

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUCSP

Maria Lucília Borges

DESIGN DESEJANTE

A DOBRA COMO ESPAÇO E(NTR)E

Doutorado em Comunicação e Semiótica

Tese apresentada à Banca Examinadora,
como exigência parcial para obtenção do
título de Doutor em Comunicação e
Semiótica, pela Pontifícia Universidade
Católica de São Paulo, sob a orientação da
Profa. Dra. Maria Lucia Santaella Braga.

são paulo - 2 0 0 8

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Aos meus sobrinhos, para que os sonhos não adormeçam...

O relacionamento mestre/discípulo é o relacionamento entre uma lagarta e uma borboleta, amizade entre uma lagarta e uma borboleta. A borboleta não consegue demonstrar que a lagarta é capaz de transformar-se em borboleta; não existe uma maneira lógica de fazê-lo. Mas a borboleta pode provocar um anseio na lagarta– e isso é possível. (Osho)

A todas as “borboletas” que despertaram em mim o desejo de voar e aquelas com as quais voei em meio a tempestades (d)e flores, o meu mais sincero *muito obrigado*.

Em especial,

Lucia Santaella
Dorival Rossi
Martin Kaltenbrunner
Álvaro Barbosa

CNPq, CAPES, FAPESP

e D. Onofra, a mais sonora das “borboletas”

design desejante [resumo]

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. Uma vez que o que os define é a *potência*, que os torna possíveis e passíveis de se atualizar como som, imagem, imagem-movimento, imagem-pensamento... partimos do princípio de que música e *design* não apenas podem ser de mesma natureza como podem ocupar os mesmos territórios. Não nos detemos exatamente na “obra acabada”, na música deste ou daquele compositor ou num produto de *design* em particular, mas no que antecede sua atualização: a *potência maquínica*. Para tanto, foi necessário esboçar uma cartografia do conceito *design* a fim de demonstrar que o *design* está potencial e conceitualmente inscrito na música, uma vez que carrega no próprio nome a *potência de futuro* (o *projectil*). Se *design* é *projectil*, é dotado de uma *potência de projeção*. Se estamos aqui tratando de potências, de poder de afetar e ser afetado (como mostra Espinosa), e se *tudo é fluxo* e está em *processo* (como afirma o físico David Bohm), essa potência de projeção é uma *potência de produção*, e se a produção é do universo das máquinas, podemos afirmar que *tudo são máquinas* (como também afirmam Gilles Deleuze e Félix Guattari), do objeto ao sujeito, dos seres vivos aos não vivos, da biosfera à mecanofera. O que define uma máquina (segundo Humberto Maturana e Francisco Varela) são as *relações* que produz dentro ou fora dela, e não os elementos que a compõem ou a função à qual é destinada. São estas relações que nos interessam aqui. As relações que uma máquina (viva ou não) é capaz de produzir, os *afectos* e consequentes sensações que ela é capaz de disparar, o poder (potência) de afetar e ser afetado, a *produção como processo* que “excede todas as categorias ideais e forma um ciclo que se refere ao desejo enquanto princípio imanente” (como dizem Deleuze e Guattari). O desejo, tal como abordamos (segundo Deleuze e Guattari), não se restringe ao humano, assim como as máquinas não se restringem ao universo da técnica/tecnologia. O corpo é máquina, assim como as máquinas são corpos. Corpos e máquinas são “seres vivos”. Aqui o vivo é fluxo, é tudo o que é dotado de uma *vontade de potência* (como diz Nietzsche), de um poder de afetar e ser afetado, e suas relações dinâmicas. Vivo é tudo o que se conserva na continuidade do fluxo. É sensação. Inclui-se nesse *tudo* não as máquinas de produção de consumo (industriais), mas as máquinas de produção de desejo, *máquinas desejantes*, onde o produto é a própria *produção de produção* e onde a produção é processo, *produção desejante*. É pela sensação que a máquina “vive”, uma “vida” que se prolonga para além dos limites da máquina, atravessa gerações e se conserva nos objetos e sujeitos, potenciais de sensação. Assim, a partir de um conceito de arte como *máquinas desejantes* buscamos encontrar a *partícula elementar* dos *projecteis* (música e *design*) desdobrando a linha de devir que perpassa (e preexiste enquanto potência) a história do *design* ou da música.

design desajante [abstract]

ABSTRACT

When sound came to be part of the design universe, it became necessary to investigate in what measure design has changed its nature and has escaped from its (visual) “common place”, so as to deterritorialise in virtual spaces such as the space of music. We start from the principle that music and design not only can be of same nature as they can occupy the same territory, since what defines them is potency, what renders them possible and passive of actualise as sound, image, image-movement, image-thought.... We do not exactly study the “finished piece” in the music of this or other composer, or even a particular design product, but that which precedes its actualisation: *machinic potency*. In order to do so, it was necessary to sketch out a cartography of the concept of design so as to demonstrate that design is potentially and conceptually inscribed in the music, since it carries in its own name the future potency (the *projéctil*). If design is *projéctil*, it bears a potency for projection. If we are here dealing with potencies, with the power to affect and being affected (as shown by Spinoza), and if *all is flux* and is in *process* (as stated by David Bohm), then this projection potency is a *production potency*, and if production is of the universe of machines, we can then state that *everything is machines* (as also stated by Gilles Deleuze and Félix Guattari), from the object to the subject, from the living being to the non-living, from the biosphere to the mechanosphere. What defines a machine (according to Humberto Maturana and Francisco Varela) is the *relations* it produces within or without, and not the elements that constitute it, or the function to which the machine is ascribed. These are the relationships that interest us here. The relationships that a machine (living or not) is capable of producing, the *affects* and the consequent sensations that it is capable of triggering, the power (potency) of affecting and being affected, *production as process* that “exceeds all ideal categories and forms a cycle that refers to desire as immanent principle” (as stated by Deleuze and Guattari). Desire, in the sense adopted here (according to Deleuze and Guattari), is not restricted to the human, as machines are not restricted to the universe of science/technology. The body is a machine, and as machines are bodies. Bodies and machines are “living beings”. Here, the alive is flux, the living is one that has a *will for potency* (as stated by Nietzsche), a power to affect and be affected, and its dynamic relationships. Living is everything that is conserved in the continuity of the flux. It is sensation. Machines for the production of consumption (industrial) are not included within this *everything*, but, instead, we include all desire producing machines, *desiring machines*, where the product is the very *production of production* and where production is process, *desiring production*. It is by sensation that machines “live”, a “life” that stretches beyond the machine’s limits, crosses generations and is conserved within objects and subjects, potencies of sensation. Thus, from the concept of art as *desiring machines* we seek to find a *elementary particle* of the *projectiles* (music and design), unfolding the line of becoming that perpasses (and preexists as potency) the history of design or of music.

design desejante [sumário]

15	introdução
21	capítulo 1: a chave e a fechadura: da origem do design a suas linhas de fuga
25	1.1. a chave
29	1.2. a fechadura
37	1.3. pelo buraco da fechadura: entrevendo possibilidades
47	e(ntr)e a chave e a fechadura
49	capítulo 2: da história à geografia: cartografias do design, desejo
54	2.1. design projectil
70	2.2. de.sign
72	2.3. design acontecimento
87	capítulo 3: geografia das relações: música e design como potências de futuro
115	capítulo 4: agenciamentos maquínicos: e(ntr)e o virtuo-design e o act-design
127	4.1. o mais profundo é a pele
141	4.2. todo agenciamento é de desejo
149	4.3. espaço do olho que escuta
151	4.4 as moscas têm a voz nas asas
166	4.5. pulso, logo existo
179	conclusão
191	bibliografia

design desajante [introdução]

INTRODUÇÃO

A música e o *design* já não se distinguem como duas potências isoladas ocupando campos distintos. Assim como (tal como nos conta Michel Serres):

“A água e o ar se avizinham de uma camada espessa ou delgada de evaporação, o ar e a água se tocam em leito de bruma. A terra e a água se casam na argila e na lama, juntam-se num leito de barro. A frente fria e a frente quente deslizam uma por cima da outra sobre um colchão de turbulências (...)” (SERRES, 2001: 76)

o som, matéria-prima da música, transita entre imagens que se transmutam em sons num espaço que dá a entrever o vazio. Sons e imagens, como ondas sonoras e luminosas que se entrelaçam, passam a ocupar ou antes a se entrecruzar num espaço vibrátil, constituído da mesma matéria de que são feitos: vibração, frequência ativa, movimento.

Embora a princípio “estrangeiros” entre si, música e *design* não apenas podem ser de mesma natureza como podem ocupar os mesmos territórios. Aqui, “invasão de território” não resulta em “guerra”, mas em um jogo cujo único ganhador é aquele que é afetado por eles.

Música e o *design* não apenas se “tocam”, fundem-se numa “figura andrógina” sem que se possam distinguir as vizinhanças, lugares ou bordas onde um começa e o outro termina (SERRES, 1993: 4).

“Não se trata, como se sabe, diante de semelhante mistura, de passagem de um corpo dentro dos interstícios vazios de um outro, caso em que haveria sempre continente e conteúdo. Mas sim da fusão íntima e em todos os pontos dos dois corpos. A ação dos corpos.” (ROSSI, 2003: 109)

A esse corpo mesclado, “compósito e misturado”, demos o nome de *design desejante* como uma potência *entre* a música e o *design*. Uma potência que não

é uma coisa nem outra mas um entre os dois. Está na fronteira ou é a própria fronteira entre a música e o *design*, uma fronteira onde o contorno é imperceptível porque até o próprio contorno é antes borrado ou rasgado para que um “sopro” lhe conceda a vida.

Não se trata, entretanto, de um “entre” como “meio” ou traço que separa uma coisa e outra como se se passasse de um lugar a outro simplesmente (“Isto seria assim se o meio se reduzisse a um ponto sem dimensão” – SERRES, 1993: 12), mas de um *e(ntr)e* como potência “que os arrasta um e outro numa evolução não paralela, numa fuga ou num fluxo em que já não se sabe quem corre atrás de quem, nem para qual destino” (DELEUZE, 1992: 61). Ir de um domínio a outro implica mudança de natureza, não apenas mudar de margem mas abandonar qualquer domínio, sem no entanto, apagar por completo o que se foi (“Esqueceu, obrigatoriamente, mas mesmo assim se recorda”, como diz Michel Serres – 1993: 13).

O *design desejan*te, múltiplo e universal (“aquilo que embora sendo único verte em todos o sentidos”- Ibid: 14), não está somente na fronteira entre a música e o *design* mas na fronteira mesma da música e na fronteira do *design*, em tudo o que escapa ao formalizado, ao programa, ao repetitivo. Está no limite da forma, no que se transforma, nos espaços de articulação dentro da própria música e nos espaços de relações do *design*, “habitando as duas margens e vagando no meio” (Ibid: 13).

É nesse *e(ntr)e*, lugar onde as forças adquirem velocidade (DELEUZE e GUATTARI, 1995: 37), que se dão as ressonâncias entre a música e o *design*, onde é possível buscar traços de um no outro e as forças que ecoam entre si.

O *e(ntr)e* a música e o *design*, *design desejan*te, é um virtual que se atualiza como música ou como *design*, ou *na* música e *no design*, mas é também uma *possibilidade* que pode ou não se realizar nas matérias ou nos corpos, “um atual que permanece possível e que não é forçosamente real” (DELEUZE, 1991: 175). É *sensação em si, acontecimento inexprimível* que “ocorre num espaço em que nenhuma palavra nunca pisou”, como diria Rilke (2001: 25)¹.

Esse pensamento conduz a um viés “não unificado” das coisas que não mais se configuram segundo uma ordem “começo-meio-fim”, num sentido linear, mas convergem ou “divergem” em vários sentidos numa sobreposição de tempos.

Esta noção implica que a realidade não estaria necessariamente subordinada ao que vemos com os olhos, ao que ouvimos com os ouvidos, ao que tocamos com as mãos. Nós vemos em parte com os olhos, mas não exclusivamente, diz Win Wenders em *Janela da Alma* (2001), “felizmente a maioria de nós é capaz de ver com os ouvidos, de ouvir e ver com o cérebro, com o estômago e com a alma”. Para os cientistas Karl Pribram e David Bohm (in WILBER, 1995: 13), estaríamos lidando com uma *realidade sensorial*, “organizada” no domínio das frequências, uma realidade além do espaço e do tempo, constituída apenas por eventos. Estes, uma vez emergidos de frequências que transcendem tempo e espaço, não precisariam ser transmitidos pois são “potencialmente simultâneos e onipresentes” (WILBER, 1995: 12). Para os autores, haveria uma realidade primeira, “uma realidade metafísica, subjacente ao universo material e que lhe dá origem” (WILBER, 1995: 18).

Esse novo paradigma reflete uma “*ordem dobrada*” como uma nova possibilidade para (*descre*)*ver* a realidade, o que implica, em contrapartida, “o aspecto desdobrado das coisas” (WILBER, 1995: 12). A *dobra* e a *desdobra*, sendo esta não o contrário da outra “mas segue a dobra até outra dobra” (DELEUZE, 1991: 18), uma vez que as relações não são feitas de opostos nem de semelhantes mas de ressonantes. A realidade se encontraria, segundo o físico David Bohm (1980), “dobrada” sob as aparências, no “andar de baixo”, para citar Deleuze (1991: 14), “perfurada de janelas” que desencadeiam vibrações e ressonâncias entre os dois “andares” e traduzem em “sons os movimentos visíveis de baixo” (Ibid: 15).

Se adotarmos como noção de realidade a ótica dobrada das coisas - na qual o olho não seria uma lente passiva, um receptáculo de imagens, mas algo ativo capaz de ouvir e de tocar, um “lugar” (ou um “não-lugar”) de onde as coisas saem transformadas pela imaginação, pelo conhecimento, pelo pensamento, pelos desejos – o próprio *design* do cérebro, labirinto que dobra-se e desdobra-se, não comportaria uma estrutura departamentalizada e “arborescente” pois, segundo Deleuze e Guattari (1995: 25), ele “não é uma matéria enraizada nem ramificada”. É uma multiplicidade na qual as informações se distribuem como num *holograma*.

O que faz do cérebro uma multiplicidade é “a descontinuidade das células, o papel dos axônios, o funcionamento das sinapses, a existência de microfendas sinápticas, o salto de cada mensagem por cima destas fendas (...)” (Ibid). Para o neurocientista Karl Pribram (in WILBER, 1995: 13,14),

“Uma misteriosa propriedade, tanto do holograma, como do cérebro, consiste na distribuição das informações por todo o sistema, com cada fragmento codificado para produzir as informações do todo. (...) Um padrão de distribuição semelhante ao de um holograma também explicaria como uma memória específica não possui uma localização bem-definida mas se encontra espalhada por todo o cérebro.”

Uma vez que o *design* do cérebro passa a ser visto sob uma ótica aberta e ressonante, a música e o *design*, assim como a filosofia e a ciência, “entram em relações de ressonância mútua e em relações de troca” (DELEUZE, 1992: 156). Essas trocas aconteceriam nos intervalos (assim como as trocas de informações cerebrais), por “dom ou captura”, onde a música e o *design* seriam “espécies de linhas melódicas estrangeiras umas às outras e que não cessam de interferir entre si” (Ibid). Não haveria, portanto, dois “mundos” já que, segundo Deleuze, “não se pode saber onde acaba o sensível e onde começa o inteligível”, mas singularidades que se estendem até as vizinhanças de outras singularidades numa ordem espaço-temporal que vai ao infinito (DELEUZE, 1991: 114-115). No mesmo sentido, o “intervalo”, o “corte” ou a “fenda”, que “separa” uma coisa e outra, não constituiria uma lacuna ou “ruptura” mas uma continuidade (Ibid).

Estamos aqui tratando de uma música e um *design* diagramáticos, ou ainda, *biogramáticos*, que se encontram no “espaço do olho que escuta”, um espaço direcional e aberto que toma “todas as direções, prolongável em todos os sentidos, ainda que esse espaço tenha um centro” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 181): um *espaço liso*. Segundo Deleuze e Guattari,

“o espaço liso é ocupado por acontecimentos e hecceidades, muito mais do que por coisas formadas e percebidas (...). Enquanto no espaço estriado as formas organizam uma matéria, no liso materiais assinalam forças ou lhes servem de sintomas. É um espaço intensivo, mais do que extensivo, de distâncias e não de medidas” (Ibid: 185)

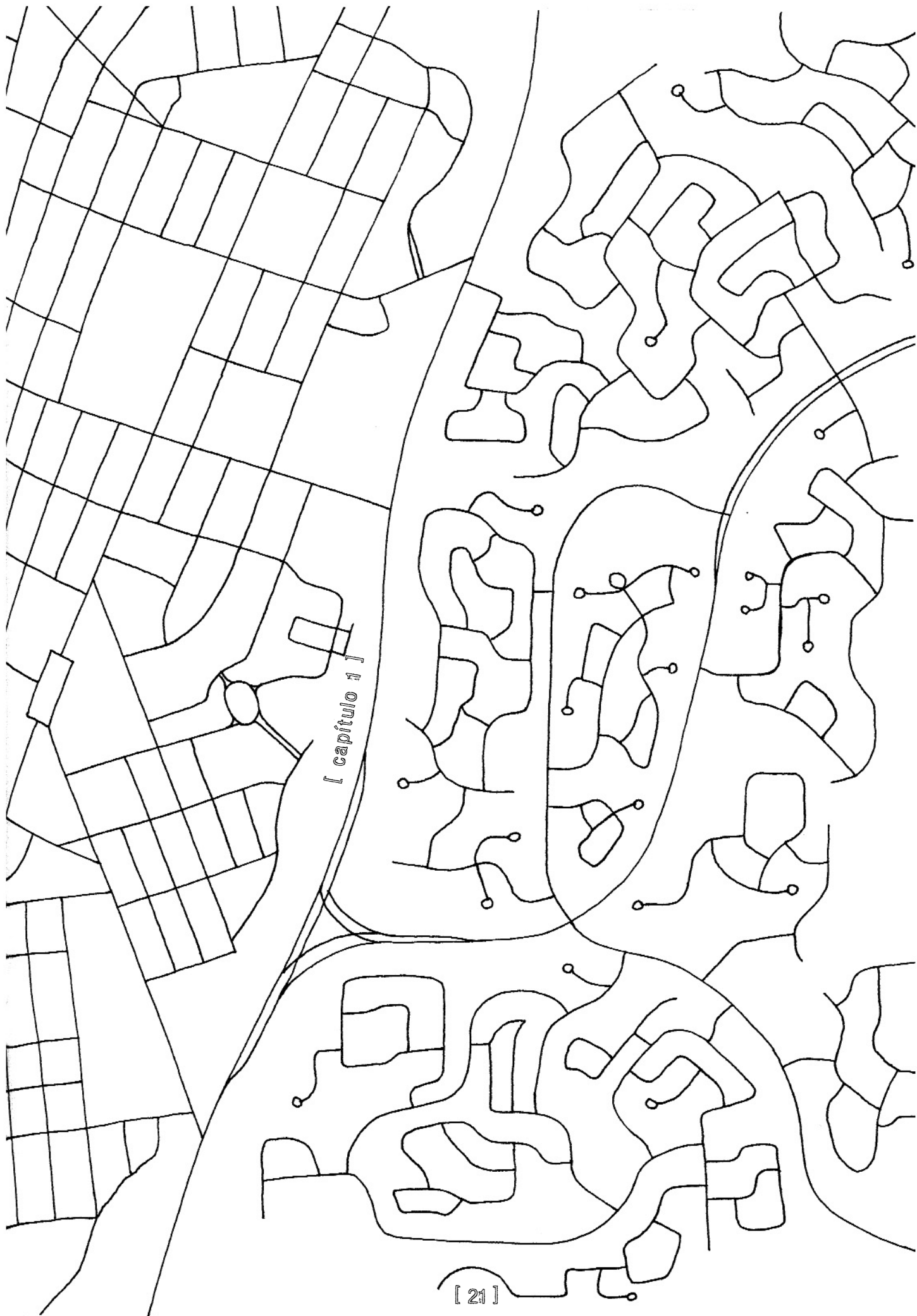
Um espaço onde os pontos de “encontro” ou de “fusão” são sempre nômades, e como tal, permanentemente móveis, nunca permanecendo no mesmo lugar em relação aos outros. Estão inteiramente na multidão e ao mesmo tempo completamente fora. (DELEUZE e GUATTARI, 1995: 42)

Assim como “todo intervalo formiga de possíveis” (SERRES, 1994: 259), as páginas desta tese foram “tecidas” com possibilidades, possibilidades de encontros entre potências, *potências sensíveis*. Para tanto, a fim de expurgar qualquer equívoco, partimos de uma contextualização do conceito *design*, para a partir daí compormos nossas “variações sobre o mesmo tema”.

Falo sempre no plural, porque não se trata aqui da tese da lucília como ser *uno*, mas da tese de uma multiplicidade de “cabeças” (ainda que em profunda solidão), as visíveis e as invisíveis, aquelas que aqui estão nas *n* citações devidas (ou indevidas), na bibliografia lida ao acaso dos desejos, e aquelas que não se sabe quem são ou porque não se lembra, ou porque numa estranha mestiçagem se tornaram um *duo* ou um *poli* sem nome, sem referência. Como diria Deleuze, é uma solidão extremamente povoada, povoada de encontros, os quais desejanamente foram aqui agenciados.

Mais do que escrever palavras, o que tentamos aqui foi “tecer” conceitos, “apoderando-nos” das “vozes” dos filósofos Gilles Deleuze, Félix Guattari, Michel Serres, Baruch de Espinosa, Friedrich Nietzsche, bem como do poeta Fernando Pessoa, dos compositores Pierre Schaeffer, François Bayle, John Cage, Silvio Ferraz e tantos outros, para “costurar” as idéias de um com o pensamento do outro, o “estilo” de um com o “devir-outro” do outro, e ter ao final, mais do que uma “colcha de palavras”, um *patchwork de pensamentos*.

¹ “As coisas estão longe de ser todas tão tangíveis e dizíveis quanto se nos pretenderia fazer crer; a maior parte dos acontecimentos é inexprimível e ocorre num espaço em que nenhuma palavra nunca pisou.” *Cartas a um jovem poeta*, São Paulo, Globo, 2001: 25.



A CHAVE E A FECHADURA: da origem do design a suas linhas de fuga

“Sempre falamos da chave do problema, nunca da fechadura”

Godard (in *Notre Musique*)

O que quer dizer precisamente *design* é um *problema de design*. Precisamente porque juntamente com ele (conceito) vem o *objeto*, do latim: *ob-iectum*, do grego: *problema* (Cf. FLUSSER, 2007: 194). Estamos aqui diante de um problema, “que só pode ser isolado ou compreendido na medida da sua solução” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 27). Problema mal visto ou mal colocado, como diriam Deleuze e Guattari (Ibid.).

Design é um “incompreendido”. Confundem-no com a publicidade. Obedece às leis do marketing. “O consumo o consome”¹. Consome seu conceito, banaliza seu nome (“próprio”?). A popularização do vocábulo *design*, sobretudo em terras onde não predomina a língua inglesa, reduziu a sua amplitude semântica, contaminando-o, por outro lado, com uma série de clichês. *Design* passou a ser usado como adjetivo, sob o clichê de que “tudo é *design*”, ou é tomado simplesmente como produto, ao invés de *processo*.

Associações imediatas ao “conceito” *desenho industrial* ou a significados como *desenho* fragilizam seu conceito, tornando-o muito mais vulnerável à banalização do que a música. A ignorância musical do senso comum protege o conceito música. Tal como o Arlequim de Michel Serres (1993: 3), “quando cai o último véu, o segredo se liberta”, a música nunca se desvela e seu segredo permanece protegido.

“O *desenho*, ainda hoje, é muito freqüentemente e basicamente entendido como uma técnica figurativa de representação da realidade. Essa característica, que recebeu muitas vezes, ao longo da história, um sentido pejorativo por ser identificado com a *imitação*, ou por um aspecto meramente artesanal, não intelectual e mesmo pouco digno, pode ter influído na imputada equidade entre esse tipo de procedimento, do *desenho*, e o ato físico de marcar, arrastando um instrumento sobre uma superfície, como em *drawing*, enquanto que os atos de designar, idear, muitas vezes, separaram-se dele, como em *design*.” (MARTINS, 2007: 5)

O que se deixa de levar em conta, muitas vezes, é que o conceito *design* arrasta consigo não só os clichês aos quais passou a ser associado como também uma série de outros conceitos interconectados como *esboçar, desenhar, projetar*, ligados, na etimologia da palavra em inglês, a: *drawing, draft, project*. (ROSSI, 2003: 47).

Drawing é o ato ou instante do desenho, o processo de decisão por uma dentre muitas escolhas. *Draft*, do inglês antigo *draught* e *dragan*, é o ato de desenhar a trama, a quantidade de “fios” do desenho, esboços, esquemas. (Ibid.)

*Project*², por sua vez, vem do latim *projectum*, de *projicere* (atirar ou arremessar alguma coisa para adiante), soma do prefixo *pro* (que precede a ação da palavra no tempo) = para frente, adiante + *jacere* = atirar, lançar, arremessar.

Antes de nos reportarmos ao *problema* (objeto), continuemos a voltar a atenção a uma questão anterior: a própria palavra *design*. Do Latim *designare* (de + *signare*), com o mesmo radical de *desígnio* (do Latim *designiu*: intento, intenção, plano, *projeto*). Do verbo: *projetar*, planejar; designar, destinar, assinar; desenhar, traçar, idealizar. Do substantivo: *desígnio*, diagrama, *projeto*, esquema; plano, fim, motivo, enredo, tenção; desenho, esboço; modelo³. Usada tanto como verbo quanto como substantivo, tem como antônimo, entre outras palavras: *desordenar, desorganizar*. Acrescenta-se aos sinônimos projeto, plano, esquema... a palavra *estratégia*⁴.

Segundo Artigas (1999: 73), foi com Leonardo da Vinci e outros artistas do Renascimento, que o *disegno* (*design, desenho, desígnio*), “donde se originou a palavra para todas as outras línguas ligadas ao latim”, se impôs e ganhou “cidadania”.

“E se de um lado é risco, traçado, mediação para expressão de um plano a realizar, linguagem de uma técnica construtiva, de outro lado é *desígnio*, intenção, propósito, projeto humano no sentido de propostas do espírito. Um espírito que cria objetos novos e os introduz na vida real.” (Ibid.)

Uma palavra puxa outra que puxa outra que puxa outra e assim, indefinidamente. Se seguirmos o seu rastro tanto em direção ao passado (à sua origem) quanto em direção ao futuro (a possíveis significados) não chegaremos a *um* ponto comum, mas a uma multiplicidade, não de palavras, de conceitos que vão, pois, ao infinito⁵. “Seria preciso determinar não uma origem, mas os pontos de intervenção, de inserção” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 28),

acrescentar ali as contaminações que a palavra sofreu e as misturas que a amalgamaram e constituíram seu conceito, ora em desvio, ora em linha reta, ora em (linhas de) fuga.

Como conceito que extrapola os limites da palavra para ir ao encontro de outros conceitos, como a música, temos no *projeto* a sua grande expressão, pela *potência de futuro* que a palavra *project* carrega: “a capacidade de olhar através do tempo em direção à eternidade” (FLUSSER, 2007: 188). Há uma potência ali a ser desvelada. Até aqui fizemos o caminho inverso, ao invés de desvelá-la, protegemo-la. Há que se rasgar o “guarda-sol” por debaixo do qual o conceito se protege das forças do caos.

1.1. A chave

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.

Com a industrialização o *design* passou a ser um complemento da produção mecanizada mas não possuía ainda “nenhum fundamento intelectual, teórico ou filosófico e por isso teve um impacto pequeno na natureza do processo industrial e na sociedade” (FIELL, 2001: 6).

