

SUPERFÍCIES: ENTRE A ARTE E O DESIGN

SURFACES: BETWEEN ART AND DESIGN

Reinilda Minuzzi¹

1. Traçados Iniciais e Planeamentos

Riscos no papel, rabiscos digitais, ideias sobrepostas na mente, nuvens de palavras, arquivos na nuvem, passos não ensaiados, vontades despertadas, imaginações sutis e marcantes, confabulações internas, projetos desafiantes, ânimos direcionados, *insights* reflexivos, textos inspiradores, motivações promissoras... Um vasto campo a percorrer na busca de alternativas e soluções projetuais, um espaço “entre” dois, que será somente um ponto de contato ou uma superfície inteira? (ou podem ser várias...) Resoluções surgidas em planos únicos ou de muitas camadas do mesmo e de distintos outros. Na Superfície, Arte e Design como caminhos criativos/projetuais elegidos, conferem, um a um, e ambos, aspectos particulares, próprios, em trajetórias também singulares e uma miríade de possibilidades a seus propositores. Mostra-se apaixonante, envolvente, impossível permanecer inerte! Diz respeito à vida, às sensações e emoções, a posicionamentos e filosofias, a querer provar, querer ver, querer tocar, mesmo para além de si. Quem se é neste contexto? Como se desenha tal assunto nesta perspectiva?

Encontrar este lugar que reúne elementos essenciais da Arte e do Design conduz o pensar/fazer a um propósito direcionado às superfícies. Estas, experienciadas na tangência entre dois campos, com balanços acentuados para lá ou para cá, muitas vezes são concretizadas em equilíbrios tênues nestas mesclas, gerando alternativas de pesquisa e de produção prática para aquele que se lança. Tendo como base a própria formação, dúplice, bem como distintas experiências de atuação, assentadas, posteriormente, no cargo de docente, em um departamento com atendimento a cursos universitários, nas duas áreas, Arte e Design, experienciar tal situação foi consequência esperada. As conjunturas estritas de uma trajetória pessoal somadas a outras condições do próprio contexto do local de atuação atuam como fatores dos acontecimentos e reflexões aqui expostos, tendo em vista que deram forma à visão sobre o assunto. A linearidade do percurso não é o mote, contudo, desta escrita, a qual emerge de impressões e concepções constituídas no exercício das observações cotidianas, do ponto de vista profissional ou não.

Para tal intento, vem o desejo de percorrer territórios e habitações ancestrais, e confrontá-los com vias e edificações modernas ou mesmo momentâneas. Afinal, qual forma terá tal construção? Como se moldará o conjunto das ideias absorvidas e disseminadas? Sementes aladas, buscam um lugar para adormecer e germinar. Esperam-se os frutos: quem sabe que formas/cores terão? Que sentidos despertarão? Onde se alojarão, em que plantios?

¹ Professora Doutora, Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Artes e Letras, Departamento de Artes Visuais, Santa Maria, RS, Brasil. minuzzireinilda@gmail.com. ORCID: 0000-0002-0490-1258.

2. Convergências e Hibridismos

A Arte é presente, inerente, não se distancia, não se furta de participar, mesmo sem ser convocada. Acha-se logo ali, na parede, em telas, na coluna arquitetônica, no mosaico longo do piso, no objeto escultórico, na forma gravada e impressa. Sendo companheira, segue passos, lado a lado, colore o caminho, preenchendo de sentidos e ideias as formas do Design. Este, preciso, puramente sabedor, lança-se a muitos lugares, indo até onde seja possível gerar alternativas e solucionar problemas. Arte e Design. O que pode ligar pontos distantes de geografias díspares? Onde fica sua interseção? Quais conexões são possíveis?

Olhar para os dois lados e atravessar a via. Não é mão única. Seu fluxo é intenso, contínuo. Tudo se move, mas não há sinalizações. Uma visão daqui e outra dali. Postas na balança para descobrir a proporção ideal a cada avanço na caminhada pela vontade de chegar.

