



## **Desvios críticos: códigos projetivos entre arte, arquitetura e design a partir da obra de Regina Silveira**

### ***Critical deviations: projective codes between art, architecture and design from the work of Regina Silveira***

**Juliana Pontes Ribeiro, Universidade FUMEC-BH/MG.**  
jpontes@fumec.br

#### **Resumo**

O presente artigo trata da dimensão metodológica da arte de Regina Silveira, em que se verifica a noção compartilhada de projeto entre a arte e diversas outras áreas projetuais, sendo que a arquitetura e o design foram tomados como exemplos permanentes neste estudo. Nesse contexto, o termo projeto é entendido, pelo viés metodológico, como recurso para a viabilização de propostas criativas e ações interdisciplinares. Nesse ponto, tangencia-se a noção de campo de conhecimento e a formação disciplinar dos territórios do saber formal. O pensamento interdisciplinar é tratado como recurso de ampliação da potência de um campo, assim como uma lógica de desvio, uma forma de reconfigurar a natureza original de determinados elementos nascidos em alguma tradição disciplinar específica. A ideia de desvio metodológico é trazida ao debate, de maneira ampla, por meio de exemplos de obras de artistas diversos além da própria Regina Silveira.

**Palavras-chave:** Design, Arquitetura, Arte.

#### **Abstract**

*This article deals with the methodological dimension of Regina Silveira 's art, in which the shared notion of design between art and several other design areas is verified, with architecture and design being taken as permanent examples in this study. In this context, the term project is understood, through methodological bias, as a resource for the viability of creative proposals and interdisciplinary actions. At this point, the notion of the field of knowledge and the disciplinary formation of the territories of formal knowledge are tangential. Interdisciplinary thinking is treated as a resource for expanding the power of a field, as well as a logic of deviation, a way of reconfiguring the original nature of certain elements born in some specific disciplinary tradition. The idea of methodological deviation is brought to the debate, in a wide way, through examples of works by artists other than Regina Silveira herself.*

**Keywords:** Design, Architecture, Art.

## Introdução

A incorporação nas artes plásticas de recursos projetivos compartilhados com campos como a arquitetura, a engenharia e o design, assim como de recursos expressivos em comum com o teatro e a dança, passa a ser uma característica específica da arte em meados dos anos 60. Esse trânsito metodológico intensifica o debate sobre a natureza do processo criativo e acontece a partir de um cenário que é caracterizado pelo “afrouxamento das categorias” e “o desmantelamento das fronteiras interdisciplinares”, como descreve Michael Archer (2001, p.61). Esse ambiente de trocas interdisciplinares generalizadas, entre diversas categorias de saberes, é apontado pelo autor como um fator decisivo para que a arte, a partir dessa época, passe a assumir muitos nomes e formas, como: Conceitual, Processo, Ambiental, *Body* e outros. Nesse período, por exemplo, os artistas da *Land Art* realizavam intervenções em ambientes externos, muitas vezes distantes dos centros urbanos, deslocando a obra dos seus espaços tradicionais de exibição devido à sua dimensão colossal e à intenção de interação com a paisagem. Por essas características, muitas vezes, esse tipo de trabalho só poderia ser acompanhado por meio de um discurso sobre o processo criativo, disponível em documentações visuais dos métodos usados pelos artistas. Archer (2001) mostra que esse procedimento resulta também de outro fator característico da época, que foi a disponibilidade e o acesso às tecnologias de gravação de sons e registro de imagens, essas últimas estáticas (fotos) ou dinâmicas (vídeos), através de câmeras portáteis individuais. Robert Smithson, por exemplo, utilizou algumas vezes métodos construtivos de engenharia em suas obras e também registros imagéticos do processo, pois dificilmente poderiam ser experimentadas ao vivo devido às suas dimensões, distância e dificuldade de acesso. Uma de suas obras mais conhecidas com essas características é a *Spiral Jetty* (1970), apresentada na FIG. 1, que exigiu procedimentos de cálculo e projeto para a adaptação de sua forma à sua escala final, de proporções colossais, e para o transporte e acomodação de pedregulhos e material terroso destinado à construção do seu caminho em espiral, semelhante a uma estrada, que avança sobre o *Great Salt Lake*, em Utah – EUA. O que passa a ser exibido em galerias para o público, nesses casos, é o método como obra, ou seja, os procedimentos metodológicos que geraram a obra registrados em filme, fotografia e desenhos esquemáticos.



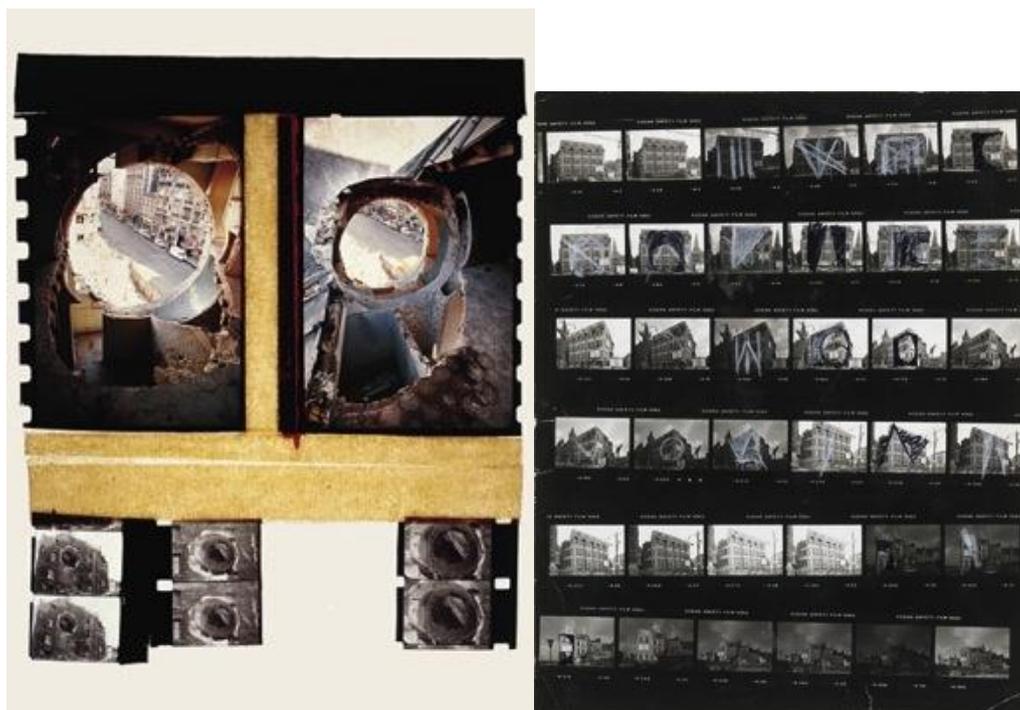
FIGURA 1 – Obra *Spiral Jetty*, do artista Robert Smithson, fotografada em épocas distintas, mostrando à esquerda sua forma inicial (1970) e à direita um dos momentos posteriores (2000) em que a ação da natureza provocou interferências e transformações em sua configuração original.