Movimentos como o inglês *Arts & Crafts* (1850-1914), no qual estava à frente William Morris, começaram a surgir e a impor um pensamento teórico ao *design*. Este movimento objetivava aliar teoria e prática, além de um retorno à manufatura, com o intuito de resgatar a qualidade aos objetos produzidos industrialmente. Diante da impossibilidade de se parar o progresso representado pela figura das máquinas industriais, cada vez mais solicitadas e imprescindíveis, sua tentativa de retorno à manufatura não obteve sucesso mas influenciou fundamentalmente o *Movimento Moderno*.

Embora tenha havido outros movimentos importantes como *Aesthetic Movement*, *Jugendstil*, *Art Nouveau*, *Deutscher Werkbund*, *Construtivismo*, *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 “através de um esforço artístico que explorasse novas tecnologias” (Ibid., 2001: 6).

A *Bauhaus*, berço do *design moderno*, exerceu grande influência no mundo, mas o sonho de se criar uma Universidade de Arte já havia germinado antes nas mãos de William Morris, cujo nome está ligado à *Red House* de Bexleyheath, “a famosa casa vermelha, de 1859, uma das datas primeiras da nova arquitetura” (GROPIUS, 1972: 11), e do pintor Henry van de Velde, que realizou o esboço original da *Bauhaus*, em 1902.

Henry van de Velde atuou como conselheiro artístico das indústrias e criou um atelier experimental de arte industrial onde se desenvolviam novos modelos e novos tipos de técnicas. Atelier que mais tarde denominou *Seminário de Arte Industrial*, fazendo surgir daí a *Nova Escola de Arte Industrial de Weimar*, em 1906. Essa nova escola tinha como metodologia fundamental ensinar os alunos a buscar soluções para as relações espaciais através do modelado.

A Primeira Guerra Mundial, entretanto, interrompeu os trabalhos de van de Velde na Alemanha, que se viu obrigado a deixá-la, indo para a Suíça e, mais tarde, para a Holanda. Walter Gropius foi indicado por ele, ao término da Guerra (1918), como o único nome capaz de substituí-lo na Alemanha.

Gropius assumiu a direção da Escola de Weimar que, mais tarde, teve que transferir-se para Dessau, dadas as perseguições reacionárias imperantes na nova democracia europeia de Weimar, na Alemanha do pós-guerra. Fez jus à indicação de van de Velde reunindo na *Bauhaus* os mais representativos nomes da história das artes do século XX como Paul Klee, Gerhard Marks, Lyonel Feininger, Johannes Itten, Oskar Schlemmer, Wassily Kandinsky, Adolf Mayer, Lothar Schreyer, Georg Muche e Laszlo Moholy-Nagy dentre outros (Cf. GROPIUS, 1972: 11-13).

“Uma equipe de altitudes nas artes contemporâneas, como jamais se reuniram, como nunca mais houve oportunidade de ver reunidas, para um trabalho artístico e didático, plasmador de gerações a responderem pela convicção de que todos esses mestres se achavam imbuídos” (Ibid.: 13)

Embora possuísse seu próprio ponto de vista dentro da arquitetura, antes da Primeira Guerra Mundial (o que é percebido no edifício *Fagus*, de 1911 e na

exposição do *Kölner Werkbund*, de 1914), foi em consequência da Guerra que suas idéias tomaram forma pela primeira vez.

Diante da interrupção causada pela Guerra, surgiu uma necessidade de transformação, de mudança intelectual, a fim de que fosse ultrapassado “o abismo entre realidade e idealismo” (Ibid.: 29). Para Gropius, seria necessário, antes de tudo, “demarcar novamente a meta e o campo de atividade do arquiteto”, o que “só seria alcançado com o preparo e a formação de uma nova geração de arquitetos em contato íntimo com os modernos meios de produção em uma escola pioneira, que deveria conquistar uma significação de autoridade”. Uma escola onde os colaboradores e assistentes “não trabalhassem como um conjunto orquestral, que se curva à batuta do maestro, e sim independentemente, ainda que em estreita cooperação, a serviço de um objetivo comum” (Ibid.: 30).

Não bastaria, no entanto, que essa nova geração de arquitetos criasse objetos e edifícios bonitos para atenuar a desarmonia do moderno meio-ambiente, era necessário sobretudo buscar novos valores, criar e instigar a criação de métodos artísticos próprios, sem correlação com estilos anteriores, capazes de expressar as idéias, o pensamento e a sensibilidade da época.

A *Bauhaus* foi inaugurada em 1919 com o objetivo de “exercer uma influência viva no *design*” e não de criar um “estilo” que se propagasse pelo mundo, o que significaria, segundo Gropius, “recair no academicismo estéril e na estagnação, contra o qual precisamente a Bauhaus foi criada” (Ibid.: 33). Sua ambição foi estabelecer uma relação entre o artista criador (arrancá-lo do seu “distanciamento do mundo”) e o mundo mecanizado (trazê-lo ao “mundo real do trabalho”), e, opondo-se à idéia de *l’art pour l’art*, criar objetos e construções para a produção industrial, buscando, no entanto, impedir (ou ao menos reduzir) a escravização do homem pela máquina.

Para Gropius, a feiúra e a desordem do ambiente caótico pós-industrial era consequência da “nossa incapacidade de colocar necessidades fundamentais do homem acima dos imperativos econômicos e industriais” (Ibid.: 118). A ambição humana, “dominada pelas maravilhosas possibilidades da máquina” reduziu o homem a uma “ferramenta industrial”. A difícil tarefa da *Bauhaus* era equilibrar essa relação, “reconhecer o elemento humano como fator dominante” e “humanizar a influência da máquina” (Ibid.).

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” (Ibid.: 88). Para Gropius (1972) o *design* seria como um *denominador comum* que faltava à compreensão das artes plásticas naquele período.

“Para coordenar desde a base o ensino do design precisamos antes de tudo de uma chave, de um denominador comum deduzido de fatos. Uma linguagem comum na comunicação visual dará ao artista uma base de solidariedade para sua idéia espontânea; ela irá libertá-lo do triste isolamento sob o qual padece hoje, depois que perdemos, em nosso mundo socialmente dividido, a chave comum para a compreensão das artes plásticas” (Ibid.)

Esta “chave” abriu novas possibilidades para a expressão nas artes daquele período, que ecoaram, mais tarde, no *design* da *Nova Bauhaus*, de Chicago (1937) e da *Hochschule für Gestaltung*, Ulm (1953). “Ambos os institutos deram importantes contributos para o novo pensamento sobre a unificação da teoria do *design* com a prática em relação aos métodos industriais de produção.” (FIELL, 2001: 6)

Face às transformações de ordem social, econômica, política, cultural e tecnológica os produtos, estilos, teorias e filosofias do *design* tornaram-se cada vez mais diversificados.

“A pluralidade histórica do *design* do século XX, contudo, é também devida às alterações de padrões de consumo, de gosto, alterações de imperativos comerciais e morais de inventores, designers, fabricantes, progresso tecnológico e variações de tendências nacionais do design” (Ibid.: 7).

Mais tarde, movimentos como *Pop Design*, *Anti-Design* (anos 60), e *Pós-Modernismo* (início em 1978) surgiram como oponentes ao *Movimento Moderno*. Muitos trabalhos dos *designers pós-modernos* faziam referência a estilos decorativos anteriores e continham um caráter crítico, irônico, “que ridicularizava intencionalmente a noção de bom gosto através do uso de laminados de plástico com padrões arrojados e formas sarcásticas” (Ibid.: 573). Com essas atitudes a *Memphis*, fundada em Milão (1981), popularizou o *Anti-Design* e ajudou a consolidar o *Pós-Modernismo* nos anos 80.

“Os *designs* pós-modernos abraçaram o pluralismo cultural da sociedade contemporânea global e utilizaram uma linguagem de simbolismo partilhado, de modo a transcender limitações nacionais” (Ibid.: 575).

Nos anos 90, entretanto, o *Pós-Modernismo* foi perdendo o encanto sendo substituído por visões mais simples e racionais do *design*. O que se tornou fundamental nesse período foi a busca pelo “o que é essencial no *design*”. Muitos *designers* optaram por desenvolver uma expressão individual fora das limitações do processo industrial (Ibid.: 7), abandonando a visão de um *design* subordinado à produção mecanizada, a partir de uma noção mais conceitual.

1.2. A fechadura

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*. Com a *cibercultura*⁶ passamos a dispor de “modelos mentais” e de instrumentos que nos tornam aptos à compreensão das novas complexidades. Segundo Quéau (2001: 461) a simulação numérica e a realidade virtual permitem criar “*experiências de pensamento*”.

“É possível elaborar universos conceituais, modelos abstratos extremamente bem acabados, e tirar partido do poder algorítmico disponível, não necessariamente para resolver os problemas mas, pelo menos, para compreender melhor a natureza e os limites de nossos próprios esquemas intelectuais.” (Ibid.)

A revolução tecnológica, marcada particularmente pelas duas últimas décadas do século XX, dá origem a uma nova configuração da realidade na qual “o ser humano previsível da cultura mecânica e visual dá lugar ao ser humano criativo e participativo da cultura virtual” (PIMENTA, 1993).

“(...) pela primeira vez a humanidade opera a noção de tempo real, e pela primeira vez desde o Neolítico diferentes linguagens passam a estar novamente integradas. (...) com a popularização dos cds simplesmente não há mais som sem movimento, música sem ação, ação sem luz e cor e assim por diante. O tacto presente na textura das pedras pré-históricas é substituído pelas texturas das mensagens de luz às quais as nossas retinas são submetidas.” (Ibid.)

O tato alerta para uma nova e diferente abordagem sensorial que é a articulação dos diferentes sentidos num único conceito. Passamos a articular as dife-

rentes culturas, a diversidade do mundo e a própria História por essa via não mais visual, seletiva, hierárquica, mas tátil, interativa. A tela dos computadores e o tubo da televisão fazem um trabalho de varredura equivalente ao processo de rastreamento ocular. A luz emitida pela tela faz uma espécie de “massagem” na retina e praticamente absorve o olho “substituindo nossa realidade habitual por uma outra, virtual” (PIMENTA, 1994).

O sistema interativo de comunicação ampliou as extensões sensoriais e criou novas relações entre “objeto” e “usuário”, compositor e material sonoro. A informação, seja ela visual ou sonora, antes confinada magnética ou quimicamente na fita magnética, cinematográfica ou de vídeo, tornou-se então variável, código, podendo ser alterada a qualquer momento (Cf. WEIBEL, 2004).

A tecnologia, ao mesmo tempo em que ampliou as extensões sensoriais multiplicando as possibilidades de criação, transformou a própria natureza do espaço e, conseqüentemente, da percepção desse espaço.

“O campo pictórico se converteu em um sistema de imagens, que reagia ao movimento do observador. O observador tornou-se parte do sistema que observava. Pela primeira vez na história, se converteu em um observador interno. No mundo real, o observador é sempre parte do mundo que observa, sempre como observador interno. O observador externo existe somente num mundo idealizado, um mundo inexistente.” (WEIBEL, 2004)

Mas antes mesmo da tecnologia invadir nosso cotidiano, na mesma velocidade da informação via internet, e definir nossas vidas, nossos espaços e nossas relações, nos anos 60 e 70 já havíamos deixado de entender a arte meramente como objeto, passando a lidar com a conformação e percepção do espaço.

Artistas como Richard Serra e Robert Smithson⁷ centraram sua preocupação na experiência individual do sujeito, alterando a organização do espaço e exigindo dele uma visão em deslocamento e não mais meramente contemplativa. Não tendo mais o ponto de vista introduz-se na observação o *tempo de deslocamento*. O tempo, ele mesmo, já era um fator importante antes de se “deslocar para o espaço”,

“Feuerbach não diz que para o entendimento de um quadro é necessária uma cadeira? Para que a cadeira? Para que o cansaço das pernas não atrapalhe o espírito. As pernas ficam cansadas por causa da demora em pé. Em cena, portanto, o tempo. Personagem: o movimento. Só o ponto morto em si é atemporal.” (KLEE, 2001: 46)

mas ali ele assume um conceito em deslocamento que coloca em questão a percepção humana.

O espaço, nas obras de Serra e Smithson, extrapola as (pequenas) dimensões da “moldura” e força um olhar ampliado exigindo um deslocamento no tempo para as (grandes) dimensões do espaço. A apreensão da obra se dá na trajetória ou numa visão distanciada “para cima, não para o norte” como diria Abbott (1884).

Ao contrário dos *earthworks* de Smithson e dos trabalhos de Serra, onde o objeto é o deslocamento e a experiência da trajetória e não o objeto ele mesmo, na Pop Art, havia uma fascinação pelo objeto e pela cultura de massa. Andy Warholl, Roy Lichtenstein e tantos outros influenciaram substancialmente o *design* nos anos 60 numa época em que o cotidiano era a “musa inspiradora da arte”.

Nesse período (final dos anos 60, início de 70), a arte dependia do *sujeito* não como alguém à parte do mundo, observando-o de fora, mas como alguém inserido no meio, cuja visão parcial, se completa na experiência. A arte de Smithson e Serra pressupõe um sujeito inserido numa relação complexa que não se dá a ele de imediato. Sujeito e objeto estão intrinsecamente relacionados e a partir da experiência do sujeito é que se dá a apreensão do objeto.

A “cadeira” (aqui, num sentido metafórico) assim como a “chave” da *Bauhaus*, focadas em preocupações ópticas, revelam “uma especialização do espectro de sintonização visual”, como diz Pimenta (1993). Contudo, os avanços na ciência, “os computadores e os satélites realizam exatamente o movimento contrário, ampliando todas as zonas sensoriais a escalas até então inimagináveis.” (Ibid.).

As mudanças de escalas provocadas pelos avanços da ciência e da tecnologia resultaram em uma nova apreensão do tempo e do espaço bem como em novas e poderosas “ferramentas” de projeto. “Começamos de fato a separar o conceito *objeto* do conceito *matéria*, e a projetar objetos de uso imateriais, como programas de computador e redes de comunicação.” (FLUSSER, 2007: 197)

Das grandes dimensões do espaço de Serra e Smithson à terceira e quarta dimensões da realidade virtual e aumentada, as relações espaciais, temporais e perceptivas evoluem, com a tecnologia, para um espaço em fluxo e um tempo não mais *em deslocamento* mas *suspenso*.

Distinções categóricas entre “artes do tempo” e “artes do espaço”⁸ deixam então de fazer sentido à medida em que o som invade territórios outrora 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.

Ao se apropriar das novas tecnologias como suporte ou “ferramenta” de produção o *design* passa a contar, portanto, com novas possibilidades além da visão, e a operar em um *espaço liso*⁹,

“um espaço de afectos, mais que de propriedades. É uma percepção háptica, mais do que óptica. (...) Nele a percepção é feita de sintomas e avaliações mais do que de medidas e propriedades. Por isso, o que ocupa o espaço liso são as intensidades, os ventos e ruídos, as forças e as qualidades tácteis e sonoras, como no deserto, na estepe ou no gelo.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 185)

o *espaço do olho que escuta*¹⁰, um possível espaço onde a *música* e o *design* se encontram, numa relação que envolve todos os sentidos, o que faz com que o próprio conceito de *design* amplie suas extensões para além da visão, da função, da reprodução.

Mas a cada mergulho em universos desconhecidos, o *design* vai perdendo a fina camada de ordem que ainda o recobre e adquirindo uma nova como numa troca de pele. Quantas camadas se escondem por debaixo daquela que conhecemos? Como identificá-lo nessa malha de objetos tanto visíveis quanto sensíveis, objetos voláteis que se interpolam e se afastam como num jogo de sensações? “Cebola, alcachofra”, como Arlequim de Michel Serres (1993: 3), ele “nunca acaba de se desfolhar ou de escamar suas capas cambiantes.”

Se, por um lado, a tecnologia tornou possíveis feitos antes inimagináveis, por outro, provocou novas visões utópicas acerca do futuro das artes. Mas há que se considerar que num mundo predominantemente tecnológico até o inimaginável é possível. *GFP Bunny* (2000), de Eduardo Kac¹¹, um coelho verde fluorescente, é um exemplo vivo (no sentido literal) do inimaginável: a *arte transgênica*.

Não há limites para o desenvolvimento tecnológico, que, cada vez mais, tem influenciado e determinado os procedimentos e os modos de composição

musical e do *design*. Daí a necessidade de se inverter a ótica da “chave” para a “fechadura” e pensarmos essas utopias não como algo impossível mas como possibilidades que se realizam no *não-lugar*¹² onde subsiste o “vazio”.

Tanto o *design* quanto a *música* encontraram nas novas tecnologias novas possibilidades para mergulhar no “*caos*” da criação e fugir dos clichês e das opiniões que cerceiam o vôo livre de suas idéias artísticas. No entanto, nessa luta contra os clichês acabaram substituindo um clichê por outro (“*as reações contra os clichês engendram clichês*”- DELEUZE, 2007), uma vez que a tela é, de antemão, um lugar já trabalhado e previsto pelo programa. Segundo Deleuze e Guatarri:

“O pintor não pinta sobre uma tela virgem, nem o escritor escreve sobre uma página branca, mas a página ou a tela estão já de tal maneira cobertas de clichês preexistentes, preestabelecidos, que é preciso de início apagar, limpar, laminar, mesmo estraçalhar para fazer passar uma corrente de ar, saída do caos, que nos traga a visão.” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 262)

Da mesma maneira, a tela do computador e os *softwares*, já estão cobertos por clichês. É necessário buscar alternativas não de destruí-los ou transformá-los, o que fatalmente recairia na criação de outros, mas de sair do campo provável, previsível a fim de extrair “*o improvável do conjunto de probabilidades*” (DELEUZE, 2007: 99).

O que se verifica hoje, com o avanço da tecnologia, pode ser comparado ao período pós-revolução industrial quando a produção industrial inundou o mundo provocando reações dos artesãos e dos artistas “contra a ausência da boa forma e da qualidade”. Os artesãos, além de terem se tornado técnico, artista e comerciante em uma só pessoa, foram perdendo aos poucos seus discípulos que migraram gradativamente para as fábricas (Cf. GROPIUS, 1985: 34).

Morris foi um dos que protestaram contra as máquinas, mas, segundo Gropius, “só bem mais tarde, algumas personalidades, que almejavam o desenvolvimento da forma, reconheceram, nesta confusão, que arte e produção só voltariam a harmonizar-se de novo quando também a máquina fosse aceita e posta a serviço do designer” (GROPIUS, 1972: 33).

O artesão da Era da tecnologia passou a ser o usuário final do aplicativo (o “artesão digital”), aquele que “domina” a máquina e forja as funções pré-esta-

belecezas pelo programa para criar produtos, cujos resultados impressionam pela precisão técnica, mas são muitas vezes carentes de conceito e facilmente identificáveis com esta ou aquela técnica deste ou daquele software em particular, pois tudo o que ele fizer já está previsto pelo programa.

Entretanto, a tecnologia, ao mesmo tempo em que torna acessíveis computadores e softwares (estes, cada vez mais acessíveis através das “linhas de fuga” da “pirataria”) e dispara clichês por todos os lados, cria também condições para a criação de estratégias, desta vez não “contra a ausência da boa forma e da qualidade”, mas contra os clichês previstos pelo programa. Se não há como fugir dos clichês, traçam-se linhas de fuga por entre as quais possam surgir espaços mutáveis e desprogramáveis.

Os softwares *Keyworx*, *PD (Pure Data)* e o pacote *Max/MSP-Jitter*, programas de composição e manipulação de som e imagem em tempo real, são algumas dessas linhas de fuga. A estrutura em camadas da maioria dos programas de edição de áudio, vídeo e imagem, geralmente resulta em soluções justapostas, tais como sua estrutura. Por mais que se almeje uma solução fluida, diagramática, imprevisível, os resultados acabam sempre caindo na sobreposição.

Programas como *Keyworx*, *PD (Pure Data)*, *Max* e *Jitter* permitem resultados menos previsíveis e, na maioria das vezes, surpreendentes, uma vez que operam através de uma estrutura diagramática que pressupõe não apenas conhecimento técnico, mas envolvimento intuitivo.

Se *Max/MSP* e *Jitter* já fugiam à lógica de camadas (não somente através de suas interfaces diagramáticas, ou seja, o que é visível no programa, como também pela estrutura de funcionamento, o que está por trás do programa), *Keyworx* foge não só à lógica das camadas como também da lógica do diagrama, assumindo uma lógica *biogramática*, segundo DORUFF (2006): “diagrama é o movimento da intuição. O biograma é a experiência deste movimento diagramático tornada sensação.” (Ibid.: 201).

Desta forma, a máquina tornou-se não apenas uma “ferramenta” de produção de *objetos* como passou a ser, ela mesma, o *objeto*. No mesmo sentido, o produtor tornou-se também o consumidor da sua própria produção. Nesse contexto, o *design visual* entra em crise e vai abrindo espaço para uma nova concepção de *design*: o *design virtual*.

O termo *virtual* tem sua origem mais distante na palavra indo-européia *wiros* que significa *ímpeto masculino, energia guerreira do fazer* (PIMENTA, 1996). A palavra *Wiros* foi se modificando e originou a palavra *vir*, do latim clássico, que significa *homem guerreiro, herói, magistrado, aquele que julga e que pode estabelecer diferenças de padrão*, e também originou a palavra inglesa *world* (Ibid.). De *vir* emergiu o *virtualis* que quer dizer *potência, energia, aquele capaz de realizações, de movimentar*. O *virtualis*, por sua vez, originou o termo *virtus* (*potência, poder, geração, “algo que ainda não existe no plano material – como quando temos uma idéia ou desejamos algo”* – Ibid.) de onde provém a raiz da palavra *virilidade* (*energia que ativa, guerreiro*) e da palavra *virtual*, *“o que existe em potência e não em ato”*. (LEVY, 1996: 15).

Quando o termo *virtual* começou a fazer parte do nosso vocabulário habitual passamos a lidar com duas “realidades” diferentes (ou com dois conceitos diferentes de realidade): a nossa realidade *habitual* (aquela associada ao sentido de *real, palpável, existente*) e uma outra, *virtual* (associada à “*não-presença*”, no sentido ilustrado por Michel Serres em seu livro *Atlas*, 1994). A palavra *realidade*, do latim *res* (*coisa*), assim como a palavra *virtual*, surgiu na época medieval (PIMENTA, 1996) e está associada ao conceito de *real*, *aquilo que existe de fato*. O *real* não é, entretanto, o contrário de *virtual*. O *virtual* opõe-se ao conceito de *atual*:

“(...) o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização.” (LEVY, 1996: 16)

A “*não-presença*” do *virtual* não implica a sua “*inexistência*”, pois “o virtual tende a atualizar-se sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal” (Ibid.: 15). O pensamento, a imaginação, a memória, um texto ou imagem na rede, a música, uma conversa telefônica não possuem um espaço fixo, demarcável, mas reconhecemos a sua *existência*. “Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam ‘não-presentes’, se desterritorializam” (Ibid.: 21). Nesse sentido, o *design* mudou de natureza e escapou ao seu lugar comum, “*real*”, para se desterritorializar em espaços virtuais, como o espaço da música.

O conceito virtual no *design* ou de um *design virtual* surgiu com a tecnologia mas pode ser observado em outros momentos na história do *design* à medida em que seus objetos atualizam forças que os atravessam.

O ciberespaço, espaço de relações em tempo real, e a tecnologia, suporte ou “ferramenta” para simulações em duas, três e quatro dimensões, ou seja, nova “ferramenta” de projeto, propiciam virtualizações no *design*, mas não são suas determinantes, uma vez que o conceito de *realidade virtual* está ligado tanto ao ciberespaço (e conseqüentemente às novas relações de vizinhança, distâncias e fronteiras geográficas, relações pessoais etc) e às mídias de comunicação virtuais (os computadores, por exemplo), quanto às virtualizações e atualizações que ocorrem, tanto no *design* quanto na música, independentemente da presença da tecnologia.

Não se trata, portanto, de um *design* subordinado ao ciberespaço ou às mídias digitais, mas um *design* que responde a eles de forma inventiva, criativa e inovadora e que se vale deles para estabelecer novas relações para além do “projeto”. A tecnologia colocou o *designer* em contato com novas “ferramentas” de “projeto” que mudaram a sua própria natureza, ou seja, projeto, processo e produto incorporaram novos conceitos. “Face a uma tal mistura, de natureza dinâmica, tudo é plena potencialidade - tudo passa a ser virtualidade” (PIMENTA, 1996).

O signo do *design* passa a ser da ordem do *virtual*, da diversidade e da multiplicidade de relações entre todos os sentidos. E sendo virtual o *design* não possui uma forma, nem um lugar fixo, o espaço das relações é da ordem do vazio e não de lugar, “pois mesmo o vazio é uma sensação, toda sensação se compõe com o vazio” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 215), o que torna possível uma aproximação entre a *música* e o *design*.

Desta forma, o *design* deixou de representar uma marca, um produto, para se apresentar enquanto qualidade que subsiste entre o real e o imaginário, o visível e o invisível, o sonoro e o não-sonoro, sem passado nem presente mas *e(ntr)e* um e outro. Passou a ser uma potência de produção e não mais reprodução, sem, no entanto, abandonar por completo aquilo que foi. Assim, segue como *denominador comum*, mas, desta vez, do lado de cá da “fechadura”.

1.3. Pelo buraco da fechadura: entrevedo possibilidades

Pelo “buraco da fechadura” é possível entrever que o *design* é uma potência muito maior do que uma mera “chave óptica” seria capaz de expressar. Sua potência esbarra em universos amplos e diversos, como aquele que aprendemos a denominar *Arte* (inclui-se aqui a música e não apenas um contexto de *arte aplicada*, como arquitetura e concepção de produtos), sendo ele próprio, por natureza, um universo diverso, amplo, múltiplo, desviado de sua potência natural para universos mercantis.

O retorno à sua potência se faz necessário no momento em que o conceito se afasta do *design* para designar apenas produtos e mercadorias, denotando que os questionamentos de William Morris, de uma certa forma, ainda se fazem presentes. Mas, ao contrário do que pensava Morris, um retorno à manufatura não resolve o problema do *design*. A tecnologia, como defendia Gropius, deve ser usada a favor do *design*, mas desta vez, não subordinada a um uso racional, ao contrário, através de uma “intuição em movimento”¹³: “movimento virtual-potencial tornando-se atual tornando-se virtual-potencial” (DORUFF, 2005: 204), onde a palavra subordinação não tem lugar.

O avanço da tecnologia e da ciência trouxe consequências não apenas perceptivas como também éticas, políticas, sociais, filosóficas (pra citar apenas algumas), consequências que influenciam diretamente o pensamento e os modos de produção do *design*. A máquina, temida por uns e exaltada por outros, torna-se aos poucos a “chave”, não para a “compreensão das artes” (tarefa reservada ao *design*, embora, sendo ela também um *objeto de design*, indiretamente constitui-se nesta “chave”), mas para abertura de novas e infinitas possibilidades para o campo das artes.

Diante de tantas possibilidades geradas pelas novas máquinas, as contaminações sofridas pelas artes visuais são múltiplas. Já em 1960, quando a Sony lançou no mercado o primeiro equipamento de vídeo doméstico, artistas como Nam June Paik, Bruce Nauman e Dan Graham apropriaram-se desse novo meio em seus trabalhos, anunciando uma nova fase, na qual a arte começava a se “deslocar do produto final para o processo de sua feitura” (ARCHER, 2001:108).

Nesse período, segundo Archer (Ibid.), “um reconhecimento da presença corporal do artista como fator crucial desse processo tornou-se quase inevitável”,

como em *Zen for Head*, onde Nam June Paik interpreta *Composition 1960 #10 to Bob Morris*, de La Monte Young¹⁴ (Fluxus Internationale Festspiele Neuester Musik, Wiesbaden, Setembro de 1962), disparando questões que ainda hoje permanecem sem resposta.

“Será então *Zen for Head* uma *performance* ou um objeto? Deverá a obra ser atribuída a La Monte Young, a Nam June Paik, ou a ambos? Será um artista qualquer pessoa que interpreta a partitura de Young? (...) Terá a ‘reliquia’ de *Zen for Head* um valor artístico intrínseco enquanto obra de arte, e se tem, por que razão?” (ARMSTRONG, 1993: 14)

Nam June Paik foi um dos primeiros a usar a tecnologia do vídeo em seus trabalhos, sendo os mais marcantes, aqueles em que a TV é usada como veículo para “dar forma ao conteúdo de seus trabalhos”, segundo Archer (2001: 108).