Perceber-se agente em um campo criativo requer movimento... Ir e vir. Pautar-se em tudo o quanto agrega e amplia. Aí, a perspectiva desenhada se flexibiliza e ganha outras “linhas de fuga”², podendo embaçar o que se fez fixo, avançar em territórios outros, desertos ou não, em um processo de (des)formar-se ao formar-se, criando novos espaços de ser. Embora distintos, tão próximos, Arte e Design se cruzam em alguma região do caminho, estabelecendo trocas simbióticas, para escrever uma cartografia deleuzeana, como um registro sempre em aberto, “conectável, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente”³. A dinâmica desses encontros estabelece multiplicidades produtivas e positivas. Na história da arte, do design e da superfície, tais eventos são marcantes e profícuos. Em detrimento de tensões surgidas, o contato fecundo desta relação se assinala, mesmo neste percurso histórico. Desde a primeira Revolução Industrial, iniciada em 1760, na Inglaterra, e passando pelas transformações sociais e econômicas no século XIX, aos princípios do século XX, movimentos artísticos e novas posturas sobre o desenvolvimento de objetos cotidianos se fizeram presentes em confrontos e dialogismos envolvendo a Arte e o Design. Entre outros, vale lembrar os ideais do movimento *Arts and Crafts*, na Inglaterra, o movimento artístico *Art Nouveau*, disseminado em muitos países, o estabelecimento e fortalecimento de associações profissionais e a ação da escola *Bauhaus*, desde 1919 na Alemanha, esta que repercutiu para além de suas fronteiras, sobretudo a partir de seu fechamento em 1933.⁴

Nestas influências mútuas, o conjunto que integra as formas culturais vai se reconfigurando e delimitando espaços de ação de cada área ou gerando outros, em mesclas e entrecruzamentos. Em consequência, presente como parte da cultura humana em diferentes artefatos, a história da superfície, já desde o século XIX, reforça convergências e hibridismos entre a Arte e o Design.

No período de início da Revolução Industrial, com o advento da litografia a cores, artistas dedicados à pintura, voltam-se à produção de cartazes, como Jules Cherét, Henri de Toulouse-Lautrec e Alphonse Mucha, que foi um propagador do estilo *Art Nouveau*. Outras expressões seguem, com produção de cartazes pela Escola *Bauhaus*, pelo movimento construtivista russo, pelo *Art Deco*, chegando, mais tarde, nos anos 60-70 à comercialização de tais peças gráficas como obras de arte, associadas aos nomes de artistas de destaque como Andy Warhol, René Magritte, Roy Lichtenstein, por exemplo⁵. Muitas destas peças, como as do

² (DELEUZE; GUATTARI, 1996).

³ (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 21).

⁴ (HURLBURT, 1986; CARDOSO, 2004; GOMBRICH, 2012).

⁵ (HURLBURT, 1986; CARDOSO, 2004).

Construtivismo russo, conseguiram reunir a abstração presente na Arte com a objetividade do design gráfico, assinalando a existência de trocas permanentes entre seus atores.

Por outro lado, vários artistas notáveis, conhecidos por seus estilos particulares na pintura, dedicaram-se a atividades paralelas como o desenho de padrões e a pintura sobre têxteis, voltada à produção de vestimentas, e também a outras superfícies. Entre estes, Gustav Klimt (Simbolismo/Art Nouveau), Raoul Dufy (Impressionismo/Fauvismo), Salvador Dalí (Surrealismo), Pablo Picasso (Cubismo), Joan Miró (Surrealismo/Expressionismo Abstrato), Alexander Calder (Abstracionismo/Cinetismo), Bridget Riley (Op Art), Andy Warhol e Keith Haring (Pop Art), entre outros.