Fonte: disponível em <[http://www.robertsmithson.com/earthworks/spiral\\_jetty.htm](http://www.robertsmithson.com/earthworks/spiral_jetty.htm)> e <<http://www.diaart.org/sites/page/59/1382>>. Acesso em: 23 de fev. 2014.

O pensamento de Smithson, descrito por Archer (2001, p. 96), parte de uma “[...] teoria da relação entre um local particular no meio ambiente (que ele chamava de “sítio”) e os espaços anônimos, essencialmente intercambiáveis, nas galerias em que ele poderia expor (os quais chamava de “não-sítios”)”. Observa-se que esse pensamento continha em si uma noção de que os espaços físicos das galerias de arte eram programados e sem vida, pois a ideia de “não-sítios” pode ser associada a não-lugares, indicando espaços que não foram tomados pela complexidade de alguma dinâmica espontânea de vida natural ou social. Nas imagens mostradas na FIG. 29 percebe-se a pertinência desse questionamento, pois a transformação na paisagem que constitui a obra é algo de natureza incontável e fruto da dinâmica natural de interação entre a obra e o ambiente, ao passo que o vídeo da mesma obra exposto em uma galeria interfere nesse ambiente de forma planejada e controlada. Essas e outras reflexões do início dos anos 70 vão abrir portas para a exploração conceitual das relações entre arte e galeria, arte e espaço, arte como intervenção no espaço e o espaço como arte.

Um exemplo para a análise acerca das duas últimas relações citadas – a arte como intervenção no espaço e o espaço como arte – é o trabalho de Gordon Matta-Clark, que tem a arquitetura como ponto de partida para uma especulação sobre a possibilidade de intervenção da arte diretamente no espaço construído e delimitado por uma estrutura edificada. Matta-Clark, que é um arquiteto de formação, recorta desenhos e formas geométricas na estrutura de casas e prédios condenados, reconfigurando suas aberturas, entradas, conexões, divisões, como se um novo projeto arquitetônico fosse sobreposto ao já realizado e materializado pela construção. Esse exemplo expõe a motivação para o caráter interdisciplinar desse estudo: não importa o ponto de partida, seja um artista intervindo na arquitetura ou um arquiteto produzindo intervenções de natureza artística no espaço, o que interessa é o conhecimento que se produz na fronteira, potencializado justamente por seu caráter híbrido, fruto de um olhar reflexivo sobre o cotidiano que vislumbra um fazer inventivo para além das divisões das tradições científicas.

Assim como Robert Smithson, Matta-Clark também registra o seu processo criativo em vídeos e em imagens fotográficas (ver FIG. 2). Esses artistas criam estruturas e formas com proporções de natureza arquitetônica, demandando por isso mesmo uma lógica projetual similar à da arquitetura ou da engenharia. A ideia de gerar ou manipular espaços e estruturas tridimensionais em escala construtiva impõe a necessidade de recorrer ao cálculo e a outros recursos comuns às áreas exatas, que são tratados na arte com o mesmo rigor que nas áreas citadas, mas com propósitos muito distintos dessas.



FIGUR  
A 2 – Registro fotográfico da obra *Conical Intersect*, 1975, e estudos para *Office Baroque*, 1977, de Gordon Matta Clark.  
Fonte: Disponível em <<http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/artwork/5211>> e <<http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/artwork/5312>> . Acesso em: 23 fev. 2014.

Da mesma maneira, no processo criativo da artista plástica Regina Silveira identifica-se o uso metodológico constante de recursos projetivos comuns a outras áreas, tais como: esboços e croquis; estratégias gráficas digitais para a representação dos objetos de maneira bidimensional e tridimensional; conhecimentos e técnicas de perspectiva; a fotografia; o desenho vetorial; o desenho em escala aplicado em plantas arquitetônicas e imagens aplicadas em maquetes físicas. Portanto, além de aliar artes plásticas e arquitetura, as obras da artista reúnem, ainda, métodos e recursos estratégicos comuns ao campo de produção do design gráfico, o que reforça o caráter interdisciplinar desses híbridos.

No entanto, as estratégias metodológicas da artista Regina Silveira consolidam-se a partir de uma subversão das aplicações tradicionais de alguns códigos de linguagem e sistemas projetivos, para a sua utilização de maneira crítica em outro campo que não seja o da arte como, por exemplo, o da arquitetura. A história da arte conta com alguns exemplos de artistas que se valem desse tipo de subversão como recurso criativo, muitos deles contemporâneos de Silveira. A título de contextualização, pode ser citada aqui a artista americana Barbara Kruger que, no final dos anos 70, utilizou a linguagem publicitária e os veículos próprios da comunicação de massa – como *outdoors*, empenas de edifícios, cartazes, revistas e jornais – para exibir imagens que criticavam o consumismo e as discrepâncias do sistema capitalista (ver FIG. 3). A estética, as cores e a tipografia usadas eram semelhantes àquelas vistas tradicionalmente nas propagandas e campanhas do universo publicitário, mas faziam parte de uma imagem inédita, criada com mensagens e conteúdos de teor crítico e irônico, que formavam um contrassenso frente à lógica desse mesmo universo. O resultado desse tipo de estratégia é uma imagem dúbia, com a aparência reconhecidamente associada a um campo (o da publicidade), mas com sua lógica e sentidos carregados de um teor crítico a esse mesmo campo, justamente por responderem às demandas do campo da arte.



FIGURA 3 – Obras de Barbara Kruger: em photographic silkscreen/vinyl, 1987.  
Fonte: Imagens disponíveis em <<http://www.maryboonegallery.com>> acesso em 27 de outubro, 2014.

Um exemplo muito mais próximo de Regina Silveira foi o do artista argentino León Ferrari, graduado em engenharia na Universidade de Buenos Aires, que aproveitou o seu conhecimento em desenho técnico para áreas projetivas e aplicou no seu trabalho de artes plásticas. O artista conviveu com Regina Silveira, Julio Plaza e Paulo Brusky nos anos 70 em São Paulo, enquanto estava exilado no Brasil por causa da ditadura na Argentina e, devido a esse contato, experimentou o uso de fotocópias, videotexto e arte postal. Nessa época Ferrari produziu obras em heliogravura, para a série intitulada *Arquitectura da Loucura*, apresentando imagens que à primeira vista se assemelhavam à plantas arquitetônicas (FIG. 4), mas que apresentavam os símbolos tradicionais desse código dispostos a partir de uma lógica pautada pelo fluxo caótico das relações na vida contemporânea e não pela organização comum aos ideais projetivos da arquitetura.



FIGURA 4 – Série de 28 heliogravuras sobre papel, impressas em 2007-2008, de León Ferrari, chamadas *Arquitectura da Loucura*, realizadas originalmente entre 1980-1986.

