolubilidade entre sujeito e objeto encontrando em Pierce e apontado como fundamentais para apreender os modos de toda experiência. A possibilidade de novos sentidos como “ver, discriminar e generalizar são as três atividades básicas que poderão controlar a complexidade da manifestação empírica...”(FERRARA, 33)

O ver constituído enquanto dimensão visível, é configurado através das “rugosidades”, que são os traços do passado determinando a forma. Seja da paisagem, espaço construído ou mesmo o que resta do processo de supressão ou acumulação, pode-se apresentar como formas isoladas ou como arranjos.

Tais rugosidades podem também apresentar uma dimensão impalpável a partir que também é conservada na memória e repertórios culturais quando coladas a imagem do lugar físico.

O discriminar faz uso tanto da atenção como da observação, a partir que utiliza-se dos cinco sentidos, da capacidade perceptiva e da sensação, supondo flagrar com os olhos da mente possibilidades de desvendar uma multiplicidade de pontos de vistas; e suscitar novas interpretações. Tal duração é apoiada pela observação, que ao relacionar experiência e conhecimento “... permite a relação entre atenção, observação e comportamento - filtrando as sensações e desinibindo-as do hábito que domina a atuação inconsequente.” (FERRARA, apud Pierce, 2.144)

A qualidade de generalizar se apóia entre ler e interpretar transformando a experiência particular em condição significativa para a produção de um significado geral cita Pierce via Aristóteles.(Ferrara, 34) Para ele “Ler é perceber igualdades e diferenças na superação de condicionantes espaço-temporais” onde se permite enfrentar a diferença através de uma flexibilidade interpretativa correspondendo a um discurso atento a mudanças.

Aqui tem como estudo e análise, a influência da informática e das tecnologias modernas da comunicação para elaboração de um projeto em design e arquitetura. Entendidos como atividades experimentais, analisa-se as relações existentes no processo de representação, associação e percepção enquanto forma de conhecimento.

A revolução digital e suas implicações sociais e culturais desenvolve a construção de parâmetros científicos para elaboração do projeto prático.

A IMAGEM VIRTUAL

No século 20 uma série de transformações tecnológicas, científicas e artísticas foram marcadas, propondo uma reinvenção a percepção do mundo. Através do estranhamento e afastamento, procurou-se uma desautomatização da percepção e uma tentativa de alterar a própria função perceptiva de reconhecer o mundo, passando a intervir sobre ele.

A técnica de montagem, característico da linguagem cinematográfica iniciou-se com os primeiros experimentos por Sergei Eisenstein em 1929, sendo definidos como 'representação visual de conceitos abstratos'. Um novo arranjo desintegra um evento ou circunstância em seus detalhes indicativos para criar um "novo conjunto que não mimetiza a realidade referencial mas, ao contrário, monta uma nova situação a partir de um ponto de vista interpretativo."(FERRARA, 60)

Roman Jakobson em 1960, publica um artigo denominado *Linguística e Poética*, referindo-se à natureza de organização das estruturas verbais podendo estas serem ampliadas para todas as linguagens inclusive as não-verbais. No artigo, Jakobson, faz a distinção entre a função referencial e função poética, argumentando que o primeiro refere-se ao contexto que se refere o emissor e o contato que este tem com o receptor, partindo de um código comum possibilitando interação. A segunda promove um caráter mais concreto dos signos assinalando o caráter de substituição em relação ao objeto ao qual se refere, representando uma de suas faces e por sua vez, sendo parcial.

Nesse sentido as funções estudadas por Jakobson, permite a compreensão da natureza da linguagem desencadeada pelas "imagens virtuais" que são típicas dos meios de comunicação responsável pela globalização da cultura.

A imagem virtual é considerada revolucionária diante as imagens que a antecederam como a *imagem artesanal*, denominadas de primeira geração e indetificadas no período neolítico. Ou mesmo a *imagem mecânica* denominadas de segunda geração(fotografia e cinema), produzidas por recursos fotoquímicos em que era possível não só fidelidade referencial como reprodutibilidade.

Também chamada de digital, a imagem virtual coloca em evidência a produção de conhecimento, permitindo incidir-se sobre sistemas de representação, de associação e percepção.

IMAGEM VIRTUAL E REPRESENTAÇÃO

As estratégias icônicas para a produção de arquétipos e símbolos fortemente impregnados de uma intenção ideológica de leitura como as montagens fotográficas de Cartier-Bresson ou as técnicas de montagem de Einsestein, correspondem em uma interpretação na busca da desautomatização da percepção. Seja através dos fragmentos, duração, ritmo ou mesmo planos de exposição, eram revelados as camadas invisíveis que estavam por trás da superfície.

Como cita Moholy-Nagy durante seus experimentos com a luz :

"We are drawing close to a kinetic, time-spatial way of existence, an awareness of those forces and thier interrelationships which will in the future define all of likfe, of which, however, we have know nothin for a long time a nd for which we have to date not yet developed and exct terminology..."(MOHOLY-NAGY, apud FIEDLER, 2001, 15)

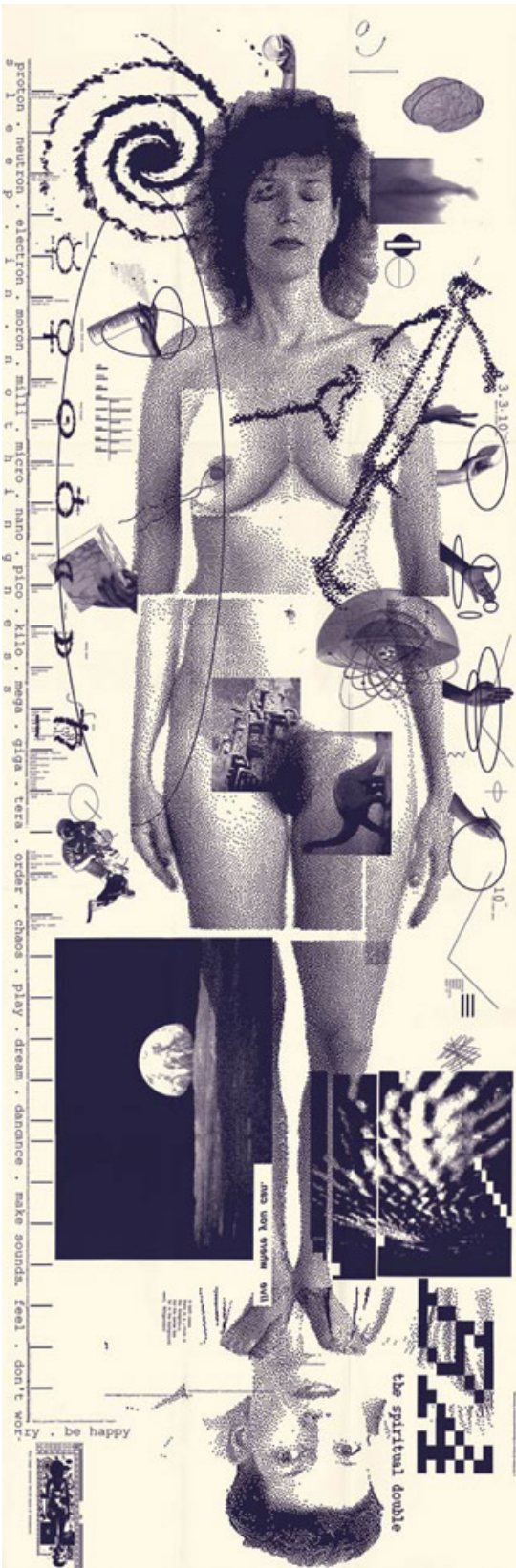
A imagem virtual desloca-se do referente e passa a substituí-lo, representá-lo, re-conhecendo-o, conhecendo-o de novo sob o prisma da virtualidade que revela outras possibilidades perceptivas do real. Em outras palavras, a imagem virtual é representativa de uma possibilidade que reinventa o real e estimula uma outra fonte criadora de imagens: o imaginário.(FERRARA apud, Machado, 1993)

