

Superfícies expandidas: entre o material e o imaterial

por Lavínnia Seabra

Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Artes, IDA/UnB.

Orientadora: Profa. Dra. Suzete Venturelli

As superfícies têm passado por transformações significativas, e nesse caminho, com grande intensidade, estão ganhando significativa importância na sociedade atual. Essa zona que limita uma forma e como tal, rodeia, circunda, cobre e envolve algo, é um plano de contato entre este objeto (o sujeito) e o entorno. Com a evolução da tecnologia da informação, ela vem expandindo-se, e costurando outras possibilidades. E, nessa perspectiva, pode ser como Deleuze (1997) nos apresenta, um espaço liso, um lugar aberto e ampliado que permite a interconexão de vários, formando ligações expandidas, norteadoras de novas possibilidades de pensamento e diálogo. Segundo FLUSSER, (2007) essas superfícies ocupam um lugar essencial na cotidianidade, conferindo ao mundo novas manifestações de intersecção com o sujeito. De certo modo, estamos diante de possibilidades de experimentações expandidas, e que permitem outras reverberações potenciais a um elemento que vem congregando novos formatos e novas características, sejam materiais ou imateriais.

Palavras-chaves: superfícies, material, imaterial e experimentações.

The surfaces have undergone significant changes, and in this way, with great intensity, are gaining significant importance in today's society. This zone which limits a form and as such, surrounds, surrounds, copper and involves something is a plan of contact between the object (the subject) and the surroundings. With the evolution of information technology, it has been expanding, and sewing other possibilities. From this perspective, it can be as Deleuze (1997) presents a smooth space, an open and extended that allows the interconnection of several forming connections expanded, new possibilities for guiding thought and dialogue. According FLUSSER, (2007) these surfaces occupy an essential place in everyday life, giving the world new manifestations of intersection with the subject. In a way, we are faced with expanded possibilities for experimentation, and allow other potential reverberations to an element that is bringing new formats and new features, whether material or immaterial.

Keywords: surfaces, material, immaterial and experimentation.

INTRODUÇÃO

Em función del âmbito em que se inserta, la superficie es la faz más notablemente expresiva, ya que es donde tiene lugar la comunicación del individuo em términos de apariencia, simulación, fusión o desapercibimiento. (SALTZMAN, 2004).

Como as superfícies foram ganhando novos padrões, características visuais e táteis que encontramos hoje? Essas mesmas superfícies poderão alcançar um nível ainda mais elevado? Essas e outras questões têm infundido o imaginário coletivo e instigado a busca por novos materiais e novos procedimentos para a concretização de projetos cada vez mais audaciosos. E, dentro dessa atmosfera, as superfícies foram ganhando significativa atenção ao longo dos tempos, principalmente no que diz respeito ao que presenciamos atualmente, com os avanços das tecnologias digitais.

Sabemos que sempre fizeram parte do espaço ocupado pelo homem. E, no decorrer dos tempos é perceptível observar que elas ganharam novos componentes, novas formas, novas texturas e até mesmo zonas imateriais de manifestação com a inserção de componentes digitais e novas tecnologias de distribuição e armazenamento, como podemos encontrar nas superfícies virtuais.

No dicionário Aurélio, superfície é uma extensão expressa em duas dimensões: comprimento e largura. Pode ser também a parte exterior ou face dos corpos. O que circunscreve os corpos, os limites de um corpo; o comprimento e a largura considerados sem profundidade. “Em latim, derivada da palavra SUPERFICIES, *Super* se relaciona à “acima e sobre”, enquanto *Facies* – forma e aspecto”. Portanto, esse termo pode ser compreendido como um elemento que, dentro de estruturas diversas, criam possibilidades multifacetadas permitindo a personalização tanto de um espaço real quanto de um imaterial. Mas que superfície é essa? Conforme nos situa RUTHSCHILLING, (2008) a palavra superfície está conectada a um conjunto de outros substantivos que, em si, dialogam com o mundo produzindo novos espaços e novas formas de concretização do pensamento. Entre eles estão: pele, interface, área de contato, membrana entre outros. Para a autora, as superfícies delimitam a forma. Grosso modo, sempre interconectaram os sujeitos ao mundo que vivem e o lugar que ocupam.