Quando se estabelecem as indústrias têxtil e de louças⁶, nos exemplos citados por Forty, surgem os “primeiros designers”, profissionais dedicados ao desenvolvimento de padrões ornamentais, uma demanda advinda da implementação do próprio sistema industrial⁷. Embora Forty busque traçar uma história do design com foco social, desvinculada das questões da arte e da arquitetura, centrando-se nos processos produtivos da economia capitalista e suas prerrogativas, as interferências entre os dois campos são perceptíveis e fazem parte de um contexto maior. As contradições surgidas historicamente na dinâmica relacional entre arte, artesanato e design destacam este espaço de influências e contaminações, afora os propósitos díspares que direcionaram cada forma de feitura em seu desenvolvimento posterior⁸.

3. Superfícies e Produções

Ao retomar pontos do percurso de produção em superfícies, muitas histórias se cruzam, evidenciando mescla de influências, meios, processos e direcionamentos. Os contextos sociais em momentos distintos da história e da cultura humanas assinalam feituas próprias e tecnologias variadas que perpassam todo tipo de objetos e suportes. Uma longuíssima história, de fato. A arte e o design têxtil, ao longo do tempo, nascidos dos fazeres artesanais para elaboração de indumentárias, que são conformados por crenças, saberes, matérias-primas, processos técnicos, ferramental, clima e tantas outras variáveis, geraram, por exemplo, uma gramática têxtil étnica de beleza ímpar e visualidades diversas ao redor do globo. Generosa, a superfície têxtil, flexibiliza-se ao gosto humano, moldando-se infindamente em possibilidades registradas no transcurso de uma história própria que se desenvolve em processos de estamparia, tecelagem, bordados, entre tantos outros. Na mesma direção, demais substratos, como o papel e os materiais cerâmicos e afins, comumente receptivos à impressão de padrões ornamentais, ganham atualização pelo desenvolvimento tecnológico de equipamentos e processos, e seguem sendo explorados culturalmente nos espaços arquitetônicos e onde quer que se incluam.

Mais recentemente, a profusão de pesquisas e fazeres em superfícies diversas, alcança expressões que vão de objetos vestíveis a planos monumentais, muitas vezes, rompendo as fronteiras entre campos como a Arte e o Design. Ilustram esta ideia, as posturas de criadores que, em geral, transitam entre distintas formações ou modos de inserção profissional. Como um primeiro exemplo, o artista malgaxe Joel Andrianomearisoa, formado em arquitetura e atuante em várias áreas do design, como a moda⁹. O artista investiga a superfície, com grande

⁶ (FORTY, 2007).

⁷ (FORTY, 2007; CARDOSO, 2004).

⁸ (CARDOSO, 2004).

⁹ <https://www.instagram.com/studiojoelandrianomearisoa/>

foco no têxtil, gerando soluções peculiares que podem envolver também peças voltadas ao design de moda em parceria com marcas famosas, como Dior. Entre tantos outros trabalhos de destaque e a recente participação, em 2019, na Bienal de Veneza, pode-se citar a instalação têxtil “Habillé – deshabillé”, realizada em Saint Brieuç, França, em 2007, na qual realiza o que chama de “arquicostura”, mesclando elementos de ambas as áreas.

O destacado designer gráfico austríaco Stefan Sagmeister¹⁰ desenvolve projetos bem diferenciados na sua área de atuação. Uma criação realizada para a *Deitch Projects*, em Nova Iorque, “*Banana Wall*”, resultou em uma superfície criada com 10.000 bananas verdes e amarelas com o texto “*self confidence produces fines results*”, que aparecia e desaparecia conforme o estágio de amadurecimento das frutas. Por outro lado, em peças comunicacionais, como cartazes, por exemplo, muitas vezes, busca suplantar a neutralidade profissional comum no design gráfico. Em um de seus trabalhos, insere-se corporalmente na própria criação, como no poster desenvolvido para um evento do *AIGA Detroit (American Institute of Graphic Arts)*, em 1999, no qual marcou com um estilete todo o texto informativo em seu torso, visando traduzir visualmente o quanto cada projeto exige do designer. Este caso demonstra muito do que a atividade de design implica em termos de componentes humanos e, portanto, imperfeição, o que é considerado por Sagmeister nesta produção.