Cabe aqui citar que para Lucrécia, o caráter produtivo de uma dimensão perceptiva desenvolve-se portanto na recepção e repertório informacional do receptor.

O universo do virtual, provoca outras possibilidades perceptivas, ultrapassando o universo da imagem para dar-lhe contornos volumétricos, tridimensionais, que incorporam estímulos sensoriais pondendo atingir outros sentidos. Exemplo como: os sintetizadores em que experimentamos o som, ou mesmo experimentos para o paladar com sabores elaborados pela engenharia alimentar.

O processo representativo da imagem virtual vai além do simples reconhecimento, aceitação ou mesmo repulsa de um universo ideológico permitindo a 'existência de outros referentes imaginários possíveis, outros reais que se concretizam pela simulação, que se comunicam pela interação entre emissor e máquina ou emissor e receptor, e agilizam, sincronicamente, tempos, espaços, lugares....o afastamento ideológico é substituído por um afastamento tecnológico."(FERRARA, 63)

Aqui é apresentado um exemplo de representação de manipulação da imagem virtual, experimentado por uma designer gráfica.



Designer contemporânea, artista e filósofa, April Greiman(1948, NY) é considerada uma das primeiras designers a se apropriar da tecnologia informática como ferramenta para elaboração de projetos experimentais/virtuais. Estudante de *Armin Hofmann* e *Wolfgang Weingart* na *Schule für Gestaltung Basel* na Suíça nos anos 70, April foi influenciada pelo Estilo Internacional. Guiada numa estética menos relevante as doutrinas Modernistas, April cria cartazes semelhante uma colagem digital no qual ela manipula elementos de diversos contextos, sobrepondo e unificando-os em um mesmo plano. Tais formas se unem as outras e cria uma imagem particular e bastante instigante.

07. GREIMAN, April. DESIGN QUARTERLY #133. DOES IT MAKE SENSE? 1988

A idéia de “simular”, vivida pelas mídias tecnológicas torna-se sinônimo de grande revolução criativa de um universo virtual, atingindo os mais diversos campos: ciências exatas, biológicas e artísticas.

O caráter especulativo e experimental, tanto na arquitetura como design, ganha força diante aos sistemas lineares e modulares de peças que se adicionam na atividade projetiva. O espaço se torna produto de relações instantâneas que se combinam, e o projeto é dominado pela qualidade icônica que a nada se refere, a não ser o rearranjo de simulações de espaços imateriais.

"O projeto virtual sem compromisso com símbolos que fixam valores ideológicos, está disponível a experimentar relações inusitadas entre dimensões, formas, materiais, cores e outras qualidades sígnicas".
(FERRARA, 64)

A analogia que constrói um outro mundo que simula ser real, pode esgotar-se nele mesmo ou na sua construção, resultando no próprio jogo associativo que se faz e desfaz à medida que lhe convém.

A sincronia da produção de idéias, velocidade e mudança é a matriz associativa desse processo, afirma Lucrecia.

EXPERIMENTANDO E PERCEBENDO A IMAGEM VIRTUAL

A imagem virtual diferente da imagem ideológica deixa de ser uma simples legenda ou ilustração, articulando-se em sincronia no mesmo processo criativo e fazendo a intersecção entre informação e representação.

Tal simultaneidade entre idéia, representação de sentido e expressão, possibilita mais sugestões do que o esgotamento de possibilidades, afastando a certeza ou confirmação de uma verdade aurática e dando maior ênfase a seu método quanto experimentação projetiva.

Visto como continuidade e sem parâmetros que estabeleçam um espaço, o projeto se fragmenta em soluções provisórias e passageiras. Sem programas ou planos modulares e modelares, a intensa atividade experimental permite testar múltiplas soluções caracterizando uma intervenção construtiva, possibilitando uma outra ética quanto projeto onde a previsibilidade se torna mais real e conseqüente.

Nesse sentido, a novidade produtiva mostra que o aprendizado do projeto está na própria experiência do seu fazer, no processo e não na acumulação de dados que o antecedem.

Durante a elaboração do projeto experimental e pensando este como processo representativo, associativo e a ausência de um pólo referencial, a percepção torna-se instigada pela imagem virtual e deixa de ser registro de reconhecimento, passando a desenvolver uma capacidade relacional no qual o visual funciona como estímulo ou desafio de associação.

A relação possível entre formas, dimensões, movimentos, matérias e principalmente planos que se interseccionam com volumes, possibilita que o receptor produza uma outra noção de realidade.

“Responsável por uma percepção de sínteses de um tempo que flui dominado pela mudança e pela velocidade, um tempo compacto que se une ao espaço em uma totalidade contínua e compressiva que reinventa a memória conhecida como elemento primordial da compreensão tradicional de um tempo concebido como fluxo da vida cotidiana e que se distingue claramente da nostalgia e da lembrança concebidas como depósitos do passado.”(FERRARA, 67)

Caracteriza-se aqui, uma memória de processos onde a interação das informações determinam tempo contínuo, transformando hábitos, comportamentos ou mesmo uma nova realidade para o cotidiano.