Fonte: disponível em <<http://www.inhotim.org.br/inhotim/arte-contemporanea/obras/heliografias>> e <<http://www.escala.org.uk/events/exhibitions/leon-ferrari-the-architecture-of-madness>>. Acesso em março de 2014.

Nessas obras, o artista utiliza o recurso da planta baixa e dos símbolos universais da arquitetura criados para representar pessoas, mobiliários, divisórias, portas e fluxos na tentativa de inserir o caos que se instaura na vida real dentro da lógica de controle e organização dos ambientes urbanos e arquitetônicos planejados. Para Gabriela Salgado (2014) Ferrari utiliza a “pureza estéril do plano arquitetônico” no intuito de reforçar a contradição desses espaços mediante à real apropriação que se faz dele e que é apontada por sua arte. O uso do código projetivo aqui, a princípio, aparenta uma intenção de organização e planejamento do espaço

representado devido ao reconhecimento automático de uma linguagem associada à tradição do desenho de plantas baixas de habitações e espaços comerciais. No entanto, em uma observação atenta das imagens, percebe-se que as relações ali retratadas são desconexas e sem sentido, o que produz um estranhamento que contradiz essa tendência imediata de reconhecimento. Essa atitude artística estabelece uma crítica à automatização do cotidiano, representada por esses padrões de linguagem, que são também metáforas dos padrões arquitetônicos e urbanos que nos enquadram de maneira alienada em modos artificiais de organização dos espaços e da forma como vivemos e trabalhamos.

Regina Silveira também vai fazer um uso crítico da linguagem arquitetônica das plantas baixas de áreas internas das habitações e do seu uso publicitário como recurso de persuasão para venda imobiliária. Em 1995 ela produz um panfleto para intervenção pública intitulado *Pronto para Morar* (FIG. 5), entregue pessoalmente pela artista nos semáforos de São Paulo ao longo do evento Arte/Cidade 2, no qual ela apresenta plantas internas de apartamentos, aos moldes dos anúncios do mercado imobiliário, porém com imagens de ambientes absurdos tanto em termos de configuração dos espaços como na possibilidade (ou impossibilidade) de circulação e convivência. Nessa crítica à padronização dos modelos de morar, que imperam na grande maioria das habitações promovidas comercialmente em massa pelas grandes empresas de construção, Silveira também aponta para uma certa loucura. Enquanto León Ferrari tenta explicitar a incapacidade desses modelos projetivos estéreis em lidar com as dinâmicas incontroláveis da vida, Regina Silveira concentra-se nos jogos visuais possíveis com essa estrutura espacial, explicitando a alienação do aspecto humano existente nesses projetos. As plantas apresentadas trazem formas labirínticas, visivelmente perturbadoras e, por esse mesmo motivo, irônicas e intencionalmente críticas acerca dos enclausuramentos da subjetividade tramados nesses imóveis, ressaltados nos termos que a artista utiliza para classificar esses projetos paródicos: “inextensível”, “inexcedível”, “inexequível”.

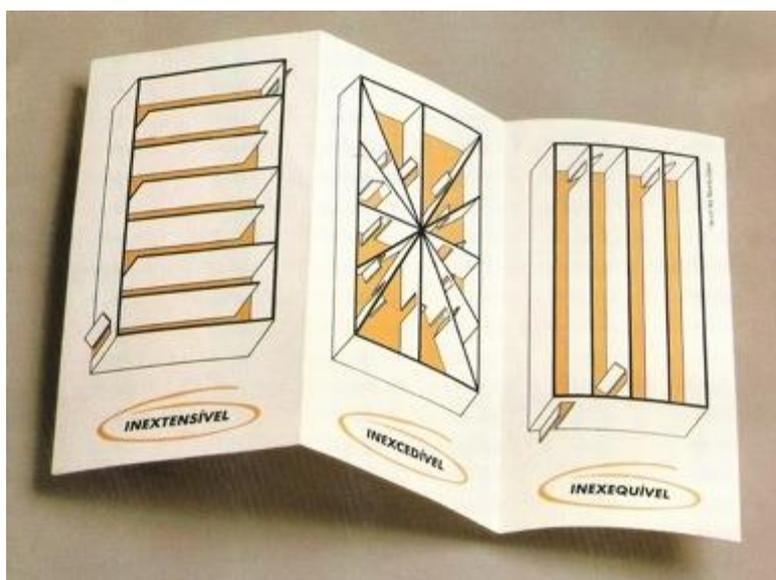


FIGURA 5 - Imagem do panfleto *Pronto para Morar*, 1995, apresentado em uma intervenção urbana de Regina Silveira no evento Arte/Cidade 2 em São Paulo.

Fonte: MORAES, Angélica de (org.). **Regina Silveira**: cartografias da sombra. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1995.

Nos exemplos dos dois artistas citados – Barbara Kruger e León Ferrari – e da própria Regina Silveira, verifica-se o deslocamento crítico de métodos e linguagens tanto do campo da publicidade para o campo da arte, quanto do campo da arquitetura também para o campo da arte. Esse trânsito entre diferentes campos do conhecimento em busca de recursos e procedimentos metodológicos que possam suprir as necessidades de uma determinada situação criativa em arte é um reflexo de uma demanda generalizada por pensamentos e ações interdisciplinares intensificada a partir da segunda metade do século XX. Esse contexto sociocultural, que alcança os dias atuais, carrega em si diversas manifestações de reação ao alto modernismo, associadas a termos como “pós-modernismo”, por exemplo, descrito por Fredric Jameson (2006) a partir da ideia de desconstrução de fronteiras e distinções, tal como a separação entre alta cultura e cultura de massa. Outro aspecto apontado por Jameson é a hibridização dos discursos teóricos – o que pode ser pensado como uma contaminação entre campos de conhecimento – referindo-se à impossibilidade de distinguir a natureza de muitos discursos teóricos que, dependendo do aspecto analisado, podem ser tratados como filosofia, ciência política, história, crítica literária ou sociologia: “Hoje em dia, cada vez mais, temos um tipo de escrita simplesmente chamada de ‘teoria’, que é, ao mesmo tempo, todas e nenhuma dessas coisas.” (JAMESON, 2006, p. 19). O que evidencia-se nessas palavras é a descrição de um tempo em que importa mais a busca por recursos discursivos entre campos do que a pureza ou fidelidade a um campo de origem. A necessidade de ações interdisciplinares acontece quando existe uma consciência das limitações da disciplina de origem em fornecer instrumentos plenamente capazes de resolver a complexidade dos problemas que surgem durante o processo criativo. Nessas condições é preciso, então, se abrir para outras disciplinas ou domínios em busca desse repertório de apoio. Observa-se que essa situação de trânsito pode gerar resultados híbridos, materializados em produtos ou projetos que conjugam referências de diferentes naturezas que, no entanto, destinam-se ao seu campo de origem enquanto obras finalizadas, sem deixar de ter valor crítico e cultural para os campos com os quais interagem em busca de ferramentas e suportes.