“Ele usou aparelhos de TV - em *Zen para TV* e *A lua é a mais antiga TV* (ambos de 1963) - desde o início dos anos 60, mas suas instalações de vídeo da década de 70, *Peixe voa no céu* (1975), uma constelação de monitores de TVs no teto, e *Jardim de TV* (1977), onde os monitores ‘floresciam’ em meio a uma vegetação verde e exuberante, envolviam e submergiam o observador num grau muito maior.” (ARCHER, 2001:108)

Tanto Dan Graham, com trabalhos como *Passado(s) presentes(s) contínuo(s)*¹⁵ (1974) quanto Bruce Nauman com seu *Corredor de Luz verde* (1970-71) questionaram as noções de espaço, tempo, obra, sujeito; um, dando ao sujeito a possibilidade de habitar dois espaços diferentes ao mesmo tempo ao ser observado observando; o outro, comprimindo o sujeito entre um espaço mínimo, despertando a consciência do corpo através de sua relação (e experimentação) com o espaço, como o fez em outras obras, em muitas delas, sendo o próprio corpo do artista a despertar sensações.

Se, por trás das obras de Graham, estava “um esforço para construir uma alternativa no espaço público, para lá das limitações ideológicas do museu, fiel à lição de Robert Smithson”, além de uma tentativa de romper as fronteiras impostas por delimitações conceituais entre “artes do tempo” e “artes do espaço” (BLISTÈNE e CHATEIGNÉ, 2008: 264); Nauman, numa intensa relação com o “espaço-corpo” e o corpo no espaço, “não cessa de agitar, do seu interior, as neuroses e as convenções de um mundo contemporâneo, do qual se mantém, resolutamente à margem.” (Ibid., 275)

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 (média de um nó por mês, devido ao preço da manutenção: 100.000 dólares por ano) 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. Ibid., 165)

Segundo Wertheim (2001: 164-165), o fato da ARPANET não ser acessível aos que não pertenciam ao círculo direto da ARPA fez com que, em 1980, a National Science Foundation patrocinasse a criação da CSNET, uma rede que permitiu conectar (e comunicar entre si) um número cada vez maior de computadores espalhados por vários departamentos de ciência em todo o país.

“Durante a década de 1980, outras redes também se conectaram à ARPANET, criando uma rede global de redes. O crescente desejo de comunicação *entre* redes gerou a necessidade de um conjunto padronizado de procedimentos que permitissem a todas as redes trocar informação entre si – o que veio a ser chamado ‘Internet Protocol’. Foi dessa expressão, originalmente técnica que a ‘Internet’ tomou seu nome” (Ibid.).

Mas esta rede só se tornou acessível a outras pessoas, que não faziam parte dos domínios militar e acadêmico da ciência dos computadores, após a *National Science Foundation*, em consequência do sucesso da CSNET, construir “um ‘*backfone*’ nacional para servir de suporte para uma série de redes regionais ligando universidades por todo o país” (Ibid.).

Ao ligar espaços e pessoas geograficamente distantes, através da rede Internet, rompem-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”¹⁶ 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.

“Trata-se da crença de que nossa essência reside não em nossa matéria mas num padrão de dados. (...) Enquanto átomos podem constituir somente o corpo físico, dados, segundo essa nova visão, podem constituir tanto o corpo quanto a mente.” (WERTHEIM, 2001: 191)

Com o nascimento desse novo espaço, até então inexistente, tornamo-nos todos “nômades”, desta vez, sentados, traçando uma outra geografia, “líquida”, invisível, à medida que *a velocidade se acrescenta ao deslocamento*. A cadeira (mencionada anteriormente), ela mesma, torna-se então fundamental para os novos *nômades* (os nômades sentados de Flusser), que viajam em suas casas perfuradas, em cujos buracos entram o furacão da mídia (a Internet e a TV, que já por volta de 1950 conduzia-nos para um “mundo coletivo paralelo”, como diz Wertheim). E as aspirações de Graham, pra citar apenas um (como em *Passado(s) presentes(s) contínuo(s)*), tornam-se então possíveis, numa outra dimensão, ao permitir *estar aqui e lá* ao mesmo tempo.

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

Não há mais dois “mundos” ocupando posições opostas, mas “mundos” que se relacionam ou se *agenciam* o tempo todo, *singularidades* que se estendem até as vizinhanças de outras singularidades, tornando-se difícil (se não impossível) definir uma linha de separação, uma linha *limite*¹⁷. 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.

O ponto de ressonância entre dois “mundos” (no nosso caso, música e *design*) gera um *terceiro* que é mais do que a intersecção de dois “conjuntos” mas a reverberação de fontes de energia ora distintas (um som e uma imagem digitais), ora semelhantes (de mesma natureza, como por exemplo a frequência sonora e a frequência luminosa), ora ressonantes (*jogo* produzido entre fontes de energia distintas ou semelhantes).

Uma vez ultrapassadas as fronteiras dos sentidos, o *design* se torna não apenas *tríplo* (tato, visão e audição num único conceito) mas *múltiplo*.

“Fonte ou intercambiador de sentido, relativizando para sempre a esquerda, a direita e a terra de onde saem todas as direções, ele integrou um compasso em seu corpo líquido.” (SERRES, 1993: 13).

Não mais sólido e visão, mas líquido e gasoso como o som e as imagens codificadas, não apenas *denominador comum* mas *múltiplo denominador*, mais ainda: *universal*.

Uma vez fluido, “líquido”, desterritorializa-se em “formas gasosas”, flutuantes e evanescentes como a própria natureza do som, escapando ao nosso campo de visão; ou escorre por entre os interstícios de “solos” marginais, indo encontrar outros territórios, cambiantes, onde assume a forma das fendas desses territórios, ainda que duros, frágeis de desgastes e aberturas involuntárias.

Sua *liquidez*, transmutada em formas “gasosas”, “invisíveis”, *virtuais*, levou-nos há um tempo a decretar a sua morte, a encará-lo como uma *fábula* ou algo distante (e de certa forma “divino”) do qual se ouve falar, mas nunca se vê, como as nuvens que transmutam-se em mil formas imaginárias antes de se dissiparem em um milhão de gotas, ou o céu que almejamos e tentamos alcançar, mas quanto mais nos aproximamos dele, mais ele se distancia (quanto mais próximo, mais longe). Algo que, se não está “morto”, não está “presente”, já que sempre nos foge, escorre por entre os dedos.

Olhar limitado, entretanto, pela visão do “centro”. No centro a visão é “cega”, e cega. O distanciamento se faz necessário para que uma outra visão se instale e torne visível aquilo que não se vê. Do alto da borda é possível enxergar as sutilezas que o centro esconde. Do centro, as sutilezas se descobrem na trajetória. Pelo deslocamento¹⁸. Nada como o avesso do olhar, do avesso. Tudo é uma questão de acertar o foco. Talvez leve algum tempo até que nos recuperemos da “miopia”, embora não há para que olhos quando se tem bons ouvidos. A menos que se exima os olhos da tarefa exclusiva de ver, ou que se aprenda a *ver através* do borrão. É preciso aprender ver com os ouvidos. Mas, antes, como diria Paul Klee (2001: 79), “é preciso *querer* ver”.

Para onde vai sua “alma” quando o “corpo” já se foi passou a ser a grande questão.

“(...) o mau uso da máquina produziu um espírito de massa, mortal para a alma, nivelador da diversidade, da expressão individual e da independência de pensamento e ação. (...) os fatores da conveniência, assim como as técnicas de venda inescrupulosa, a superorganização e o ‘fazer dinheiro’ como fim último, sem dúvida, diminuem a capacidade do indivíduo de procurar as possibilidades mais profundas da vida.” (Gropius, 1972: 21).

A emissão desenfreada de sinais, sons, cores... resultou num mundo que só se mantém às custas da produção: mercadoria, imagens, sons, entretenimento em série, produção em massa. Produção que se torna cada vez mais invasiva na mesma proporção da saturação do público consumidor. Quanto mais saturados ficamos do excesso de produção, mais e mais produção nos é empurrada “goela abaixo”.

Ao produzir mais e mais bens de consumo, tornou-se necessário produzir também os consumidores, seguindo uma lógica essencialmente econômica, interessada em aumentar o custo dos bens de consumo, para gerar mais e mais riqueza. Modelo destrutivo e “predatório”, focado exclusivamente na fabricação de “emissores” e “receptores”, em uma cultura da imediatividade, da visão a curto prazo, da “miopia”.

Neste contexto, o *design*, sufocado pelo modelo do funcionalismo a serviço da produção de sinais, não tem outra saída a não ser escapar por entre as fendas deste “solo” compacto, resistente às forças do caos, mas não à sua vontade de vida (à sua “vontade de potência”, como diria Nietzsche). Mágica estratégia esta, a de se abandonar à magia do desvio. Criar condições para a própria resistência. Resistência a um modo de vida, resistência que fende o “solo” para que um sopro lhe devolva à vida. Resistência que instaura o caos, com o qual brinca desde a infância.

Nasceu num mundo mecanizado, nasceu para “embeleazar” o mundo. O mesmo mundo que hoje adoece em meio à feiúra, sem forma, sem função. Mas como todo “filho pródigo”, partiu, bifurcou, dividiu-se em vários para evitar que suas idéias repetissem velhos hábitos. No meio do caminho, encontra Zarathustra que lhe responde à pergunta que o angustia:

“Onde há beleza? Onde tenho de querer com toda vontade; onde quero amar e sucumbir, *para que uma imagem não permaneça apenas uma imagem*. Amar e sucumbir: isso rima desde eternidades. Vontade de amor: isto é, estar disposto também para a morte.” (NIETZSCHE, 2000: 223-224; grifo nosso)

“Amar e criar a beleza são as condições elementares da felicidade”, completa Gropius (1972: 17).

Antes que a ciência nos condene numa nova (santa) inquisição, é preciso deixar claro que o “amor” aqui não vem do coração, mas dos *sentidos*, da percepção, que ultrapassa as barreiras de sentimentos e emoções (poderíamos chamá-lo *sensação*, mas preferimos, neste momento, chamá-lo “amor”). Os sentidos percebem pela pele, que por si mesma adquire consciência antes mesmo da mente (consciente) se tornar consciente das sensações sentidas. O corpo guarda na sua memória o que a mente esquece escondido no submundo da mente inconsciente.

A beleza aqui, por sua vez, não equivale a um mero embelezamento ou à noção de “bom gosto”, assim como a alma não mora no coração. “A alma mora no ponto onde o eu se decide” (SERRES, 2001: 14), é capaz de se deslocar de um ponto a outro, voar em todas as direções, tão logo esse ponto (qualquer ponto) se decida e diga “eu”.

Beleza, “amor” e “alma” complementam-se numa única palavra: *aisthesis* (estética), ou antes, *sentir*¹⁹. E deslocam-se de um ponto a outro, dos corpos carne, sangue e ossos, para os corpos coisas, cuja alma se decide como alma quando o “amor” é sentido pelos poros dos corpos carnes.

Nessa trajetória, entre a produção desenfreada e um desejo de sentir, entre a miopia e a consciência do ouvir, o *design* reencontra-se com sua “alma”, e reconhece-se *mais que imagem, mais que produto, mais que uma forma que segue uma função* (como propôs a *Bauhaus*), embora *também* a “forma que segue a função”, mas *não apenas* isso. Este “*não é só isso*” implica um “*além disso*”. O que ele é *além disso* (além da proposição *forma que segue função*) é o que estamos aqui tentando investigar.

Fora dos limites da nossa caixa (casa), a “cadeira” e a “chave” tornam-se dispensáveis, uma vez que, para além do “buraco da fechadura”, existem infinitas “portas” para as quais basta um código ou a presença mapeada para que se abram e nos abram a imprevisíveis percepções.

¹ Referência ao título do livro do sociólogo chileno Tomás Moulian *El consumo me consume*, Santiago de Chile: LOM Ediciones, 1999.

² Cf. <http://www.answers.com/project>; *The New Penguin English Dictionary*, Penguin Books, 2000.

³ Cf. <http://www.answers.com/design>; *Michaellis – Moderno Dicionário de Inglês*, Melhoramentos, 1980; *The New Penguin English Dictionary*, Penguin Books, 2000.

⁴ Cf. <http://www.answers.com/design>

⁵ Sobre um estudo mais completo da palavra *design* confira artigo de MARTINS, Luiz Geraldo Ferrari (2007), *A etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua de origem e em quatro de seus provincianismos: desenho como forma de pensamento e de conhecimento*, disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1866-1.pdf>>

⁶ Segundo o filósofo Philippe Quéau (2001) “a cibercultura não é simplesmente uma cultura do ciberespaço e da navegação pelos imensos recursos da navegação, é também uma cultura do governo global.”

⁷ Cf. <<http://www.robertsmithson.com>> e <<http://moma.org/exhibitions/2007/serra/flash.html>>

⁸ 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 (2008). “O sujeito, entre Fenomenologia e Memória Histórica”, in *Um Teatro sem Teatro* [cat. exp], Museu Coleção Berardo, Lisboa.)

⁹ O conceito de espaço liso foi criado por Pierre Boulez em *Penser la musique aujourd'hui* (1987) para o campo musical e foi retomado pelos filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari em *Mille plateaux – Capitalisme et schizophrénie*, Le Éditions de Minuit, Paris, 1980.

¹⁰ Essa idéia do “*espaço do olho que escuta*” foi lançada pelo compositor François Bayle (BAYLE, 1993) a partir do conceito de música acusmática, denominação atual de música eletroacústica que, segundo Rodolfo Caesar (2000), tem sido preferida por grande parte dos compositores “pelo modo de apresentação em concertos sem apoio da visualidade”. Segundo Caesar “ouvir rádio também é acusmático. Conversar pelo telefone, ou sem olhar para o interlocutor, ou simplesmente apagar a luz também.” (Ibid..).O termo “acusmático” era o nome dado aos discípulos de Pitágoras que recebiam as lições do mestre atrás de uma cortina, sem vê-lo, somente a voz do mestre lhes chegava aos ouvidos (SCHAEFFER, 1993: 83). A partir desta idéia Pierre Schaeffer desenvolveu o conceito de acusmático na música no qual “proíbe simbolicamente toda relação com o que é visível, tocável, mensurável” (Ibid.. p.84). François Bayle, que ampliou esse conceito na música, considera-o para “designar músicas que vão além dos seus índices sonoros, suas causas instrumentais, e que põem em jogo uma escuta ativa interessada nos efeitos e nos sentidos” (BAYLE, 1993).

¹¹ Cf. <http://www.ekac.org/transgenicindex.html>

¹² A palavra *utopia* foi sugerida por Thomas More como a designação de uma terra e uma sociedade ideais: *u-topos* ou o *não-lugar*, daí ela ser empregada no sentido de “algo impossível” (Cf. PIMENTA, 1995)

¹³ É necessário deixar claro que *intuição* não é aqui usada no senso comum relacionada a sentimento, premonição ou inspiração, mas num sentido bergsoniano: “o movimento do pensamento que revela absoluta realidade – tempo” (DORUFF, 2005: 77)

¹⁴ “No palco do auditório do Städtisches Museum de Wiesbaden, na República Federal da Alemanha, Nam June Paik mergulhou a cabeça, as mãos e a gravata num recipiente com tinta e suco de tomate, arrastando-se a seguir por uma tira de papel...” (ARMSTRONG, 1993: 14)

¹⁵ “Nesta instalação, os espelhos refletem o tempo presente. A câmara de vídeo grava em fita o que está imediatamente à sua frente e todo o reflexo na parede oposta espelhada. A imagem vista pela câmara (refletindo tudo na sala) aparece 8 segundos depois no monitor (por meio de um retardamento colocado entre o videocassete que grava e um segundo videocassete que reproduz). Se o corpo de um observador não oculta diretamente a visão que a lente tem do espelho diante dela, a câmara grava o reflexo da sala e o reflexo da imagem no monitor (a qual mostra o reflete do espelho gravado 8 segundos antes). Uma pessoa que observa o monitor vê tanto a sua própria imagem 8 segundos atrás quanto a imagem do monitor que estava sendo refletida no espelho 8 segundos antes disso, o que perfaz 16 segundos no passado (eis que, 8 segundos atrás, a visão da câmara de 8 segundos antes estava sendo reproduzida no monitor e isto se refletia no espelho junto com o reflexo então presente do espectador). Cria-se uma regressão infinita de *continuuns* de tempo dentro de *continuuns* de tempo (sempre separados por intervalos de 8 segundos) dentro de *continuuns* de tempo. O espelho em ângulo reto em relação à outra parede espelhada e à parede do monitor dá uma visão em tempo presente da instalação, como se observada de uma posição ‘objetiva’ mais favorável, exterior à subjetiva do observador e ao mecanismo que produz o efeito perceptivo da peça. Ele simplesmente reflete (estaticamente) o tempo presente.” (ARCHER, 2001: 250)

¹⁶ *Imaterialidade* não quer dizer o oposto de materialidade, usamos aqui mais no sentido de *energia*.

¹⁷ *Limite* estaria limitado a um *lugar*, lugar enquanto espaço vivido, dotado de significado, fixo, demarcável, facilmente identificável. Nesse caso, talvez seja melhor pensarmos em *fronteira*, mais ligada ao conceito de *território*, *espaço* de relações, um espaço movente, fluido, informal. Se pensarmos em *linhas*, que sejam *linhas de fuga*, não linhas de separação.

¹⁸ Referência ao trabalho *Spiral Jetty* (1970), do artista Robert Smithson, no qual só é possível perceber o caminho em espiral se percorrermos todo o trajeto até o centro, ou se o olharmos de cima. Do alto da borda é possível enxergar as sutilezas que o centro esconde, visão ampliada, medida pela distância aérea, ao passo que dentro não temos a mesma visão de fora, mas a experiência da trajetória.

¹⁹ “A palavra ‘estética’ é derivada do grego *aisthesis*, significando sentir. A raiz grega *aisth*, no verbo *aisthanomai*, quer dizer sentir, não com o coração ou com os sentimentos, mas com os sentidos, rede de percepções físicas (Barilli 1989: 2).” (SANTAELLA, 1994: 11)

design desejante [entre 1 e 2]

e(ntr)e a chave e a fechadura

Entre a chave e a fechadura, linhas de fuga escapam e convertem o “duro” em “doce”, onde a intuição guia o método, e a razão é conduzida pela sensação. Assim o som se apresenta também no universo da Bauhaus, ainda que de forma sorrateira, sem fazer alarde sobre a sua onipresença.

Alguns dos artistas que ensinaram na Bauhaus, como Johannes Itten e Wassily Kandinsky, tentaram “reintroduzir o espiritual na arte”, enfatizando o uso da intuição e da experiência subjetiva no processo criativo através de aulas sobre teorias da cor, forma, contraste e história da arte. Itten “acreditava que os materiais deviam ser estudados para descobrir as suas qualidades intrínsecas e encorajava os seus alunos a produzir construções inventivas a partir de ‘objets trouvés’” (FIELL, 2001: 84). Dois desses artistas, Paul Klee e Oskar Schlemmer, exploraram, na pintura e na dança, respectivamente, o que podemos assinalar como uma aproximação *e(ntr)e* música e design.

Paul Klee, que ensinou na Bauhaus de 1921-1931, além de pintor, tinha sido músico. A música não era seu objetivo profissional (embora tenha participado eventualmente de alguns concertos inclusive como solista) mas influenciou fundamentalmente seu trabalho como pintor. Para ele os sons e as cores eram igualmente fascinantes, uma forma de se compreender o mistério da vida. Os músicos que mais apreciava eram os clássicos Mozart, Beethoven e Bach que considerava à frente do seu tempo. Sua identificação com Bach, por exemplo, vinha da necessidade de expressar plasticamente o que Bach expressou na música através de formas de expressão autênticas e modernas que ficaram esquecidas durante o século XIX (REGEL, in KLEE, 2001: 17).

Sua obra é recheada de analogias entre a música e as artes plásticas. Não trata-se, entretanto, de representar elementos musicais na pintura, mas de *tornar visíveis* forças não visíveis, como o som. “Klee procurava, por assim dizer, um equivalente visual para aquilo que a música era capaz de tornar audível” (Ibid: 19). Para ele, tanto a música quanto a pintura eram artes temporais, pois o espaço da pintura era também um conceito temporal:

“Quando um ponto se torna movimento e linha, isso implica tempo. A mesma coisa ocorre quando uma linha se desloca para formar um plano. Igualmente no que diz respeito ao movimento dos planos para formar espaços” (KLEE, 2001: 46).

Klee desenvolveu na pintura alguns conceitos próprios da música como variações de temas, sendo que em algumas obras desenvolveu vários temas simultaneamente enfatizando uns, através de relações claro-escuro, uso das cores e contraste, em detrimento de outros, que permaneciam em segundo plano. O posicionamento de Klee em relação à arte visava o objetivo de “tornar visível a riqueza infinita e a diversidade milagrosa do que é transitório, do devir, percebido em todo o seu mistério” (REGEL, in KLEE, 2001: 20). Assim, tornou visíveis *forças sonoras* no espaço da pintura o que faz com que não só suas pinturas como também seus desenhos lembrem *partituras* como as *partituras auditivas* de György Ligeti.

O trabalho do pintor e escultor Oskar Schlemmer, responsável pelo departamento de teatro da Bauhaus, era baseado na figura humana como um modelo determinado por fórmulas matemáticas e geométricas. Numa época que se considerava a vida como produto da mecanização, Schlemmer desenvolveu um impulso insistente em reduzir *figura* e *gesto* ao menor número de formas e movimento. Para tanto, destacou três elementos no teatro: homem no espaço, luz em movimento e arquitetura.

No início de 1914, iniciou um projeto que denominou *Ballet Triádico*. A peça, que estreou em 1922 (Stuttgart, Alemanha), reuniu dança, figurino, música, luz e movimento em três sequências distintas. Não se trata de um ballet no sentido convencional, mas de um retorno à *célula germinal* da dança, “de origem dionisiaca e forma apolínea”, união da natureza com o espírito.

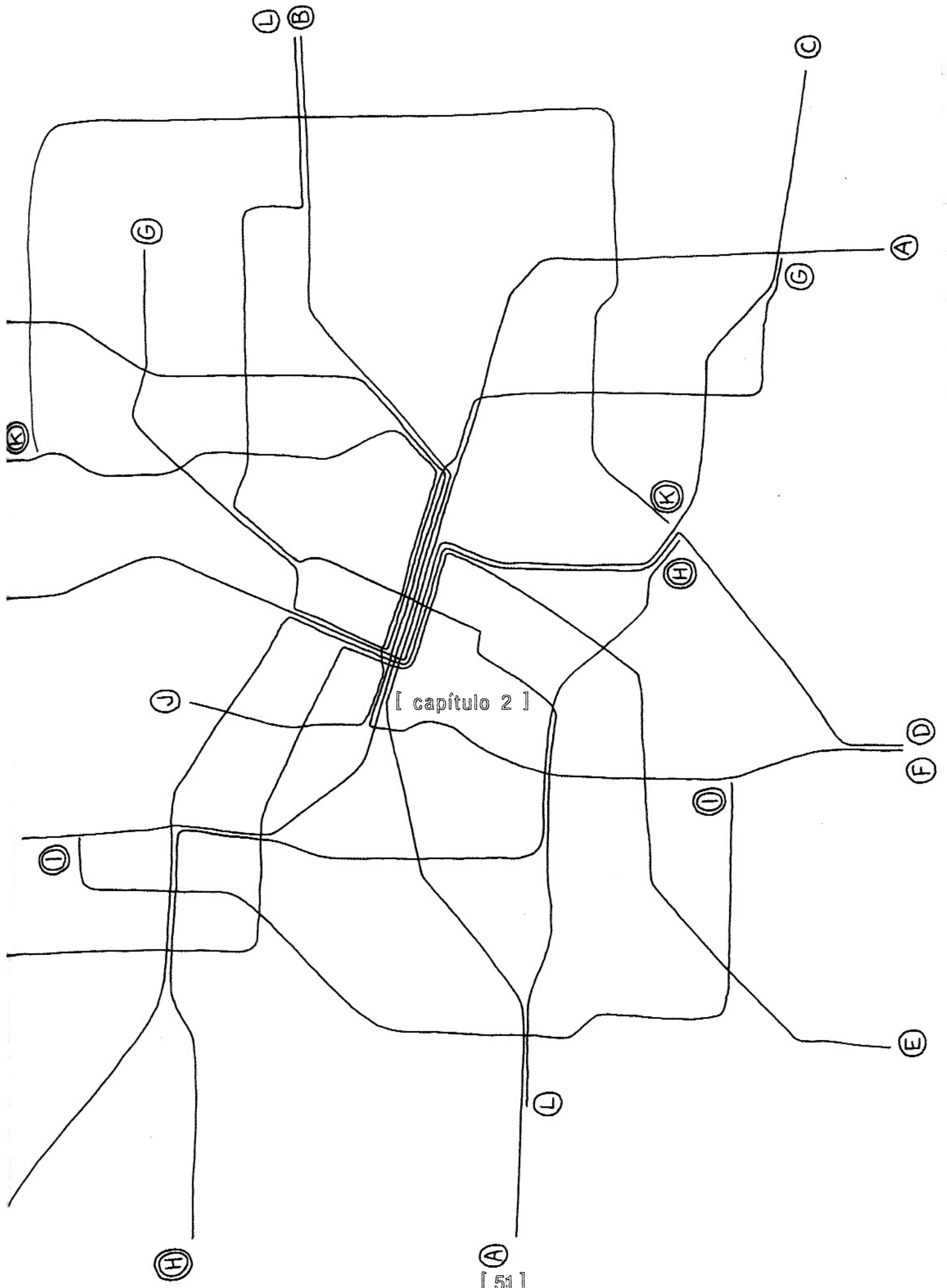
“A dança teatral pode voltar a ser a célula germinal. Ao contrário da ópera e do teatro, presos à palavra, ao som e ao gesto, ela é livre e predestinada a imprimir suavemente a inovação aos nossos sentidos: mascarada e, especialmente, silenciosa. O Ballet Triádico, a dança da tríade, namoriska o humor sem cair no grotesco; roça o convencional sem se atolar na sua degradação, atingindo por fim a desmaterialização do corpo, sem contudo procurar a salvação no oculto.” (SCHLEMMER, in 2008: 200)

Não estava interessado, contudo, em teatro da representação, mas em um *teatro da abstração*. Schlemmer nomeou a peça *Triádico* porque foi literalmente composta com múltiplos de três: *três atos, três cores, três dançarinos, três formas*. A peça foi dividida em *três movimentos musicais*, e o ballet como um todo refletiu a fusão dos três elementos *dança, figurino e música*. A coreografia deriva do caráter distinto de cada figurino. Schlemmer analisou e isolou os gestos principais do movimento do corpo humano e reduziu-os a um grupo básico de formas elementares (elipse, linha reta, diagonal e círculo). Os figurinos e os passos da dança foram desenhados baseados nessas formas.

Concentrando-se na *forma* e *movimento*, Schlemmer explorou a relação espacial do corpo com o ambiente arquitetônico e a relação das formas com o som. Um dos figurinos que mais chamam a atenção é o da *espiral* cuja coreografia escapa, num certo momento, como num “estado de suspensão”. Temos aqui uma relação *música-design* que explora os *sons das formas no espaço da dança*.