ESPAÇO GLOBAL/ TEMPO CONTÍNUO

As possibilidades de contato simultâneos (computador ao modem, correio eletrônico à rede) multiplicadas a todo momento, sugere relações interespaciais e indistintas geograficamente. O local torna-se independente do lugar físico configurando uma realidade desterritorializada.

Com a ausência de distâncias, os princípios de centralização enfraquecem, e os indivíduos pertencem a sistemas internacionais de pensamentos comunitários. Os hábitos como consumir, informar-se, vestir-se, qualificam os espaços públicos e privados.

A relação interpessoal torna-se a nova modalidade do cotidiano em que tradições, costumes, regionalidade, território linguísticos etc, são deixados de lado. Através da imagem virtual o mundo se globaliza e o espaço deixa de ser medido por distâncias ou proximidades, e passar ser medido por sua contaminação cultural e informacional que produz uma comunidade de significados, valores e hábitos configurando o fenômeno cultural do mundo contemporâneo.

“Sob o impacto da moderna tecnologia eletrônica vive-se uma virtualidade local, o espaço se globaliza e se reinventa o tempo que, agora, é indiferente a horários, estações do ano ou fragmentos do dia ou da noite.....ou seja, no espaço global, o tempo é contínuo e a virtualidade eletrônica deixa clara a arbitrariedade de conceitos tradicionais como espaço absoluto e tempo físico.”(Ferrara, 69)

O estabelecimento entre antes e depois deixam de ser justificados, eliminando a diferença entre elementos como geral/particular; local/global; passado/presente/futuro transformando a diferença em igualdade. As dicotomias concretizadas pelas forças ideológicas passam a ser comprometidas e pensá-las como ‘unidades descontínuas, é recriar a ultrapassada concepção de um tempo histórico reversível num espaço confinado...supondo um conhecimento marcado pela certeza positivista.’(FERRARA, apud Prigogine/Stengers, 1992)

Pensar globalmente é portanto enfrentar um tempo perceptivo contínuo superando valores determinados e reinventando possibilidades virtuais. Ao reinventa-se o local, desterritorializando-o geograficamente, é produzir uma inteligibilidade sobre o real local a partir de uma lógica que incorpora as contradições em que tudo se complementa e nada se opõe.

Nesta lógica e longe de equilíbrios determinados, a experimentação novamente ganha força e prevalece nas mais diversas áreas da ciência, exatas, humanas e que no design ao articular-se em arranjos que permitam perceber a realidade, tem como meta a inteligibilidade do universo e seus processos.

Nesse princípio ao pensar a experimentação do espaço como informação artística projetual Rickey afirma:

“A manipulação do espaço como material plástico pode ser modelado, cortado, dividido, dobrado, espremido, interrompido, compartimentado, expandido, contraído e arranjado, como a argila, a madeira a pedra ou o metal o são; a eliminação de qualquer distinção de natureza entre espaço interior e exterior; ausência da predominância do volume sobre o vazio, do positivo sobre o negativo; o livre fluxo do espaço por meios como alternância de positivo-negativo; uso de muito material pobre para ocupar e energizar grande quantidade espaço; a renúncia de estruturas monolíticas, compostas, isolada; e trabalhos indeterminados sugerindo extensão infinita.” (RICKEY, 2002, 115)

Aqui desenvolve-se uma relação referente a dois percursores na produção científica da experimentação gráfica, constituindo o eixo reflexivo que levará a inventar uma nova relação diante a percepção do espaço registrado por Mascaro.

O primeiro é o grupo radical Superstudio que iniciou os primeiros experimentos entre arquitetura e design gráfico durante os anos 70. E o segundo é “Institute für Raumexperimente” (Instituto de Experiências Espaciais) cordenado pelo artista e designer dinamarquês Olafur Eliasson.

A EXPERIÊNCIA DO “SUPER” NO PROJETO GRÁFICO



08. SUPERSTUDIO. San Francisco Bridge. 1968.

Fundado na Florença por um grupo radical de jovens designers em 1966, Superstudio foi o coração entre a arquitetura, design gráfico e design avant garde antes de se dessiminar durante o final dos anos 70.

Através de fotocolagens, filmes e exposições, eles pesquisavam os paradigmas e doutrinas modernistas que dominavam a forma de pensar do século 20.

“No começo a gente criava objetos para produção de designs e para serem transformados em madeira e ferro, vidro, tijolo e plástico -, então depois produziamos projetos neutros e utilizáveis, para depois gerarmos utopias contraditórias através de imagens que possibilitavam métodos científicos sobre a perpetuação de modelos existentes.”

Foi assim que Superstudio descreveu seu trabalho em um catálogo produzido para a exposição (Fragments from a Personal Museum) em 1973 em Graz, na Áustria.

Considerado o grupo mais radical que desafiou as crenças modernistas que dominavam a forma de pensar arquitetura há décadas, o Superstudio gerou questões as sucessivas gerações de arquitetos como Studio Alchymia, coletivo Memphis, Foreign Office Architects e figuras como, Zaha Hadid e Rem Koolhaas.



09. SUPERSTUDIO, An Architecture model for total urbanization. 1968

Adolfo Natalini e Cristiano Toraldo di Francia os dois principais fundadores, se conheceram durante a faculdade de arquitetura na Universidade de Florença.

Em seguida se juntaram a Alessandro, Roberto Magris e Piero Frassinelli onde desenvolveram através de métodos experimentais possibilidades de outras percepções da realidade através das técnicas de montagens.

A desilusão com os ideais modernistas era o tema central do Superstudio. No entanto no final dos anos 60, o modernismo tinha atingido seu estase intelectual e o grupo então buscou desenvolver cenários visionários, com uso da fotomontagem, sketches, colagens e storyboards.