Portanto, uma obra de arte que se faz valer de plantas arquitetônicas, estruturas e superfícies de edificações, projetos técnicos, grafismos, impressões digitais e desenhos em perspectiva, como acontece no trabalho de Silveira, realiza sua vocação e intenção no seu campo de origem – a arte – não pretendendo tornar-se arquitetura ou design, mas afeta de maneira inevitável e lúcida os campos a partir dos quais tomou emprestado esses recursos, justamente por iluminar questões pertinentes a esses territórios através das interações que se estabelecem entre eles. Nesses encontros interdisciplinares torna-se possível gerar algum tipo de tensão nos paradigmas tradicionais dos campos envolvidos em direção a uma renovação dos modelos vigentes. Entende-se modelos vigentes aqui no sentido de modos de pensar ou lógicas de origem, e não só como recursos compartilháveis.

Em um texto no qual se estabelece uma discussão acerca da indagação enunciada no título *Design é arte?*, Agnaldo Farias (1999) aponta a mesma questão, mas em outra direção, expondo a partir do design questões relativas aos seus trânsitos interdisciplinares com a arte. Tomando esse princípio como argumento, o autor mostra que o objetivo funcional de um objeto não anula o valor da sua dimensão estética e nem a sua capacidade crítica enquanto produto cultural detonador de novas experiências e práticas realizadas na interação entre o sujeito e o objeto:

Um produto visual despojado como um logotipo pode ser dotado da mesma força de um haikai. Ikko Tanaka que o diga. Supor que ele tenha uma importância menor pelo fato de, por exemplo, representar uma empresa é um raciocínio tão absconso quanto supor que a Sistina não deveria ter a importância que tem por haver sido encomendada pela igreja. [...] Ademais, desde que Marcel Duchamp realizou o primeiro ready-made, ficou patente que um dos aspectos basilares da produção artística era o questionamento de suas fronteiras. Vale dizer que muito do que hoje se faz em nome da arte é contra as compreensões correntes do que seja arte. Vai daí que, discutir se design gráfico é arte ou não é perder-se em uma falsa questão. Discute-se a pertinência de um rótulo e, em contrapartida, perde-se de vista a densidade da dimensão estética de um determinado produto, uma dimensão que jamais poderá ser reduzida às demandas funcionais, sob pena de perder o seu interesse no âmbito da cultura. (FARIAS, 1999)

Pensando nas questões apontadas por Agnaldo Farias no texto citado acima, um outro exemplo de trajeto interdisciplinar em função do compartilhamento de recursos metodológicos e linguagens entre as áreas do design, arquitetura e comunicação deve ser lembrado aqui, que é o do *Archigram*. Esse grupo de arquitetos ingleses, formado nos anos 60, associava diferentes códigos e signos da sintaxe visual das mídias impressas (revistas e publicidade) com a sintaxe projetual da arquitetura (ver FIG. 6). O resultado era uma arquitetura sem obras construídas, apresentando projetos publicados na forma de um produto editorial, priorizando como postura crítica o pensamento imaginativo em lugar da produção de objetos arquitetônicos. Essa maneira de trabalhar demonstra um vínculo com a posição crítica da arte conceitual e tensiona o modelo tectônico vigente na arquitetura. Os projetos do grupo também servem para ampliar a discussão sobre a função de comunicação e a ideologia da sociedade industrial no campo da arquitetura.



FIGURA 6 – Imagens dos projetos *City Communications* e *Bar and Grill*, do grupo *Archigram* reproduzidas no catálogo da exposição *Living City* de 1963, publicadas também na *Living Arts Magazine*.

Fonte: Imagens disponíveis em <<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=37>> Acesso em 27 de outubro de 2014.

Para o *Archigram* o pensamento gráfico serviu como meio de representação de proposições urbanísticas e arquitetônicas de caráter utópico, que apresentavam um ideal de vida marcado pela corrida espacial e pelo avanço tecnológico. Seus projetos traziam a inserção de elementos da cultura pop (linguagem dos quadrinhos) e de recursos visuais da cultura midiática (recortes de publicações como revistas e jornais) como ruídos visuais para a tradição do desenho arquitetônico. Percebe-se, então, que os recursos gráficos escolhidos carregavam em si o reflexo ideológico da cultura de massa, pautada pela linguagem dos grandes veículos midiáticos, frutos da mentalidade industrial de produção em larga escala. Mas, ao mesmo tempo, essa linguagem atrelava aos projetos a visualização de formas de apropriação simbólica do espaço social, rompendo com o ideal projetivo de representação pura do objeto arquitetônico, que ficava contaminado pelo repertório visual e cultural de uma época. Para o *Archigram* a intenção não



era de apaziguar a invenção projetiva com a capacidade real de construir edifícios e planejar cidades, mas de recolocar em jogo os códigos arquitetônicos como potências criativas. Diante desse trabalho logo vem a pergunta: Isso é arquitetura? Mais uma vez, vale a reflexão de Agnaldo Farias sobre a pertinência de rótulos e classificações, em detrimento dos ganhos obtidos com a abertura de novas fronteiras para o pensamento em cada área envolvida.

Em um mesmo sentido, Regina Silveira assume claramente um pensamento interdisciplinar e estratégias de deslocamento quando aplica o desenho e técnicas do design gráfico de uma maneira que subverte os códigos projetivos e a destinação tradicional da arquitetura, fazendo com que as edificações nas quais a sua arte *site-specific* se instala ultrapassem o papel ou a noção tradicional de suporte em arte e sejam convocadas a participar da lógica da obra. A análise das obras de Regina Silveira pelo viés da interdisciplinaridade coloca em debate, portanto, o quanto o compartilhamento de meios, pensamentos, métodos e conceitos entre áreas pode ser visto, por um lado, como uma maneira de aumentar a intensidade da abordagem conceitual e estética dos seus temas particulares e, por outro, como uma forma de detonar pontos de incômodo e reflexão para as áreas que compartilham essas interseções. Torna-se relevante, para tanto, fazer um levantamento crítico desse aparato instrumental utilizado por Silveira, na tentativa de estabelecer um paralelo entre os modos de aplicação criados pela artista e os usos e funções originais dos mesmos na arte e em outros campos. Esse mapeamento, que será realizado a seguir, servirá para evidenciar os alicerces metodológicos sobre os quais a artista constrói a sua lógica de associação e aplicação das imagens em relação à arquitetura.