Nesta perspectiva, é possível fazer uma alusão aos artistas que incluem seu corpo nas obras (veja-se a *Body Art*), como Letícia Parente¹¹ aqui no Brasil. A professora e artista, já falecida, vinda do campo da Ciência, com Doutorado em Química, foi pioneira na videoarte no país e também trabalhou com pinturas, gravuras, objetos, fotografias, arte postal, xerox e instalações. Em uma proposta audiovisual, de 1975, com o vídeo “*Marca Registrada*”, a artista costura a própria sola do pé, bordando a frase “*Made in Brasil*”, remetendo ao contexto social e político da época da ditadura militar no país. Sobre sua obra, a artista dizia não possuir características fixas, sendo pouco linear e mais interrogativa, assinalando o fato de respeitar um fluxo interno e processual, emerso em sua interação com o contexto vivido.

Percebe-se, no exemplo de Sagmeister, o amplo campo de possibilidades e os novos direcionamentos criativos na área do design gráfico, onde as peças finais evidenciam significado e valor mais em razão do processo e do conceito implicados em sua realização, o que, associa-se, em geral, ao universo artístico. Sagmeister é Mestre em Design Gráfico (Universidade de Artes Aplicadas de Viena) e tem pós-graduação em Comunicação pelo *Pratt Institute* de Nova Iorque, sendo professor da Graduação na Escola de Artes Visuais de Nova Iorque.

Outro exemplo é o trabalho do artista visual francês Joanie Lemercier¹², residente na Inglaterra, que desenvolve sua produção com performances de luzes e instalações, apresentando-se em locais e contextos diversos, seja em galerias, festivais de arte ou simplesmente em espaços públicos. Em *Light Canvas III*, de 2012, cria ilusões de ótica por meio de projeções de luz, evocando sua influência na percepção humana. Associa, às projeções, relevos e construções em superfícies diversas, ao combinar um tipo de origami manual com projeções mapeadas nas superfícies resultantes. A série *Motif Wallpaper*, de 2018, explora a geometria e a luz. Apresenta complexos padrões geométricos, desenhados como papéis de parede, nos quais se destaca a sensação de profundidade. A série tem um componente interativo que permite a interferência do público na obra, alterando elementos e as

¹⁰ <https://sagmeister.com/>; <https://www.instagram.com/stefansagmeister/>

¹¹ <https://www.instagram.com/explore/tags/leticiaparente/>

¹² <https://joanielemercier.com/>; <https://www.instagram.com/joanielemercier/>

composições. Outra produção, *Plans*, do mesmo ano, é uma instalação generativa, feita de vários planos de telas transparentes, espacialmente posicionadas para gerar padrões de linhas e formas geométricas de modo a criar uma nova arquitetura 3D, a partir de planos 2D. Gera-se, em seu contato, uma experiência imersiva e contemplativa, por meio das projeções dinâmicas de luz, superfícies estratificadas, materiais refletivos ou semitransparentes.

Vale ressaltar que as bases de seu trabalho provêm de experiências vividas em sua infância, quando acompanhava as aulas de sua mãe sobre padrões de design para têxteis (*pattern design for fabrics*), tendo praticado, desde bem cedo, diretamente com a criação artística no computador. Aprendeu, assim, geometria e desenvolvimento de padrões, que se reconfiguraram em suas produções em diferentes estruturas, associando, posteriormente, a isto, o conhecimento de outras ciências.