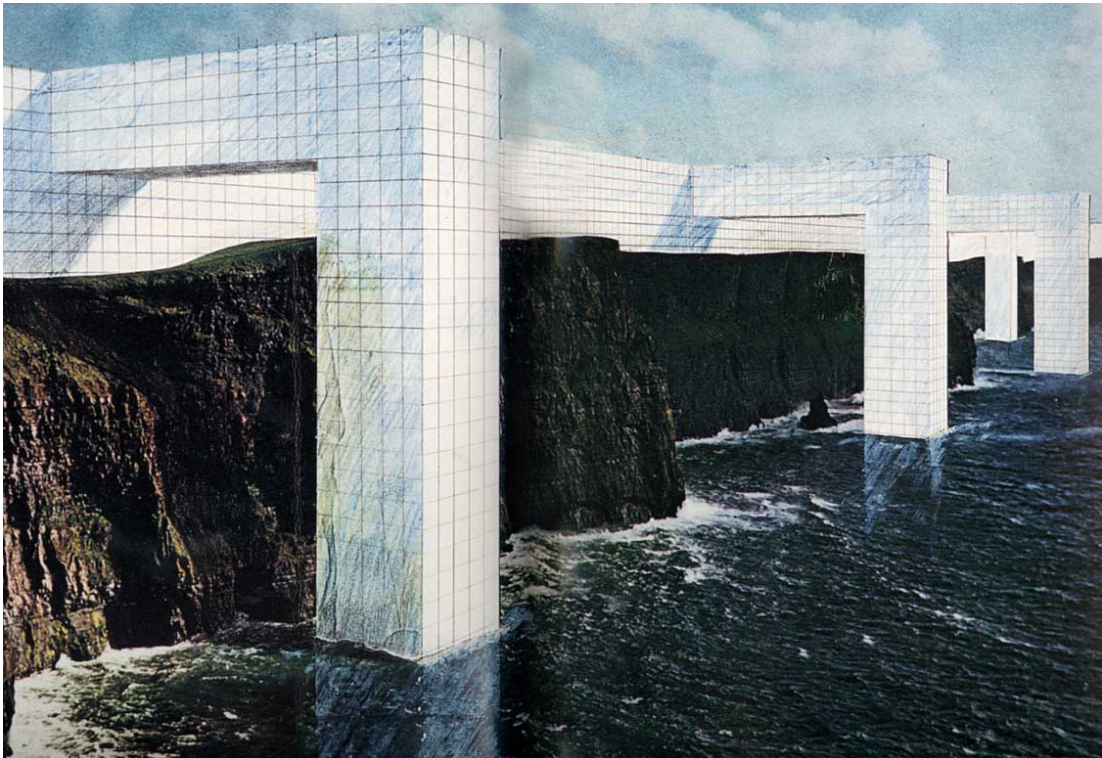
Uma nova cultura era apoiada em prognóstico processuais e as novas possibilidades perspectivas, desestabilizavam os métodos e teorias funcionalistas; comuns do design moderno.

Sugeriam como ideologia o termo “Anti-Design” quando em 1971, Natalini escreve:

“...if design is merely an inducement to consume, then we must reject design; if architecture is merely the codifying of bourgeois model of ownership and society, then we must reject architecture; if architecture and town planning is merely the formalization of present unjust social divisions, then we must reject town planning and its cities...until all design activities are aimed towards meeting primary needs. Until then, design must disappear. We can live without architecture...”



10. SUPERSTUDIO, Life/Surface, from Fundamental Acts, 1972)



11. SUPERSTUDIO, The Continuous Monument, 1968 -71



12. SUPERSTUDIO, Arizona Desert, 1970



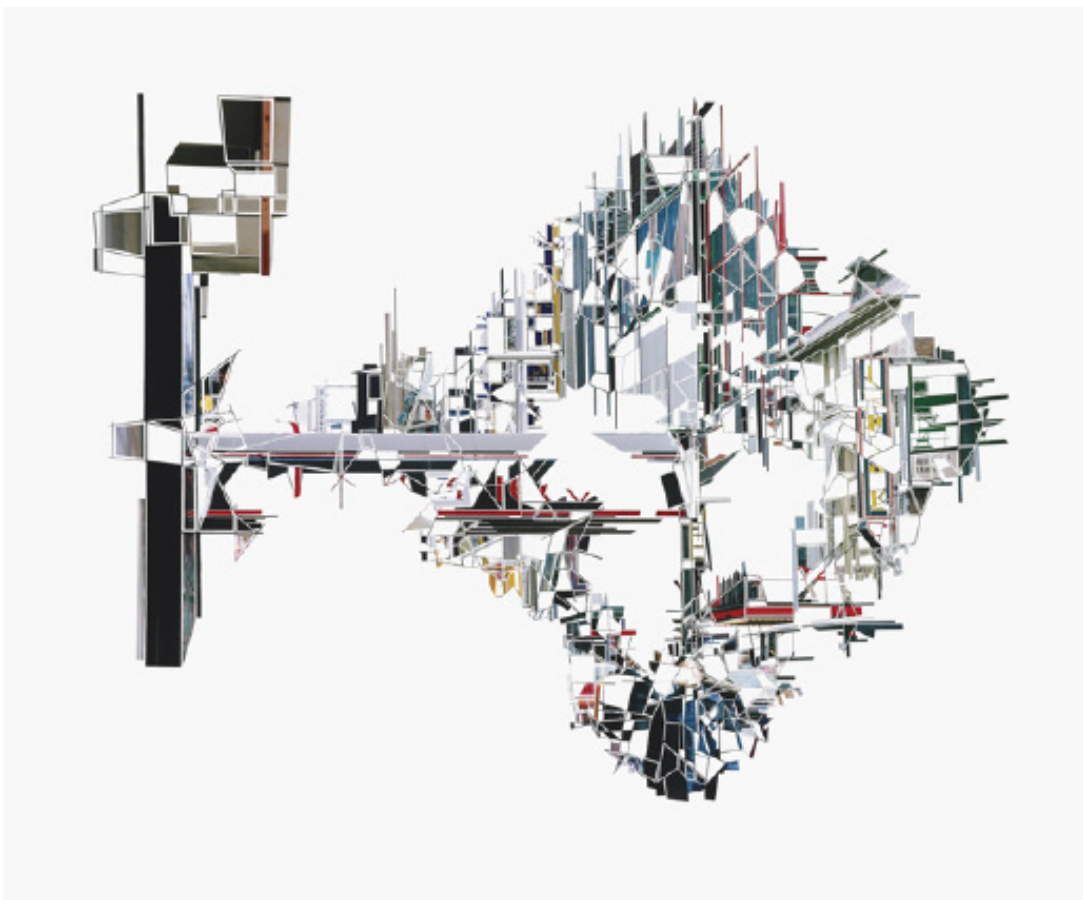
13. SUPERSTUDIO, The Falling in ove, 1968



14. SUPERSTUDIO, The Twelve Ideal Cities, 1972

A EXPERIÊNCIA COMO MÉTODO

Considerado um dos artistas de maior prestígio nos dias de hoje, Olafur Eliasson está convencido de que a nossa percepção e a forma como vemos as coisas e suas abordagens, são determinadas pelas culturas. Uma mesma coisa pode ser vista de forma completamente diferente diante o imaginário de cada um. (ELIASSON, *Nothing is ever the same*, traduzido)