Além de Klee e Schlemmer, poderíamos assinalar ainda Ludwig Hirschfeld-Mack, que estudou na Bauhaus com Johannes Itten, Paul Klee e Wassily Kandinsky. Diferentemente de Klee e Schlemmer, que exploraram relações sonoras no espaço (da pintura e da dança), Hirschfeld-Mack, interessado em capturar o movimento nas “tensões” da arte abstrata, construiu e operou um aparelho que combinava projeções em movimento de luzes coloridas com música de sua própria composição. Juntamente com Joseph Hartwig e Kurt Schwerdtfeger realizou performances com as composições *Farben Licht-Spiele* e *Wiesen-Ziele-Kritiken* em Berlin, Vienna, Weimar e Leipzig. (Cf. LEVIN, 2000: 132)

Da “chave” à “fechadura” e *e(ntr)e* uma e outra, a música sempre esteve presente, no ranger da chave ao abrir da porta. Assim, 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.



DA HISTÓRIA À GEOGRAFIA: cartografias do design, desejo

Ao fim de uma história (não se sabe se bem contada), chega o momento de desvelar¹ alguns meandros que ficaram escondidos por debaixo da nossa “miopia”. É preciso encontrar o fio que vai desatar o nó das questões que ficaram pendentes, ou que vai, quem sabe, “costurar” o abismo que ficou entre o *design visual*, marcado pela *Bauhaus*, e o *design* que aqui afirmamos *virtual*, vibrátil, fluido.

Quando falamos em *design*, imediatamente nos vem à cabeça a mais forte referência do *design*: a *Bauhaus*. Como já foi mencionado no capítulo 1, uma escola formalista cujo legado se reflete ainda hoje no *desenho industrial*. No contexto em que surge a *Bauhaus*, a pura racionalidade (“a única força de resgate que a Alemanha prostrada possa extrair de seu passado” - ARGAN, 2004: 235), o prático e o formal se configuraram como estratégias precisas mediante o cetismo e o “desesperado vazio de alma” (Ibid.) da Alemanha do pós-Primeira Guerra. Heranças que ultrapassaram os “muros” alemães para adentrar outros territórios e definir um pensamento e um modo de produção do *design*.

Por razões diferentes daquelas do contexto do pós-guerra, o “desesperado vazio de alma” parece ainda se impor no mundo e talvez por isso ainda hoje o *design* é freqüentemente associado a uma forma mais rigorosa de arte, ou arte com um objetivo bem definido, com uma “função”. No domínio das artes, o termo *design* é ainda separado da “poesia” ou de uma criatividade mais livre como aquela demonstrada pelo arquiteto americano Frank Lloyd Wright², sendo mais relevante na chamada *arte aplicada*, como a arquitetura e a criação de produtos (não necessariamente produtos industriais, mas também produtos digitais como *websites*, por exemplo).

Apesar das mudanças geradas pelo avanço das novas tecnologias, o termo ainda é amplamente associado à criação de produtos industriais, inspirado em

Raymond Loewy, um dos mais conhecidos designers industriais do século XX. Um contraste “duro” que já teria sido superado não fosse uma insistência em manter dividido o que já não tem fronteiras, e uma, quem sabe, preguiça do pensamento, além de uma postura consumista que compra não apenas produtos como necessidades, mas “conceitos” como verdades. Dentro desta concepção, *design* implica um “esforço consciente” para se criar algo que é ao mesmo tempo “funcional e esteticamente agradável”.

Esse modo de pensamento e produção, pautado no racionalismo e num “esforço consciente” para se criar uma “beleza funcional” (talvez seja mais “útil”, nesse momento, uma *inconsciência* livre de esforços, os quais só cansam a mente), vai de encontro ao que propomos aqui (embora, na prática, esta visão ainda ecoe no *design* contemporâneo, seja na forma ou no pensamento), “(...) justamente porque hoje o problema não é mais retificar uma situação de desordem ou tornar funcional e dialética a relação de força entre as classes sociais”, como já disse Argan (2004: 277), em 1947, a respeito de Wright, “mas uma total revisão, uma nova definição dos valores da realidade e da consciência” (Ibid.).

Revisão que requer, mais que um retorno ao passado em busca de soluções para o futuro, um olhar no estado presente do conceito *design*, a fim de esboçar uma cartografia, que a história não conta. Desta vez, ao invés de buscar sua história, quem sabe, encontrar sua geografia. Se nos servirmos da história que seja através das linhas que compõem o *acontecimento* e desenharmos uma cartografia do *design*, desejo.

2.1. Design projectil

Música? e *design*? vêm sempre acompanhados de uma interrogação e sugerem sempre associações àquilo que poderíamos considerar sua “origem”: o som e a imagem. Dúvida que leva a interpretações equivocadas, muitas vezes, ingênuas.

Poucos se atrevem a perguntar: o que é música? Todos acreditam saber (“Quem tiver ouvidos, que ouça!”, diria Nietzsche – 2000: 236). Muitos perguntam: o que é *design*? Sem, no entanto, abster-se da idéia vaga de *design* que têm na mente. “A resposta é a desgraça da questão”, diria Blanchot (2001: 43).

A não-resposta, nesse caso, seria a melhor resposta. Parar simplesmente e tentar conceber seu conceito através do silêncio. Nesse momento, música e *design* se encontrariam pelas vias do *silêncio*.

Por ingenuidade, mais do que por ignorância, acabamos, no passado, reduzindo música a som e *design* a imagem. Se o som é a matéria-prima da música, o mesmo não pode ser dito a respeito da imagem como sendo matéria-prima do *design*.

Para despir o *design* de qualquer equívoco (sem, contudo, despi-lo da dúvida), comecemos então por afirmar que *design é projeto, seu “lugar” é o tempo, seu tempo é o futuro*. Esqueçamos por enquanto tudo o que sabemos (ou acreditamos saber) sobre *design* e concentremo-nos de início em apenas um dos conceitos a ele conectado: o *projeto*, sem, no entanto, fechá-lo a outras conexões. *Design=project*, ainda que na prática os “projéteis” pareçam apontar para o passado.

“Num conceito há, no mais das vezes, pedaços ou componentes vindos de outros conceitos, que respondiam a outros problemas e supunham outros planos.” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 29). Desta forma, *design=project* desata outros nós, conduz a outras conexões não necessariamente “visíveis”, nem facilmente identificáveis. Não se trata apenas de se projetar em direção ao futuro, mas de trazer o futuro para esse tempo que é Agora.

“Agir contra o tempo, e assim sobre o tempo, em favor (eu espero) de um tempo por vir’. Agir contra o passado, e assim sobre o presente, em favor (eu espero) de um porvir – mas o porvir não é um futuro da história, mesmo utópico, é o infinito Agora (...).” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 144-145)

Design, no sentido em que estamos tratando aqui, não se confunde com o “objeto” no qual se “encarna”. Ele se atualiza no objeto (uma imagem, por exemplo), mesmo que este objeto não tenha uma “forma” palpável (um som, por exemplo³), mas conserva uma parte que não se deixa atualizar. Há sempre uma reserva, uma potência que não se realiza, que não se manifesta, seja num objeto ou num sujeito, mas que conserva sempre uma potência de realização. É um virtual. Como virtual, sua potência pode tanto manter-se na abstração de um conceito como se atualizar em uma “forma” ou “matéria”. Assim, o *design* liberta-se do objeto para se tornar um conceito: *design=projétil*, conceito que não diz mais um produto mas o *acontecimento*.

Ao ser lançado, o projétil descreve uma trajetória em parábola, cuja variação de velocidade (velocidade inicial decresce até atingir um valor mínimo no topo da trajetória, e aumenta quando desce até atingir o alvo) é devida à força gravitacional que atua verticalmente para baixo, produzindo uma aceleração nesta direção.

A *balística*, ciência que estuda o movimento de corpos lançados ao ar livre, geralmente relacionado ao disparo de projéteis por uma arma de fogo, considera três aspectos do movimento do projétil disparado por uma arma: o momento do disparo até o instante em que o projétil abandona a arma (*balística interior*); o que ocorre a partir do instante em que o projétil abandona a arma e o instante em que este atinge o alvo (*balística exterior*); e o que ocorre no momento do impacto do projétil com o alvo (*balística terminal*)⁴.

No nosso caso, o projétil não é disparado por uma arma de fogo, é o próprio conceito que se lança ou é lançado, como uma *arma de disparar afectos*. “Os afectos são projéteis tanto quanto as armas” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 79), morre-se de amor ou de dor, ainda que o corpo continue vagando, “vivo” em sua biologia. “Até mesmo a música, por que ela dá tanta vontade morrer?” (DELEUZE e PARNET, 1998: 162).

Se as armas de fogo matam ou ferem, o *design=projétil* afeta com seus múltiplos afectos, o que não é necessariamente bom (“o bom nunca está garantido” – DELEUZE, 1992: 46), pois o conceito sozinho não se basta, ele só existe enquanto conceito nas relações ou encontros que produz (bons ou maus encontros, diria Espinosa), nos afectos que dispara (que tanto podem aumentar quanto diminuir nossa potência de agir, como a alegria e a tristeza). Escolhe-se matar de amor ou de dor. *Design* é uma questão de escolha.

Assim como na balística, há aqui três aspectos a serem considerados: o *objétil*, objeto de onde sai o “disparo”, os *afectos* que ele dispara; a *projeção*, trajetória do *projétil*, o meio (*entre*), a *velocidade*; o *superjétil*, o “alvo” que o *projétil* encontra ou atravessa, ou seja, o sujeito, que pode também ser uma arma (*devir-arma do sujeito*). Que os afectos são disparados não há dúvidas, mas sua chegada é incerta, porque não há um “alvo” predeterminado, os “disparos” podem vir de qualquer direção para qualquer direção.

Não, não estamos falando de “público-alvo”, o preferido dos marqueteiros. Falamos de um sujeito (*um* que é *vários*) que pode ou não ser afetado por um *projétil* em particular ou pode ser apenas atravessado por ele sem se deixar

abater, um *devenir-sujeito da arma* que encontra um *devenir-arma do sujeito*. Aqui o alvo não é o fim, mas o meio de onde brotam as sensações. E o meio justifica o fim, que não é a morte do sujeito mas “a liberação de um acontecimento puro” (DELEUZE e PARNET, 1998: 162). O que nos interessa do “alvo” é a porção de sensação que é disparada no sujeito através dos afectos.

Diferentemente do *design* associado ao consumo, aqui não se define o sujeito para o qual a obra se destina porque a obra nasce mais de uma necessidade daquele que a cria do que de uma necessidade ligada ao consumo. Consome-se *design* como arte, sendo ele parte dela, como se consome a música, não uma música qualquer, mas uma música cuja potência dispara afectos que não são os zunidos de uma “arma de brinquedo”, mas os estilhaços de uma “arma de fogo” que nos abraçam, nos penetram, nos cortam, e, por fim, nos suspendem (e transcendem) como numa nova santa ressurreição. Um desejo de amor e de morte, que não é o contrário da vida mas a supõe, um morrer que mantém sempre uma potência (e uma vontade) de vida (uma vontade de potência, diria Nietzsche), porque “por mais que se diga ‘que infelicidade a morte’ teria sido preciso viver para ter alguma coisa a perder” (DELEUZE e PARNET, 1998: 75).

Consumir adquire aqui um outro significado que não é o de “gastar; corroer até a destruição; destruir; enfraquecer, abater; desgostar, mortificar”⁵. Consome-se sim, mas à maneira dos poetas, dos homens livres, que extraem dos afectos tristes qualquer coisa de alegria e fazem desse acontecimento puro, “por menor que seja, a coisa mais delicada do mundo”, ao invés de “fazer um drama ou de fazer uma história” (Ibid.: 80). Consumir-se de amor não é o mesmo que corroer-se até a destruição, gastar-se, mortificar-se, mas extrair desse amor uma potência de amar que não é a “vontade abjeta de ser amado, uma vontade absurda de amar qualquer um, qualquer coisa, mas extrair o puro acontecimento que nos une àqueles que amamos, e que não nos esperam mais do que nós a eles, já que só o acontecimento nos espera” (Ibid.). Consumir *design* como quem consome-se de amor.

“Os afectos atravessam o corpo como flechas, são armas de guerra”, dizem Deleuze e Guattari (1997: 18), e o fazem porque até mesmo os corpos (vivos ou não vivos) são *armas*, “máquinas de guerra”. “Deita-se, dorme, levanta-se, passeia, come, escreve, engole, respira, como uma máquina (...)” (ARTAUD, 2007: 70). Máquinas de pensar, de amar, de morrer, de criar... “Uma máquina-órgão para uma máquina-energia, sempre fluxos e cortes” (DELEUZE e GUATTARI, 1976:15). Máquinas que produzem máquinas que

se acoplam a máquinas. Máquinas de produção, produção de desejo, mais do que de necessidade.

Por que armas e não ferramentas? Porque às armas acrescenta-se a velocidade da projeção, no nosso caso, dos afectos (nossos *projécteis*), ao passo que as ferramentas fixam-se num ponto de gravidade e supõem sentimentos, não afectos. Segundo Deleuze e Guattari, as armas têm uma relação intrínseca com a velocidade: “a arma inventa a velocidade, ou a descoberta da velocidade inventa a arma (daí o carácter projetivo das armas)” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 73).

Não estamos falando de armas projetivas no sentido estrito da palavra, o computador, por exemplo, é uma arma, tanto para o bem quanto para o mal (“tudo depende do uso e da prudência, sistemáticos” - DELEUZE, 1992: 46), assim como o discurso é também uma arma, seja expresso através da fala (acoplada à boca, máquina de comer, máquina de falar, máquina de beijar...), ou da escrita (acoplada aos dedos, acoplados à mão, máquina de escrever, máquina de tocar, o *to play* e o *to touch*...). A potência de projeção de uma *arma-palavra* alcança uma velocidade que os números não são capazes de contar, nem mesmo a balística é capaz de analisar. Possui uma potência de destruição tanto quanto a de uma arma de fogo, com a diferença de que a morte ou a ferida, neste caso, é metafórica, mas apenas no domínio do discurso. Mata-se uma relação com meia dúzia de palavras, fere-se o outro ferindo-se a si mesmo com apenas uma palavra, assim como controem-se relações, produzem-se encontros, curam-se feridas através das palavras. Afectos sombrios rondam as *armas-afectos* tanto quanto estão presentes nas armas de fogo.

Uma arma é capaz de deslocar sentimentos e provocar uma descarga tão rápida de emoções, que arranca os sentimentos “à interioridade de um ‘sujeito’ para serem violentamente projetados num meio de pura exterioridade que lhes comunica uma velocidade inverossímil, uma força de catapulta”, que faz do amor ou do ódio não mais sentimentos em absoluto, mas afectos (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 18). As ferramentas, ao contrário, fixam os sentimentos em sua gravidade não permitindo às emoções o salto, ou o permite de forma resistente, retardada, deslocada de sua potência produtiva e, por que não, evolutiva.

As ferramentas produzem necessidade, ao passo que as armas liberam desejos. Uma desperta emoções enquanto a outra dispara sensações. As armas desejam o céu, as ferramentas têm necessidade do chão, embora possam agir como arma desde que tenham a potência de projeção.

“Tudo o que lança ou é lançado é, em princípio uma arma, e o propulsor é seu momento essencial. A arma é balística; a própria noção de ‘problema’ se reporta à máquina de guerra. Quanto mais mecanismos de projeção uma ferramenta comporta, mais ela mesma age como arma, potencial ou simplesmente metafórica.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 72-73)

O que estamos querendo dizer com isso é que *design* vai além da produção de objetos (produtos) de consumo, se for possível falar em consumo que seja o consumo de uma potência de produção de desejo que não é a falta como também não é o contrário dela. “O desejo concerne às velocidades e lentidões entre partículas (longitude), os afetos, intensidades e “hecceidades” sob graus de potência (latitude).” (DELEUZE e PARNET, 1998: 111). Não há algo a ser preenchido porque já se está pleno de potência de produção, à espera apenas de um “disparo”, de um evento, ou melhor, de um *acontecimento* que a faça aflorar das profundezas da terra. *Design* pressupõe máquina, produção, processo. “Não há mais nem homem nem natureza, mas apenas o *processo* que produz um no outro e acopla as máquinas.” (DELEUZE e GUATTARI, 1976: 16; grifo nosso)

Como potência de produção de desejo (não necessidade), *design* vai além do desenho enquanto traço, no sentido corrente da palavra *desenho*. Desenha sim, mas à maneira dos cartógrafos, que dão “língua aos afetos que pedem passagem” (ROLNIK, 1987: 2).

Tudo o que der língua para os movimentos do desejo, tudo o que servir para cunhar matéria de expressão e criar sentido, para ele é bem-vindo. *Todas as entradas são boas, desde que todas as saídas sejam múltiplas.* (Ibid.)

Seus objetos disparam afectos que desenham uma cartografia invisível, como aquela que se desenha em Cloé, *cidade invisível* de Italo Calvino, ou a que desenhamos o tempo todo com nossas trocas de olhares, “como se fossem linhas que ligam uma figura à outra e desenham flechas, estrelas, triângulos, até esgotar num instante todas as combinações possíveis (...)” (CALVINO, 1990: 51). Afectos que se trocam, se chocam, se misturam, porque são feitos de energia, energias lineares, energias planas, como diria Paul Klee (2001: 43), energias temporais mais do que espaciais, porque os projecteis (affectos) estão sempre no futuro, na porção de sensação que se conserva, como pura reserva de um porvir.

É com a tecnologia que a velocidade ganha força e visibilidade no processo de produção e com ela arrasta os objetos que já não são puramente produtos

mas *objécteis*, os objetos tecnológicos de Bernard Cache (Cf. DELEUZE, 1991: 38).

“Como mostra Bernard Cache, trata-se de uma concepção muito moderna do objeto tecnológico: ele nem mesmo remete ao início da era industrial, quando a idéia de padrão ainda mantinha uma feição de essência e impunha uma lei de constância (“o objeto produzido pelas massas e para as massas”), mas remete, isso sim, a nossa situação atual, quando a flutuação da norma substitui a permanência de uma lei, quando o objeto ocupa lugar em um contínuo de variação, quando a prodútica, a máquina que funciona por controle numérico, substitui a prensa.” (DELEUZE, 1991: 38)

O cruzamento ou encontro entre esses objetos ou, melhor dizendo, *objécteis*, relativos à música e ao *design* não é efetivamente encontro entre som e imagem, mas algo além da dimensão sonora e visual, que pressupõe uma escuta e um olhar ativos. Trata-se de um encontro de *projetos*, cujos territórios são *hápticos*⁶ mesmo que delimitados, por razões didáticas, ao ouvido e ao olho.

Projetos que se cruzam pelas vias do silêncio, numa desaceleração do tempo, ali onde subsiste o *vazio*. Ao contrário da ausência, que pressupõe a presença, o vazio não faz oposição ao cheio, uma vez que está cheio de partículas vibráteis onde tudo é matéria e produz vibração. Surge como um corpo com infinitas possibilidades e se esvanece logo em seguida até perder todas as suas propriedades, mas é, todavia, existente. É uma possibilidade não ocupada pelo corpo mas passível de ser ocupada. “(...) Um vazio que não é um nada, mas um virtual”. (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 153)

Segundo José Gil (2005: 108), o vazio primordial surge “quando toda presença desaparece e deixa de haver lugar a preencher por uma coisa”, ali, nesse “nada”, onde vibram todas as possibilidades, encontra-se potencialmente o “tudo”, “de onde sairão as forças para, precisamente, criar, agir, pensar.”

“Do vazio nascem os pensamentos únicos, nunca anteriormente pensados, como dele nasce a obra (eventualmente de arte) absolutamente original. Para que ocorram, é preciso saber produzir o vazio.” (Ibid.)

Produzir o vazio implica em desaceleração para que a matéria possa se atualizar⁷ (“é por desaceleração que a matéria se atualiza” - DELEUZE e GUATTARI, 1992: 154), para que uma potência musical deixe de ser apenas uma potência e se torne efetivamente música. Para que o grito possa esvaziar-se de ruído antes de ser lançado do vazio do ventre.

Quando a velocidade se introduz na produção, as ferramentas aos poucos são substituídas pelas armas, ou tomam partido de seus mecanismos projetivos para funcionar como armas potenciais, não atingindo, entretanto, o caráter essencialmente projetivo das armas, uma vez que são, por natureza, *introjetivas* (Cf. DELEUZE e GUATTARI, 1997: 73).

O projétil do *design* opera por aceleração ao passo que o silêncio da música, ela própria fruto do embate entre dois vetores de velocidade em direções opostas (o silêncio e o ruído)⁸, opera por desaceleração. No ajuste entre estas duas velocidades as forças se encontram e geram um *terceiro*, ali, no “ponto zero”, no topo da parábola.

“Não se trata, é claro, de uma síntese dos dois, de uma síntese de 1 e 2, e sim de um terceiro que vem sempre de outra parte, e atrapalha a binaridade de ambos, não se inscrevendo nem em sua oposição nem em sua complementaridade. Não se trata de acrescentar sobre a linha um novo segmento aos segmentos precedentes (um terceiro sexo, uma terceira classe, uma terceira idade), mas de traçar outra linha no meio da linha segmentária, no meio dos segmentos, e que as carrega conforme velocidades e lentidões variáveis em um movimento de fuga ou de fluxo.” (DELEUZE e PARNET, 1998: 152)

O objeto, antes vinculado ao produto, cataliza a potência do *projétil* (potência que preexiste no conceito *design*), que desloca a potência espacial do objeto para uma potência temporal. A gravidade é então substituída pela velocidade que a toma apenas como força de aceleração. O produto torna-se objeto enquanto o objeto torna-se *objétil*⁹.

Esta transformação do objeto acontece também na música à medida que as máquinas abrem “um canteiro de obras de criação”, (BAYLE, 1996: 131), oferecendo aos músicos um universo inteiro de sons e de possibilidades de produção, manipulação e escuta desses sons. Novas e incontáveis relações tornam-se possíveis nesse “canteiro” que “não aquelas entre um *dó* e um *sol*” (Ibid.). Mesmo antes das máquinas invadirem o universo da música, “o músico de antes dos anos 50 começou a se mexer, achando pequena demais a casa das doze notas de música, dos doze intervalos com os quais se pode fazer em princípio toda a música” (Ibid.). Com a (r)evolução das máquinas o ruído passa de excluído a *instruído*, primeiro, apenas influenciando a música (como em Igor Stravinski, por exemplo), para depois ser ali introduzido, em estado puro ou fabricado, deixando aos poucos a categoria de ruído para ganhar efetivamente um “status” de som, como preconizaram Luigi Russolo e Edgar Varèse.

“Quando os novos instrumentos que substituirão o contraponto me permitirem escrever música assim como a concebo, poder-se-á perceber claramente os movimentos das massas e dos planos sonoros. Quando essas massas sonoras entrarem em colisão, ter-se-á a sensação de que se trata de fenômenos de penetração ou de repulsão, e de que certas permutações que se sucedem sobre determinados planos sejam projetadas sobre outros, que se movem em velocidade distinta e em diversas direções. Não haverá mais lugar para a velha concepção de melodia ou de combinação de melodias: a obra inteira tornar-se-á uma totalidade melódica, toda a obra transcorrerá como um rio.” (VARÈSE, in 1996: 57-58)

“E nem é preciso que nos esqueçamos dos ruídos novíssimos da guerra moderna [...]” (RUSSOLO, in 1996: 53), a qual acelerou o desenvolvimento do rádio, universo para o qual os músicos foram arrastados (Cf. BAYLE, 1996: 133). É com o gravador e a possibilidade de gravar um som para ser escutado, reescutado e manipulado segundo o desejo do compositor que surge uma nova concepção de som: o *objeto sonoro*¹⁰, que não é mais um som musical, mas *som como objeto* que se pode manipular, reproduzir, deformar, tocar, sentir seu peso, sua rugosidade como se o olhássemos (BAYLE, 1996).

Embora fixo na fita magnética, e mais tarde no CD ou em arquivo mp3, esse *som=objeto* ou *objeto sonoro* revela a cada escuta novos detalhes não identificados numa escuta anterior e, na maioria das vezes, não previstos pelo compositor. Nesse sentido, o caráter efêmero do som continua a existir mesmo que ele esteja “fixo” no “suporte”. “Tornado objeto, ele é, por isso, reproduzível, manipulável, deformável” (BAYLE, 1996: 134) e revela não apenas novos detalhes a cada escuta (detalhes que, entretanto, não se modificam segundo “as variações da escuta de um indivíduo a outro, nem com as incessantes variações de nossa atenção e sensibilidade” - SCHAEFFER, 1966: 97) como também um novo sujeito que escuta a cada nova escuta.

“O que se ouve é o objeto sonoro, uma experiência distinguível, um fragmento de percepção, anterior à música, mas que pode se tornar musical a partir do momento em que é isolado, categorizado etc. (...) *Sonoro* seria o perceptível, aquilo que se capta, diferentemente de *musical*, que seria um juízo de valor atribuído ao som.” (OBICI, 2006: 14)

Um mesmo som pode ser escutado segundo diversos níveis de escuta interior (BAYLE, 1996: 134), diferentes ouvintes (ou um mesmo ouvinte) serão *afetados* (ou apenas atravessados) de maneiras diversas por um mesmo acontecimento sonoro, que conserva, entretanto, uma potência que jamais se esgota. Segundo Pierre Schaeffer (1966), o ouvinte escuta um som como se o fabricasse e se torna compositor tanto quanto aquele que compõe.

“Os signos musicais não existem se não forem construídos pelo ouvinte. É o ouvinte quem compõe o que ouve, mesmo que não se aperceba disto. (...) A composição só se realiza com a escuta (seja ela ao vivo, escuta interior, leitura analítica da partitura etc.) (...). O ouvinte literalmente constrói o que ouve, é ele quem compõe.” (FERRAZ, 1998: 155)

Cada sujeito sentirá a música segundo suas próprias singularidades e atribuirá a ela significados particulares que não correspondem aos mesmos significados atribuídos por um outro ouvinte ou à idéia do compositor. Cada um construirá sua própria música a partir de sua própria escuta, que se conserva apenas no rastro de sensação que fica, sobre a qual não se pode falar sem o risco de perdê-la. Assim, “o som como objeto físico adquire também um valor psíquico” (BAYLE, 1996: 134).

Para Schaeffer, o *objeto sonoro*¹¹ não tem uma existência “em si”, constrói-se através da escuta, uma escuta isenta de julgamentos, ao contrário, aberta, capaz de ouvir não só o sonoro mas o *possível* musical. É nesse sentido que falamos de um *design*, tanto abstrato quanto *possível*, que se constrói através de uma (também) escuta, uma (quem sabe) *escuta do olhar*.

Com essa revolução na música a partir das máquinas, a música deixou de depender do instrumento musical como fonte produtora de som, pois qualquer aparelho ou máquina pode ser fonte sonora. Com isso os músicos (ou não músicos) passaram a concentrar-se no som em toda sua autonomia, independentemente da fonte que o produziu.

Quando os sons tornaram-se objetos, acrescentou-se à escuta a experiência tátil, na qual o *dever-tato* da escuta encontra o *dever-escuta* do tato, potencializando a percepção auditiva, que transborda os limites do ouvido: o corpo todo se torna um grande ouvido. No choque com o objeto, o sujeito se torna objeto (FERRAZ, 1998: 153).

“O ouvinte não apenas ouve um complexo sonoro, mas se torna partícula do tecido sonoro: digamos que o sujeito se transfigura passo a passo em som, para praticamente percorrer os entremeios desse som.” (FERRAZ, 1998: 153)”

O som da Era das máquinas envolve o corpo de tal forma saturada que já não subsiste o vazio. O objeto enquanto “matéria” sonora trabalhada rasga o véu saturado de ruído para que uma fresta de ar permita passar a sensação. Rasgar o véu significa operar o caos sonoro e implica um ajuste entre velocidade e lentidão, um jogo de “acelerar o silêncio e desacelerar o ruído” (OBICI, 2006: 138).

No embate entre ruído e silêncio, velocidade e lentidão, aceleração e desaceleração, podemos falar de objetos que não são apenas objetos físicos ou psíquicos, mas *objéctes*: objetos que se atualizam no presente momento da escuta, mas que moram no futuro de uma possível escuta.