Dentro de um processo histórico pautado pelas transformações cotidianas adentramos um universo experimental focado na introdução de novos métodos de

trabalho e equipamentos que foram sendo elaborados ao longo da evolução humana. Nesse sentido, ainda segundo a autora, a superfície, agora, também constitui o próprio objeto, e não apenas, uma sobreposição/acabamento sobre esse objeto. Por conseguinte nesse caminho as superfícies adquiriram uma expressão notória, principalmente, quando as tecnologias digitais começaram a ser parte desses elementos que ocupam e personalizam o sujeito e o seu espaço.

ONTÉM, HOJE E AMANHÃ

Fazendo um breve histórico, o papiro, por exemplo, com uma técnica antiga de registros das sociedades antigas, ou o processo de entalhe na superfície da madeira utilizada na técnica de xilogravura provocam a percepção de muitos pesquisadores ainda, principalmente pelas técnicas utilizadas e a perfeição com que várias imagens foram produzidas. Esses procedimentos rudimentares têm sido resgatados nos estudos e aplicações ao design de superfície para promover outras formas instigantes para o processo de criação visual na decoração de novas superfícies.



Figura 1: Papiro Oxirrincos 5072 (século 3 d. C), Evangelho não-canônico. Cortesia da Sociedade de Exploração do Egito e Imaging Papyrus Project, Oxford. Todos os direitos reservados. Disponível : <http://arqueologiaupf.wordpress.com/2011/11/>



Figura 2: Matriz de xilogravura e a impressão em superfície maleável – papel. Disponível em: <http://romuloj.blogspot.com.br/2012/03/gravura.html>

Com a evolução dos procedimentos técnicos e da própria arte, da moda e do design, possibilitando a hibridização de conceitos e técnicos, outros experimentos têm proporcionado novas formas de materialização dessas superfícies. Nesse contexto, a tecnologia da informação tem um papel fundamental, proporcionando uma dinâmica instigante na criação de novas superfícies. Isso só caracteriza a ampliação de outras formas de materialização das ideias, podendo ser aplicadas ao design de superfície. Para situar esse aspecto, outros dois exemplos foram selecionados para a contextualização dessas formas de concretização que podem também personalizar os espaços e o próprio sujeito.

Abaixo, o trabalho do gravurista goiano José César Clímaco que traz do universo tradicional da gravura, o desenvolvimento e a exposição da matriz utilizada na técnica de impressão de imagens. O objeto papelão (cotidiano), e aparentemente descartado, é transformado em elemento artístico experimental carregado de informação poética e singular do artista, e de suas experiências particulares advindas da gravura tradicional. Criado a partir de uma matéria-prima cotidiana, a nova superfície vai ganhando forma e se transformando em outro elemento que instiga o olhar e a própria mente. O antigo material reorganizado, agora, insere-se dentro de um conjunto de formas delimitadas, concentrando-se e configurando-se numa nova imagem e numa nova superfície que expande o significado de um elemento cotidiano.



Figura 3. *Superfícies de Papelão – Zé César Clímaco (Trabalho Metrôpoles)*
Fonte: Metrôpolis, UFG, 2008.

O mesmo encontra-se no trabalho de Jerzy Golszewski, a experimentação de materiais para o desenvolvimento de uma nova superfície, de uma nova imagem que ocupa o espaço do usuário. Recortes, vazados, linhas e formas geométricas compõem uma estrutura organizada, materializando um objeto ocupante de um lugar e recriador do cotidiano. Diferentemente, no trabalho do estilista alemão Stefan Eckert, essa

superfície é simulada numericamente e transforma-se em diversas outras superfícies. Todavia, também dentro de conjunto de formas e cores, no universo digital essa superfície está passível de manipulação em tempo real por qualquer sujeito global. As alterações podem ser ocasionadas em suas mais diversas combinações quando programadas. E, nesse universo, o design de superfície tem praticado, com muita experimentação e maestria, a manipulação de novas superfícies e suas aplicações em diversos suportes.

