

A chave e a fechadura: da origem do design a suas linhas de fuga

The lock and the key: from origin of design to its lines of flight

BORGES, Maria Lucília; Doutoranda; PUCSP
luciliaborges@yahoo.com.br

Resumo

Quando o som passou a fazer parte do universo do *design*, tornou-se necessário investigar em que medida o *design* mudou de natureza e escapou ao seu lugar comum, visual, para se desterritorializar em espaços virtuais como o espaço da música. Este artigo propõe apontar que não se trata de uma ruptura ou de um salto de um universo espacial para um universo temporal, mas de uma evolução *a-paralela* que perpassa (e preexiste) a história do *design* ou da música.

Palavras Chave: *design*; evolução *a-paralela*; ressonância.

Abstract

When the sound became part of the design universe, it became necessary to investigate how the design has changed its nature and fled from its common visual place to desterritorialize in virtual spaces like the space of music. This article proposes pointing out that this is not a rupture or a jump from a spacial universe to a temporal universe, but an aparallel evolution that pass through the history of design or the history of music.

Keywords: *design*; aparallel evolution; resonance.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

"Sempre falamos da chave do problema, nunca da fechadura"

Jean Luch Godard (*Notre Musique*)

Houve um tempo em que o *design* foi concebido para ser a “chave” comum que abriria as portas da compreensão das artes plásticas do século XX. Mas antes de ganhar as configurações de “chave” seu “protótipo” já havia sido esboçado na Revolução Industrial, quando a produção mecanizada substituiu a produção de objetos manufaturados, e, conseqüentemente, a concepção e realização de objetos por um criador individual.

Embora tenha havido movimentos importantes como *Arts & Crafts*, *Aesthetic Movement*, *Jugendstil*, *Art Nouveau*, *Deutscher Werkbund*, *Construtivism*, *De Stijl*, foi com a *Bauhaus*, no início do século XX (1919-1933), que o *design* se consolidou como uma disciplina capaz de unir aspectos intelectuais, práticos, comerciais e estéticos.

Após um longo período de *l'art pour l'art* o *design* surgiu como “uma nova linguagem visual que substitui conceitos individualistas, como ‘gosto’ e ‘sentimento’ por conceitos de valor objetivo” (GROPIUS, 1972: 88). Para Gropius (1972) o *design* seria como um denominador comum que faltava à compreensão das artes plásticas naquele período.

Se a Revolução Industrial e a produção mecanizada marcaram o nascimento do *design*, a chamada “Revolução Tecnológica” ou “revolução das tecnologias da informação e comunicação” (QUÉAU, 2001: 462) e o surgimento de termos como cibercultura, virtual, inteligência artificial, tecnologias da inteligência, ciberart etc. podem ser considerados um novo marco na história do *design*.

Enquanto os artistas exploravam novas possibilidades e questionavam as noções de espaço, um novo espaço começava a surgir, deslocando as questões do espaço para o tempo. Esse novo espaço, o *ciberespaço*, começou a ser esboçado em 1969, quando surgiu “a primeira rede de computadores a longa distância, a ARPANET, fundada pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos (DOD) através de sua Advanced Research Projects Agency (ARPA)” (WERTHEIM, 2001: 164). A partir da década de 70 os nós, daquilo que passou a ser chamado rede, começaram a crescer, de proporções pequenas a proporções incalculáveis já no final de 1998, quando se deu o início da “inflação ciberespacial” após a criação da NSFNET, base do que hoje conhecemos como Internet. (Cf. *Ibidem*, 165)

Ao ligar espaços e pessoas geograficamente distantes, através da rede Internet, rompe-se as fronteiras geográficas, anteriormente conhecidas no mapa, para criar uma outra cartografia além dos limites estabelecidos pelas leis da física. Do espaço físico de Newton e Einstein migra-se para uma outra dimensão, o *espaço virtual*, cuja matéria é a “imaterialidade”¹ dos bits e bytes e não forças e partículas físicas.