Enquanto os objetos vão se modificando, as máquinas vão atualizando potências. Muitas produções artísticas, em *design* ou em música, resultantes do processo dessas máquinas são pautadas na criação de outras máquinas que permitem a *atualização de afectos*, como os softwares *Processing*¹², *Keyworx*¹³ e *reactIVision*¹⁴, pra citar apenas alguns. Como numa sequência de dobras que se dobram que se desdobram, as máquinas e seus protocolos servem à criação de outras máquinas que atualizam virtualidades sonoras, visuais, táteis e tornam possível a realização de sonhos como os que sonhava Paul Klee.

“Pelo seu novo estatuto, o objeto é reportado não mais a um molde espacial, isto é, a uma relação forma-matéria, mas a uma modulação temporal que implica tanto a inserção da matéria em uma variação contínua como um desenvolvimento contínuo da forma” (DELEUZE, 1991: 38)

Neste novo estatuto do objeto tecnológico, não é mais a forma¹⁵ que molda a matéria (como a mesa que impõe uma forma à madeira) mas o fluxo que modula as relações que se desenham entre uma e outra. Não uma forma fixa que molda uma matéria constante, homogênea, e define um objeto, mas uma matéria movimento, variável, que se transmuta em fluxo e transborda afectos por todos os lados. “Mais que uma forma capaz de impor propriedades à matéria, vai-se na direção de traços materiais de expressão que constituem afectos.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 90)

Mesmo entre a matéria *madeira* e a forma *mesa* há um fluxo que os atravessa, o qual o artesão segue, o que não implica necessariamente em deslocamento (em função do fluxo), mas seguir a cartografia impressa nas fibras da madeira e não apenas imprimir uma forma na madeira (Cf. Ibid.: 90-91). Domar a *matéria-fluxo* ao invés de “formar” a *matéria-fixa*.

O que está em jogo é a tecnologia que permite *tornar visível* (ou audível) forças que não são visíveis como o som, por exemplo, como sonhava Paul Klee (para quem “a arte não reproduz o visível, mas torna visível” - KLEE, 2001: 43), o que Golan Levin e Zachary Lieberman tornaram “real” em obras como *Messa di Voce* e *Hidden Worlds of Noise and Voice*, nas quais literalmente tornam visível a força da voz. O objeto já não se define por uma forma essencial (o

som tornado visível na tela estática de Klee), já que a forma não molda o objeto, que é antes *modulável* que moldável¹⁶, mas por modulações contínuas e perpetuamente variáveis (através de algoritmos que controlam a tela movimento de Levin e Lieberman), pois lida com *moldes temporais contínuos* e não mais com *moldes espaciais definitivos*.

“É uma concepção não só temporal mas qualitativa do objeto, visto que os sons, as cores, são flexíveis e tomados na modulação. É um objeto maneirista e não mais essencialista: *torna-se acontecimento*.” (DELEUZE, 1991: 39; grifo nosso)

Diferentemente da madeira, que se atualiza na forma de mesa, as imagens e os sons algorítmicos não possuem matéria, seu material é o *número*, combinações de operações numéricas, que vão além da materialidade. Se o som é a matéria-prima da música, a forma é o *design* da música, não mais sons concretos como os de Pierre Schaeffer¹⁷ ou os artificialmente produzidos como os de Karlheinz Stockhausen¹⁸, mas sons por trás dos quais se escondem números (como as imagens fractais de Mandelbrot), cujas combinações produzem músicas, cujo compositor primeiro é a máquina por trás da máquina (como os softwares *Pure Data* e *MaxMSP*), que contém todas as músicas possíveis nas *n* combinações algorítmicas que torna possível. Nesse momento, música e *design* se encontram sob a força (não forma) dos números (algoritmos).

“Antigamente, o que estava em causa era a ordenação formal do mundo aparente da matéria, mas agora o que importa é tornar aparente um mundo altamente codificado em números, um mundo de formas que se multiplicam incontrolavelmente.” (FLUSSER, 2007: 31)

O modelo *hylé-morphé*, matéria-forma, fixa, dura, constante, perde lugar para o *phylum maquínico*, “materialidade natural ou artificial e os dois ao mesmo tempo” (como em *Move 36* de Eduardo Kac¹⁹), “matéria em movimento, em fluxo, em variação, como portadora de singularidades e traços de expressão” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 91). A matéria-fixa impõe a gravidade ao passo que a matéria-fluxo invoca a velocidade, o salto, a viagem, ainda que sejam viagens no mesmo lugar, como as viagens de Gilles Deleuze.

Não só a matéria é virtual como também a forma é virtual, não porque agora é investida de um conteúdo “digital”, mas porque ganha força, intensidade, duração e velocidade, elementos que não determinam os limites de um objeto (como as bordas do quadro ou do papel), ao contrário, borra as bordas, quebra os limites. A matéria, como objeto da percepção, implica forçosamente numa forma, da qual necessita para ser definida, ainda que esta forma seja

um sonho ou um pensamento. Ao ganhar velocidade a forma, investida de uma matéria que não é mais fixa mas fluxo, transmuta-se e torna-se também fluxo (como os sonhos ou o pensamento), que pode ou não realizar os quadros de possibilidades. A matéria-fluxo potencializa a virtualidade do material, ao mesmo tempo em que potencializa a criação de relações, que nem sempre se concretizam, porque são virtuais. “Tudo está então, em relação com forças, tudo é força.” (DELEUZE, 2007: 65)

A partir de matérias fluxos, as formas já não são formas, mas *forças* que arrastam a matéria, *projécteis* que se lançam em direção a um futuro sem forma e trazem de lá forças que não distinguem o continente do conteúdo (ou conteúdo da expressão, como dizem Deleuze e Guattari), que se tornam ambos materiais de uma mesma matéria. Matéria e forma se misturam. “O homem descobre o ritmo como matéria e material na unidade da catástrofe e do diagrama.” (DELEUZE, 2007: 108). Já não há mais, portanto, formas mas forças, ritmo, fluxo, que dissolvem a forma em forças (fluxo) que constituem o diagrama. “E o que era uma questão de formas (os termos a partir dos quais dá-se um devir) torna-se de súbito questão de velocidade (relação).” (PELBART, 2004: 111)

Diagrama é o nome dado por Foucault a uma nova dimensão informal da sociedade de disciplina moderna (DELEUZE, 1998: 59), e diz respeito a “matérias não-formadas, não-organizadas e funções *não-formalizadas*, não-finalizadas” (Ibid., 58; grifo nosso). Ele é um mapa, *mapa dos relacionamentos de forças*, densidade e intensidade, uma cartografia que se define por funções e *matérias informais*, ou seja, o diagrama não faz distinção de forma “entre um conteúdo e uma expressão, entre uma formação discursiva e uma formação não-discursiva” (Ibid.).

No diagrama, o que interessa não é a forma, já que ele não é estrutural mas as *relações de forças*, *relações estratégicas*, multipontuais e difusas, que passam por todos os pontos ou “antes por toda e qualquer relação entre um ponto e outro” (Ibid., 61). Essas relações de forças o definem como *móvel e não-localizável*, aquilo que está entre a causa e o efeito, a ação e a reação, o que afeta e é afetado.

Segundo Deleuze (1998, 59), “todo diagrama é uma multiplicidade espaço-temporal”, e se diferencia da estrutura “na medida em que as alianças tecem uma rede flexível e transversal, perpendicular à estrutura vertical, definem uma prática, um procedimento ou uma estratégia distintos de qualquer com-

binatória, e formam um sistema físico instável, em perpétuo desequilíbrio, em lugar de um ciclo de troca fechado” (Ibid., 60). Ele age como uma causa iminente, causa dos agenciamentos concretos, uma causa que atualiza seu efeito ou que se deixa atualizar pelo efeito que a diferencia.

“Se os efeitos atualizam é porque os relacionamentos de forças ou de poder não são senão virtuais, potenciais, instáveis, evanescentes, moleculares, e somente definem possibilidades, probabilidades de interação, na medida em que eles não entram num conjunto macroscópico capaz de dar uma forma à sua matéria fluida e à sua formação difusa.” (Ibid., 62)

Os diagramas surgem para quebrar os dados “figurativos” e probabilísticos. São marcas livres, ao acaso, traços involuntários, irracionais, não representativos, não ilustrativos, não narrativos.

“Mas nem por isso são significativos ou significantes: são traços assignificantes. São traços de sensação, mas de sensações confusas (as sensações confusas que se traz consigo ao nascer, dizia Cézanne)” (DELEUZE, 2007: 103)

Essas marcas quase cegas e mudas, embora nos façam ver e falar (DELEUZE, 1998: 58), adquirem vida própria e passam a não mais depender da nossa vontade, nem da nossa visão, como as “máquinas” de Marius Watz²⁰. Os diagramas introduzem um outro mundo dentro do mundo visual e/ou sonoro, e deslocam a imagem e/ou o som da organização ótica e/ou sonora que os tornavam figurativos ou representativos de antemão (Cf. DELEUZE, 2007: 103), estabelecendo uma tensão no interior da visão e/ou da escuta que se expressa pelas forças invisíveis que a determinam. É ritmo sem ser (necessariamente) sonoro, porque as forças brotam do interior da obra sem que os ouvidos, as mãos ou os olhos estejam subordinados a ela, ao contrário, são os sentidos que desencadeiam as ações que vão compor o diagrama. Neste momento, música e *design* se encontram através do ritmo.

Contudo, muitas vezes, com o intuito de fugir do “figurativo”, da representação, o diagrama é tão sobrecarregado que torna-se inoperante, o que o faz permanecer no “mundo da figuração” (Ibid.: 104). A função do diagrama é “sugerir” e introduzir “possibilidades de fato”, traça possibilidades de fato mas ainda não constitui um fato (Ibid.: 104).

Nesse sentido, a forma no *design* passa a assemelhar-se à forma em música, uma forma móvel, fluida, em desenvolvimento (ou fluxo) contínuo, que é antes uma *não-forma* que uma forma, uma *desforma*, como diria João Fernando

Igansi²¹. Entretanto, mesmo na música há o que se pode chamar de *forma fixa*, embora o som, ainda que na sua forma mais bruta (concreta) e por vezes “pesada” (ruído), ainda que fixado num suporte (fita magnética ou CD), possua uma certa fluidez, uma flexibilidade ou talvez uma *potência modulável* que falta aos objetos mais “sólidos”. Essa potência flexível faz com que se sinta a música mais móvel, mais modulável que moldável, ainda que seja composta por eventos de densidade fixa.

É fato que tudo depende da intenção de escuta, do poder de afetar e ser afetado seja de um som bruto ou de uma música e estes em relação àquele que escuta. Algo se passa, ou não se passa nada. Pode-se simplesmente ser atravessado por um som, uma música, um sopro, uma imagem, uma lembrança... sem se deixar afetar. Mas pode-se também ser “capturado” e compor com eles uma relação onde nada se passa além da sensação.

O *design* como expressão diagramática é movente, instável, mutante, difuso, não reproduz modelos preexistentes mas os inventa ou reinventa, desfaz conceitos existentes e faz emergir novos conceitos, conceitos inesperados que surgem do improvável dentro de um campo de possibilidades, ou introduz possibilidades de fato.

“(...) o diagrama é profundamente instável ou fluente, misturando incessantemente matérias e funções de maneira a constituir mutações. (...) Ele não funciona nunca para representar um mundo preexistente, produz um novo tipo de realidade, um novo modelo de verdade.” (DELEUZE, 1998: 59)

Tanto a música quanto o *design*, como expressão do *phylum maquínico*, possuem naturezas diagramáticas, naturezas preexistentes à máquina tecnológica como *máquinas abstratas*: “abstratas, singulares e criativas, aqui e agora, reais embora não concretas, atuais ainda que não efetuadas” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 228).

“As máquinas abstratas consistem em *matérias não formadas e funções não formais* [diagrama]. Cada máquina abstrata é um conjunto consolidado de matérias-funções (*phylum* e *diagrama*). Isto se vê claramente num ‘plano’ tecnológico: um tal plano não é composto simplesmente por substâncias formadas, alumínio, plástico, fio elétrico, etc., nem por formas organizadoras, programas, protótipos, etc., mas por um conjunto de matérias não formadas que só apresentam graus de intensidade (resistência, condutibilidade, aquecimento, estiramento, velocidade ou retardamento, indução, transdução...), e funções diagramáticas que só apresentam equações diferenciais ou, mais geralmente, ‘tensores’.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 227)

Da *matéria-fixa* passa-se, portanto, à *matéria-fluxo*, o que implica não apenas em mudança de natureza ou “estado” (do sólido ao líquido, do líquido ao gasoso), mas em mudança de *ponto de vista* (do ponto à linha, da linha à figura, da figura ao sólido), que “não é exatamente um ponto, mas um lugar, uma posição, um sítio, um ‘foco linear’, linha saída de linhas” (DELEUZE, 1991: 39).

Segundo Deleuze (1991), o ponto de vista não depende de um sujeito determinado, porque não varia em função do sujeito, ao contrário, “o ponto de vista é a condição sob a qual um eventual sujeito apreende uma variação (metamorfose) ou algo (anamorfose)” (Ibid.: 40). O ponto de vista está no objeto, sua variação (que não depende do sujeito) brota da “intimidade do foco” e se projeta em direção ao sujeito, que, por sua vez, se lança sobre o ponto de vista. Esse jogo de projeções cria um espaço onde todas as conexões são possíveis.

“Não basta nem mesmo dizer que o ponto de vista apreende uma perspectiva, um perfil que a cada vez apresentaria a cidade à sua maneira, pois ela também faz com que apareça a conexão de todos os perfis entre si, a série de todas as curvaturas ou inflexões. O que se apreende de um ponto de vista não é, pois, nem uma rua determinada nem sua relação determinável com as outras ruas, que são constantes, mas a variedade de todas as conexões possíveis entre percursos de uma rua qualquer a outra: a cidade como labirinto ordenável.” (DELEUZE, 1991: 48)

A transformação do objeto leva, pois, à transformação do sujeito. Este sujeito deixa de ser um *subject* para se tornar um *superject*²², “aquele que se projeta no ponto de vista” (DELEUZE, 1991: 46), ao mesmo tempo em que o *objeto* torna-se um *objétil* (Cf. ibid.: 39).

O *superjétil* não apenas se projeta no ponto de vista como também apreende as metamorfoses (variações) do *objétil* sobre o qual se estende o ponto de vista, a ponto de não se saber “quem olha quem”, se é o “olho” do objeto que alcança o sujeito ou se o “olho” do sujeito que captura o objeto, nunca se sabe de onde vem o “disparo”. Poderíamos dizer que o “disparo” não se projeta efetivamente mas brota do meio, entre um e outro, no jogo de projeções entre objeto e sujeito, entre aquele que afeta e o que é afetado, “estabelecendo entre o ‘eu’ e o objeto uma relação de ressonância que escapa aos princípios fundamentais da ótica” (KLEE, 2001: 83). Nesse jogo, sujeito e objeto se misturam num eterno devir: *devir-objeto do sujeito*, *devir-sujeito do objeto*.

Nesse sentido, o *superjéctil* nem é um sujeito, um *eu sou*, nem é um *subjectum*²³ ou *subjéctil*²⁴, sob o qual se esconde o *eu* que é um outro(s), uma terceira pessoa do singular ou do plural. Transita entre objeto e sujeito, entre *eu* que *me projeto* e *eu* que *projeto*. O *superjéctil* eleva o sujeito à potência máxima, “enlouquece o subjéctil” (o “sujeito” de Antonin Artaud²⁵) que, ao enlouquecer, se projeta como um *projectil* “e abre passagem para o inato que um dia foi aí assassinado” (DERRIDA, 1998: 42). É um *projectil* tanto quanto o *objéctil*, do qual o *subjéctil* é apenas uma parte.

Os conceitos música e *design*, tomados aqui como sujeitos, ou melhor, *superjectos* ou *superjectéis*, transitam entre *objéctil* e *superjéctil* à medida em que se atualizam ou permanecem apenas na abstração do conceito como pura possibilidade não manifesta. Um *mundo possível* que, embora não sendo “real” (não o é ainda), mantém uma realidade própria em si mesmo, enquanto possível (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 28).

Assim, entre a “realidade” de um objeto e a pura possibilidade dele, música e *design* seguem seu *fluxo*, sem forma nem “função”.

2.2. De.sign

A palavra *design* traz na raiz o *signum* e como *signo* arrasta consigo, potencialmente, o *objeto* e o *interpretante*²⁶ (o que afeta e o que é afetado, diria Deleuze), que só podem funcionar como signo quando ocorre a *ação do signo* (*semiose*), na qual o *interpretante*, o *terceiro* da relação triádica (*fundamento do signo-objeto-interpretante*), é afetado (e por isso mesmo, determinado) por um segundo signo, o *objeto*, que o afeta.

Objeto e interpretante são potências independentes do fundamento do signo, uma vez que, como signos, o próprio signo tem uma existência que não depende de um “corpo” para “encarná-lo” ou de uma mente para interpretá-lo. É uma potência *capaz de* causar (determinar) ou de afetar (produzir um efeito) independentemente da existência de um objeto ou de um interpretante. Como diz Joe Bousquet (DELEUZE, 2006: 151): “Minha ferida existia antes de mim, nasci para encarná-la”, a ferida pode permanecer eterna e potencialmente uma ferida até que um corpo a “encarne”.

Como algo que está fora do signo, o objeto só se torna “mediatamente presente a um possível intérprete graças à mediação do signo” (SANTAELLA, 2001: 43). O interpretante, por sua vez, “não é qualquer signo, mas um signo que interpreta o fundamento. Através dessa interpretação o fundamento revela algo sobre o objeto ausente, objeto que está fora e existe independente do signo.” (Ibid.: 43-44). A ferida se torna então presente no corpo afetado por ela, e passa a ter uma existência não apenas potencial, mas atual.

Na relação triádica, o *signo* é a mediação entre o objeto, “aquilo que ele representa”, e o efeito causado na mente do interpretante (Ibid.). A *ação do signo* só se completa quando o signo é interpretado, ou seja, quando ele encontra um interpretante, que por sua vez é “determinado pelo mesmo objeto que determina o signo” (Ibid.: 191). Caso contrário, permanecerá como “um signo virtual possível e passível de se atualizar como signo tão logo encontre um intérprete” (Ibid.: 44).

Embora o *design* só possa funcionar como signo quando houver um objeto e um interpretante²⁷, sua existência não depende, entretanto, da presença de algo que afete e de algo que é afetado²⁸, o que equivale a dizer que sua existência, como signo, é tão “antiga” quanto o próprio conceito de *virtual*, uma vez que carrega no próprio nome *o poder de afetar e de ser afetado*.

Sendo assim, tal como a música, o *design* é um “espaço de escutas possíveis” (FERRAZ, 1999: 2), um espaço aberto “que se define no ato da escuta” (Ibid.), que não implica, necessariamente, na presença do som, uma vez que o que os define não é a ferramenta ou o material de que são feitos, mas algo anterior à sua atualização como som, imagem, imagem-movimento. O que os define é a *potência*, que os torna possíveis e passíveis de se atualizar como som, imagem, imagem-movimento, imagem-pensamento... Potência que não é da ordem do som ou da imagem, do visível ou invisível, da forma ou do material, do som ou do silêncio, mas da *duração e velocidade*, “e uma série de *intensidades* (ora nomináveis, ora não)” (Ibid.) cujo objeto não é som nem imagem ou movimento mas a *qualidade de sensação do sensível*.

Como um espaço aberto tanto a música quanto o *design* estão vulneráveis à conexões e contaminações vindos de toda parte, o que torna seus conceitos tão móveis e abertos quanto os “objetos” nos quais se “encarnam”. Parafraseando Gilles Deleuze (1991: 175), a música e o *design* são virtualidades que se atualizam mas são também possibilidades que podem ou não se realizar nas matérias ou nos corpos. São signos.

2.3. Design Acontecimento

Se para conhecer o significado de qualquer palavra basta ir ao dicionário, o mesmo não pode ser dito a respeito de um conceito. Para compreender qualquer conceito é necessário ultrapassar as raízes mais profundas da palavra. Não apenas uma pesquisa etimológica, mas seguir atentamente os rastros que nos permitirão mapear outros conceitos com os quais este conceito se conecta, na medida em que um problema puxa outro e permite que se desfaça os nós.

Não se trata de mera “substituição” de um termo por outro, atribuir ao *design* conceitos (ou “problemas”) “alheios” que seriam facilmente substituíveis em seguida. Mas de “auscultar” as possibilidades de relações entre conceitos diversos, em cuja ressonância se inscreve uma rede de bifurcações, como tatuagens na pele, ela própria bifurcada. Mecanismo semelhante às “relações” cerebrais, cujas conexões “esquecidas” (mas não apagadas) voltam a se conectar num ponto futuro descrevendo uma outra trajetória jamais imaginada.

“Com efeito, todo conceito, tendo um número finito de componentes, bifurcará sobre outros conceitos, compostos de outra maneira, mas que constituem outras regiões do mesmo plano, que respondem a problemas conectáveis, participam de uma cocriação.” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 30)

Seria talvez mais prudente ir buscar na história o momento em que o *design* se perdeu do próprio conceito, mas não é preciso ir tão longe quando se tem o conceito ao alcance das mãos. Este mesmo, o *conceito Conceito*, sofreu sua fissura quando “a informática, o marketing, o design, a publicidade, todas as disciplinas da comunicação apoderaram-se da própria palavra conceito e disseram: é nosso negócio, somos nós os criativos, nós somos os *conceituadores*! Somos nós os amigos do conceito, nós os colocamos em computadores.” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 19).

Os chamados “rivals imprudentes e simplórios” por Deleuze e Guattari (1992) reduziram o Conceito a exposições de produtos e mercadorias. “Conceito” passou a designar “uma sociedade de serviços e de engenharia informática”, substituindo a Crítica pela promoção comercial.

“O simulacro, a simulação de um pacote de macarrão tornou-se o verdadeiro conceito, e o apresentador-expositor do produto, mercadoria ou obra de arte, tornou-se o filósofo, o personagem conceitual ou o artista.” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 19)

O conceito, tal qual o pensam Deleuze e Guattari em *O que é a Filosofia?* (1992), é um “lugar” movente. Ele não é fixo, muito menos um produto comprável, nem o conceito de um produto, conceito de um modo de vida. Este, o conceito do marketing, “cujas percepções são clichês, e cujas afecções são marcas, num mundo de comunicação tornado marketing” (Ibid.: 194), não nos interessa aqui para discutirmos a idéia de um conceito de *design*.

Não se pode falar de um produto como um conceito, assim como não se deve confundir o conceito com o estado de coisas no qual se efetua. Os estados de coisas²⁹ são vetores de atualização dos acontecimentos e, conseqüentemente, dos conceitos, que se expressam nos acontecimentos (ou através deles).

“(...) são atualidades, embora não sejam ainda corpos nem mesmo coisas, unidades ou conjuntos. São massas de variáveis independentes, partículas-trajetórias ou signos-velocidades. São misturas.” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 198).

O conceito não é o estado de coisas no qual se efetua nem tão pouco sua *essência*. O estado de coisas dá voz ao conceito, é por meio do estado de coisas que o conceito se revela.

Poderíamos atribuir a essência da música ao som, e assim definir seu conceito: música é sons. Mas o conceito de música vai além do próprio som, passa pelas sensações e “imagens” particulares daquele que escuta, assumindo uma dimensão singular na medida em que o que se escuta é transformado por aquele que escuta. O conceito de som, por sua vez, não é energia, vibração, frequência... como uma idéia de *essência* poderia sugerir, mas todas as energias, vibrações e frequências possíveis de se atualizar e definir um som (“A um tal estado de coisas, encontra-se associado um potencial ou uma potência.” - Ibid.), “como se o ritmo do nada fosse todos os ritmos do tempo” (diria Chico Buarque), como se todos os acontecimentos sonoros se reunissem em apenas um, e através desse único acontecimento nos fosse dado conhecer todos os sons potenciais do universo. É a pura possibilidade do som como objeto virtual que só é efetivamente quando se atualiza numa matéria sonora, mesmo que não seja produzido por ondas sonoras ou percebido através do ouvido.

“Na atualização do objeto todos os possíveis objetos virtuais estão presentes, criando assim linhas divergentes que correspondam, ‘sem semelhança’, à multiplicidade de objetos virtuais: a intensidade própria da sensação.” (FERRAZ, 1998: 158)

Se o conceito, segundo Deleuze e Guattari (1992), não determina o que uma coisa é, então o que é um conceito? Um conceito é, simplesmente (nem tão

simples assim...), um *acontecimento*. Para Deleuze e Guattari (1992: 33), “o conceito diz o acontecimento e não a essência ou a coisa. É um Acontecimento puro, uma *hecceidade*³⁰, uma entidade (...)”.

“Ocorre que os conceitos têm vários aspectos possíveis. Por muito tempo eles foram usados para determinar o que uma coisa é (essência). Nós [Deleuze e Guattari], ao contrário, nos interessamos pelas circunstâncias de uma coisa: em que casos, onde e quando, como, etc? Para nós, o conceito deve dizer o acontecimento, e não mais a essência.” (DELEUZE, 1992: 37)

A questão não é, pois, o que o *design* ou a música são, mas Onde? Como? ocorre a ação dos corpos. Diagnosticar “os devires em cada presente que passa”³¹: *devoir-design* da música, *devoir-música* do *design*, que não se confundem com o passado, presente ou o porvir do *design* e da música (Cf. DELEUZE e GUATTARI, 1992: 145) nem com justaposições binárias (som-imagem), com um *fazer como* ou uma imitação, uma vez que “os devires não são fenômenos de imitação, nem de assimilação, mas de dupla captura, de evolução não paralela, núpcias entre dois reinos.” (DELEUZE e PARNET, 1998: 10).

“Há devires-animais do homem que não consistem em imitar o cachorro ou o gato, já que o animal e o homem só se encontram no percurso de uma desterritorialização comum, mas dissimétrica.” “O devir-animal do homem é real, sem que seja real o animal que ele se torna; e, simultaneamente, o devir-outro do animal é real sem que esse outro seja real.” (DELEUZE e PARNET, 1998: 10; DELEUZE e GUATTARI, 1997: 18)

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, ou, como diriam Deleuze e Guattari, desse *agenciamento*³²? “(...) Onde e como distinguir o lugar da solda ou do corte, o sulco onde a ligação se ata e se aperta, a cicatriz onde se juntam (...) o inerte e o vivo (...)”? (SERRES, 1993: 4)

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 *resonantes* (para usar um termo musical),

“Um único e mesmo devir, um único bloco de devir, ou, como diz Rémy Chauvin, uma ‘evolução a-paralela de dois seres que não têm absolutamente nada a ver um com o outro’”. (DELEUZE e PARNET, 1998: 10)

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.

“O observador de fora facilmente acredita que aquele que muda está passando de um domínio para outro (...). Não. Isto seria assim se o meio se reduzisse a um ponto sem dimensão, como no caso do salto. O corpo que atravessa aprende certamente um segundo mundo, aquele para o qual se dirige, onde se fala outra língua. Mas ele se inicia sobretudo num terceiro, pelo qual transita.” (SERRES, 1993: 12)

É essa mistura que distingue “o lugar da solda ou do corte, o sulco onde a ligação se ata e se aperta”, 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 (não denominador comum), 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 des-territorializa 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 espa-

ciais, 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 pré-existe a ela) e constrói uma geografia. Linha que se define pelo conceito. Percepções e sensações disparadas pelos acontecimentos. 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, no momento em que a velocidade arrasta a gravidade num fluxo turbilhonar, e as armas se sobrepõem às ferramentas.

“Três linhas, sendo uma linha nômade, a outra migrante, a outra sedentária (o migrante, de modo algum a mesma coisa que o nômade).” (DELEUZE e PARNET, 1998: 159)

Quando essas linhas se encontram em algum ponto do tempo (não do espaço), as reverberações desta linha dobrada resultam em desterritorializações tanto no *design*, quanto na música, ainda que, por vezes, estas desterritorializações permaneçam escondidas por debaixo de suas dobras. Se a história segue um contínuo é mais à maneira de um labirinto, uma linha reta, mas entremeada de curvas³³, como estas três linhas oscilantes.