Por sua vez, criando superfícies interativas e uma relação entre público, espaço e arquitetura, *The Principals*¹³ é um estúdio de design experimental que combina elementos de arquitetura, design industrial e novas técnicas de fabricação. Seu objetivo é associar utilidade e encantamento ao criar projetos que propõem expandir as formas de ver e de interagir com o mundo. O coletivo está sediado no Brooklyn, Nova Iorque, sob a direção de Drew Seskunas¹⁴, arquiteto, Charles Constantine¹⁵, designer industrial, e Christopher Williams, artesão. Suas produções aliam arte, design e tecnologia e são desenvolvidas, geralmente, para espaços públicos, na forma de instalações com luz, som e movimento. A obra *Wave Delfert*, de 2012, uma superfície responsiva (por meio de sensores de luz e movimento), chama a atenção e envolve o público por suas cores e sua interface dinâmica, que se altera em resposta ao movimento dos espectadores. Constituída de 200 painéis de papel pintado à mão, é movimentada por uma série de Arduinos, motores de passo de alto torque, drivers, sensores de luz e reguladores de energia, constituindo um espaço robótico que modifica suas características, conforme a presença e interação do público. Outra instalação arquitetônica do grupo que se destacou foi *Quilt Cosmic*, realizada colaborativamente com um grupo de estudantes do *Art Institute of New York* e elaborada com 3.000 peças, com elementos interativos, dispostas em um teto, as quais criam um movimento fluido respondendo à presença dos que por ali passam.

Dentre tantas produções em Arte e Design, incluindo conhecimentos e práticas de outros campos, os exemplos mencionados ilustram como se mostram cada vez mais tênues as fronteiras entre as diferentes áreas e o quanto podem ser profícuos os pontos tangenciais entre estas, no que envolve os projetos de superfícies.

4. Entrecruzamentos Manifestos

Ao mover-se de um lugar conhecido, eventualmente chega-se a outro. Não quer dizer evadir-se. Somente encontrar novo destino, outro espaço, outro vir a ser. Da Arte ao Design, do Design à Superfície, da Superfície à Arte, e, assim, sucessivamente, em tantos movimentos, entre volveres e devires.

Transitar. Quando a formação se faz aberta e/ou composta, mestiça/mesclada,

¹³ theprincipals.us; <https://www.designdirectory.com/theprincipals?AspxAutoDetectCookieSupport=1>;
<https://www.metropolismag.com/design/makers/brooklyn-design-trio-principals-embraces-craft-one-liners/>;
https://www.architectmagazine.com/design/firm-profile/the-principals_o;

¹⁴ <https://saw.earth/>; <https://www.freundevonfreunden.com/workplaces/drew-seskunas/>

¹⁵ <https://charlesconstantine.com>

alcançando muitos lugares, os processos podem gerar diálogos e resultados produtivos. O local de atuação¹⁶ proporcionou a observação de experiências significativas neste sentido. Uma instituição com décadas de ensino superior no campo das Belas Artes, das Artes Gráficas, além da tradição de formação voltada à criação em Estamparia e Design de Superfície, proporcionou o acompanhamento de todo tipo de ações e manifestações neste âmbito. Por sua vez, a graduação em Artes Visuais¹⁷ oportunizou espaço para inclusão de conteúdos específicos implicados na formação em design de superfície, com foco no desenvolvimento de padrões de repetição. Situação possibilitada em função da tradição e do pioneirismo da instituição no atendimento às demandas do setor têxtil nacional, principalmente, com oferta de cursos de extensão na área, o que se originou da divulgação de pesquisas realizadas por docentes, envolvendo o suporte têxtil, em vários processos (tingimentos, estamparia, tecelagem, tapeçaria bordada, entre outros). Tais atividades e sua exposição em feiras do setor, na época, chamaram a atenção de empresários e de órgãos governamentais, fazendo da cidade e da universidade um Centro de Excelência no assunto, com a implantação do Polo Têxtil e, mais tarde, a abertura de uma especialização na área. Vale ressaltar que, no mesmo período, enquanto nos Estados Unidos, constituía-se uma associação profissional¹⁸, voltada à produção e pesquisa, específicas na área, ocorriam, aqui, as formações alavancadas no âmbito da instituição, as quais refletiram em outros encontros, parcerias internacionais e ações significativas em torno destas práticas.

Desde então as influências entre os campos se mostraram notáveis e mesmo suas produções podiam se fazer complementares na experiência e na percepção pessoal. Seguiram sendo concretizadas por incontáveis visões, distintos gestos, vivenciadas em suas nuances.