15. RICHARD GALPIN, *Free State* / 2008/9

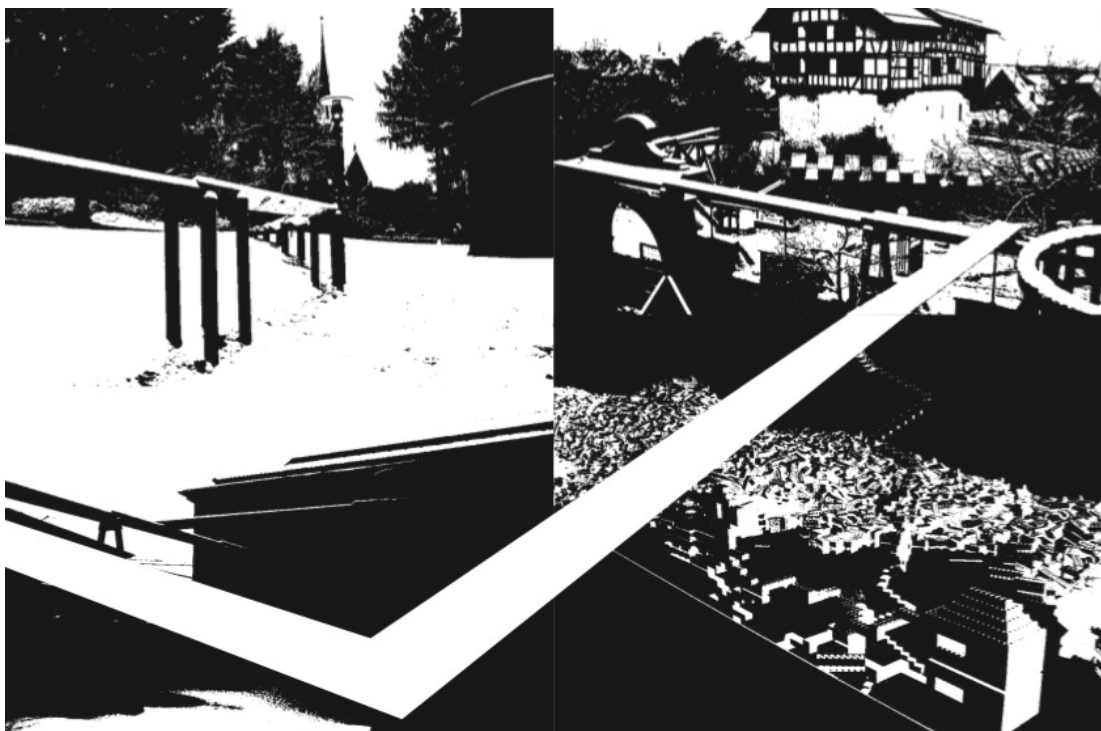
Para Olafur, a experiência como um modo de investigação se torna necessária caso queiramos insistir uma constante interação entre a sondagem e generosidade com a realidade, podendo desafiar as normas de porquê vivemos, e assim produzir a realidade.

Sua obsessão com as questões essencialmente formais, defende que a transmissão de conhecimento prático deve fazer o intercâmbio entre informação, representação e experimento.

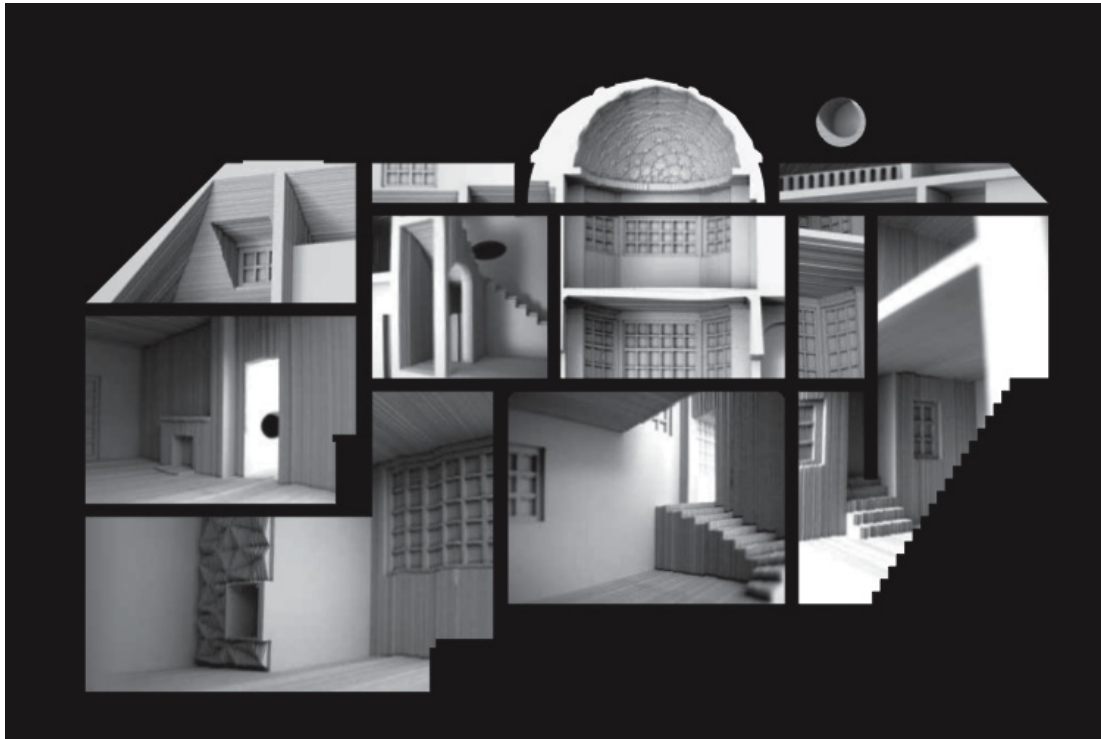
Como exemplos Eliasson cita o Centro de Estudos Visuais Avançados no MIT, fundado por Gyorgy Kepes que leciona na Nova Escola Bauhaus em Chicago e que se baseiam nos estudos de Joseph Albers durante o período que lecionou na *Black Mountain College*, ou a *Hautes Etudes en Arts Plastiques* em Paris, fundada por Pontus Hultén com Daniel Buren, Serge Fauchereau e Sarkis.