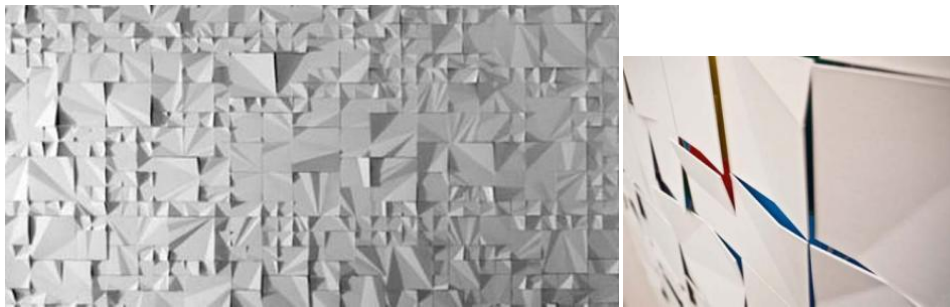


Figura 4: Instalação do artista polonês **Jerzy Goliszewski**, batizada de **Kai**, inspirada em formas, estruturas e superfícies craqueladas e quebradiças. Ela deixa a mensagem de que o tempo passou e transformou o ambiente. Assim, a parede que era antiga ganha um visual completamente novo e diferente. Disponível em: <<http://weshareideas.com.br/decoracao-e-arte-por-jerzy-goliszewski/>> Acesso em 01/04/2012.



Figura 5: O estilista alemão **Stefan Eckert** criou um show incrível em 3D. Com o suporte de **Tim Jockel** da Bakery film Agency e do diretor **Florian Sigl** surgiu a apresentação em realidade virtual “*Symphony Space Blues*” que já foi até premiado em Hamburgo. Disponível em: <<http://www.blogdaemme.com/tag/realidade-virtual/>> Acesso em: 02/04/2012.

E o amanhã? O quê será? Dentro dos recortes colocados acima, as superfícies transformaram-se em elementos imprescindíveis para o ser humano, dentro de uma construção experimental e passível de transformação. Com a evolução tecnológica, as suas possibilidades de manipulação, misturas e avanços só estão permitindo a ampliação do que já encontramos hoje. As superfícies são projetadas dentro de uma manifestação estética congregada a partir de elementos sócio-culturais e que se proliferam em múltiplas facetas. A todo o momento enxergamos superfícies diversas. Da pele que sustenta uma tatuagem, o tecido construído com materiais de aspectos variados, ao

espaço digital que congrega elementos iconográficos numéricos, estamos sempre experimentamos e interagimos com estruturas multifacetadas. Nesses territórios metafóricos encontramos caminhos a serem desbravados em suas díspares composições. Sejam lisas, estriadas, macias ou virtuais, essas superfícies estão em todos os lugares, e agora, mais do que nunca, com o auxílio de uma comunicação ubíqua podem surgir em qualquer lugar ao mesmo tempo, imateriais e simuladas.

Segundo De Kerckove (2009), o design através da tecnologia a representa e a promove, exercendo um papel metafórico, traduzindo propriedades e possibilidades para modalidades sensoriais e cognitivas. Nessa perspectiva, entendemos que as superfícies em suas mais diversas estruturas podem produzir sensações diversas e possibilitar a exploração de outros modos de ocupação do espaço cotidiano. Contudo, para esclarecermos como as superfícies podem, dentro de novas formas de produção, surgir em novos espaços e reprogramar a própria realidade, o próximo assunto nos situa sobre esse espaço expandido que se configura a partir de códigos programados para a manipulação de dados em suas infinitas formas de constituição. De acordo com Castells (2008), o estabelecimento de uma nova relação com o tempo sob o paradigma da tecnologia da informação, delineada pelas práticas sociais, é um dos fundamentos de nossa nova sociedade, ligada ao surgimento do espaço de fluxos. Portanto, entende-se que esses outros espaços promovem e produzem superfícies fluídas e dinâmicas distribuídas e, também, criadas por coletivos de nós rizomáticos que se proliferam e propagam novas formas de produção.