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 (*design* que se torna música ou vice-versa), 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). A questão é, pois, anterior aos objetos, pois trata-se de virtualidades, conceitos, que se tornam “visíveis” nos acontecimentos.

Voltando à questão do conceito, o conceito que aqui propomos investigar não é da ordem da lógica mas da metafísica, “não é uma generalidade ou uma universalidade, mas um indivíduo; ele define-se não por um atributo mas por predicados-acontecimentos” (DELEUZE, 1991: 76). No mesmo sentido, a

música, ou antes, o conceito música, que aqui desenha uma relação com o *design*, é um *acontecimento*, “um incorporal, embora se encarne ou se efetue nos corpos” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 33), ainda que se trate de corpos cuja materialidade é da natureza do “imaterial” (como o som). Música e *design* como acontecimentos, conceitos que preexistem, em suas virtualidades, às formas sonoras ou luminosas que adquirem ao “nascer”.

“O acontecimento é uma vibração com uma infinidade de harmônicos ou de submúltiplos, tal como uma onda sonora, uma onda luminosa, ou mesmo uma parte de espaço cada vez menor ao longo de uma duração cada vez menor.” (DELEUZE, 1991: 133)

Como vibração, esses *acontecimentos*, ou antes, *conceitos*, ou ainda, *personagens conceituais*, não cessam de interferir entre si, de “contaminar” e “contaminar-se”, passam de um a outro, atravessam-se ou apenas passam ao lado (sem, no entanto, “passar impunemente”) e tornam-se indiscerníveis, sem que se possa distinguir onde um começa e onde o outro termina.

“O acontecimento é sempre produzido por corpos que se entrecrocavam, se cortam ou se penetram, a carne e a espada” (DELEUZE e PARNET, 1998: 78).

Não há uma linha de separação, mas fronteiras indiscerníveis, uma vez que os limites delimitam um lugar, fixam presença, ao passo que as fronteiras, “lugar” movente por natureza, confundem-se numa *zona de contaminação*. “São estas zonas, limites ou devires, esta inseparabilidade, que definem a consistência interior do conceito.” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 32)

Ao contrário do que possa sugerir, o acontecimento não é *o que* acontece (acidente), “ele é *no que* acontece o puro expresso que nos dá sinal e nos espera” (DELEUZE, 2006: 152; grifo nosso). É como a ferida, que contém todas as cicatrizes possíveis, à espera de um corpo para “encarná-la” (que pode bem ser uma “alma”); é como o amor que contém todas as paixões; o som que contém todos os possíveis musicais; o um que contém o múltiplo ou o eu que contém o vários, como em Fernando Pessoa; é como os fluxos que passam no eu que é também um outro³⁴ ou os devires que se escondem por debaixo “das dobras da alma” e que afloram de repente como que através de um sopro. Afloram naquele instante particular e passam, como se não passassem efetivamente, e ficam para sempre marcados na vontade de um eterno retorno, que não vem, ou vem numa outra direção.

Os conceitos, é preciso vivê-los para poder inventá-los, ainda que seja viver a sua necessidade, “pois trata-se precisamente de viver tudo”, diria Rilke (2001:

42), viver as perguntas antes de buscar as respostas. Os acontecimentos, é preciso desejá-los, “querer o acontecimento enquanto acontece” (DELEUZE, 2006: 146), para que a vida seja mais que uma seqüência de acidentes indesejáveis.

“Não querer o que acontece, com esta falsa vontade que se queixa e se defende, e se perde em mímica, mas levar a queixa e o furor ao ponto em que eles se voltam contra o que acontece, para erigir o acontecimento, depurá-lo, extraí-lo no conceito vivo.” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 206)

O mundo está farto de “acidentados”, daqueles que apenas passam pelos acontecimentos sem se deixar afetar, “criaturas do ressentimento”, diria Deleuze. É preciso querer o acontecimento, “querer não o que acontece, mas algo *no* que acontece, para tornar-se digno do que nos acontece” (PELBART, 2004: 95). É digno aquele que capta o próprio acontecimento e que não o deixa efetuar-se sem nele operar.

“Só o homem livre pode então compreender todas as violências em uma só violência, todos os acontecimentos mortais em um só Acontecimento que não deixa mais lugar ao acidente e que denuncia e destitui tanto a potência do ressentimento no indivíduo que a da opressão na sociedade.” (DELEUZE, 2006: 155).

Não é o fato (o que acontece) propriamente, mas *no fato (no que acontece)* que o acontecimento se expressa. Como se a vida já tivesse em si mesma a morte, como um vetor que aponta para duas direções. Como se todos os acontecimentos se reunissem em um só (DELEUZE, 2006: 156), que atualiza apenas parte deles, pois há sempre uma reserva desse “puro expresso” que não se deixa atualizar, que mantém seu “aceno” em permanente espera.

“(...) então, todas as violências e todas as opressões se reúnem neste único acontecimento, que denuncia todas denunciando uma (a mais próxima ou o último estado da questão).” (Ibid: 155)

Mas se o conceito diz o acontecimento e não a essência ou a coisa, o que diz o acontecimento? O tempo. Distinguiremos aqui pelo menos dois tempos. Um tempo que passa, sucessivamente, como soldados marchando em fila, o tempo do bom senso, do previsível, de um posterior que sucede um anterior, do passado que segue em direção ao futuro e assim, sucessivamente. E um tempo que se sobrepõe a este tempo que sucede, onde passado, presente e futuro coexistem “com o instante ou o tempo do acidente” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 204). Aqui o que há são potências. Potência do “por vir e

já chegado” (Ibid.). O sou, o fui e o serei num mesmo instante, como possibilidades.

“(...) o acontecimento se dá não no tempo cronológico mas no tempo estóico sem matéria, Aion, puro fluxo futuro-passado, sempre esquivando o presente e/ou no tempo do eterno retorno – sobre a linha reta, o mais terrível labirinto – tempo não mais dos indivíduos, das pessoas, dos mundos.” (COSTA, 2004: 8)

Num, sabe-se que uma coisa vem depois da outra, dia sucedendo a noite que sucede o dia, no outro as coisas não vêm, já estão, como possibilidades, presentes em potência. Sem sol nem lua, entre uma coisa e outra. Tempo suspenso. Como se um outro tempo sobrevoasse o tempo que nem é o tempo cronológico (o tempo do relógio) nem o tempo subjetivo (o tempo das experiências particulares) mas um *entre-tempo*, que sobreexiste entre o tempo subjetivo e o tempo mecânico, como uma linha que corta as noções de tempo espalhando passado, presente e futuro para todas as direções.

“Não mais é o tempo que está entre dois instantes, é o acontecimento que é um entre-tempo: o entre-tempo não é eterno, mas também não é tempo, é devir.” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 203-204)

O acontecimento, tal como a sensação, é a *pura reserva*, “uma espera infinita que já passou infinitamente”, que conserva as vibrações de um precedente no seguinte ao mesmo tempo em que conserva um “espaço” onde nada se passa e, no entanto, tudo muda. O acontecimento se atualiza ou se efetua num *entre-tempo*, no *tempo da sensação*, um tempo que se superpõe a outros entretempos enquanto os tempos se sucedem (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 204). É apreendido através do conceito, como se o conceito existisse antes mesmo de existirem as matérias ou os corpos nos quais o acontecimento se “encarna”.

Falar do conceito de uma coisa é, portanto, arrastar juntamente com ela toda uma multiplicidade de outros conceitos que vão, pois, ao infinito. É falar de acontecimentos que nem sempre se expressam nos eventos assim como os conceitos nem sempre se definem por palavras. Conceitos expressam-se em eventos (uma música, uma lembrança, um olhar, um objeto... que nos “assalta”) e acontecimentos são sentidos através das palavras (“Arre, estou farto de semideuses! /Onde é que há gente no mundo? /Então sou só eu que é vil e errôneo nesta terra?”³⁵). Conceitos são acontecimentos que expressam-se de formas tão múltiplas quanto suas múltiplas faces. E, tal como uma obra de arte, são bons quando nascem por necessidade, diria Rilke (2001: 28). Há que

se ter em mente, entretanto, que “nada é bom absolutamente, tudo depende do uso e da prudência, sistemáticos. (...) o bom nunca está garantido.” (DELEUZE, 1992: 46)

Este conceito não é, entretanto, o conceito da *arte conceitual* nem o acontecimento dos *happenings*, embora esta conceituação da arte o transpasse no que tange à potência da arte, que preexiste a qualquer acontecimento. Não se pretende lançar um *design conceitual* como uma “nova arte conceitual” ou um “eterno retorno” desse passado recente da arte, nem tão pouco fazer uma apologia a favor do conceito em detrimento da realização da obra, mas desvelar a potência do conceito *design*, libertando-o para novas e imprevisíveis conexões. Conexões que independem de “acontecimentos” na linha da história, uma vez que possuem virtualidades que estão acima da linha do tempo, o que faz com que esses acontecimentos (conceitos) irrompam e se cruzem em qualquer ponto do tempo, um tempo que segue uma linha dobrada, feita de curvaturas e inflexões, como as “dobras da alma”.

Não se trata de subordinar a música e o *design* ao conceito (risco iminente quando se prende ao domínio das palavras), o que seria o mesmo que substituir um problema por outro, mas de reconhecer no domínio do conceito respostas para a compreensão de novos problemas que se apresentam, já que “todo conceito remete a um problema, a problemas sem os quais não teria sentido, e que só podem ser isolados ou compreendidos na medida de sua solução (...)” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 28)

Com os avanços na ciência e tecnologia e, mais tarde, o surgimento da nanotecnologia, o um torna-se múltiplo, o micro torna-se “palpável” (como em *Zero wave*, criado pela artista Victoria Vesna e pelo nanocientista James Gimzewski), as mensagens passam pelo “meio” (não o meio de McLuhan, mas o meio de Deleuze e Guattari, *meio* como mistura de tempos que se sobrepõem), as ferramentas de projeto tornam-se *armas* e o próprio projeto torna-se *projétil*, “quando a velocidade se acrescenta ao deslocamento” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 77). À pedra, madeira, metal, argila, vidro, papel... acrescenta-se o fluxo da informação líquida, ao espaço fixo da arquitetura acrescenta-se o espaço flutuante da arquitetura virtual (como a *Ilha dos Amores*, do arquiteto Emanuel Pimenta³⁶), aos olhos acrescentam-se os ouvidos (olhos e ouvidos que “tateiam”), como se todas as matérias, a um só tempo, se “desmaterializassem”, ou melhor dizendo, se desterritorializassem em “formas” fluidas e moventes, *incorporais*, e passassem a existir não mais no espaço, mas no tempo, um tempo que escorre. Novos problemas que pedem novos con-

ceitos. Na verdade, novos problemas que irrompem em outros conceitos, não necessariamente novos, porque novas são as conexões.

Tal como o Arlequim de Michel Serres (1993: 3), o último véu caído é “tão complicado como o conjunto de barreiras que o protegiam.”, até mesmo sua *pele* “desmente a unidade pretendida por suas palavras. Também ela é um casaco de arlequim.”. Tal como a música, seu “segredo” permanece protegido. “Que nos poderia exhibir agora o monstro comum, tatuado, ambidestro, hermafrodita e mestiço sob a própria pele? Sim, o sangue e a carne.” (Ibid.)

¹ “Desvelar não consiste em remover um obstáculo, retirar uma decoração, afastar uma cobertura, sob os quais habita a coisa nua, mas seguir pacientemente, com uma respeitosa habilidade, a delicada disposição dos véus, as zonas, os espaços vizinhos, a profundidade de sua acumulação, o talvegue de suas costuras, para abri-los quando for possível, como uma cauda de pavão ou uma saia de rendas.” (SERRES, 2001: 78)

² Frank Lloyd Wright é um dos mais importantes arquitetos do século XX, peça chave da chamada *arquitetura orgânica*. Considerado por alguns como o “último dos românticos” criou uma arquitetura que contrapunha à arquitetura racional européia, exaltando a poesia em lugar da fórmula. Embora após a Segunda Guerra Mundial muitos arquitetos tenham se rendido à poesia de Wright afastando-se da tradição ortodoxa do racionalismo e do rigor formulístico de seus postulados iniciais, não se pode dizer que a livre criatividade de Wright pudesse ter sido “útil” durante a crise após a Primeira Guerra, à qual Wright assistia da outra margem do Atlântico. Segundo Argan (2004: 253), “ocorre, portanto, depois da Primeira Guerra, exatamente o contrário do que ocorre depois da Segunda: constatou-se que a postura individualista da poética wrightiana não oferecia nenhuma possibilidade de solução às questões sociais que a guerra tinha aberto ou acirrado, e buscou-se uma outra fórmula que permitisse aos arquitetos inserir ativamente a sua obra naquela situação histórica específica. Todo o movimento “racionalista” da arquitetura – e isso vale para Le Corbusier tanto quanto para Gropius – parte da constatação de que se produziu uma grave crise social e da convicção de que a arquitetura dispõe já de experiências que podem contribuir validamente a resolvê-la.”

³ Aqui referimo-nos ao *design sonoro* ou *soundesign*.

⁴ Cf. <http://www.algosobre.com.br/fisica/balistica-e-lancamento-de-projeto.html>

⁵ FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda (1989). *Minidicionário Aurélio*. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira

⁶ “(...) o conjunto e as partes dão ao olho que as olha uma função que já não é óptica, mas háptica. É uma animalidade que não se pode ver sem tocá-la com o espírito, sem que o espírito se torne um dedo, inclusive através do olho” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 205)

⁷ “Desacelerar é colocar um limite no caos, sob o qual todas as velocidades passam” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 154)

⁸ “Podemos pensar silêncio e ruído como duas estratégias de enfrentamento do sonoro, a partir do crivo da velocidade, cada qual com suas potências. O silêncio opera a velocidade usando a estratégia de desacelerar o sonoro, torná-lo menos veloz. Para isso, cria uma série de dispositivos para proteger os ouvidos do caos sonoro que se apresenta. Já o ruído é o oposto: torna-se velocidade extrema, a ponto de chegar a um estado parecido ao silêncio, mas como expressões de pólos contrários. Entre silêncio e ruído é que se faz a música, como ritornelo, cristal do tempo, modulação de velocidade. Nesses termos, música seria uma arte de acelerar e desacelerar, de operar o caos sonoro, tornar audível o silêncio e inaudível o ruído.” (OBICI, 2006: 138)

⁹ Tomando emprestado aqui termo usado pelo filósofo Gilles DELEUZE em *A dobra: Leibniz e o Barroco*, p. 38, provavelmente inspirado pelo filósofo Alfred Nöth Whitehead.

¹⁰ A noção de objeto sonoro foi lançada pelo compositor francês Pierre Schaeffer, no livro *Traité des Objets Musicaux* (1966). Schaeffer foi buscar em Husserl o conceito de objeto: “pólo de identidade imanente às vivências particulares e, no entanto, transcendente na identidade que ultrapassa essas experiências particulares” (SCHAEFFER, 1966: 263). Entretanto, estamos tentando buscar aqui um outro conceito de objeto, mais ligado à *filosofia do organismo* do filósofo e matemático Alfred Nöth Whitehead (Cf. A. N. Whitehead *Process and Reality*, p. 45-88).

¹¹ “Por ‘objeto sonoro’ designamos aqui o próprio *som*, considerado em sua natureza ‘sonora’ e não o ‘objeto material’ (instrumento ou dispositivo qualquer) do qual provém.” (Schaeffer, 1966: 23)

¹² *Processing* é uma linguagem de programação baseada na linguagem de programação *Java* que tem sido muito utilizada por artistas visuais, porque simplificou a programação ao esconder a complexidade da programação *Java*, permitindo aos artistas a criação de softwares com mais facilidade do que com outras “ferramentas”. Este software é muito utilizado pelos artistas Marius Watz, Golan Levin e Zachary Lieberman. Cf. < <http://processing.org/> >

¹³ Cf. < <http://www.keyworx.org/> >

¹⁴ Software desenvolvido por pesquisadores da Universidade Pompeu Fabra (Barcelona) para o projeto *Reactable*, novo instrumento eletroacústico com mesa de interface tangível. Cf. < <http://reactable.iua.upf.edu/?software> >

¹⁵ “Geralmente, a matéria e a energia de que as coisas são compostas têm o potencial de estarem presentes em formas muito diferentes e, assim, estas formas não podem ser totalmente explicadas apenas em termos dos seus constituintes materiais e da energia que encerram. A forma parece situar-se acima e para além das componentes materiais que a constituem mas, ao mesmo tempo, não pode manifestar-se a não ser pela organização da matéria e da energia.” (SHERLDRAKE, 1996: 95)

¹⁶ “Moldar é modular de maneira definitiva; modular é moldar de maneira contínua e perpetuamente variável.” (DELEUZE, 1991: 38)

¹⁷ Música concreta, criada a partir da manipulação de sons naturais gravados e transformados a partir de processos de alteração de rotação, superposição de sons ou fragmentos sonoros, etc.

¹⁸ Música eletrônica, cujos materiais de base eram sons produzidos artificialmente em estúdio, e sintetizados a partir de frequências puras.

¹⁹ Cf. < <http://www.ekac.org/move36.html> >

²⁰ Cf. < http://www.unlekker.net/dm1-12/index_e.php >

²¹ in comunicação pessoal

²² Segundo termo do filósofo e matemático Alfred Nöth Whitehead. Cf. Alfred Nöth WHITEHEAD, *Process and Reality*, p. 45-88.

²³ Para Claude Lebensztejn, o sujeito (*sujet, soggetto*) “designa a substância material da arte, seu substrato, *subjectum, hypokeimenon*.” (DERRIDA, 1998: 26)

²⁴ Termo usado por Antonin Artaud para designar seus desenhos e que Jacques Derrida retoma em longa análise no livro *Enlouquecer o subjétil*, São Paulo: Ateliê/Unesp/Imesp, 1998.

²⁵ Antoine Marie Joseph Artaud, Antonin Artaud, renovou o teatro francês da primeira metade do século XX, tanto com *O Teatro e o seu Duplo* (1938), que reúne textos e manifestos escritos desde o início da década de 1920, quanto em obras, onde se cruzam a literatura, o desenho, o teatro, o cinema e o rádio (BLISTÈNE e CHATEIGNÉ, 2007:94). Considerado como louco, passou os últimos dez anos de sua vida internado em hospitais psiquiátricos, onde conheceu de perto a dor física e de alma. Assim como Van Gogh, ao qual sempre se remete em seus textos, foi um “suicidado da sociedade”, sociedade que talvez ainda hoje não reconheça no seu *Teatro da Crueldade* um grito desesperado pela vida, não a sua, mas a vida de um mundo que morre em meio à surdez e à cegueira. “Quero acordá-los. Não compreendem que estão mortos. A sua morte é total, como uma surdez, uma cegueira. Mostrei-lhes a agonia. A minha, sim, e a de todos os que vivem.” (ARTAUD, 2007: 20). Ali, em seu *corpo sem órgãos*, passaram todas as dores possíveis, e ficaram, gravadas na “máscara sulcada” em que se transformou seu (outrora belo) rosto.

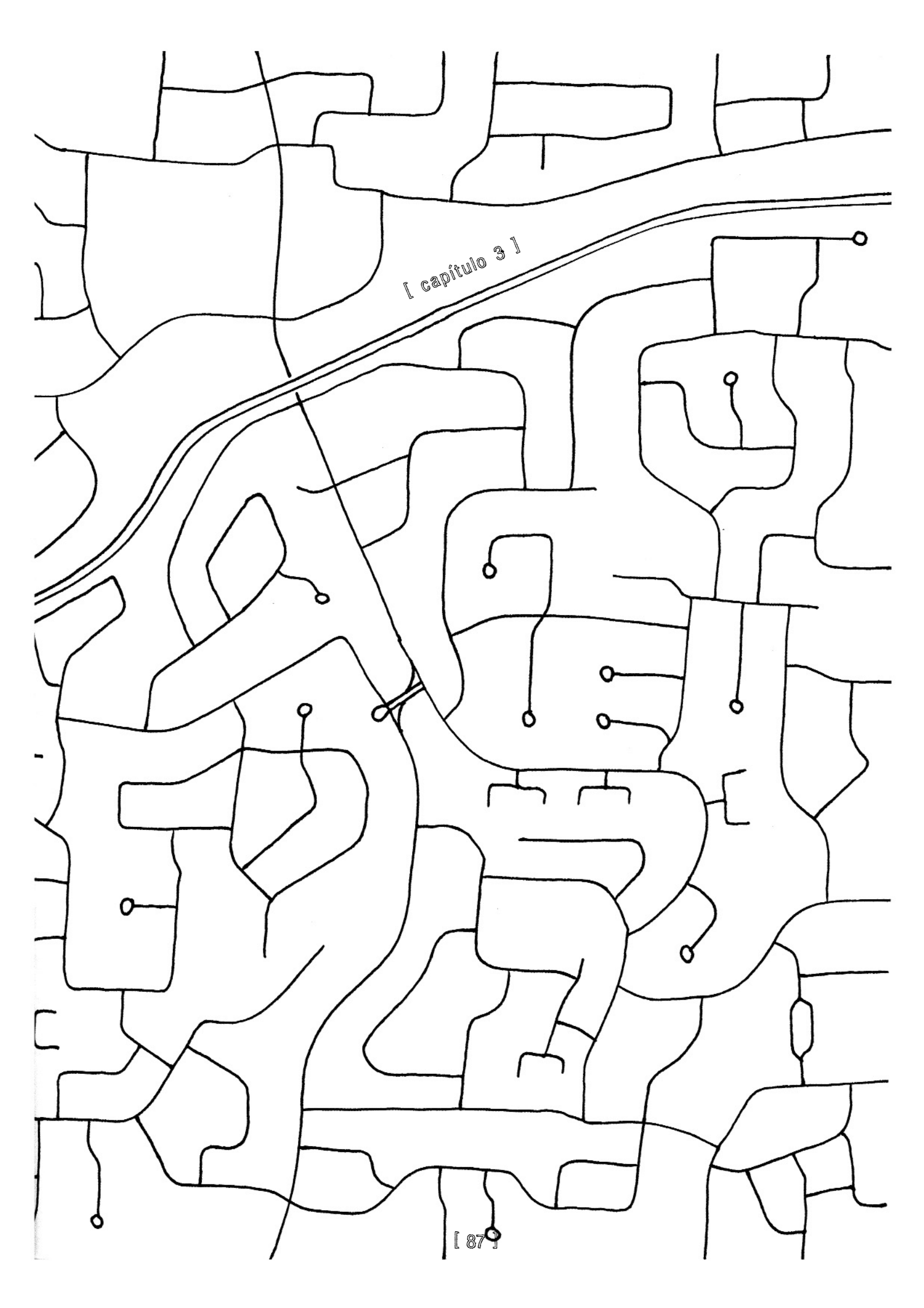
²⁶ Segundo SANTAELLA (2001: 43), “(1) o signo é uma estrutura complexa de três elementos íntima e inseparavelmente interconectados: (1.1) fundamento, (1.2) objeto e (1.3) interpretante. (1.1) O fundamento é uma propriedade ou caráter ou aspecto do signo que o habilita a funcionar como tal. (1.2) O objeto é algo diferente do signo, algo que está fora do signo, um ausente que se torna mediatamente presente a um possível intérprete graças à mediação do signo. (1.3) O interpretante é um signo adicional, resultado do efeito que o signo produz em uma mente interpretativa, não necessariamente humana, uma máquina, por exemplo, ou uma célula interpretam sinais.”.

²⁷ Segundo SANTAELLA (2001: 43), “nenhum signo pode funcionar como tal sem o objeto e o interpretante”. “(...) dizer que ele representa seu objeto, implica que ele afete uma mente, de tal modo que, de certa maneira, determina naquela mente algo que é mediatamente devido ao objeto.” (PEIRCE, apud SANTAELLA, 1992: 189)

²⁸ “(...) não é o encontro com um intérprete que faz de um signo um signo. Ele precisa de um intérprete para funcionar como tal, mas tem sua existência e seu poder de significar independentemente do intérprete.” (SANTAELLA, 1992: 189)

²⁹ “A diferença entre o corpo e o estado das coisas (ou da coisa) diz respeito à individuação do corpo, que procede por uma cascata de atualizações. (...) Os estados de coisas são misturas ordenadas, de tipos muito diversos, que podem mesmo não concernir senão trajetórias. Mas as coisas são interações, e os corpos, comunicações. Os estados de coisas remetem às coordenadas geométricas de sistemas supostos como fechados, as coisas às coordenadas energéticas de sistemas acoplados, os corpos, às coordenadas informáticas de sistemas separados, não ligados.” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 159-160)

- ³⁰ Hecceidades = individuações sem sujeito (Cf. DELEUZE e GUATTARI, 1995: 8)
- ³¹ Sobre o conceito *devenir* cf. Gilles DELEUZE e Felix GUATTARI (1992), *O que é a Filosofia?* e Gilles DELEUZE e Claire PARNET (1998), *Diálogos*.
- ³² “Um agenciamento é precisamente este crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que ela aumenta suas conexões.” (DELEUZE e GUATTARI, 1995: 17)
- ³³ “(...) o contínuo é um labirinto e não pode ser representado por uma linha reta, devendo a reta estar sempre entremeada de curvaturas.” (DELEUZE, 1991: 36)
- ³⁴ je est un autre (Arthur Rimbaud)
- ³⁵ Álvaro de Campos, *Poema em Linha Reta*. Cf. < <http://www.asa-art.com/amores.html>

An abstract line drawing featuring a complex network of organic, flowing lines that create various enclosed and open spaces. Small circles are scattered throughout the composition, often at the ends of lines or within specific shapes. The overall style is minimalist and gestural.

[capítulo 3]

GEOGRAFIA DAS RELAÇÕES: música e design como potências de futuro

Uma boa maneira de começarmos uma reflexão sobre a relação entre a música e o *design* seria começando pelo conceito de *relação*. Ao invés de tentar aproximá-los pelo o que há de comum, próximo, semelhante, buscando relações em si mesmas, preferimos começar pela *contingência*¹, pelo o que os tangencia. Não se trata, por outro lado, de tentar aproximá-los pela diferença, o que não mudaria o foco, trata, simplesmente, de não buscar aproximações, de entrar no “espaço” onde as potências se encontram e “*ver*” o que há *e(ntr)*e elas. *Ver*², como quem tenta desfazer os “nós”. Ao invés de começar pelo começo, começar pelo *meio*, onde se dá a *mistura*.

“Conhecer as coisas exige que nos coloquemos primeiro entre elas”, diz o filósofo francês Michel Serres (2001: 76), “não apenas em frente para vê-las, mas no meio de sua mistura, nos caminhos que as unem (...).” Desta forma é possível enxergar o *meio* não como um ponto ou traço que separa uma coisa e outra, como se ele se reduzisse a um ponto sem dimensão, mas olhá-lo com uma “lente de aumento” e percorrer todas as suas dobras e invaginações.

São estas dobras que tentaremos percorrer aqui, começando pelo conceito de *relação*, na tentativa de tornar “visível” a capacidade dos elementos que compõem o *design* e a música de estabelecer relações ou conexões *e(ntr)*e si, ou seja, tornar “visíveis” as suas *potencialidades*, o poder de afetar e ser afetado, ou, como nos ensinou Zaratustra (NIETZSCHE, 2000: 223), sua *vontade de potência*, que existe em tudo onde há vida³.

Para tanto, partiremos do filósofo holandês Baruch de Espinosa (1632-1677), fazendo um exercício inverso ao do filósofo, que, ao tratar da “natureza e da força das afecções e do poder da alma sobre eles” em *Ética III* (ESPINOSA, 1983:175), considerou “as ações e os apetites humanos como se tratasse de linhas, superfícies ou de volumes”. Como diz Deleuze (2002: 33) “a conside-

ração dos gêneros e espécies” implica uma “moral”, daí adotar uma postura mais “Ética” e considerar as *potências da arte* como “*indivíduos*”, ou melhor, *sujeitos que se relacionam*, “essência singular, isto é, um grau de potência”, ao qual corresponde certo poder⁴ de ser afetado (Ibid).