Para o designer, cada projeto revela uma estrutura própria inventiva que cria sua própria forma metodológica de acordo com cada processo. E é aí que entra a função do Instituto e Olafur cita:

At Institut für Raumexperimente, time and space are considered inseparable even at a methodological level. Space cannot be externalised; it isn't representational and nor are the experiments with which we work. To work spatially does not necessarily entail the creation of representational distance, and we can precisely avoid this distance, essentially static and unproductive, by insisting that time is a constituent of space. Or as a friend has said: space is a constantly mutating simultaneity of stories-so-far'. (ELIASSON, Nothing is ever the same)



16. ELIASSON, OLAFUR. Small spatial experiments. 2007



17. ELIASSON, OLAFUR. Small spatial experiments. 2007

O Instituto de experiências espaciais configura para o designer como o começo e o cultivo da consciência do tempo - para que se comece a entender o significado de espaço. A escola torna-se sinônimo e prática de questionamentos, incertezas e de dúvidas do que propriamente respostas.

Reforça-se muito mais a capacidade de renegociação, do que apoiar-se em modos racionalizados e padronizados de compreensão.

“O sucesso de um modelo reside na capacidade de re-avaliar-se, ressaltando que nenhuma fórmula artística estará sendo esperada no final de nossas investigações...O tempo sendo inseparável do espaço, assim é também a forma do conteúdo”.(ELIASSON, *Nothing is ever the same*, traduzido)

Tempo, espaço, forma, intenção e engajamento individual constituem um complexo de questões cujo as qualidades performativas devem ser articuladas, amplificadas e exploradas no campo da experiência. Sendo assim podem ser produtoras de conhecimento e reflexão, agasalhando tanto a forma como o próprio conteúdo, afirma Eliasson.



18. ELIASSON, OLAFUR. Small spatial experiments. 2007

Aqui será citado três artistas que exploram através da representação bidimensional diante o espaço tridimensional, um novo discurso para o espaço. Neste momento também justifica-se a possibilidade de aproximação entre as áreas gráfica/interior, ao revelar novas possibilidade entre suas estruturas. Estabelecidas entre suas formas, tais experimentos deslocam a percepção a um novo prisma.

APRIL GREIMAN

Hand Holding a Bowl of Rice (Mãos segurando um pote de arroz), Greiman se apropriou de duas paredes da estação de metrô localizado em *Koreatown*, LA.

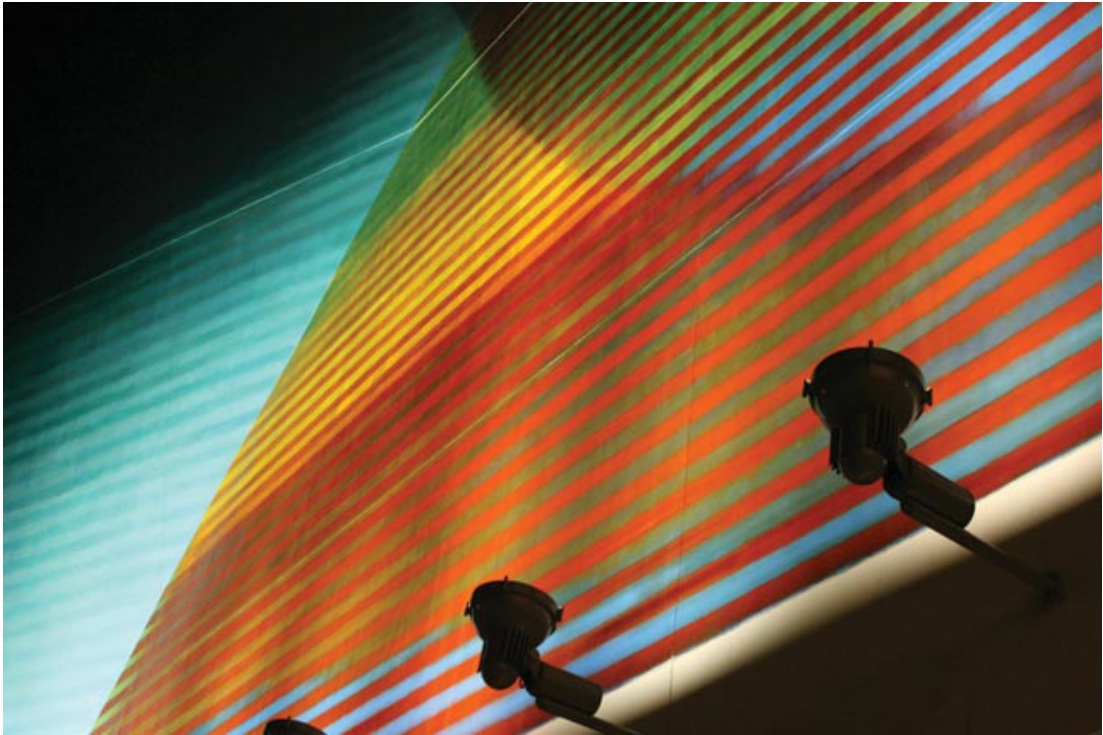
No sentido ideológico, o projeto faz referência ao arroz, em que este é considerado o maior símbolo cultural no âmbito da filosofia asiática.

Pensando via Hall, a artista desloca e descentraliza as estruturas das identidades e, ao intervir no espaço físico, assume uma relação de proximidade entre a cultura oriental/ocidental.

Greiman, resgata uma herança cultural ao mesmo tempo em que produz uma nova percepção para o cotidiano subjetivo, quando rearranja a imagem digital nas paredes do metrô.



19. GREIMAN, APRIL. *Hand Holding a Bowl of Rice*. 2007



20. GREIMAN, APRIL. *Hand Holding a Bowl of Rice*. 2007



21. GREIMAN, APRIL. *Hand Holding a Bowl of Rice*. 2007

REGINA SILVEIRA

LUMEN

instalação. Palácio de Cristal, Parque Del Retiro, Madrid. 2005.

Artista multimídia dos anos 70, Regina passou boa parte de sua pesquisa na exploração de perspectivas ilusionistas que no início concentrava nos processos gráficos de reprodução da imagem, buscando uma temática de significados que transitariam entre o lúdico e a mensagem crítica. (Walter Zanini, 1997)



22. SILVEIRA, REGINA. Lumen. Palácio de Cristal, Parque Del Retiro, Madrid. 2005.

No projeto Lumen, a artista em 2005 ocupou o Palácio de Cristal, em Madrid, criando uma instalação num jogo de luz e sombra na estrutura de vidro do local.

Ao fazer uma leitura inédita do espaço, a artista (re)inventa a imaginação através da transparência que lhe é cedida e debruçando-se sob as fotografias do local, ajudou-lhe a desvendar melhor sua proposta quanto intervenção.