Neste contexto, as implicações cotidianas das atividades de ensino, pesquisa e extensão, com as acomodações necessárias em seu percurso institucional, acarretam movimentações que se presentificam como desafiantes, desacomodando pensamentos próprios e estrangeiros. Onde devem estar? A que lugar pertencem? Afora sua história, tão marcadamente comentada, bem demarcada por pares, achou-se, muitas vezes, limitada por definições pretensamente precisas. Tal situação não constituiu, porém, impedimento de ir além. As sementes aladas acharam jeitos de pousar. Seu posto híbrido concretizou projetos no entremeio do enredo em desalinho.

Mas, enfim, o que pode brotar deste plantio?

Múltiplos fazeres. Pensamentos e elaborações várias. Neste âmbito, ilustram-se proposições circunjacentes ao mencionado, dentre muitas experiências de atuação, desdobramentos de pesquisas e produções associadas ao campo das superfícies, emergidas neste lugar profuso entre áreas de saberes e práticas especializadas. Três percursos (egressos e estudante), em diferentes fases de sua formação, traduzem aspectos das confluências entre campos e áreas de atuação.

¹⁶ Universidade Federal de Santa Maria, em Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil. Implantação oficial em 1961, incluindo já a Faculdade de Belas Artes, que ofertava opção em Artes Gráficas (1970), a qual resultou na criação da Graduação em Comunicação Visual (1980), hoje Curso de Desenho Industrial (1988). Ver histórico em: [https://www.ufsm.br/historia/]

¹⁷ Fundada como Faculdade de Belas Artes (1961), tornou-se Graduação em Desenho e Plástica e, depois, Curso de Artes Visuais, nomenclatura desde 1991, após mudanças e atualizações curriculares. A partir daí, ofertou Atelier de Design de Superfície e Estamparia (após 1 ano de curso básico, 02 anos de formação específica), que formou muitos profissionais voltados à atuação no setor cerâmico e têxtil do país. Desde 2019, após nova alteração curricular, tais conteúdos específicos integram disciplinas afins.

¹⁸ <https://www surfacedesign.org/about/mission-history/>

Um primeiro exemplo, de alguma forma, pensa-se alinhado aos projetos desenvolvidos pela artista Mônica Nador¹⁹, de São Paulo, junto ao Jardim Miriam, uma comunidade da periferia, que a artista escolheu para morar e trabalhar colaborativamente em torno de propostas de autoria compartilhada, formando o Jardim Miriam Arte Clube (JAMAC)²⁰. Ali, desenvolve ações artístico-culturais com a pintura em estêncil, gerando intervenções nas fachadas das casas e produção de padrões de estampas, criados pela própria comunidade. A artista acredita na prática da arte e da cultura como elementos estruturantes da sociedade. De fato, a atuação de Mônica Nador produziu transformações significativas na comunidade, proporcionando vivências e ampliando perspectivas para os moradores participantes, com base na produção artística.

Na mesma linha, com outros impactos, mas também focado na realização através de diferentes processos artísticos com a participação da comunidade local, o trabalho desenvolvido por Mariana Binato convergiu em uma significativa inserção e atuação profissional em cidade pequena da região central do Estado do Rio Grande do Sul, bastante estagnada culturalmente, em termos de oportunizar aos moradores espaços de participação e vivências neste segmento. Após uma formação de graduação em Artes Visuais, desenvolvendo um TCC voltado à estamperia têxtil, Mariana cursou a Especialização em Design de Superfície e, em seguida, o Mestrado em Artes Visuais, na linha Arte e Tecnologia²¹. Tais experiências formativas envolveram a prática em muitas linguagens artísticas, marcantes em suas manualidades e processos técnicos, somando-se ao convívio e domínio de ferramentas gráficas e *softwares* de criação e edição de imagens, desde a graduação até o mestrado. Na ocasião de iniciar o processo de sua pesquisa teórico-prática, para a dissertação de mestrado, Mariana percebeu a necessidade e o potencial de envolver a própria comunidade nestes processos que vivenciava academicamente. Colocou-se em ação, empenhando-se em apresentar suas produções em Arte e Design para a cidade, através de mostras e de atividades de mediação com grupos de estudantes de diversas escolas da cidade. Estes encontros foram permeados de trocas e compartilhamento de conhecimentos, envolvendo, mais adiante, outros participantes em ações artísticas e oficinas de produção específicas para o público em geral. Gerou espaços de encontro, diálogos e intercâmbios criativos, trabalhando com processos como o estêncil, a partir de imagens da própria cidade, com um grupo de profissionais e estudantes locais, formado, voluntariamente, por adesão. Os resultados geraram grandes superfícies ou painéis têxteis estampados pelos participantes, com a técnica do estêncil, os quais foram expostos durante o aniversário do município, despertando a atenção e aproximando os moradores das produções artísticas. Novas ações foram realizadas visando a movimentação cultural na cidade, que levaram à reabertura da Casa de Cultura, fechada há bastante tempo, bem como a organização sistemática de exposições artísticas, shows, espetáculos teatrais, eventos em torno da literatura, concursos de fotografia, intervenções artísticas e ações por grupos e coletivos de fora, entre outros. Dois anos dedicados a despertar, dar a conhecer, aproximar, esclarecer, formar o público para a arte e a cultura, incluindo atividades realizadas na Praça central, em escolas e comunidades do interior do município.