O encontro *e(ntr)e* o *design* e a música, ou entre os elementos que os compõem, resulta em mudança de “natureza” dos envolvidos. Espinosa⁵ diria que o encontro entre esses elementos compõe ou decompõe a relação entre eles conforme toda a potência dos elementos, ou uma parte dela, é aumentada ou diminuída (quando compõe ou decompõe a relação respectivamente). De onde vem a idéia dos bons e dos maus encontros.

Para Espinosa “o Ser está para além do bem e do mal”, não existe o Bem e o Mal (“o bem não é mais que o mal” – Ibid.: 38) mas o *bom* e o *mau*, porém, nunca em absoluto, sempre *em relação*.

“Será concebido como bom todo objeto cuja relação se compõe com o meu (conveniência); será concebido como mau todo objeto cuja relação decompõe o meu, com o risco de compor-se com outros (inconveniência)” (DELEUZE, 2002: 40).

Se não podemos pensar o bom e o mau *em si* podemos pensar as suas variações: a variação da potência de agir.

“Tudo o que é mau mede-se pois pela diminuição da potência de agir (tristeza-ódio); tudo o que é bom, pelo aumento dessa mesma potência (alegria-amor).” (DELEUZE, 2002: 60).

Não se trata, entretanto, de uma operação de “subtração” (ou “adição”, no caso dos bons encontros), onde um dos corpos (ou suas partes) envolvidos na relação resulte com potência *a menos* em relação ao outro, mas antes, de uma potência “negativa” no sentido do *mau encontro*, da inconveniência, do “desmembramento” da relação como resultante, na medida em que a decomposição determina outras relações que não coincidem com a conservação de *tal* relação.

“Quando um corpo encontra outro corpo, uma idéia, outra idéia, tanto acontece que as duas relações se compõe para formar um todo mais potente, quanto que um decompõe o outro e destrói a coesão de suas partes.” (Ibid: 25)

Decompõe a relação com este corpo ao mesmo tempo em que compõe outras relações com outro(s) corpo(s). Nesse sentido, poderíamos dizer que a

resultante é sempre “positiva”, não porque não houve “perda” de potência (perda não no sentido da subtração mas da decomposição), mas porque sempre haverá relações que se compõem ao mesmo tempo em que outras são decompostas. O que é positivo ou negativo na resultante da relação é a maneira como sentimos os *efeitos* destas composições ou decomposições.

Numa relação afetiva que chega ao fim, por exemplo, não fico *menos* alegre porque o outro decidiu encerrar a relação, fico triste porque a relação foi decomposta, porque minha coerência ficou ameaçada, porque meu poder de ser afetado retraiu. Entretanto, ao mesmo tempo em que tal relação é decomposta outra(s) é composta(s), não necessariamente com outro alguém, posso compor uma relação com a solidão ou comigo mesma (solitude)⁶, por exemplo. A contrapartida é a mesma: não fico *mais* alegre porque tive um bom encontro, fico alegre porque compus uma relação com algo/alguém que expandiu meu poder de ser afetado. Minha potência não soma à potência do outro, ela se expande para formar um todo mais potente.

É nesta via, do efeito da *composição* ou *decomposição* das relações sobre o corpo, que podemos entender o *bom* como *aumento da potência de agir* e o *mau* como *diminuição desta potência*. É através de sentimentos de alegria (amor) e tristeza (ódio) que conhecemos o bom e o mau (Ibid: 60), à medida em que os bons e os maus encontros *potencializam* ou *despotencializam* nossa ação, *expandem* ou *retraem* nosso poder de ser afetado. De repente um som, uma imagem, um movimento, uma lembrança, um cheiro... nos “assalta” ou nos “captura” e compõe conosco uma relação que tanto pode diminuir quanto aumentar nossa potência de agir, retraindo ou expandir nosso poder de ser afetado. Dupla-captura. Mistura. Encontros, não entre domínios, “pois cada domínio já é feito em si mesmo de tais encontros” (PARNET, 1998: 38), e também não entre sujeitos⁷, pois cada indivíduo é uma infinidade de sujeitos, mas *e(ntr)e* “populações” e seus ecos, as *populações* que somos, as *populações* que “ressoam” ao nosso redor. É nesse sentido que Espinosa diz que não existe o *mal* (em si) mas o *mau*⁸ (para mim).

“O que é positivo ou bom no ato de espancar, pergunta Espinosa? É que esse (levantar o braço, cerrar o punho, agir com rapidez e força) expressa uma potência do meu corpo, aquilo de que meu corpo é capaz sob certa relação. O que é mau nesse ato? O mau emerge quando esse ato é associado à imagem de uma coisa cuja relação é por isso mesmo decomposta (mato alguém ao espancá-lo). O mesmo ato teria sido bom se estivesse associado a uma imagem de uma coisa cuja relação estaria composta com a sua (por exemplo, bater no ferro). O que significa que um ato é mau quando decompõe diretamente uma relação, e é bom quando compõe diretamente sua relação com outras relações.” (DELEUZE, 2002: 42)

Como exemplo, Deleuze cita em *Espinosa: filosofia prática* (2002: 43) dois matricídios com condenações diferentes: Nero, que mata Agripina, cujo ato está diretamente associado apenas à imagem da mãe, diretamente decomposta por ele; e Orestes, que mata Clitemnestra, que por sua vez havia matado Agamenon, seu marido, e pai de Orestes. O ato de Orestes não está associado diretamente à morte de Clitemnestra, mas à imagem de Agamenon, seu pai, com a qual ele se compõe. Deleuze explica que a distinção entre boa ou má ação refere-se à *imagem do ato* sob a sua própria relação (o ato de matar de Nero e o vínculo com a vítima; o ato de matar de Orestes e o vínculo com as vítimas: a mãe, sua vítima e o pai, vítima da mãe) e a *imagem da coisa* sob a sua relação (a morte, ou melhor, o assassinato da mãe de Nero não associado a mais nada além dele mesmo; o assassinato da mãe de Orestes, por sua vez assassina de seu pai). A relação de Nero com a morte da mãe decompõe-se diretamente no momento em que ele a mata; já Orestes tem sua relação com a morte da mãe composta com a imagem do pai. Ele decompõe sua relação com a mãe para (re)compor sua relação com o pai.

Ou seja, um mesmo corpo/ato não pode ser considerado bom ou mau em absoluto, pois bom e mau “são duplamente relativos, e exprimem-se um em relação ao outro” (Ibid: 60). Um encontro pode ser bom num dado momento em que nos convém, e mau num outro quando não nos convém mais. A relação é sempre em duas vias, componho ou decompouho relações (boas e/ou más) ao mesmo tempo em que outros corpos compõem ou decompõem relações comigo. Nesse sentido, “não somos apenas envenenados, mas envenenadores, nós agimos como toxinas e venenos.” (Ibid: 41)

Além disso, as relações vão sempre *ad infinitum*, há relações se compondo e decompouho o tempo todo em nosso corpo (e entre suas partes) e fora dele, e este, com outros corpos. Assim, o mau e o bom estão o tempo todo se encontrando, dentro do corpo (através de doenças e da cura, por exemplo) ou fora dele, na sua relação com outros corpos ou consigo mesmo. Sempre haverá o “risco” do encontro, bom ou mau encontro.

Para Espinosa, tudo se passa *em relação*, a própria existência do homem não pode ser pensada isoladamente. Se a arte é um “produto” do homem, não podemos pensá-la isolada deste, e este isolado do mundo. “Sozinhos, os homens não podem sobreviver” (CHAUÍ, 1983: XX). Eu sou/ajo *em relação* a algo/alguém, é o outro que me diz quem eu sou, ou seja, é na relação com o outro que me descubro enquanto Ser bom e mau, e por isso mesmo “humano, demasiado humano”, como diria Nietzsche. Eu sou *em relação* ao mundo,

e *em relação* a mim mesmo, a todas as partes que me compõe e com as quais componho relações.

Sendo assim, eu não sou *um* sujeito, eu sou todos os acontecimentos que me atravessam. Da mesma forma, música e *design* não são um só e único acoplamento, mas todos os acontecimentos que os afetam e com os quais compõem relações. Se *design* é projeto, música não é apenas som, mas todas as partes que a compõem e com as quais compomos relações. Música é sons, mas é também imagem: a *partitura*.

Há um mapa invisível que se sobrepõe ao concreto (construção) lá fora. Um mapa concreto (sonoro) indeseñável. Uma “partitura” invisível e irreproduzível. Uma partitura que se “vê” com os ouvidos, com a pele e com a alma. Somos capazes de “ver” esses sons, por outras vias, tácitas, posto que invadem até o nosso sono, ganham forma, cor, voz, movimento, ganham uma “história”, mas não somos capazes de desenhá-los tal como os “vemos” em nossos sonhos. Porque são sensações que escorrem por entre as frestas do tempo a cada amanhecer.

A “música” que Luigi Russolo⁹ preconizava e que ressoou nas idéias de John Cage, Edgard Varèse e Pierre Schaeffer, já não nos captura como no tempo em que Russolo entoava o ruído do mundo industrial, quando ainda soava o novo aos ouvidos silenciosos. Agora ela rouba-nos¹⁰ o sono e compõe com nossos corpos uma relação (cada vez mais) acelerada, ao mesmo tempo em que aguça nossos sentidos e expande nossa capacidade de escutar, fazendo de nós um pouco Zaratustras, visionários do que há de vir.

“Atravessemos uma grande capital moderna com os ouvidos mais atentos que os olhos, e degustaremos então o distinguir dos redemoinhos de água, de ar ou de gás nos tubos metálicos, o murmúrio dos motores que resfolegam e pulsam com uma indiscutível animalidade, o palpitar das válvulas, o vai e vem dos êmbolos, os rangidos das serras mecânicas, o andar dos trens por sobre os trilhos, o estalar dos chicotes, o gorjear das cortinas e das bandeiras. Divertir-nos-emos a orquestrar ideal e conjuntamente o estampido dos portões das lojas, as portas batidas, o sussurro e o ruído de passos das multidões, os diversos alaridos das estações, das ferrarias subterrâneas.” (RUSSOLO, in 1996: 53)

Um ouvido mais atento, não apenas escuta, “adivinha” os acontecimentos através dos sons da “selva de pedra”. Reconhece suas intensidades e variações. Escuta o poder¹¹ que se impõe pelo som. Escuta o medo através do silêncio¹². É capaz de saber quando houve um acidente, um incêndio, um assalto, uma

enchente ou quando um moribundo “caminha” em direção ao hospital, apenas pela variação da turbulência sonora que compõe a paisagem lá fora. Aprende-se a decodificar os sons das ruas, como aprende-se a ler uma partitura. Mas desta vez não precisamos de professor, apenas dos nossos ouvidos, ou, quem sabe, do “grande ouvido” que se tornou nosso corpo.

“Toda manifestação da vida é acompanhada de ruído. (...) Ainda que a característica do ruído seja a de nos remeter brutalmente à vida” (RUSSOLO, in 1996: 54), ainda que o ruído tenha a potência de “enlouquecer o subjéctil” com encontros arrebatadores que para alguns são bons, para outros, maus encontros, uma coisa é certa: enquanto houver ruído, jamais morreremos de tédio.

“(...) o ruído, derivando-se confusa e irregularmente da confusão irregular da vida, jamais se revela inteiramente a nós, reservando-nos inúmeras surpresas.” (RUSSOLO, in 1996: 53-54)

Mesmo no mais “absoluto” silêncio haverá sempre um som com o qual iremos compor uma canção para amenizar o caos da solidão ou exorcizar o *poder sobre mim* para que as potências possam efetuar-se. Mas é preciso prudência para não afugentar os devires. Porque a música é também isso: *poder e potência*.

“O poder é sempre um obstáculo diante da efetuação das potências. Eu diria que todo poder é triste. Mesmo se aqueles que o detêm se alegram em tê-lo. Mas é uma alegria triste. Sim, existem alegrias tristes. Mas a alegria é uma efetuação das potências. Eu repito: não conheço nenhuma potência má. O tufão é uma potência. Alegra-se na alma, mas não por derrubar casas, mas simplesmente por ser. Regozijar-se é estar alegre pelo que somos, por ter chegado onde estamos. Não se trata da alegria de si mesmo, isto não é alegria, não é estar satisfeito consigo mesmo. É o prazer da conquista, como dizia Nietzsche. Mas a conquista não consiste em servir pessoas. A conquista é, para o pintor, conquistar a cor. Isso sim é uma conquista. Neste caso, é a alegria. Mesmo que isso não termine bem, pois nestas histórias de potência, quando se conquista uma potência, ela pode ser potente demais para a própria pessoa e ela acaba não suportando. Van Gogh!” (DELEUZE, 1996)¹³

Música é *poder* quando os blocos que a compõem estão de tal maneira saturados de “ruído” que submetem o corpo à tortura dos órgãos suplicantes por um “minuto de silêncio”, uma “rajada de ar”. Ainda que esse “ruído” seja pura e simplesmente o resultado de uma falta de idéia, que “sufoca” os sons e “não deixa espaço para se inserir os sonhos”, como diria Win Wenders (2001).

Talvez seja preciso rasgar o “véu” para que se possa curar-se do “barulho” turbulento do corpo. Barulho aqui no pior sentido da palavra, como algo incômodo que grita e por gritar nos impede de ouvir quanto mais adentramos o ruído, e que nos afasta do mundo quanto mais o ruído nos incomoda. O ruído, quando em “potência máxima”, eleva a vibração do corpo a um grau de velocidade acelerada que ultrapassa as fronteiras do suportável. Também o “ruído” da falta de idéia, ainda que em sua forma mais silenciosa, por vezes beira o limite da submissão ao seu poder, embora também produza bons encontros com aqueles que entram em relação de ressonância com sua potência. Mas é uma potência sem força, que o atira, quase de imediato, de volta à emoção. É preciso criar fendas para que um mero sopro volte a soar vida dentro do corpo surdo, que agora soa apenas o rumor de seus órgãos.

“Caio doente quando os órgãos são ouvidos”, diz Michel Serres (2001: 83), então é melhor não ouvi-los nunca! Aumentar o som até o limite máximo do suportável! Talvez seja essa a lógica introjetada que nos anestesiou de nós mesmos. Já não se ouve o corpo, já não nos ouvimos uns aos outros, por falta de espaço muito mais que por falta de tempo. Ouvir não é uma questão de escolha e o problema da liberdade se impõe.

“A cura em Epidauro consistia em sonhos e sono: o paciente devia ouvir o que seu corpo, doente, emitia. Partia curado se conseguisse o silêncio dos órgãos. A primeira fonte de ruído está no organismo, cuja orelha proprioceptiva ouve, às vezes em vão, o murmúrio subliminar: milhares de células entregam-se a uma tal ação bioquímica que deveríamos desmaiar sob a pressão de seu rumor. De fato, nós o ouvimos algumas vezes e chamamos de doença essa escuta. (...) A segunda fonte de ruído está dispersa pelo mundo: trovões, vento, ressaca oceânica, aves do campo, avalanches, estrondos aterrorizantes que precedem os tremores da terra, sinais galácticos. (...) Este ruído também é retificado em informação através da caixa bastante complicada da orelha interna e externa, mas frequentemente construímos caixas tão exatamente refinadas ao redor de nossos corpos: paredes, cidades, casas, celas monásticas.(...) A última fonte de ruído habita o coletivo, ultrapassa, de longe, as outras duas, a ponto de anulá-las frequentemente: silêncio no corpo, silêncio no mundo.” (SERRES, 2001: 104).

Ao contrário do poder, música é *potência* quando há blocos vazios, plenos de potência, potência criadora que emerge de uma “fresta de ar” e vai ao encontro do corpo, que agora regozija-se no “silêncio” conquistado, pode finalmente “respirar”. Um silêncio, todavia, povoado. Minuto que se prolonga na duração das sonoridades que ressoam dentro do *corpo pleno sem órgãos*, o qual também foi preciso conquistar. É preciso esvaziar-se para fazer passar uma corrente de ar, ajustar as velocidades para que se possa “libertar os sons das

idéias abstratas sobre eles, deixá-los ser fisicamente, singularmente eles mesmos.” (CAGE, 1985: 100)

“Quer dizer: conhecer mais e mais não o que penso que um som é, mas o que ele realmente é em todos os seus detalhes acústicos, e então deixar esse som existir, ele próprio, mutável num ambiente sonoro mutável.” (Ibid)

Nesse sentido, música é sons, sons concretos e abstratos, sons ruídos, sons “puros”, sons “fabricados”. Música é imagens (imagens mentais), é a partitura, é o movimento, a pausa, o silêncio. É duração. É também o intérprete, o compositor, o ouvinte, os sentimentos, as emoções, as sensações que compõem o compositor, o intérprete, o ouvinte, e é também o ruído que os atravessa. É a “forma” e a “não-forma”, a melodia e a não-melodia, a consonância e a dissonância, o agudo, o grave e todos aqueles sons que escapam entre um tom e outro. Música é caos e aconchego, é probabilidade e acaso, é fluxo, processo e desejo.

Como diz Brito (2007)¹⁴, “a música revela ouvidos. Revela gestos que são escutas que são gestos.” Mistura sons e homens, que já não são apenas homens mas sons, os que produz dentro e fora do corpo, e os que o encontram, descentrando-o, desterritorializando-o, transbordando “sua condição de humanos para serem ‘ouvidos’. Devir-ouvido/devir-música.”

“Seres humanos são – também - seres musicais. Seres que redimensionaram (e redimensionam) sua relação com o ouvir, criando significados e sentidos por meio de formas sonoras. Pela escuta e pela produção de gestos. Seres que ‘brincam’ com o tempo fundando outros tempos; que, pelo som, conduzem ao silêncio; que buscam fazer soar o inaudível e também, controlar e fazer valer o poder.” (Ibid)

A música é um jogo, *jogo de possibilidades*, tal como o jogo da criança “para quem o jogar, o brincar, é modo de vida que vem e vai, que flui sem ganhar ou perder, que é jeito de perceber, sentir, viver” (Ibid). É um *jogo de relações* entre som e silêncio, mas também “entre o humano, a cultura, a natureza. Em permanente troca. Criando misturas. É energia, é escuta que transforma.” (Ibid)

Música é sensação, seu “lugar” é o tempo, seu tempo é o futuro. Potência de futuro. Chegamos a um ponto comum: o futuro, lá onde nunca se chega, lá para onde o *design* se lança, lá de onde a música vem. Tal como o *design*, música é *projétil, arma de disparar afectos*, “devires que transbordam daquele que passa por eles, que excedem as forças daquele que passa por eles.” (DELEUZE, 1996)

“O afecto é isso. Será que a música não seria a grande criadora de afectos? Será que ela não nos arrasta para potências acima de nossa compreensão? É possível.” (Ibid)

A questão do futuro é bem mais complexa do que poderíamos exprimir aqui, mas poderíamos nesse momento fazer um exercício de retorno à infância, ao tempo em que o “tempo” ainda não existia, e apenas sonhar um futuro.

A música é como essa infância, que em algum “lugar” do tempo brinca com o caos, “fabricando” tempos. Devir-infância. É um “giro” dentro da linguagem, na qual (tal como o aparelho de Kafka¹⁵) inscreve “furos”, arrasta “linhas labirínticas” numa estranha caligrafia: blocos de sensação atravessando o tempo, blocos que irrompem de blocos de tempo. Como se fosse possível ampliar essa “linha do tempo” até seu “limite” máximo, até poder enxergar esses blocos por onde a música passa, por onde o *design* respira, blocos impossíveis de serem “vistos” a olhos e ouvidos “nus”.

“Naturalmente não pode ser uma escrita simples, ela não deve matar de imediato (...)”, diz Kafka (1998: 42). E então Zaratustra retorna, agora a dizer para a Música, que “vontade de amor é estar disposto também para a morte.” (NIETZSCHE, 2000: 224)

“A vida grita para a morte, mas a morte não é mais esse demasiado-visível que nos faz desfalecer, ela é essa força invisível que a vida detecta, desentoca e faz ver, ao gritar. Não gritar *diante...*, nem *de...*, mas gritar *para* a morte etc., para sugerir esse acoplamento de forças, a força sensível do grito e a força insensível do que faz gritar.” (DELEUZE, 2007: 66,67)

Como *potências de futuro*, música e *design* estão sempre *por acontecer*, morrem a cada instante, “a sua realização é sempre a morte de um pedaço”¹⁶. Seu “lugar” é o tempo, seu tempo é sempre o futuro, não tendo um espaço fixo no presente nem no passado. Atualizam-se no presente, mas é no futuro que eles se encontram. No *tempo dos possíveis*. Se o passado é o tempo perdido, o futuro é o *tempo da esperança*, ao passo que o presente é um “quase-tempo”, tempo do que se esvai e do que ainda não veio.

“O que faz da esperança um prazer tão intenso é que o futuro, que está à nossa disposição, nos surge ao mesmo tempo sob uma imensidão de formas, igualmente risonhas, igualmente possíveis. Ainda que a mais desejada se realize, é preciso sacrificar as outras, e teremos perdido muito. A idéia do futuro, prenhe de uma infinidade de possíveis, é pois mais fecunda do que o próprio futuro, e é por isso que há mais encanto na esperança do que na posse, no sonho do que na realidade.” (BERGSON, 1988: 16)

“A forma em música precisa ser sempre inventada”¹⁷, à medida em que se escuta uma música ela vai se desfazendo, perde-se para sempre. Mesmo que numa segunda escuta o ouvinte guarde alguns detalhes acústicos, ela sempre será uma dimensão futura (ainda que se trate do ouvido mais apurado), pois sua existência é sempre *um provisório*, como diria Ferraz¹⁸. A música nos aproxima do poeta, “nascido a cada momento para a eterna novidade do mundo”, e o que [re]ouvimos a cada instante é como se nunca antes tivéssemos ouvido (PESSOA, 1997: 17).

O privilégio das “artes do olhar” em detrimento da audição é a possibilidade do “enquadramento”, a vaga sensação de captura do “olhado”, mas “o enquadramento se define muito mais pelo que *não mostra* do que por aquilo que mostra” (WENDERS, 2001). Apesar disso, nas artes do olhar esse “provisório” não é sentido com tanta intensidade como na música. No embate entre *audio* e *visual*, o som tem a potência de desterritorializar o que a cor territorializa, o som toma o “poder” sobre as imagens e é capaz de enlevá-las como nos belos filmes de Andrei Tarkovsky. “É uma linha filogenética, um *phylum* maquínico, que passa pelo som, e faz dele uma ponta de desterritorialização.” (DELEUZE e GUATTARI: 1997: 166)

Contudo, a “forma” no *design*, embora muitas vezes ali, “presente”, a princípio pré-fixada, também precisa ser sempre inventada. É preciso que haja esses bolsões de ar e de vazio para que ele se conserve, ainda que em sua “forma” flutuante tal como a música ou, ainda, *na* música. Inclui-se aqui tudo o que depende da dimensão do tempo para se fazer e se desfazer de tal forma que o retorno seja sempre diferente. Música e *design* não se desfazem, entretanto, por completo, conservam-se na *sensação* que disparam, na *duração* ou *eternidade* deste complexo de sensações.

Para Brito (2007), a composição musical é um exercício de permanência, “modo de perceber e fixar o tempo; modo de sobreviver e se reconhecer fluindo no tempo.”

“Criar uma peça musical é “brincar” com o ir e vir; é provocar o ‘eterno retorno’ deleuzeano: repetição do diferente segundo propôs o filósofo francês; é arvorar-se a tornar possível fazer voltar o tempo que se materializa em formas sonoras. Compositor e ouvinte realizam, à sua maneira, o constante e contínuo permanecer/transformar do tempo.” (BRITO, 2007)

É preciso ser um Zaratustra, “andar entre os homens como entre fragmentos do futuro: daquele futuro que eu vejo.” Ser um visionário daquilo que há de

vir. “Um visionário, um voluntarioso, um criador, um futuro mesmo, e uma ponte para o futuro (...)” (NIETZSCHE, 2000: 224). Mas é preciso *querer*, porque o “querer liberta” (Ibid), mas antes, é preciso *ser* pois “o que não é, não pode querer” (Ibid: 223), ou ainda, como diria Gabriel Tarde (2003: 87), é preciso *ter*, já que o *Ser* impede outra existência que não a minha, ao passo que se pode *Ter* mais ou menos. *Ser* um e *Ter* todos. *Ser* música e *ter design*, *ser design* e soar música. *Ser* som, imagem, movimento... e *ter* todos os tempos num só instante.

“Seria preciso dizer, quase, que o futuro não está ‘na frente’, mas em qualquer lugar, numa espécie de imanência que, no entanto, arrasta para ele, a cada instante, o Todo virtual.” (PELBART, 2004: 174)

O futuro (esse futuro sonhado) seria aquilo que eles se tornam: o *design*, que se torna musical, enquanto a música se torna outra coisa (pássaros, vento, silêncio, a lua, uma estação, uma lembrança, um lugar, uma “sensação”, um sentimento, um sopro, um ruído...), o *atual*, de que falam Deleuze e Guattari.

“O atual não é o que somos, mas antes o que nos tornamos, o que estamos nos tornando, isto é, o Outro, nosso *devenir-outro*. O presente, ao contrário, é o que somos e, por isso mesmo, o que já deixamos de ser.” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 145; grifo nosso)

Entre o tempo que se esvai e o que ainda virá, irrompe um outro tempo, um “entre-tempo”, o “*tempo*” da *sensação*. O *tempo do encontro e(ntr)e* a música e o *design*. Onde o *e(ntr)e* deixa de ser apenas uma preposição para se tornar um *conceito*. Um conceito reconhecível por outras vias, tácitas, pois como potência ele estaria no âmbito da sensação mesma do som, da imagem, do movimento..., da potência da música e do *design* como pura possibilidade (uma possibilidade que todavia tem um “desenho”, um *design*, portanto) mesmo que não tenha ainda se realizado nas matérias ou nos corpos¹⁹.

É um virtual que se atualiza como música ou como *design*, som, imagem, imagem-movimento... mas é também uma possibilidade que pode ou não se realizar nas matérias ou nos corpos, “um atual que permanece possível e que não é forçosamente real.” (DELEUZE, 1991: 175)

“(...) é sensação em si. Como se as flores sentissem a si mesmas sentindo o que as compõe, tentativas de visão ou de olfato primeiros, antes de serem percebidas ou mesmo sentidas por um agente nervoso e cerebrado”. (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 272)

Sensação, no sentido que tratam Deleuze e Guattari em *O que é a Filosofia?* (1992), não se confunde, todavia, com “emoção”, pois enquanto “vibração contraída, tornada qualidade, variedade”, ela vai além de qualquer tentativa de racionalização e conserva-se a si mesma antes que o pensamento a transforme em algo lógico ou que se tenha chance de reagir. É contemplação pura “que conserva o precedente no seguinte”, segundo Deleuze e Guattari (“pois é pela contemplação que se contrai”), e como tal, efetua-se sobre um *plano de composição* em que “se forma contraindo o que a compõe, e compondo-se com outras sensações que ela contrai por sua vez.” (Ibid)

Para Michel Serres (2001: 126) sensação é uma *caixa-preta*, seria quase uma contradição usarmos as palavras para tentar exprimi-la: “a sensação não só está situada atrás do saber que acredita falar dela, como o conhecimento corrente a expulsa. (...) O que quer que tenhamos aprendido pela sensação, nada sabemos dela. (...) Eis uma caixa-preta (...).”

Talvez fosse mais cômodo admiti-la como uma caixa fechada do que reconhecer os fluxos que passam (e são transformados) por ela. Abrir a “caixa de pandora” é um risco, sendo ao mesmo tempo um risco não tentar decifrá-la sob pena de ser “devorado”. Pandora ou Esfinge, não importa, o fato é que talvez as palavras não sejam suficientes.