Em entrevista em 2006 a *Keanne Kelller*, a artista cita que sua obra faz um diálogo entre exterior e interior, e que o projeto ao apropriar-se do espaço, enfatiza a tensão estética que lhe é sugerida enquanto forma estrutural. Apropriação e manipulação, tornam-se palavras chaves diante a obra que projeta uma lâmpada de luz com uma sombra negra aplicada a abóbada do edifício, e a palavra “LUZ” que é projetada em perspectiva que percorre todo o interior.

Lúmen, ou “ordem a luz” como cita a artista pode aqui ser considerado como um dos experimentos mais bem articulados na interação entre percepção e representação e que melhor denota a analogia gráfica/interior, percepção/forma diante os elementos constitutivos do espaço.

Tal relação que podem ser apoiadas nas palavras de Argan:

“...os caracteres estão para a página, como os móveis estão para a arquitetura..assim como as obras estão para o cubo branco.” (CASTILLO, apud ARGAN. 2008. 68)



23. SILVEIRA, REGINA. Lumen.Palácio de Cristal, *Parque Del Retiro*, Madrid. 2005.



24. SILVEIRA, REGINA. Lumen.Palácio de Cristal, *Parque Del Retiro*, Madrid. 2005.

INFANTE-ARANA

Francisco Infante-Arana, nasceu na Espanha em 1943. Filho de pai espanhol e mãe russa, mudou-se para Moscow onde estudou no *Moscow College of Decorative and Applied Arts*. Em 1964, Infante-Arana formou-se no coletivo de artistas chamado “*Movement Group*.”

Premiado como um dos artistas avant-garden russos, Infante busca em seus projetos experimentais, provocar reflexões entre o bi e o tridimensional, a partir que registra sua arte através da fotografia.



25. ARANA, INFANTE. Dê (1983)

Ao utilizar especialmente espelhos, Infante sugere reconstruir o espaço tridimensional através das imagens, inaugurando novas possibilidades de percepção. O reflexo da paisagem acaba criando uma nova layer sobre ela mesma, no qual se elimina a distinção entre interior e exterior quando registrado na fotografia.

A espontaneidade da experiência não só permite uma nova manipulação do espaço através da simulação, como Infante busca revelar uma inter-relação entre o espaço tridimensional e bidimensional sem o recurso de computador.

Aqui cabe citar uma passagem de Castillo, sobre as novas noções de espacialidade:

“...sobre a estrutura formal, seja ela do microsistema dos objetos até o macrossistema do urbanismo surge as mais variadas pesquisas: desde a relação entre várias matérias até a nova espacialidade que essa relação determina, nesse processo, o desenho torna-se sinônimo de intuição para toda sorte de construção que possa ser desenvolvida dentro da percepção e que seja inseparável do tempo de experiência.” (CASTILLO, Sonia. Cenário da Arquitetura de Arte. 67. 2008)