As ações empreendidas por Mariana resultaram em grande interesse de todos pela vivência destes espaços propostos de convívio cultural. Isso implicou, posteriormente, na criação, pela administração municipal, de um Departamento de Cultura do município, com

¹⁹ <https://www.instagram.com/explore/tags/monicanador/?hl=pt>

²⁰ <https://jamacarteclubes.wordpress.com/>

²¹ Dissertação de Mestrado: “Ações artísticas públicas: superfícies urbanas em aderência híbrida”, disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/5243>

seus projetos, incursiona pela eletrônica, pela química e outros saberes especializados, ao propor ensaios gráficos, distorções planejadas de imagens, diagramas elétricos, objetos de todo tipo, lambe-lambes em impressos a laser para intervenções e modificação do espaço urbano, serigrafias sobre papel, instalações eletrônicas, entre outras peças e propostas. Suas imagens são, muitas vezes, concebidas dentro do conceito de construção de padrões (*Diante da parede*), aplicando ideias de modulação e textura de superfícies (*Grifos de saída*), como exemplo. Os resultados denotam a qualidade da investigação que entrecruza Arte e Design, mantendo o olhar atento às superfícies.

5. Afluências em Processo

Ao retomar um percurso, ou melhor, refletir acerca deste, é natural voltar-se o corpo e o olhar para o que ficou, quem sabe até mesmo convocar aquela essência interna, esta que sempre pode sussurrar ao ouvido alerta as formas de atravessamento possíveis na jornada realizada. Re-ver. Inerente ao processo de andar, o mover-se leva a contabilizar o percorrido, quilometricamente ou não. Quantos passos foram dados? Que estado foi alcançado?

Tudo se esvai. Claro, é sabido. Vai para além, transformado, trans-forma. E muito também pode permanecer, mesmo em forma não definitiva, invariável, porém, potencialmente móbil, transitando entre conformações e propósitos. Um estar “entre” para conquistar um lugar que não é superficial, embora se mostre aparente, na camada mais externa, declarando sua hibridez característica.

As manifestações aqui expostas, em produções externas, de além, ou mais locais, desenham um percurso criativo e projetivo peculiar, ao estarem em pontos de tangência de lugares já estabelecidos. Neste contato fecundo, gera-se a nascente de novas possibilidades. A atenção com os elementos das superfícies aponta e propõe hibridizações. Onde quer que se localizem as produções contemporâneas, Arte ou Design, as superfícies convocam seu lugar. Germinam, crescem, alastram-se, carregando suas potências para lá e cá.

Referências

CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução à História do Design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: do capitalismo à esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

FORTY, Adrian. **Objetos de Desejo: Design e Sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GOMBRICH, Ernest Hans. **O Sentido de Ordem: um estudo sobre a psicologia da arte decorativa**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Nobel, 1986.