## O desenho como pensamento projetual

Em seu processo de produção de imagens destinadas à sensibilização visual das superfícies arquitetônicas, Regina Silveira inclui o desenho à mão, as ferramentas de produção digital de imagens e finalização de arquivos, além das técnicas de impressão gráfica para a reprodução em série (como por exemplo os recortes de vinil adesivo), muito usuais também no campo do design gráfico. Em entrevista, Regina Silveira ressalta essa faceta do seu trabalho e responde sobre o desenho e as técnicas de impressão em suas instalações:

Eu diria gráfica expandida, mais do que desenho – mas, se penso no sentido de desenhar como grafar, fazer inscrições e grafias com o que for, até com luz e sombras, posso ver a confluência entre os dois termos. Mas o que me atrai ainda mais a pensar na gráfica que no desenho é a ideia de matriz e de reprodutibilidade, e, mais ainda, a possibilidade do seu hibridismo com o imaginário digital, que expande cada vez mais os meios de produção de imagens. (SILVEIRA *apud* CAMERON, 2011, p. 113).

Comparando a sua fala e o seu trabalho, nota-se que os recursos de computação gráfica servem como uma ampliação das suas propostas de desenho, como afirma em entrevista à Angélica de Moraes: “Penso que meu trabalho é uma espécie de computação à mão. Ele tem processos muito compatíveis com o computador, como as distorções de imagens e a extensão de malhas.” (SILVEIRA In: MORAES, 1995, p. 86). Ao pensar o desenho por essa lógica, o termo “gráfica expandida”, utilizado pela artista, reforça o sentido de ampliação da ideia de grafar pelo

uso da via digital, o que permite várias maneiras de gerar, manipular, reproduzir e imprimir imagens com a exatidão, proporção e escala necessários para a sua plena realização e produção. Nesse caso é um recurso que facilita a aplicação do desenho como grafia em vários tipos de suportes, materiais e dimensões, principalmente os de natureza arquitetônica, permitindo também a produção de matrizes para a reprodução digital da imagem. Nota-se nesses depoimentos que a noção de “grafia” ou “gráfica expandida” usada pela artista vai de encontro com muitas práticas do campo do design, que pensa matrizes gráficas diversas que podem ser flexibilizadas para aplicações em diferentes suportes, com diferentes técnicas. O recurso de utilizar uma matriz para reprodução de imagens, presente nos primeiros anos da carreira da artista através das técnicas de gravura e agora por meio de tecnologias digitais, apontam para uma cumplicidade dessas práticas em relação à intenção de sensibilizar visualmente as superfícies dos objetos e espaços. Especificamente nesse sentido, a arte e o design de superfícies convergem estrategicamente na busca por meios possíveis de registrar dados visuais nas camadas visíveis do mundo construído, seja esse pensado na dimensão de um objeto ou de um edifício, criando interfaces sensíveis para intermediar as relação cotidianas. Nas imagens apresentadas na FIG. 7 estão alguns estudos digitais, realizados em softwares gráficos, pela equipe de designers que desenvolve a finalização computadorizada dos projetos da artista Regina Silveira. A ideia, que passou pelas observações e desenhos à mão de Silveira feitos no local de instalação da obra, se concretiza nas superfícies arquitetônicas a partir dessas montagens virtuais, em escala e dimensionadas para o ajuste exato nas plantas arquitetônicas, transformando o fazer manual físico-presencial da artista em exercício espacial gráfico-virtual em meio digital, pela via tecnológica de computadores e softwares.

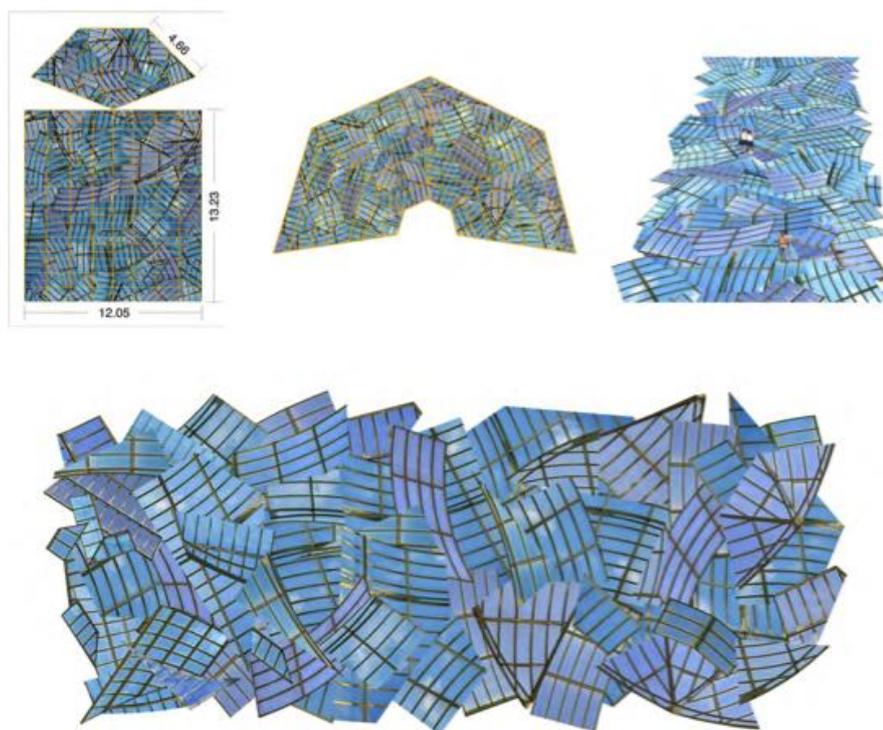


FIGURA 7 – Imagens digitais para aplicação no teto e chão do Palácio de Cristal em Madri, criadas em softwares gráficos a partir dos esboços de Regina Silveira e de fragmentos de imagens fotográficas dos vitrais do local.

Fonte: MONTEJO NAVAS, Adolfo. (Org.). **Regina Silveira**. Milano: Edizioni Charta, 2011, p.136.

Essas características associadas ao trabalho de Regina Silveira apontam, em primeiro lugar, para a utilização do desenho como método para investigar as possibilidades de encontro da imagens intuídas pela artista com o espaço, como a própria artista afirma: “[...] diversas possibilidades de formas que eu persigo vão ocorrendo-me [...] mas o que o meu desenho faz é investigar o que me é dado pela intuição.” (SILVEIRA In: MORAES, 1995, p. 68). Essa fala da artista é verificável nos seus esboços e croquis, que antecedem a produção digital das imagens, no entanto esse desenho investigatório acerca das imagens que habitam a mente da artista ganha personalidade e contornos específicos à medida que passa a habitar o lugar fictício despertado pela experiência com o espaço. Assim, percebe-se que aquelas imagens finais, feitas em desenho vetorial a partir de imagens mentais da artista, constituem uma linguagem própria da artista, que se define plasticamente pelo desenho digital de silhuetas negras simulando sombras ou de contornos na cor preta de figuras distorcidas, delineando o que pode ser pensado como um estilo reconhecível. Nesse sentido, temos um primeiro momento de desenho à mão, no qual Silveira experimenta o espaço graficamente, e um momento seguinte em que a sua equipe retrabalha esse esboço manual por meio do desenho digital em vetor para alcançar uma linguagem final e uma matriz gráfica para a reprodução dessa imagem no espaço por meio de tecnologias industriais. Ressalta-se, no entanto, que é pertinente entender nesses casos uma ausência de um traço pessoal se essa característica for pensada como o resultado da ação direta da mão da artista no objeto final, pois a digitalização do traço, necessária tecnicamente para intervenções na dimensão das edificações e estruturas de natureza arquitetônica, dissocia a imagem final do traço original da mão da artista. Mas a construção de uma linguagem de teor autoral permanece nessas obras pois foi pensada conceitualmente e não só em um embate com a execução do desenho. Mais uma vez nota-se uma convergência entre a arte de Regina Silveira e o pensamento em design e a arquitetura: o desenho é usado como estratégia projetual e a linguagem estética resultante é elaborada a partir de uma conceito ou uma imagem-conceito.