A “imaterialidade” desse novo espaço resulta em mudanças de paradigmas em vários níveis, que vão da relação do homem com a máquina (questão que vem desde a Revolução Industrial) à própria noção de humano, que eleva o homem à condição de máquina, definido por seu *código de informação* e não mais pelos átomos do seu corpo.

Abolidas as fronteiras geográficas, rompe-se também as fronteiras entre as linguagens, os opostos (tempo, espaço, som, imagem, música, *design*, olhos, ouvidos, sólido, líquido...) são agora *ressonantes*.

Com o avanço da ciência e tecnologia distinções categóricas entre “artes do tempo” e “artes do espaço”² deixam de fazer sentido à medida em que o som invade territórios outrora

¹ *Imaterialidade* não quer dizer o oposto de materialidade, usamos aqui mais no sentido de *energia*.

² As distinções entre artes do tempo e artes do espaço foram lançadas pelo historiador italiano *Ricciotto Canudo*, em 1911, que incluía nas artes do espaço a arquitetura, a escultura e a pintura, e nas artes do tempo a música, a poesia e a dança. (Bernard BLISTÈNE e Yann CHATEIGNÉ. “O sujeito, entre Fenomenologia e Memória Histórica”, in *Um Teatro sem Teatro* [cat. exp], Museu Coleção Berardo, Lisboa, 2008)

apenas visuais, no momento em que o *design*, antes “chave óptica necessária à compreensão das artes do século XX” (como pretendia Gropius), apropria-se, paulatinamente, de matérias “imateriais” como o som para produzir (e produzir-se) objetos cada vez mais incorpóreos, que se manifestam no tempo, não no espaço.

Não há mais dois “mundos” ocupando posições opostas, mas “mundos” que se relacionam o tempo todo, *singularidades* que se estendem até as vizinhanças de outras singularidades, tornando-se difícil definir uma linha de separação, uma linha limite. Limites que não são mais delimitados nem mesmo pelos sentidos, uma vez que eles próprios entrelaçam suas funções à medida em que a tecnologia (e não somente) potencializa o ouvido e o tato e inverte suas antigas relações. O corpo todo e não apenas os olhos são convocados à experiências fascinantes, desde que descobrimos que sua extensão vai além das janelas do olhar.

Embora o *design* tenha estado por muito tempo subordinado ao “sólido” e à visão, o ouvido enfim parece se desvelar e mostrar-se em sua “liquidez”. O olho que “escuta” encontra o ouvido que “vê”. O *design* não apenas “vê”: ouve e toca.

Como se dá essa passagem do *design visual* para o *design virtual* é a pergunta que não quer calar. Pergunta cuja resposta responde à nossa pergunta anterior: *como a música ressoa no design*, e o *design*, na música? O que resulta desse encontro, dessa relação?

A primeira tentativa de entender essa relação foi pela *semelhança*, tentando encontrar algum elemento ou característica que fosse comum entre eles: *o que do design existe na música? O que da música existe no design?* (O ruído no design gráfico de David Carson e o ruído na música de John Cage; as partituras auditivas de György Ligeti e o próprio design gráfico, por exemplo). Foi preciso olhá-los isoladamente, cada qual em seu lugar, um de cada vez, com a intenção de depois juntar estas semelhanças (ou as diferenças, se fosse o caso) mas afastando-se assim do principal conceito envolvido nesta abordagem: a *relação*, que ocorre sempre pelo *meio*, como o *rizoma* de Deleuze e Guattari.

As relações aqui são muito mais por *ressonância* (como um *ressoa* no outro) do que por *semelhança* ou *diferença* (como um se assemelha ou difere do outro), porque as *semelhanças* geram fenômenos de imitação ou assimilação e não se trata de um *fazer como*, “sequer algo que estaria em um, ou alguma coisa que estaria no outro, ainda que houvesse uma troca, uma mistura, mas alguma coisa que está entre os dois, fora dos dois, e que corre em outra direção” (DELEUZE e PARNET, 1998: 15).