Nessa superfície/espaço codificado, o tempo nunca está presente. Esse lugar não envelhece sempre se atualiza e constrói um novo momento e uma nova atmosfera, mantendo sempre o aspecto novo. Como em qualquer outro espaço, há a possibilidade de comunicação e apresentação do sujeito ao mundo. Estamos diante de uma configuração que permite a simulação constante de novas informações, de novos universos e de novos elementos que personalizam o sujeito e o seu mundo, mesmo que imaterial.

O EXPANDIDO

O conceito de “campo expandido” tem sido utilizado quando se pretende designar processos artísticos que procuram esbater fronteiras entre disciplinas ou alargar

os limites de determinadas práticas artísticas. Embora esta noção tivesse sido formalizada por Krauss, em 1978, a ideia de “campo expandido” nas Artes era já praticada desde os anos sessenta tendo sido o adjetivo “expandido” aplicado a vários eventos. O conceito foi também utilizado para legitimar entre outras coisas, o vídeo como arte (YOUNGLOOD 1970, in ANDREWS 2006).

Quando adentramos o campo da arte e tecnologia, encontramos um espaço construído através de dispositivos e mecanismos digitais programados para a proliferação de códigos que, na agência do usuário, transformam-se e ampliam-se. As imagens nesse espaço virtual estão ali para serem manipuladas, dentro de uma interatividade constante. Desse modo, essa superfície expandida (virtual) congrega em si, informações em linhas codificadas que permitem estímulos ilusórios, como afirma Grau (2004).

Lembrando Lévy, (1999) esse espaço - ciberespaço é um conjunto de aspectos potenciais norteadores de mudança em tempo real da superfície. Considerando a transferência de dados, por exemplo, podemos reconfigurar os resultados visuais numa dinâmica invisível; porque dentro de uma atmosfera de possíveis calculáveis adentramos um não-lugar entrelaçado por linhas de x e y, formando ângulos de 90° graus como numa grande tela têxtil formada por linhas de urdume (que determinam o comprimento) e linhas de trama (que determinam largura); mas, com uma pequena diferença, nessa nova superfície essas linhas são infinitas abrindo caminho para inserção de combinações multifacetadas de números que se expandem tanto para um lado quanto para o outro, ou até mesmo para os dois sentidos do espaço virtual, produzindo novos momentos, novos elementos e novas possibilidades visuais.

No sistema virtual, somos levados a explorar uma amplitude semântica (espaço/tempo), em uma construção de interrupções, deslizamentos, modificações e metáforas visuais; tornando-se evidente os ritmos criados por tais superfícies. Nesse mesmo tempo, poder-se-ão revelar novas superfícies por haver a abertura para transformações em códigos inseridos ou criados. Como Flusser (1999), nos diz estamos diante da digitalização. Aqui a informação é traduzida em números, ou a informação pode consolidar-se no próprio sistema computacional, onde códigos são criados para que resultados sejam gerados. Dessa forma, a superfície digital possui, como potencialidade, a eficiente capacidade de configuração e reconfiguração da informação sem perda de dados, pois dentro de cálculos aritméticos executados por circuitos

eletrônicos especiais a informação sempre será recuperada e novamente reprogramada para o alcance de novos resultados.

Vale lembrar que esses espaços digitais são transformados por programas específicos que permitem a manipulação de dados de forma rápida e constante. Como as técnicas tradicionais de personalização de superfícies têxteis ou outros materiais utilizados para a criação de elementos para o espaço, o digital é também “decorado” através de ferramentas numéricas que inserem novos elementos, novas informações e novos códigos de diferenciação dessa superfície binária. Numa atmosfera de possíveis imagináveis, modificamos a cor, ao mesmo tempo em que simulamos texturas ou forma, tudo ao mesmo momento.

Nas superfícies/espacos digitais alinhamos aspectos diversos todos numa única camada sem que haja uma preocupação sobre o rompimento ou destruição dos dados manipulados. Isso acontece por estarmos diante de uma nova forma de configuração da superfície que permite simularmos possibilidades advindas tanto da realidade quanto da imaginação criadora. Portanto, como ainda nos fala (LÉVY, 1999, p. 67) “O fenômeno simulado é visualizado, podemos atuar em tempo real sobre as variáveis do modelo e observar imediatamente na tela as transformações resultantes”. Como afirma o autor, podemos manipular dados complexos e simular infinitos. Pode-se em um tempo/espaço infinito criar multifacetadas de universos ampliados que permitem a abertura de sujeitos na proliferação de interconexões.

CONSIDERAÇÕES

Dentro dessa linha de pensamento, as superfícies tanto materiais quanto imateriais, são elementos que personalizam o indivíduo e seu espaço, materializando formas e ideias que circundam o cotidiano. Considerando a sua evolução, muitas novidades ainda permearão a realidade, promovendo novos caminhos para a criação visual. Translúcida, opaca, robustamente equipada com dispositivos tecno-digitais, enrugada ou lisa, as superfícies compõem o sujeito e ocupam o seu espaço, promovendo mudanças tanto na forma quanto nas subjetivações das informações. Tentou-se em breves palavras, mostrar como esses elementos têm constituído uma importância significativa nos dias de hoje, e, principalmente quando tratamos dessa superfícies digital/expandida, potencializada pela capacidade de distribuição e construção de informações globais, lembrando Castells (2008). Portanto, no espaço imaterial, essa superfície:

[...] permite incorporar todo tipo de elementos que suscitem fuertes sensaciones corporales: pringosas, húmedas, ásperas, secas, suaves, pilosas, elecéteras, Su potencia radica em marcar ciertos recorridos sobre La anatomia, destacar zonas de placer o displacer, y al fin rediseñar lós limites textuales Del cuerpo como um nuevo desnudo. (SALTZMAN, 2004, p. 65).

Portanto, simuladas, essas superfícies no espaço digital incorporam novas possibilidades de concretização que podem, em alguns casos, ocupar corpos e seus espaços. Isso já acontece em vários trabalhos artísticos, e nos próprios jogos de vídeo games, onde superfícies, as mais diversificadas ocupam o espaço binário do computador. Promovem trocas e sensações inúmeras àqueles que participam e interagem com sistemas operacionais complexos. No espaço virtual podemos simular e construir novas atmosferas para o corpo. No espaço gráfico do ambiente digital, os aspectos em relação às superfícies materiais podem ser manipulados gerando outras formas de evolução visual para materiais tradicionais, como o tecido, o papel entre outros. Isso significa que, dentro das estruturas binárias, podemos expandir as formas de concretização dessas superfícies que decoram ao mesmo tempo em que, personalizam o sujeito e os seus espaços cotidianos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AURÉLIO, Buarque de Holanda Ferreira. **Minidicionário Aurélio – O dicionário da língua Portuguesa.** português/português. São Paulo: Editora Positivo, 2011.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede.** Tradução de Roneide Venâncio Majer com colaboração de Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2008.
- DE KERCKHOVE, Derrick. **A pele da cultura.** – São Paulo: Annablume, 2009.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado:** por uma filosofia do design e da comunicação; Rafael Cardoso (org.); tradução Raquel Abi-Sâmara. – São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- GRAU, Oliver. **Arte Virtual:** da ilusão à imersão; tradução de Cristina Pescador, Flávia Gisele Saretta, Jussânia Costamilan. São Paulo: Editora UNESP: Editora Senac São Paulo, 2007.
- KRAUSS, R. (1978) “**The Expanded Field of Sculpture**”. In October vol. 8
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura;** tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.
- SALTZMAN, Andrea. **El cuerpo diseñado:** sobre La forma em el proyecto de La vestimenta. Buenos Aires: Paidós, 2004.
- YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema,** P. Dutton & CO., Inc, New York, 1970.