Essa despersonalização do objeto final da arte decorre da importância dada às etapas de concepção e planejamento da obra mais do que para a habilidade técnica do artista ou para a experimentação a partir do manuseio de materiais. A obra passa a ser planejada para a interação com o corpo/sentidos do observador/participante e não como produto da interação do corpo do artista com os materiais e suportes. O uso de materiais e tecnologias industriais desloca prioridades e produz uma tensão/atenção sensorial: sai o corpo do artista e entra o corpo do observador como foco de interação com a obra.

Esse pensamento projetual foi ampliado na metodologia da arte por influência do minimalismo e do conceito de “campo expandido”, que nas análises de Rosalind Krauss se refere às intervenções de arte que avançam sobre o espaço, fazendo deste um constituinte da sua linguagem. Retomado por Michael Archer (2001), esse conceito revela a complexidade dessa nova amplitude da arte, que se fundamenta mais em uma visão conceitual da obra do que em uma visão formal. Para trazer ao debate a arte conceitual, o autor cita Sol LeWitt, cujo pensamento esclarece também no presente estudo a necessidade da noção de projeto atrelada à combinação entre arte e espaço:

Na arte conceitual [...] a ideia ou conceito é o aspecto mais importante da obra. Quando um artista utiliza uma forma conceitual de arte, isto significa que todo o planejamento e as

decisões são feitas de antemão, e a execução é uma questão de procedimento rotineiro. A ideia se torna uma máquina que faz a arte. (LEWITT *apud* ARCHER, 2001, p. 70).

Essa explicação já apresenta o artista conceitual liberto do fazer manual durante a execução da obra, pois esta é projetada para que o uso de diversos recursos torne possível a sua realização, o que também já indica outro ponto essencial: a forma final materializada não é o elemento preponderante, podendo até não existir, e o ato criativo pode se mostrar muitas vezes pelo projeto ou ideia projetada, acessível por textos, esboços ou simulações. O método e as suas formas de documentação tornam-se a linguagem da arte. Nessa direção, Lawrence Weiner, de maneira bem incisiva, declara: “1. O artista pode arquitetar a peça. 2. A peça pode ser fabricada. 3. A peça não precisa ser construída.” (WEINER *apud* ARCHER, 2001, p. 78). A palavra “arquitetar” traz em si a dimensão da idealização e a referência ao ato de projetar, que se materializa na arquitetura e no design, por exemplo, pela execução terceirizada da obra ou pela produção industrializada. O que legitima um bom projeto nessas áreas é antes a ideia do que o resultado final construído ou concretizado, pois a ideia já carrega consigo o modo de fazer e a sua relação com os suportes e materiais. A ideia que conceitua um projeto não é uma abstração da realidade, mas uma projeção de uma realidade possível. Archer (2001) ainda lembra que, se não é obrigatória a apresentação da forma final projetada, o espectador passa a ocupar um lugar essencial, pois a obra só se materializa em sua mente, tornando-o ativo e, de algum forma, também corresponsável pela realização da potência da arte. Essa desmaterialização da arte, que a permite existir sem um objeto final, também detonou questionamentos sobre os espaços institucionalizados de exposição, que são os museus e galerias, pois alguns artistas passaram a utilizar inclusive os correios, jornais ou revistas para expor as suas ideias. Atuando nesse sentido, Regina Silveira produziu uma série de postais chamada *Inclusões em São Paulo*, em 1973. (CASTILLO, 2008).

Nota-se, então, em consonância com a análise de Angélica de Moraes (1995), que de um modo geral a obra de Silveira descende diretamente da arte conceitual, afirmação que é reforçada pela artista: “Sempre considero que o mais importante é o conceito, aquilo que se quer dizer, a imagem que se quer produzir, o significado que se quer elaborar. Os meios são apenas os meios [...]” (SILVEIRA *apud* MORAES, 1995, p. 85). Nessa linha de trabalho, como a própria artista afirma, torna-se vital estar aberto para a experimentação com meios variados, inclusive os meios eletrônicos, desde que sejam os mais eficazes para a realização das ideias e das intenções de projeto. Assim, ela associa o pensamento herdado da arte conceitual aos meios tecnológicos de produção e outros que Silveira considera meios não-artísticos<sup>1</sup>, o que significa, no seu caso, a criação de imagens a partir de matrizes digitais para gerar resultados em projeções dinâmicas ou impressões fixas em uma superfície. Ao considerar que existem vias produtivas não-artísticas, fica subentendido que ela identifica meios típicos ou tradicionais de produção no campo da arte, provavelmente ligados ao fazer manual da pintura, do desenho ou da escultura e não a uma reprodução tecnológica de imagens e formas através de técnicas mecanizadas, pensadas para uma tiragem seriada em sistemas industriais.

---

<sup>1</sup> Expressão usada por Regina Silveira no livro sobre a sua obra organizado por Adolfo Montejo Navas (2011, p. 111).

Se por um lado podemos concordar que, em tese, essas técnicas e tecnologias foram criadas para fins industriais, pois atendem à lógica desses sistemas, por outro, percebe-se que desde o experimentos de Duchamp, nos quais o objeto industrial passa a ser incorporado na arte, o entendimento dos meios, métodos e matérias-primas para o fazer artístico se vê ampliado em seu conceito e prática, o que deixa cada vez mais essa concepção de que existem meios típicos para a produção artística como um dado pouco preponderante na atualidade. Esse modo de trabalho criativo, mais conceitual e mental do que expressivo, que se vale de todo e qualquer recurso à disposição para melhor viabilizar uma ideia, é muito próximo da lógica do design e da arquitetura, pois fundamenta-se em uma grande preocupação com um processo metodológico embasado em uma pesquisa ampla de meios, técnicas e processos produtivos.

Em depoimentos, Regina Silveira afirma que boa parte da sua lógica conceitual é influenciada por uma herança de Marcel Duchamp e de seus *ready mades*: “[...] a aproximação da obra de Duchamp e, sobretudo, suas fontes conceituais e pseudocientíficas, foram quase revelações, que desencadearam reflexões importantes e estimularam com força a minha imaginação.” (SILVEIRA In: NAVAS, 2011, p.111). Nota-se que essa influência é perceptível essencialmente em sua lógica criativa, operada por enlaces conceituais acerca das ideias, imagens e espaço. Mas também, de um modo mais sutil, verifica-se essa presença em seus questionamentos acerca dos critérios para a definição do que é arte e de quais meios ela dispõe para criar; em sua ação de re-significar objetos do cotidiano deslocando-os de suas posições espaciais convencionais; e na eliminação do fazer artesanal do próprio artista na produção do objeto final pois esse pode ser fruto de mecanismos tecnológicos industriais operados por terceiros.

Dessa maneira, o desenho à mão é tratado por Regina Silveira como método e elemento instrumental para a realização das suas ideias que, somado à fotografia e ao desenho digital em vetor, participa de uma dinâmica de criação formada por múltiplas etapas, que exige um domínio técnico e tecnológico de todo o processo. No entanto, essa expertise técnica pode ser dividida com os profissionais que integram a sua equipe de finalização e produção de imagens, somados aos técnicos responsáveis pelos procedimentos de impressão. Nesse caso, o desenho se funciona primeiro como um estudo exploratório do espaço, de caráter pessoal e restrito à experiência da artista, para se tornar, em seguida, uma matriz de produção e reprodução de formas, alterada por terceiros para traduzir-se em modelos destinados à apropriação tecnológica, desapegando-se do traço original feito pela mão da artista:

Meus desenhos são uma perseguição do mundo das ideias, um acercamento de determinados tipos de soluções para visualidades. [...] Raras vezes, nos últimos anos, fiz desenhos que fossem uma finalidade em si mesmos. Eles são algo que eu gostaria de chamar de gráficos que conduzem a outros meios, a outros tipos de realizações no papel (como é o caso da gravura) ou no espaço tridimensional (como as instalações e objetos). (SILVEIRA *apud* MORAES, 1995, p. 62).

Para Regina Silveira a colocação de sua arte como um derivado de um conceito mental e um resultado de processos de execução projetados e controlados tecnicamente, com a participação de uma equipe, não elimina o aspecto subjetivo e intuitivo do seu trabalho. A especulação gráfica que a artista faz por meio do desenho à mão nas fases iniciais dos seus projetos pode ser considerada como uma projeção das motivações subjetivas que determinam o ponto de vista

pelo qual as imagens serão aplicadas nas superfícies de edificações, ambientes e objetos. Questionada sobre acaso e intuição por Angélica de Moraes, ela associa a dimensão subjetiva do seu trabalho à sucessão de formas que surgem em seu processo de investigação do espaço: “[...] aparece justamente quando as diversas possibilidades de formas que eu persigo vão ocorrendo-me.” Nessa afirmação fica evidente que essas figuras, quando não são fragmentos do próprio universo arquitetônico que compõe a obra, são imagens propositalmente recorrentes, presenças com as quais que ela lida de diversas maneiras, em diversos suportes e em diferentes contextos arquitetônicos. Portanto, essas imagens, que já são objetos de especulação da artista, podem ser compreendidas como intuições sobre o espaço: “Não sei como ou onde elas surgem – se na mente ou no olho –, mas o que meu desenho faz é investigar o que me é dado pela intuição. O acaso entra junto com a intuição” (SILVEIRA In: MORAES, 1995, p. 68). Seja por uma sensibilidade dada na percepção visual dos contornos físicos do ambiente ou por um ajuste mental das figuras às demandas racionalmente concebidas acerca do espaço, o que fica evidente nessas declarações é que muitas dessas imagens já habitam o seu imaginário e emergem no momento do desenho como o aspecto subjetivo da sua exploração espacial:

No momento em que a ideia é apenas o traço do lápis no papel, ela dá rédea solta à intuição. As sombras não são obtidas a partir de cálculos. Estes só são convocados depois de a resolução da forma responder ao conteúdo pretendido e apenas para transferir essa cartografia arbitrária ao plano (desenhos, gravuras, tapeçarias e recortes) ou ao espaço (objetos e instalações). (MORAES, 1995, p. 15)

Não é a distorção técnica da perspectiva ou geometria que gera o jogo de forças final. Este já é delineado e intuído pela artista quando ela experimenta unir as imagens que habitam sua mente com as possibilidades do espaço real, sendo a obra final realizada posteriormente, de forma objetiva e por meio de estratégias e técnicas digitais de representação. O desenho surge como recurso para a concepção das possibilidades de relação sensível entre uma imagem intuitiva e um objeto arquitetônico real para, em seguida, ser tecnicamente transformado em uma instalação capaz de materializar-se para habitar um espaço específico: “Como fica tudo perfeitamente determinado no projeto desenhado, no estágio seguinte, de ampliação e finalização, meu trabalho pode ser executado por assistentes.” (SILVEIRA *apud* MORAES, 1995, p. 69). O desenho torna-se o recurso instrumental para a exploração fenomenal do objeto arquitetônico pelo sujeito, que é impulsionada pela interação imagem-arquitetura. Nesse aspecto o trabalho de Regina Silveira se distancia da tradição conceitual nas artes plásticas que, conforme Sonia Salcedo del Castillo (2008, p. 202), “[...] buscava anular a relação sujeito/objeto”, negando a fenomenologia do objeto de arte. Ao recolocar o corpo do observador em jogo à medida que a exploração visual do espaço o solicita, seu trabalho soma o entendimento fenomenológico da relação entre corpo, obra e arquitetura à noção de conceito como diretriz criativa, organizando esses elementos por meio de uma lógica projetual como modo de conduzir o processo criativo.

Nesse sentido, Silveira propõe uma reaproximação entre a abordagem conceitual e o dado experiencial. Ao promover o encontro entre a arte e o espaço construído ela o faz a partir de uma ideia que não pode realizar-se como desenho ou como proposição conceitual somente, mas depende da ação interativa que se pretende fazer entre esses e o espaço construído pré-existente. É no desenrolar da experiência do sujeito que a densidade conceitual da obra passa a existir. A

arquitetura não é tratada como suporte para a intervenção gráfica, mas como um elemento formador do conceito da obra e ambos como elementos essenciais para a experiência fenomenológica promovida na presença do sujeito participante.

O que não se pode perder de vista em termos de método é que a concepção da obra em sua dimensão projetual é o resultado da experiência pessoal da artista no espaço. As formas intuídas, provenientes do seu repertório pessoal ou da própria arquitetura em questão, funcionam como conceitos para o projeto definitivo da instalação. A noção de conceito em um projeto pode ser entendida como uma diretriz que atribui sentido a todas as escolhas de linguagem que acontecem na execução das formas finais de um trabalho. O conceito é tomado como um parâmetro para a atividade de criação, responsável por balizar as escolhas semânticas que determinam as características estéticas e funcionais dos elementos que compõem um projeto. No caso de Regina Silveira, tanto seu imaginário quanto o espaço construído fornecem conceitos sintetizados em imagens – imagens-conceito – que orientam o encontro (ou desencontro) das formas com as condições estipuladas pelas delimitações espaciais de um dado lugar.