Uma vez que não se trata aqui de opostos (nem de semelhantes), mas de *ressonantes*, arriscamos afirmar de antemão que não se trata simplesmente de uma passagem de um a outro, de um deslocamento, ou de um salto, mas, antes, de uma *mistura* que preexiste (enquanto potência) à uma história do *design* ou da música. É essa mistura que distingue “o lugar da solda ou do corte, o sulco onde a ligação se ata e se aperta” (SERRES, 1993: 4), é ela que *ressoa* entre uma coisa e outra (entre o visual e o virtual do *design* e entre este e a música), porque ela é a *tangência comum* entre eles, o *terceiro* pelo qual transitam, onde tudo se encontra, “como se tudo tivesse pele”, diria Serres (2001: 77).

Olhando para trás vemos que em dado momento da história o *design* se desterritorializa e escapa ao seu antigo território, visual, para ocupar outros universos onde o olho, a visão e o espaço não são mais os protagonistas. Podemos constatar também que o som já esteve presente na Bauhaus através de Oscar Schlemmer (e o *Ballet Triádico*) e Paul Klee, um, focando o som no espaço, o outro, tornando-o visível no espaço da tela, ambos ainda com questões espaciais, embora a idéia do tempo os perpassasse. Mas enquanto as questões que permeavam a arte se deslocavam, gradativamente, do espaço para o tempo, particularmente com o advento do novo espaço virtual (o ciberespaço), uma *linha* invisível (mas potencial)

perpassava, imperceptível, desde sempre, entre aquilo que constitui uma história do *design* e uma história da música.

Entre esses dois universos que todo mundo vê corre esta *terceira linha*. Uma linha dobrada, misturada, *indiscernível*, que perpassa a história (e preexiste a ela) e constrói uma geografia. Linha que é na verdade um bloco, *bloco de sensações*, que se torna visível à medida em que, com a tecnologia, sua potência deixa de ser apenas uma possibilidade e se torna real, como em *Messa di Voce* e *Hidden Worlds of Noise and Voice*, de Golan Levin e Zachary Lieberman, obras nas quais tornam real o sonho de Paul Klee (*tornar visível forças que não são visíveis*).

Nesse sentido, uma história do *design* ou da música pautada na história dos objetos torna-se então dispensável, porque o que está em jogo não são os objetos mas os *devires* que passam entre eles e nos quais eles se instalam, não um termo que se torna o outro ou toma o lugar deste, mas a *relação*, o *encontro*, a *ressonância* entre eles, “um único devir, que não é comum aos dois, já que eles não têm nada a ver um com o outro, mas que está *entre os dois*, que tem sua própria direção, um bloco de devir, uma *evolução a-paralela*.” (DELEUZE e PARNET, 1998: 14-15; grifo nosso). Assim, o *design* segue como denominador comum, mas, desta vez, do lado de cá da “fechadura”.

Referências

BLISTÈNE, B. e CHATEIGNÉ, Y. O sujeito, entre Fenomenologia e Memória Histórica. In: **Um Teatro sem Teatro** [cat. exp], Museu Coleção Berardo, Lisboa, 2008.

DELEUZE, G. e PARNET, C. **Diálogos**. *Dialogues*. São Paulo: Editora Escuta, 1992. Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro.

GODARD, J. L. **Notre Musique**. França/Suíça, 2004. 80 min, Color.

GROPIUS, W. **Bauhaus: Novarquitetura**. *Architektur*. São Paulo: Perspectiva, 1972. Tradução: J. Guinsbrug e Ingrid Dormien.

QUÉAU, P. Cibercultura e info-ética. In MORIN, E. (org). **A religião dos saberes: o desafio do século XXI**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

LEVIN, G. et al. In: **Messa di Voce**, 2003. (<http://www.tmema.org/messa/>)

LEVIN, G. e LIEBERMAN, Z. In: **The Hidden Worlds of Noise and Voice**, 2002. (<http://www.flong.com/projects/hwnv/>)

SERRES, M. **Filosofia Mestiça**. *Letiers-Instruit*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993. Tradução: M. Ignez Estrada.

_____. **Os cinco sentidos**. *Les cinq sens*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001. Tradução: Eloá Jacobina.

WERTHEIM, M. **Uma história do espaço de Dante à Internet**. *The pearly gates of cyberspace: a history of space from Dante to the Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2001. Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges.