

As fronteiras entre o design e a arte

por Priscila Arantes

Graduação em Filosofia pela USP, autora de artigos na área de arte e de novas tecnologias. Doutoranda em arte digital no Programa de Comunicação e Semiótica da PUC-SP.

Professora das disciplinas de História da Arte e Tecnologia; Estética; Pesquisa e Desenvolvimento de Projeto dos cursos de Design Digital e Design de Embalagem da Universidade Anhembi Morumbi-SP.

Pesquisadora e crítica de assuntos ligados à história da arte, artes plásticas, estética e arte digital.

e Jorge Luiz Antonio

Graduação em Letras (Português e Inglês), autor de *Almeida Júnior através dos tempos* (1983), especialista em Literatura (PUC-SP/COGEAE), mestre em Comunicação e Semiótica (PUC-SP), autor de *Cores, forma, luz, movimento: a poesia de Cesário Verde*. Doutorando em poesia digital no Programa de Comunicação e Semiótica da PUC-SP.

Este artigo tem por objetivo refletir sobre a relação entre os vários tipos de design e a produção artística a partir do *corpus* teórico desenvolvido por Roman Jakobson em *Linguística e Poética* (1975). Neste ensaio o lingüista distingue diferentes funções da linguagem – entre elas a função referencial e a poética – que podem nos auxiliar a estabelecer distinções entre a prática do designer e a artística.

Função poética e função referencial

O que torna uma mensagem uma obra de arte é a pergunta que Roman Jakobson tenta responder em *Linguística e Poética* (1975).

Para o lingüista, o ato da comunicação é composto por elementos distintos (o remetente, o destinatário, a mensagem, o contexto, o contato e o código). A maneira como estes elementos se organizam define diferentes funções de linguagem:

“A linguagem deve ser entendida em toda a variedade de suas funções. Antes de discutir a função poética, devemos definir-lhe o lugar entre as outras funções da linguagem. Para se ter uma idéia geral dessas funções, é mister uma perspectiva sumária dos fatores constitutivos de todo processo lingüístico, de todo ato de comunicação verbal. O **remetente** envia uma **mensagem** ao **destinatário**. Para ser eficaz, a mensagem requer um **contexto** a que se refere (ou “referente”, em outra nomenclatura algo ambígua), apreensível pelo destinatário, e que seja verbal ou suscetível de verbalização; um **código** total ou parcialmente comum ao remetente e ao destinatário (ou, em outras palavras, ao codificador e ao decodificador da mensagem); e, final-

mente, um contato, um canal físico e uma conexão psicológica entre o remetente e o destinatário que os capacite a entrarem e permanecerem em comunicação. Todos esses fatores, inalienavelmente envolvidos na comunicação verbal, podem ser esquematizados como se segue:

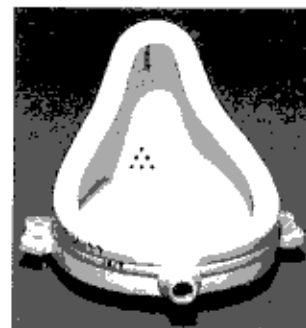
contexto	
remetente	mensagem destinatário
<hr/>	
contato	código

Cada um desses fatores determina uma diferente função da linguagem. Embora distingamos seis aspectos básicos da linguagem, dificilmente lograríamos, contudo, encontrar mensagens verbais que preenchessem uma única função. A diversidade reside não no monopólio de alguma dessas diversas funções, mas numa diferente ordem hierárquica de funções. A estrutura verbal de uma mensagem depende basicamente da função predominante.” (Jakobson, 1975: 122-123)

Para este ensaio, duas funções da linguagem nos interessam: a função referencial e a função poética. A primeira, aquela que tem “um pendor para o referente, uma orientação para o contexto, para aquilo do que se fala”, se refere à prática do designer. Já a segunda, aquela que coloca o enfoque na mensagem, na maneira como se fala de algo, à prática artística.

Entre o design e as artes plásticas

Durante um bom tempo considerou-se artísticas apenas aquelas obras que se expressavam por meios consagrados como a pintura, escultura e arquitetura. A partir do início do século 20, os artistas começaram a buscar novos meios e técnicas que pudessem expressar o espírito da sociedade industrial em desenvolvimento. Por outro lado, os movimentos de vanguarda, ao quererem questionar a estética tradicional, romperam com a idéia da arte enquanto objeto museológico, procurando muitas vezes fundir a arte com a vida.



Fonte, 1917
Marcel Duchamp

Quando Duchamp inventa seus *ready mades* – como é o caso de *Fonte* – retirando do seu universo rotineiro objetos e produtos produzidos em série e nomeando-os de arte, as fronteiras entre a arte e o design começam a se misturar. Com este ato Duchamp não só balança os alicerces do fazer artístico, colocando definitivamente em xeque o conceito de que a arte é representação de algo (mimese), mas também a figura do artista, que agora não mais “faz” a obra, apenas retira um objeto de um universo e o coloca em outro.

O fato é que um objeto, um urinol, por exemplo, pode ser ao mesmo tempo uma obra de arte e um objeto de design. Poderíamos nos arriscar a dizer que o urinol, sob o enfoque do design, é considerado

enquanto produto, feito em série e que tem uma determinada funcionalidade. No segundo caso, como obra de arte, é utilizado enquanto instrumento para se passar uma idéia – o processo de mercantilização da produção artística. Ao mesmo tempo, ele é colocado fora de seu contexto habitual, exposto num museu para ser “contemplado” por um determinado público. Enquanto

objeto industrial, a sua função é pragmática, utilitária, referencial. Quando ele deixa de ser um objeto de uso comum, ele vai ser visto como um símbolo, uma metáfora que sugere idéias, provoca sensações, estranhamento, tornando-se objeto artístico.

Dentro deste mesmo espírito, os surrealistas fazem uso de uma série de objetos do uso cotidiano. Este é o caso de *Lobster Telephone*, desenvolvido por Salvador Dalí, uma das grandes figuras do movimento surrealista. Nesse trabalho o artista se utiliza do telefone, mais precisamente de um modelo desenvolvido em 1929, o Neophone, da Siemens, originalmente feito em baquelita preta – um dos primeiros telefones moldados em plástico. Mas no trabalho do Dalí o enfoque é muito menos no uso referencial do telefone, um objeto que tem uma determinada forma para facilitar o ato comunicativo, do que na sua desconstrução.

Embora já nos anos vinte, sobretudo com o dadaísmo, futurismo, construtivismo russo e surrealismo, os



Lobster telephone,
1936
Salvador Dalí

artistas tenham buscado utilizar novos meios para expressar suas idéias, foi na década de sessenta que a expansão dos meios artísticos ocorreu como manifestação generalizada. Vários fatores contribuíram para essa mudança. Com a crescente industrialização os produtos gerados em série sofrem crescente estetização e passam a competir com os objetos artísticos. Há um progressivo desenvolvimento da tecnologia que provoca uma mudança substancial em todos os aspectos da sociedade. Vários teóricos argumentam que na arte pós-guerra ocorre uma crise do objeto de arte. O

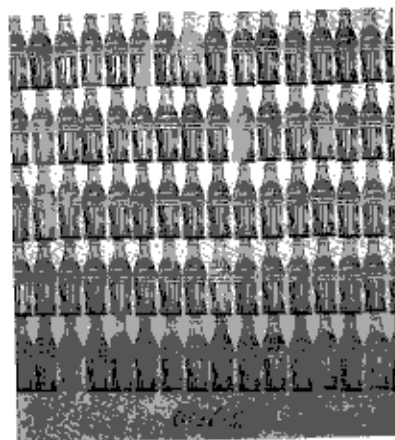
desenvolvimento tecnológico substitui o objeto individual e artístico pelo produto anônimo, padronizado, repetido em série. A partir daí as fronteiras entre a arte e o design começam a ficar cada vez mais fluidas.

É dentro desse contexto que podemos citar *Sanita*, realizada em 1966 pelo artista pop Claes Oldenburg. Este trabalho nos lembra a *Fonte*, de Duchamp: deixa, dessa forma, evidente o processo de estetização dos objetos do cotidiano e da aproximação crescente entre a arte e o produto de design no movimento pop.

O logotipo da Coca-Cola foi criado por Frank Robinson, que elaborou tanto as letras em *spencerian*, quanto o brilhante texto colocado abaixo “deliciosa e refrescante”. Sob o ponto de vista do design, podemos



Sanita, 1966
Claes Oldenburg



Green Coca-Cola
Bottles, 1962
Andy Warhol

destacar a forma da garrafa bem como seu logotipo: aspectos que nos conduzem ao referente ou contexto da mensagem: Andy Warhol e vários artistas pop irão utilizar a garrafa de Coca-Cola, mas nesse caso não para fazer referência ao refrigerante, mas para denunciar ou evidenciar a máquina de consumo da sociedade capitalista.

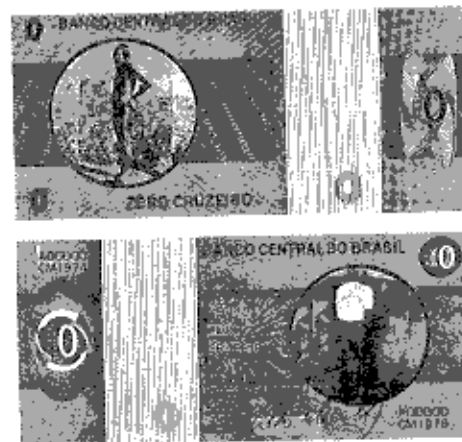
Inserções em circuitos ideológicos: projeto Coca-Cola, desenvol-

vido pelo artista brasileiro Cildo Meireles nos anos setenta, é outro exemplo de como a garrafa de Coca-Cola pode ser utilizada como crítica ideológica. A idéia do trabalho era a de escrever mensagens nas garrafas do refrigerante, como, por exemplo, 'Yankees go home!', para devolvê-las à circulação.

Em *Zero Cruzeiro* (1974/78), no espaço gráfico onde os bancos emissores do dinheiro ilustram com efígies de heróis nacionais, símbolos da riqueza e poder, Meireles abre medalhões com um índio e um interno de hospital psiquiátrico, índices das relações entre capitalismo e esquizofrenia estudados por Deleuze e Guatari. São dois extratos marginalizados da sociedade brasileira, confinamentos em territorialidades especiais: a reserva indígena e a instituição psiquiátrica.



Inserções em circuitos ideológicos:
projeto Coca-Cola, 1970
Cildo Meireles



Zero Cruzeiro
1974/1978
Cildo Meireles

Nos anos sessenta é a vez do Minimalismo, movimento norte-americano que fundiu produto industrial com a prática artística a partir das influências da arte pop. Composições modulares e objetos industriais incorporados à prática artística foram a tônica deste movimento. Um bom exemplo é o trabalho *Lever*, de Carl André: 137 tijolos refratários estendendo-se a 11,5 metros no chão de uma galeria. Mais uma vez poderíamos perguntar o que faz o tijolo ser um objeto industrial em um caso e um objeto artístico em outro: a funcionalidade e a experimentação com a linguagem. No primeiro caso, o tijolo está sendo destinado para construir casas; no segundo, a problematização diz



Lever, 1966
Carl André

Entre o design e a poesia visual

O poema visual *Clichetes*, de Philadelpho Menezes (1984), é um exemplo de como a função conotativa e referencial de uma propaganda pode ser substituída por uma função poética, ou, ainda, de como o design gráfico pode se tornar uma obra de arte: “num símbolo de consumismo mastigado, descobrem-se, ironicamente mascarados, a foice e o martelo estilizados no “C” de *Clichetes*, demonstrando a forte presença do estranhamento humorístico na poesia de montagem intersignica.” (Menezes 1991: 171)

O logotipo, fartamente usado com função referencial, “tem que dizer às pessoas o que elas já sabem através de

respeito à questão espacial. Ao colocar 137 tijolos no chão, o observador teria que se deslocar para ver a obra, dando início ao que atualmente conhecemos por instalações. A preocupação de Carl André era a de trabalhar com uma nova configuração espacial que instigasse o visitante a percorrer a obra.

Poema sem título,
1984
Philadelpho Menezes



um ato gráfico, podendo ser esse ato tanto um desenho geométrico quanto um desenho gestual: o logotipo da Rede Globo é um círculo dentro de um círculo, e o das Diretas Já, duas pinceladas lado a lado.” (Azevedo 1998: 40)

A transgressão do logotipo faz dele um recurso expressivo, como é o caso do poema visual de Márcio Almeida que utiliza uma série de logotipos, entre eles o da Shell. Dessa forma, o artista denuncia, poeticamente, o fato de o Brasil estar tomado por empresas multinacionais.



Multinacional
1981
Márcio Almeida

Entre o design e as mídias digitais

Atualmente, a fronteira entre a arte e o design tem se tornado cada vez mais tênue, principalmente com o advento das novas tecnologias e a revolução da informática, que tornou o computador acessível, de modo cada vez mais intenso, à criação e à reprodução de imagens a artistas e designers. Tentar definir o que faz um site da Web ser artístico ou não é tarefa difícil, já que a arte via Web estabelece uma verdadeira troca com sua versão de arte aplicada: o Web Design. Enquanto alguns designers buscam fazer que seus sites, com fins comerciais e funcionais, ofereçam um aspecto mais expressivo e autoral, os artistas que tra-



Máquina
Philadelpho Menezes

balham com tecnologias numéricas colocam seus trabalhos na Web e buscam soluções no design, no tratamento de imagens e nos mesmos softwares utilizados pelos designers.

O CD-Rom é, por excelência, um produto industrial colocado no mercado para armazenamento de dados e informações, e utiliza-

do por uma série de designers com fins comerciais. Contudo, uma série de artistas tem utilizado de forma poética e artística esse novo suporte, como é o caso de *Interpoesia*, de Philadelpho Menezes e Wilton Azevedo. Este é um projeto duplamente importante no país: além de ser um dos primeiros CD-Roms de poesia hipermídia interativa no Brasil, criou, dentro do contexto mais geral da poesia digital, um novo conceito: o conceito de interpoesia, um tipo de poesia, como diz Menezes, "em que sons, imagens e palavras se fundem num processo intersignífico".

Em *Máquina*, Menezes faz uma revisitação digital de seu poema visual que leva o mesmo nome. O poema tem como imagem uma máquina de calcular. Mas neste caso o enfoque do trabalho não é no objeto máquina de calcular, mas na metáfora do processo de digitalização da poesia no mundo contemporâneo. Na medida em que o usuário clica nos números da calculadora, eles vão escrevendo a palavra poesia, numa

espécie de metalinguagem do processo de criação poética do mundo contemporâneo: de uma poesia digitalizada que reclama a intervenção do usuário.

Outro CD-Rom que merece destaque é *Valetes em Slow Motion*, trabalho de Kiko Goifman, que aborda o sistema carcerário reunindo sons, textos, vídeos e imagens virtuais sobre a violência, a promiscuidade, a religiosidade, o conflito e a morte nas prisões brasileiras. Com o propósito de simular uma "prisão imaginária", o CD-Rom constitui-se de 12 ambientes através dos quais o artista procura passar ao usuário a sensação de quem está preso. Um dos pontos fortes do projeto é a mistura de registros e mídias. Temos aí imagens em vídeo, cinema, televisão, que se misturam em um mesmo suporte, exponenciando o hibridismo tão característico da linguagem digital. Hibridismo, aliás, reforçado pela maneira como o artista aborda o sistema carcerário: não só através de depoimentos de presidiários, mas também com a inclusão de obras de arte de artistas brasileiros que fazem referência ao tema da violência.



Valetes em
Slow Motion,
Kiko Goifman
Jurandir Müller
Lucas Bambozzi

Bibliografia

- ALMEIDA, Márcio. *Multinacional. Dimensão: Revista Internacional de Poesia*, Uberlândia, MG, 1992, ano XII, nº 22, p.49.
- ANTONIO, Jorge Luiz (2000-2002). *Brazilian Digital Art and Poetry on the Web*. Disponível em: <http://www.vispo.com/miso/BrazilianDigitalPoetry.htm>. Acesso em 2 set. 2002.
- ANTONIO, J. L. & ARANTES, Priscila (2002). *II Mostra Interpoesia. Revista Galáxia*, nº 3.
- ARANTES, Priscila (2001). *The poetics of interpoesia*. Disponível em: <http://digitalmedia.upd.edu.ph/dm/2001/arantes.html>. Acesso em 2 set. 2002.
- _____. (2002). *Bienal de São Paulo flui em tempo real na Net*. *Jornal Folha de S.Paulo*.
- ARAÚJO, Avelino de. *Abrapalavra*. Natal, RN, Plexada, 2001.
- AZEVEDO, Wilton. *Os signos do design*. SP, Global, 1996. (Contato Imediato).
- _____. *O que é design*. SP, Brasiliense, 1998. (Primeiros Passos 211).
- BERGER, John et al. *Modos de ver*. Trad. Ana Maria Alves. SP, Martins Fontes, 1987. (Arte & Comunicação 3).
- CABANNE, Pierre. *Marcel Duchamp: engenheiro do tempo perdido*. Trad. Paulo José Amaral. 2.ed. SP, Perspectiva, 1997. (Debates 200). Original francês.
- CAMPOS, Haroldo de. "Comunicação na poesia de vanguarda". In: _____. *A arte no horizonte do provável*. SP, Perspectiva, 1977. (Debates 16), p.131-154.
- CAPPARELLI, Sérgio & GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. *Ciberpoemas*, 2000. Disponível em: <http://www.ciberpoesia.com.br>. Acesso em 2 set. 2002.

- CHALLUB, Samira. *Funções da linguagem*. 7.ed. SP, Ática, 1995. (Princípios 119).
- DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. Trad. Jefferson Luiz Camargo. SP, Martins Fontes, 1991. (Coleção A). Original inglês.
- GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. "Design gráfico e produção de sentido". In: Marcelo Pimenta et al., *Tendências da Comunicação 2*. Porto Alegre, RS, L&PM / RBS, 1999. (Cursos de Comunicação da PUC-RS, UFRGS, ULBRA, UNISINOS), p.138-143.
- Ciberpoesia*, s.d. In: <http://www.ciberpoesia.com.br/zoom>
- JAKOBSON, Roman. *Linguística e Comunicação*. 8.ed. Trad. Izidoro Bilkstein e José Paulo Paes. SP, Cultrix, 1975. Original inglês.
- MENEZES, Philadelpho. *Poética e visualidade: uma trajetória da poesia brasileira contemporânea*. Campinas, SP, Ed. Unicamp, 1991. (Viagens da Voz).
- _____. *Roteiro de leitura: poesia visual e concreta*. SP, Ática, 1998.
- MENEZES, Philadelpho & AZEVEDO, Wilton. *Interpoesia*. SP, Universidade Presbiteriana Mackenzie / Estúdio de Poesia Experimental da PUC-SP / FAPESP, CD-Rom, 1997-1998.
- READ, Herbert. *História da pintura moderna*. trad. Álvaro Cabral. SP, Circulo do Livro, s.d. Original inglês.
- VANOYE, Francis. *Usos da linguagem: problemas e técnicas na produção oral e escrita*. Trad. e adap. de Clarisse Madureira Sabóia. SP, Martins Fontes, 1987. (Ensino Superior). Original francês.
- VALLIAS, André. *Antologia Laborintica [poema em expansão]*, 1996. Disponível em: <http://www.refazenda.com.br/alecr/>. Acesso em 2 set. 2002.