Essa utilização do desenho como estratégia de visualização de ideias é um recurso clássico nos processos projetuais por ser um procedimento recorrente e usual para materializar as possibilidades reais de acomodação das ideias nos espaços bidimensionais ou tridimensionais aos quais elas se destinam. Na tradição projetual, no entanto, mais do que formalizar o projeto, o desenho realiza o ajuste entre o plano mental, onde as ideias e conceitos nascem, e o plano material, realidade física que dá forma e condiciona a representação ou realização dos modelos pensados. Porém, Stéphanie Huchet (2012) mostra um contraponto a esse princípio na obra de Regina Silveira, afirmando que mesmo com visíveis interfaces com os campos da arquitetura e do design gráfico enquanto sistemas projetivos e de representação, a artista produz “uma forma de contra-tipo metodológico” em relação a essas áreas, pois compartilha com elas questões de projeto que indicam a noção de planejamento, esboço, escala, proporção, perspectiva e composição visual, porém o método de adaptação de layout ao espaço não foi usado para conter as formas nesse lugar (no sentido de adaptação ou integração), mas para criar um ambiente no qual as imagens, visualmente fora de controle, se proliferam (HUCHET, 2012). A partir desse raciocínio, é possível inferir que a relação entre o plano mental e o plano material em Silveira não se dá no sentido de um ajuste, como na tradição de projeto, mas no sentido de uma atividade exploratória. Como as suas ideias, na dimensão mental, já contêm em si a lógica do descontrole, suas imagens não se limitam à representação e adaptação de uma cena idealizada, mas expandem-se para um desenho investigativo, que reproduz essa lógica, ou seja, o conceito de exploração de uma realidade espacial. Existem imagens e ideias a priori, mas a cena final só se realiza no encontro articulado entre conceito, imagem e espaço, por meio de uma dimensão física de representação, que é o desenho.

### **Considerações Finais**

A compreensão da arquitetura para além do objeto construído, considerando os conhecimentos produzidos nos processos metodológicos de projeto, reflexão e crítica como

dados fundamentais para a formação do seu arcabouço, torna pertinente o questionamento sobre quais contribuições esses procedimentos interdisciplinares de Regina Silveira trazem para o processo criativo e para o pensamento arquitetônico, o que ultrapassa uma observação exclusivamente focada em como ela usufrui dos recursos provenientes desse campo. A princípio, ao experimentar uma nova sintaxe para os elementos da arquitetura suas instalações podem articular um novo entendimento do espaço ou mesmo do objeto arquitetônico para o sujeito. Fruto disso, temos em Silveira o que Montejo Navas (2011) descreve como “poética desmaterializadora” para se referir à potencialidade da obra da artista em transformar a natureza permanente e concreta da arquitetura por meio da ficção produzida pelas imagens: “As sombras, primeiro, e as enganosas projeções de luz, depois, são testemunho expressivo do combate em que a racionalidade (ou a técnica) se vê superada pela poética (a poiesis)” (MONTEJO NAVAS, 2011, p. 11). A visualidade de suas imagens intervindo nas superfícies das edificações e alterando a capacidade de percepção do espaço construído multiplica as possibilidades latentes da arquitetura original. Percebe-se aí o resultado de uma subversão metodológica, pois os recursos de interação entre a imagem e a edificação retiram do observador qualquer expectativa de estabilidade, solidez e concretude tradicionais ao objeto arquitetônico. Essa transgressão traz à tona indagações conceituais e metodológicas nas áreas da arquitetura e do design. Questões em sintonia com pensamentos projetuais não tradicionais e interdisciplinares já existentes nesses campos, que alavancam projetos que se aproximam mais das potências reais do espaço do que de imposições projetuais arbitrárias e descoladas dos ambientes reais.

## Referências

- ARCHER, Michael. **Arte contemporânea**: uma história concisa. Tradução Alexandre Krug, Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- ARCHGRAM. Disponível em <<http://archigram.westminster.ac.uk/project.php?id=37>> Acesso em março de 2018.
- CAMERON, Dan. Fantasmas. Uma entrevista com Regina Silveira. In: MONTEJO NAVAS, Adolfo. **Regina Silveira**. Milano: Edizioni Charta, 2011, p. 107-119.
- CASTILLO, Sonia Salcedo del. **Cenário da arquitetura na arte**: montagens e espaços de exposições. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- DIAART. Disponível em <<http://www.diaart.org/sites/page/59/1382>>. Acesso em: 23 de fev. 2018.
- ESCALA. Disponível em <<http://www.escala.org.uk/events/exhibitions/leon-ferrari-the-architecture-of-madness>>. Acesso em março de 2018
- FARIAS, Agnaldo. Design é arte?. In: **REVISTA ADG**. São Paulo: ADG – Associação dos Designers Gráficos do Brasil, nº 18, 1999.
- HUCHET, Stéphane Denis Albert René Philippe. Campo tectônico e campo “plástico” - de Gottfried Semper ao Grupo Archigram. Pequena genealogia fragmentária. In: MALARD, Maria Lúcia. (Org.). **Cinco textos sobre arquitetura**. Belo Horizonte: Editora UFMG - Col. Humanitas Pocket, 2005, p. 170-230.
- \_\_\_\_\_. Explosiva Fixa. In: **Regina Silveira**: Compêndio. Belo Horizonte: Museu de Arte da Pampulha, 2007.



\_\_\_\_\_. **Intenções espaciais:** plástica exponencial da arte, 1900-2000. Belo Horizonte: C/Arte, 2012.

INHOTIM. Disponível em <<http://www.inhotim.org.br/inhotim/arte-contemporanea/obras/heliografias>> Acesso em: 23 fev. 2018.

MARYBOON GALLERY. Disponível em <<http://www.maryboonegallery.com>> acesso em 27 de outubro , 2017.

MONTEJO NAVAS, Adolfo. **O outro lado da imagem e outros textos (A poética de Regina Silveira)**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2012.

\_\_\_\_\_. **Entreimagens**. In: CARDOSO, Olinta. **Ficções – Regina Silveira**. Vitória: Museu Vale do Rio Doce, 2007, p. 06-16.

\_\_\_\_\_. (Org.). **Regina Silveira**. Milano: Edizioni Charta, 2011.

MORAES, Angélica de (org.). **Regina Silveira: cartografias da sombra**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1995.

ROBERT SMITHSON. Disponível em <[http://www.robertsmithson.com/earthworks/spiral\\_jetty.htm](http://www.robertsmithson.com/earthworks/spiral_jetty.htm)> Acesso em: 23 de fev. 2018.

## Sobre o autor

Docente em tempo integral na Universidade FUMEC, nos cursos de graduação em Design e no Mestrado em Estudos Culturais Contemporâneos; Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela UFMG; Mestre em Comunicação Social pela UFMG; graduada em Belas Artes pela UFMG.

[jpontes@fumec.br](mailto:jpontes@fumec.br)