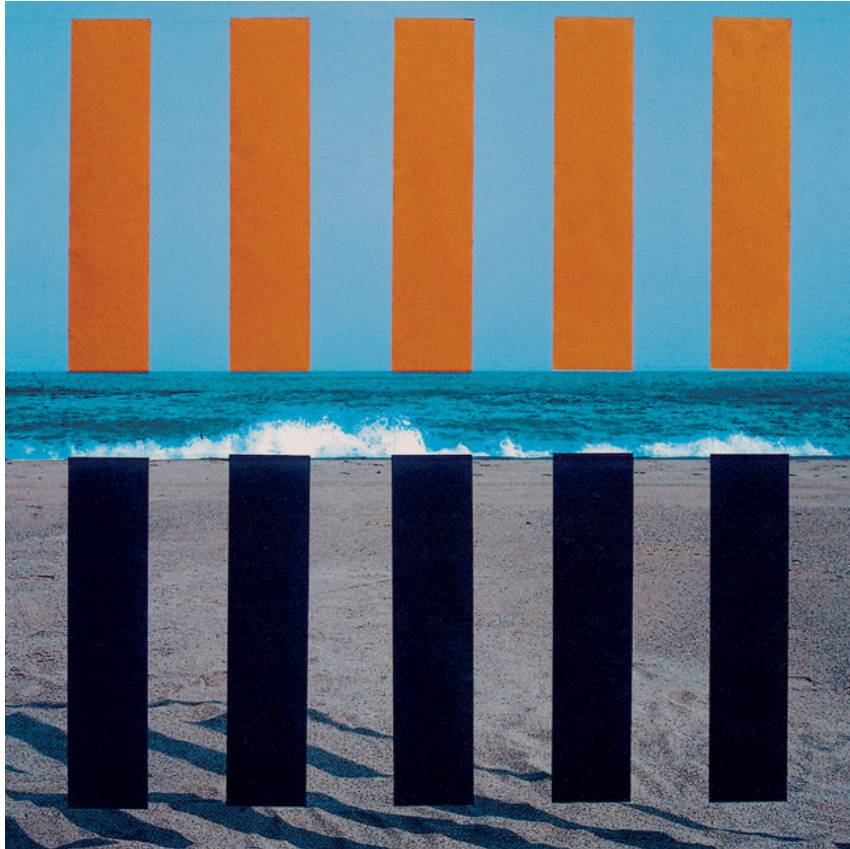
26. ARANA, INFANTE. Praça Winter. 1977



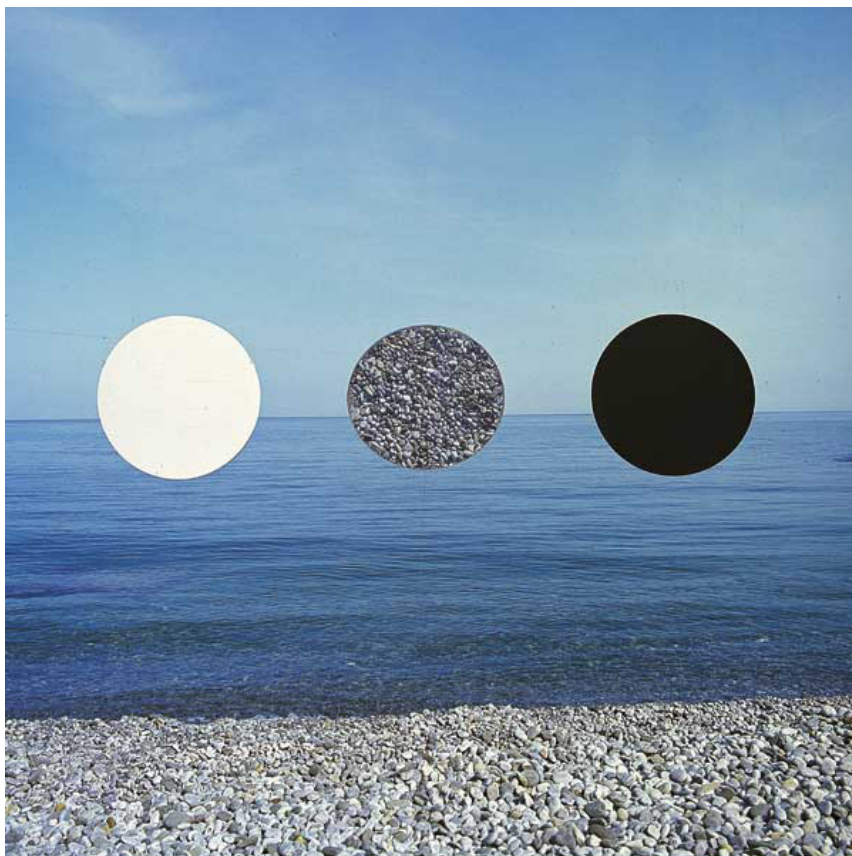
27. ARANA, INFANTE. From the Series "Applique", 1993



28. ARANA, INFANTE. From the Series "Applique", 1993



29. ARANA, INFANTE. Aplicações.



30. ARANA, INFANTE. Dê (1983)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objeto deste trabalho se desenvolveu ao longo do curso de pós-graduação em design de interiores, buscando de alguma forma dar continuidade as questões de tempo e espaço no campo das artes, que por mim sempre foi bastante instigante.

Após ter concluído o curso de design gráfico em que foi possível estabelecer novas possibilidades de construção de espaços/composições através de fundamentos e pesquisas científicas, ficou bastante claro a necessidade em dar continuidade no tema, porém buscando agora argumentos e um discurso que pudesse fazer uma inter-relação entre o campo do espaço bi e tridimensional.

Nesse sentido, o encontro entre as áreas gráficas e interiores possibilitou uma reflexão sobre como é possível operar novas percepções no campo das imagens, a partir que no desenho se encontrou a possibilidade de construção de novos sentidos.

Ao retomar a cena da cidade de são paulo registrada por Mascaro, e ter me apoiado nos argumentos de alguns teóricos que contextualizavam aquilo que me interessava quanto projeto, ficou evidente a possibilidade de conhecimento prático a partir que informação, representação e experimento caminham juntos e em paralelo.

Por fim, o encontro entre as áreas gráficas e interior, não só permitiu estender um pouco mais o tema, como também amplia as questões e reflexões de novos conhecimentos.

BIBLIOGRÁFIA BÁSICA

BAKER, GEOFFREY H. Le Corbusier: Uma Análise Da Forma. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

CASTILLO, SONIA SALCEDO DEL. Cenário da Arquitetura da Arte. 2008

CONSOLO, CECÍLIA. Anatomia Do Design. São Paulo: Editora Blucher, 2008.

ELIASSON, OLAFUR. Take your time. Studio Olafur Eliasson GmbH, 2007.

ELIASSON, OLAFUR. "Take your time: A Conversation. Olafur Eliasson and Robert Irwin."
In Take Your Time: Olafur Eliasson. San Francisco: San Francisco Museum of Modern Art; London: Thames & Hudson, 2007

ELIASSON, OLAFUR. "Your Engagement has Consequences." In Experiment Marathon: Serpentine Gallery.
Reykjavik: Reykjavik Art Museum, 2009

FERRARA, LUCRECIA D'ALESSI. Espaços Comunicantes. São Paulo: Annablumme Editora, 2007.

FERRARA, LUCRECIA D'ALESSI. Design Em Espaços. São Paulo: Editora Rosari, 2002.

FORNASETTI, PIERO. Designer Of Dreams. Thames & Hudson; New Edition, 1998.

GREIMAN, APRIL. Something From Nothing. Singapore. Provision Pte.Ltd, 2001.

GREIMAN, APRIL. Floating Ideas Into Time And Space.Watson-Guptill Publications, 1998.

HALL, STUART. A Identidade Cultural Na Pós-Modernidade. Rio De Janeiro. Dp&A, 2006.

HARVEY, DAVID. Condição Pós-Moderna. São Paulo: Editora Loyloa, 2003.

HELLER, STEVEN. Linguagens do Design. 2004.

NAGY, MOHOLY. The New Vision: Fundamentals Of Bauhaus Design, Painting, Sculpture, And Architecture.
Dover Publications. 2005

RICKEY, GEORGE. Construtivismo : Origens E Evolução.São Paulo. Cosac &Naify, 2002.

O' DOHERTY, BRIAN. No Interior do Cubo Branco: A Ideologia do Espaço da Arte. São Paulo, Martins Fontes, 2002.

INDEX DE IMAGENS

01. <http://www.todayandtomorrow.net/2009/05/07/bernard-voita/>
02. <http://masp.art.br/masp2010/>
03. <http://www.sescsp.org.br/sesc/>
04. <http://www.isayweinfeld.com/site/>
05. <http://www.sampaonline.com.br/>
07. <http://www.madeinspace.la/>
08. <http://designmuseum.org/design/superstudio>
09. <http://designmuseum.org/design/superstudio>
10. <http://designmuseum.org/design/superstudio>
11. <http://designmuseum.org/design/superstudio>
12. <http://designmuseum.org/design/superstudio>
13. <http://designmuseum.org/design/superstudio>
14. <http://designmuseum.org/design/superstudio>
15. <http://www.richardgalpin.co.uk/>
16. <http://www.raumexperimente.net/>
17. <http://www.raumexperimente.net/>
18. <http://www.raumexperimente.net/>
19. <http://aprilgreiman.com/>
20. <http://aprilgreiman.com/>
21. <http://aprilgreiman.com/>
22. <http://reginasilveira.uol.com.br/>
23. <http://reginasilveira.uol.com.br/>
24. <http://reginasilveira.uol.com.br/>
25. <http://www.livejournal.com/manage/settings/?cat=display>
26. <http://www.livejournal.com/manage/settings/?cat=display>
27. <http://www.livejournal.com/manage/settings/?cat=display>
28. <http://www.livejournal.com/manage/settings/?cat=display>
29. [3http://www.livejournal.com/manage/settings/?cat=display](http://www.livejournal.com/manage/settings/?cat=display)
30. <http://www.livejournal.com/manage/settings/?cat=display>