Até onde as palavras podem alcançar, a sensação é entendida aqui como algo que nos “captura”, que nos tira do chão (ou “rouba-nos” o chão) deixando-nos “suspensos” num “entre meio”, sem espaço, nem tempo. É o *inesperado* (um som, uma imagem, uma brisa, um cheiro, um olhar, uma lembrança...) que, de repente, nos captura, e aguça nossos sentidos, que, por fim, rendem-se todos à sua poesia.

Não há relógio que saiba contar o tempo que se passa diante desse “algo” que nos captura. Se fosse possível atribuir-lhe um nome seria o *tempo da eternidade imensurável e indescritível*. Se fosse possível atribuir-lhe um “lugar”, o lugar da sensação seria o “não-lugar”, algo entre o visível e o invisível, entre a vida e a morte. O *vazio*, que vibra através do silêncio. Se fosse possível descrevê-la em imagem ela se definiria como cruzamentos e encontros de linhas em movimento. Esses nós, esses pontos de encontro definiriam uma imagem da sensação, o seu *design*, portanto.

Não se trata, todavia, de um “inesperado”, causa de desespero, que abala as estruturas como um raio que atinge a torre. É o inesperado dos *bons encontros*

que aumentam nossa potência de agir, que produz alegria, que arranca o sujeito de dentro do seu centro frágil, onde as emoções e os lamentos giram em círculos, para jogá-lo a um meio de *superjectividade*, onde o *sujeito-emoção* abre espaço para o *sujeito-sensação* (o *superjéctil*).

“A sensação nos guia e nos defende, sem ela morreríamos, corpos explodidos, decepados pelas forças físicas, pelo poder do social e pelas dores íntimas. (...) A sensação tem o estatuto da música.” (SERRES, 2001: 127)

Quando um corpo *encontra* outro corpo assume a qualidade daquilo que é. Como disse o poeta, “as borboletas não tem cor nem movimento, assim como as flores não têm perfume nem cor. A cor é que tem cor nas asas da borboleta, no movimento da borboleta o movimento é que se move, o perfume é que tem perfume no perfume da flor. A borboleta é apenas borboleta e a flor é apenas flor” (PESSOA, 1997: 40). Da mesma forma, como diria John Cage²⁰, antes de escutar música, “homens são homens e sons são sons”. Enquanto se escuta uma música, homens já não são homens, são *sensações* que compõem com os sons relações de amor ou de dor²¹, de caos ou aconchego. Depois de escutar a música, homens são homens e sons são sons, “mas agora nossos pés estão um pouco fora do chão.” (CAGE, 1985: 98)

O que se “vê” não é a imagem, nem o som, nem a flor... quando se é “capturado”, mas a cor, o movimento, o gesto, o ritmo, a vibração... As forças (“ação de forças invisíveis sobre o corpo” – DELEUZE, 2007: 49), que atravessam o movimento, o gesto, o ritmo, a vibração..., é que são “sentidas” pela sensação. A sensação “preenche” todos os sentidos ao mesmo tempo em que esvazia a mente de qualquer ruído que possa cortar a poesia daquele instante. Somos capturados por forças invisíveis e inaudíveis. O corpo ruidoso torna-se um *corpo pleno sem órgãos*. O *vazio* é então experienciado.

“Quando o corpo visível enfrenta, como um lutador, as potências do invisível, ele apenas lhes dá sua visibilidade. É nessa visibilidade que o corpo luta ativamente, afirma uma possibilidade de triunfar que não possuía enquanto essas forças permaneciam invisíveis no interior de um espetáculo que nos privava de nossas forças e nos desviava. É como se agora um combate se tornasse possível. A luta com a sombra é a única luta real. Quando a sensação visual confronta a força invisível que a condiciona, libera uma força que pode vencer esta força, ou então pode fazer dela uma amiga.” (DELEUZE, 2007: 67)

É na sensação que se prolongam afectos como a alegria, mas apenas nesse *sem-tempo surdo, tempo suspenso, tempo que escorre*, onde nada se passa além da sen-

sação. A sensação, tal como o rio, é fluida, apenas passa. Passa, mas deixa seu rastro tão arrebatador quanto o “desejo” de fixá-la. Agarramo-nos desesperadamente ao que já passou, tentamos ingenuamente fixar o que é fluxo. Vivemos de passado enquanto o futuro passa. É quando então surge o lamento²². Se tivéssemos a sabedoria do rio, nós também passaríamos, como a sensação, porque na verdade, nós também passamos.

Passamos como projecteis, afetando e sendo afetados, *sujeitos-emoção* transmutando-se em *sujeitos-sensação*, em permanente ação. Aqui os projecteis se encontram e compõem um *jogo de sensações*, onde ações e paixões embaralham-se, pois apenas a sensação tem lugar “no lugar sem lugar do jogo” (SERRRES, 1994: 79). Música e *design* deixam então “de ser sujeitos, para se tornarem todos os acontecimentos em agenciamentos que não se separam de uma hora, de uma estação, de uma atmosfera, de um ar, de uma vida.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 50)

Nesse sentido, como diria Saramago: “há que dar-lhes a volta toda”²³. Há que “analisar”, não a dualidade, os opostos, isolada e separadamente, cada qual em seu “lugar”, mas o que há *e(ntr)e* eles, os “pontos” de *encontro*, ou sua *ressonância*. Pensando o *meio* não como um ponto sem dimensão, mas como uma *zona*, um “espaço” onde os pontos de encontro ou de fusão são sempre nômades, e como tal, permanentemente móveis, nunca permanecendo no mesmo lugar em relação aos outros, estão inteiramente na multidão e, ao mesmo tempo, completamente fora²⁴.

Mas há sempre o risco do dualismo (música e *design*, som e imagem, fixo e fluxo...), uma vez que somos seres de linguagem, falamos através dela, aprendemos através dela, criamos por meio dela, estamos imersos nela. Como diz Parnet (1998: 44), “a linguagem é profundamente trabalhada por dualismos, por dicotomias, por divisões por 2, por cálculos binários: masculino-feminino, singular-plural, sintagma nominal-sintagma verbal. (...) A linguagem tem a primazia, ela inventou o dualismo.”

Estar imerso na linguagem não significa, todavia, deixar-se aprisionar por ela, “pois é sempre possível desfazer os dualismos de dentro, traçando a linha de fuga que passa entre os dois termos ou os dois conjuntos, o estreito riacho que não pertence nem a um nem a outro, mas os leva, a ambos, em uma evolução não paralela, em um devir heterocromo” (DELEUZE e PARNET, 1998:45). Como o fizeram Lewis Carroll e James Joyce na literatura, Jean-Luc Godard e David Lynch no cinema, Antonin Artaud no teatro, Jackson Pollock na pintura,

ra, Olivier Messiaen na música e Raoul Hausmann com sua arte Dadá, para citar apenas alguns.

Raoul Hausmann (1886-1971), um dos mais proeminentes artistas do Dadaísmo, transitou de colagens fotográficas (desenvolveu um processo de fotomontagem) a poesias sonoras, passando pela pintura e literatura. Além de *Der Geist Unserer Zeit - Mechanischer Kopf* (*Cabeça Mecânica – O espírito do nosso tempo*), o seu mais famoso trabalho (a única “sobrevivente” de suas montagens produzidas entre 1919-1920), pode-se dizer que o *Optophone* (um aparelho patenteado em Londres em 1935) é uma de suas maiores “inspirações” para gerações futuras. O nome *Optophone* ilustra seu princípio de operação: transformar luz em som, através de uma fotocélula.

O aparelho, ou ainda, *máquina sinestésica*, foi concebido inicialmente como um dispositivo protético para auxiliar a mobilidade de pessoas cegas, através de um circuito elétrico que gerava som, orientando os cegos em torno de obstáculos. Uma outra versão do aparelho foi concebida como um dispositivo de leitura, que convertia as diferentes formas de caracteres e palavras em imagens acústicas permitindo uma forma de *ler pela escuta*.

Mas não se tratava exatamente de um dispositivo protético em termos médicos, uma vez que, para Hausmann, o corpo (humano) ia além do seu “*design natural*” assim como os sentidos misturam suas “funções”. Tratava-se de uma *máquina científica* e/ou *artística* que transformava luz em som e vice-versa e “permitia a materialização da *sinestesia*²⁵ em uma sinfonia universal de luz e som”. (BORCK, 2005: 19)

“O optophone transforma os fenômenos ópticos induzidos em som através da célula selênica e do microfone acoplado ao circuito. (...) Com a tecnologia apropriada, o optophone tem o poder, ou melhor, a habilidade de revelar o som equivalente de todo fenômeno óptico. Ou, colocado de outra maneira, o optophone troca as vibrações do som e visão, desde que luz esteja oscilando eletricidade como o som.” (HAUSMANN, apud BORCK, 2005: 19)

Para Hausmann, a possibilidade de transformar luz em som e som em luz, através da tecnologia, deve ser entendida através de uma profunda introspecção (Ibid), aliando tecnologia com forças da natureza. Trata-se de *captar as forças*, tornar a luz audível, tornar visível o som, “tornar sonoras forças insonoras, visíveis forças invisíveis” (DELEUZE, 2007: 62).

O *Optophone* situava-se precisamente em um “vazio” entre dois sentidos humanos, “onde a evolução humana ainda tem que ir”, segundo Hausmann.

“É nossa tarefa trabalhar os problemas físicos e fisiológicos da natureza e natureza humana em relação com a consiliência e responsabilidade universal. Vamos ter que começar nosso trabalho onde a ciência moderna pára por causa da sua in-objetividade enquanto persegue um sistema de exploração e continua a assumir posições relacionadas a formas de civilização completamente gastas.” (HAUSMANN, apud BORCK, 2005: 19)

Segundo Borck (2005: 20), o *Optophone* de Hausmann operava no pressuposto que faltava ao corpo humano alguma coisa, “que ele necessitava menos de um realce (como no caso de aparelhos de ouvido e visão) do que de um suplemento, um dispositivo tecnológico transformando e mobilizando percepção humana através do vazio entre os sentidos humanos.” Nesse sentido, o *Optophone* era uma máquina que servia não como um auxílio tecnológico para pessoas cegas, mas como “mediador cósmico da percepção para pessoas fisio logicamente ‘deficientes’”. (Ibid)

O projeto de Hausmann encontrou eco em uma série de projetos artísticos durante a década de 1920, que visavam combinar som e luz, como a “música-luz” de *Prometheus* (1910), de Alexander Scriabin²⁶ e o piano óptico de Thomas Wilfred²⁷, o *Clavilux* (1919), para citar os dois mais proeminentes. Não está muito claro, entretanto, quão longe Hausmann desenvolveu seu projeto em termos tecnológicos.

Assim como Hausmann, outras tantas máquinas, “máquinas semióticas”, traçaram suas linhas de fuga, desterritorializaram-se, tornaram-se *estrangeiros em sua própria língua*, introduzindo uma espécie de gagueira na linguagem (“não ser gago em sua fala, mas ser gago da própria linguagem” - DELEUZE, 1992: 52).

Se a linguagem traça o “destino”²⁸, a arte²⁹ traça “linhas de fuga”, por *e(ntr)e* as quais o “destino” escorre. A arte é um estrangeiro em sua própria língua, sem passado nem futuro, sem história, pois apenas os devires passam por ali (devir-pássaro, devir-vento, devir-mulher, devir-criança, devir-peixe...). Como os nômades, as linhas de fuga não fazem história, apenas geografia.

“O maior dos impérios do mundo (...)”, diz Michel Serres, “os que alcançaram maior sucesso não ouviram nenhuma língua, olhavam o vôo das aves (...)” (SERRES, 2001: 96, 97). Talvez venha daí o verdadeiro sentido da liberdade,

da liberdade de ouvir. “As aves não falam, as entranhas não dizem nada, o vôo dos falcões não se imprime no ar como uma escritura. (...) A criança ou o animal sem linguagem conhecem-na.” (Ibid: 97, 113), conhecem-na por outras vias, tácitas, e da mesma maneira “conhecem-se a si mesmos” antes de serem reduzidos a um nome, a uma espécie, a uma família, a uma função... criança e animal: sem referência nem localização, até que os “diálogos” por fim os “adestrem”.

Serres (2001) nos adverte sobre a necessária solidão que liberta o silêncio do império da linguagem³⁰. Mas uma “solidão extremamente povoada”, diria Deleuze, “não povoada de sonhos, fantasias ou projetos, mas de encontros” (DELEUZE e PARNET: 1998: 14). Como o encontro da vespa com a orquídea, que do alto de sua “solidão” inventa encontros, recorrendo a truques complexos que “seduzem” os insetos, induzindo-os a polinizá-las. É o caso da *orquídea-martelo* (*Drakaea elastica*), que cresce na Austrália Ocidental, cuja flor tem um labelo inferior que se parece muito com a fêmea sem asas de uma certa vespa, mas justamente só parece.

“Poder-se-ia dizer que a orquídea imita a vespa cuja imagem reproduz de maneira significativa (mimese, mimetismo, fingimento, etc). Mas isso é somente verdade no nível dos estratos – paralelismo entre dois estratos determinados cuja organização vegetal sobre um deles imita uma organização animal sobre o outro. Ao mesmo tempo trata-se de algo completamente diferente: não mais imitação, mas captura de código, mais-valia de código, aumento de valência, verdadeiro devir, *devir-vespa da orquídea*, *devir-orquídea da vespa*, cada um destes devires assegurando a desterritorialização de um dos termos e a reterritorialização do outro, os dois devires se encadeando e se revezando segundo uma circulação de intensidades que empurra a desterritorialização cada vez mais longe.” (DELEUZE e GUATTARI, 1995: 18-19; grifo nosso)

Na dança da polinização, o macho dessa vespa é seduzido pelo cheiro de um “falso” feromônio que a flor exala, o qual tem o mesmo odor do feromônio sexual da vespa. Assim ele agarra a “fêmea” e tenta voar com ela, sem perceber que na extremidade de um pedúnculo logo acima desse atraente chamariz há sacos pegajosos repletos de pólen. No impulso de voar com a (falsa) fêmea, roça nos sacos pegajosos de pólen. Quando percebe o engano, solta a impostora, que está convenientemente presa por uma articulação, permitindo que ela volte à posição original. A vespa vai embora, mas cai na armadilha de outra *orquídea-martelo*. Porém, dessa vez, a vespa poliniza a orquídea com o pólen que apanhou no encontro anterior. Quando as vespas fêmeas estão ativas, os machos invariavelmente dão preferência a elas. As sábias orquídeas, entretanto, convenientemente florescem semanas antes das fêmeas das vespas

emergirem do estágio de pupa, o que lhes confere uma vantagem temporária sobre as “rivais”.³¹

“O que é maravilhoso é que essas flores têm uma relação especial com o inseto que as poliniza. Cada orquídea se parece com um tipo de inseto que é atraído por ela. Seu duplo, sua alma gêmea. Tudo o que ele quer é fazer amor com ela. Daí ele voa, avista e faz amor com sua alma gêmea, polinizando-a. Nem a flor nem o inseto jamais percebem a importância do seu ato sexual. Como saberiam que sua dança dá vida ao mundo? E dá. Fazendo o que foram programados para fazer algo magnífico acontece. Eles nos ensinam a viver.”³²

“Um encontro é talvez a mesma coisa que um devir ou núpcias” (DELEUZE e PARNET, 1998: 14). O encontro entre a música e o *design* é como o encontro da orquídea com a vespa, onde cada um é um vetor que desterritorializa³³ o outro como se cada um já existisse no outro de antemão.

Não há imitação nem semelhança, diriam Deleuze e Guattari (1995: 19), mas “explosão de duas séries heterogêneas na linha de fuga composta de um rizoma comum que não pode mais ser atribuído, nem submetido ao que quer que seja significante.” É por isso que os devires são geografia (DELEUZE, 1998: 10), porque seus complexos de dobra compõem topologias flutuantes com suas linhas de fuga, como o *Cravo Bem Temperado* de Johann Sebastian Bach.

Dois sujeitos e uma conversa. *Invenções a duas vozes*. A “mão direita” não toma o poder sobre a “esquerda”. Como Penélope tecelã, “as duas mãos tecem ou tricotam juntas, complementares, como ainda agora corriam sobre o teclado. Simples e duplas, elas se cruzam: em que sentido? Antes de ensinar as crianças a usar o console e o teclado, ensine-as a tecer ou tricotar.” (SERRES, 1993: 29)

Duas vozes e muitas invenções, vozes que “gaguejam” nas ondas sonoras, como as “*máquinas de gorjear*” de Golan Levin e Zachary Lieberman, onde os devires-pássaros de Paul Klee, finalmente podem ser escutados.

A linha de devir, que perpassa a evolução, começa a se desenrolar. De fato, ela sempre esteve ali “mas em outras condições perceptivas” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 165). Os avanços na ciência e tecnologia criaram efetivamente condições para que aquilo que estava encoberto passasse à superfície. Assim, a *Máquina de Gorjear* de Klee ganha movimento nas *máquinas de gorjear* de Golan Levin e Zachary Lieberman.

Levin e Lieberman, tal como Paul Klee, sonhavam em tornar visíveis forças que não são visíveis. Deste sonho nasceu, em 2002, *Hidden Worlds of noice and voice*³⁴ a partir da seguinte questão: *se fosse possível ver a voz que imagem ela teria?*

Hidden Worlds é uma instalação audiovisual interativa, ou melhor, um sistema de visualização da voz em realidade aumentada, na qual os participantes podem, literalmente, ver as vozes uns dos outros através de um óculos especial de dado que registra e sobrepõe gráficos 3D estereoscópicos para dentro do “mundo real”. As vozes tornam-se visíveis na forma de gráficos animados (com *design* de cartum inspirado no filme de animação *Reci Reci Reci*, de Michaela Pavlátová), que emergem das bocas dos participantes enquanto eles falam. Os óculos sofreram um ajuste que permite tanto ver as imagens em 3D (que sai da boca de um participante em particular bem como da dos demais participantes), quanto as projeções na mesa. Os gráficos assumem formas e comportamentos variados acoplados à qualidades da voz como volume, tom e timbre.

A partir de *Hidden Worlds* nasceu, em 2003, *Messa di Voce*³⁵, onde sons e cores tecem encontros que dialogam com seus devires-infância, devires-pássaros, devires-chuva... como as invenções de Bach.

Messa di Voce é uma interface, cujo software, desenvolvido no programa *Processing*, converte todas as nuances vocais em gráficos elaborados em tempo real com os quais os visitantes podem brincar. Este software combina um sistema de vestígio do movimento, análise da fala e objetos gráficos projetados em tempo real. O resultado expressa de forma poética aquilo com o que sonhava Paul Klee (2001: 19): “tornar visível a riqueza infinita e a diversidade do que é transitório”.

Desta forma, os artistas tornam visíveis as forças sonoras da voz que, literalmente, desenha na tela, num poético jogo de devir. Todo ruído (longo ou curto, alto ou baixo, gritado...), camada de som e intensidade têm uma correspondência visual. Entretanto, não foi usado nenhum elemento da linguagem concreta, ao contrário, o design gráfico das telas é completamente abstrato.

Esta obra foi apresentada primeiramente como *performance concerto* com os artistas vocais Joan La Barbara e Jaap Blonk, numa fascinante mistura entre som e imagem, vozes reais e gráficos virtuais.

“Jaap Blonk e Joan La Barbara estão em pé ao lado do palco. Com a voz movem um enorme retângulo projetado que os separa. Um início em branco e preto, abstrato, leve, que logo se anima com o virtuosismo vocal dos dois extraordinários performers cujas vozes e movimentos geram um concerto sonoro e visível, no qual som e cor estão estreitamente correlacionados. Tanto os movimentos quanto as emissões vocais são monitorados e reelaborados em tempo real: assim, das suas bocas junto com os jogos de voz escorrem formas coloridas, os seus ombros se separam e tornam-se elementos rítmicos da trama musical-visível, o espaço cênico inteiro torna-se um teclado cromático. *Messa di Voce* de Golan Levin e Zachary Lieberman é organizada em uma série de quadros, nos quais os dois performers improvisam uma série de regras de interação preestabelecida, procurando dar à própria interpretação um único senso musical e visível. São quadros às vezes brincalhões, como quando os resmungos de Jaap se traduzem em uma emissão de bolas negras que voam atrás para o alto, progressivamente rompendo o espaço até cair de improviso à terra, em uma repentina inversão das leis da física. Às vezes abstratos, como na última sequência, quando a voz literalmente pinta sobre a tela; e a apaga com um simples “Ssssht”.³⁶

Joan La Barbara e Jaap Blonk exploram todas as suas potencialidades vocais ao mesmo tempo em que exploram todas as possibilidades do programa, criando um espaço cheio de poesia sonora, um concerto para *ver com os ouvidos e ouvir com os olhos*. Virtuosismo vocal explorando virtuosismo técnico.

O resultado é tecnicamente complexo (sem que sua complexidade seja aparente) mas com uma narrativa simples e divertida, por uma razão muito simples: Levin e Lieberman pensam *arte e tecnologia como respiração*, não estamos conscientes do fato que respiramos (só tomamos consciência deste fato quando o ar nos falta), da mesma forma como, em seus trabalhos, a tecnologia é apenas o “ar” que os matém “vivos”.

É preciso devolver a alma ao olho. Como diz o neurologista Oliver Sacks, no documentário *Janela da Alma* (2001),

“Se dizemos que os olhos são a janela da alma, sugerimos, de certa forma, que os olhos são passivos e que as coisas apenas entram. Mas a alma e a imaginação também saem. O que vemos é constantemente modificado por nosso conhecimento, nossos anseios, nossos desejos, nossas emoções, pela cultura, pelas teorias científicas mais recentes.”

Levin e Lieberman devolvem a alma ao olho, que já não vê o mundo segundo seu próprio fluxo porque agora o olho não interpreta tudo em termos de ver, mas de sentir. Como dizem DELEUZE e GUATTARI (1997: 205): “o conjunto e as partes dão ao olho que as olha uma função que já não é óptica mas háptica. É uma animalidade que não se pode ver sem tocá-la com o espírito, sem que o espírito se torne um dedo, inclusive através do olho”.

Nesse sentido, não é a música que se torna uma imagem (um objeto, um movimento...), como quem imita uma cor, uma linha, um plano, mas a imagem que se desfaz enquanto imagem, que *deseja* outro território além daquele a que está confinada. A imagem (o objeto, o movimento...) torna-se musical, ao mesmo tempo em que a música torna-se outra coisa (pássaros, vento, silêncio, a lua, uma estação, uma lembrança, um lugar, um ruído...). Como em *Messa di Voce*, onde a alma-pássaro de Klee encontra a alma-pássaro de Levin, Lieberman, Blonk e La Barbara, que com seus devires-pássaro e outras tantas asas que soam, tornam visível o sonho de Klee. A voz desterritorializa-se em tremores, esfumaçados, cores e traços que dançam na tela sob o ritmo da voz. “A orelha ouve os cantos da alma-pássaro, com seu tímpano de papel encerado” (SERRES, 2001: 142). O olho empresta aos ouvidos o seu fluxo, e colhe deste a escuta e o tato ao mesmo tempo em que desenha, junto com a voz, territórios nômades que se desdobram a cada “bater de asas”. O homem conhece uma pausa em seu destino, o devir-pássaro do homem encontra o devir-homem do pássaro. Não é a voz que imita um traço ou o traço que imita/representa a voz, mas *a voz que se torna cor, que desenha traços...* enquanto estes, tornam-se outra coisa...

Música e *design* se misturam não como um jogo de permutação, em que um torna-se o outro ou toma o “lugar” deste, mas como um *jogo de sensação*, quando passam “a habitar as duas margens e vagar no meio” (SERRES, 1993: 13). Ali abandonam toda referência, não apenas mudam de “margem”, abandonam qualquer domínio, sem, no entanto, apagar por completo o que se foi. Tornam-se triplo, ou antes, múltiplo, mais ainda: universal.

Assim, uma ponta se aponta e a linha começa a se desdobrar, para dobrar-se em seguida “nas moléculas, nas fibras nervosas, nos fios da teia de aranha”, não sem que se desdobre de volta e coloque à mostra, por fim, a sua “carne”.

¹ “Contingência quer dizer tangência comum. (...) A contingência é a tangência de duas ou muitas variedades, mostra a vizinhança.” (SERRES, 2001: 77)

² O verbo *ver* aqui pode ser entendido no sentido de *analisar*, tal como nos explica Michel Serres em *Os cinco sentidos* (2001: 75): “(...) o termo análise reproduz um verbo grego que significa justamente desatar. Analisar exige que se desfaça um nó.”

³ “Somente onde há vida, há também vontade: mas não vontade de vida, e sim – assim vos ensino – vontade de potência!” (NIETZSCHE, 2000: 223)

⁴ Poder no sentido de *potência*, que tende para a alegria e não o poder que gera tristeza, submissão e culpa. Segundo Deleuze, “o poder é sempre um obstáculo diante da efetuação das potências.” (*L'Abécédaire de Gilles Deleuze, avec Claire Parnet*, Direção: Pierre-André Boutang, Paris: Vidéo Editions Montparnasse, 1996)

⁵ Cf. ESPINOSA, Baruch de (1983). *Ética III. Os Pensadores*. Espinosa, 182. São Paulo: Victor Civita.

⁶ *Solitude* é entendida aqui no sentido Zen: “presença de si mesmo” em oposição à *solidão*: “ausência do outro”.

⁷ Um sujeito é sempre um *sujeito multidão*, um *coletivo* de sujeitos, pois mesmo a solidão é extremamente povoada. Povoada de “anjos” e/ou “demônios”.

⁸ O *mau* em Espinosa funciona como uma intoxicação, um envenenamento, uma indigestão, ou seja, tudo aquilo que decompõe o “corpo”, corrompe sua potência de ação.

⁹ Luigi Russolo, em seu Manifesto Futurista *A arte dos ruídos* (1913) descreve a passagem, através da história, do silêncio para o som e do som-ruído para o ruído musical, argumentando que se o “ouvido de um homem do século XVIII não suportaria a intensidade desarmônica de certos acordes” produzidos pelas orquestras daquele momento “(triplicadas no número de instrumentistas com relação àquelas de outrora)”, o ouvido do homem moderno já havia sido educado pela vida moderna, “tão pródiga de ruídos diversificados”, e não se contentava com a limitação da variedade qualitativa dos timbres dos sons musicais, desejava emoções acústica mais amplas. Para Russolo, era “preciso romper com este círculo restrito de sons puros” para conquistar “a variedade infinita dos ‘sons-ruídos’” (RUSSOLO, in 1996: 52). Assim criou suas *máquinas-ruído*: *Intonarumori* (1913), *Rumorarmonio* (1922) e *Piano Enarmônico* (1931). “*Intonarumori* era uma família de geradores de som acústico desenhada por Russolo para criar a paleta de som descrita em *A arte dos Ruídos*, a qual era composta de 6 famílias de ruídos (Cf. RUSSOLO, in 1996: 54). Segundo Flo Menezes (1996: 55), “esta classificação constitui, de fato, a primeira tentativa de consideração *tipológica* dos ruídos, e por isso pode ser vista como um enfoque precursor do que Pierre Schaeffer designará, em meio à música concreta e portanto cerca de 40 anos mais tarde, por *solfejo dos objetos musicais*.” Em 1914 Russolo e Marinetti apresentaram a *música do futuro* a um público, segundo Marinetti, de 30.000 pessoas, em 12 espetáculos de *Intonarumori*, no *London Coliseum*. *Rumorarmonio*, que combina várias *máquinas ruído* com um teclado rudimentar, foi apresentada ao público parisiense em 1929 por Varèse. *Piano Enarmônico*, que consistia em uma série de cordas de piano que vibravam quando tocadas, foi a última *máquina sonora* experimental produzida por Russolo. (Cf. <http://120years.net/machines/futurist/index.html>)

¹⁰ Roubar, capturar é o mesmo que encontrar e é sempre uma dupla-captura, um duplo-roubo, “é isso que faz, não algo de mútuo, mas um bloco assimétrico, uma evolução a-para-lela, núpcias, sempre ‘fora’ e ‘entre’” (DELEUZE e PARNET, 1998: 15). Encontra-se pessoas, mas também idéias, sonhos, sons, acontecimentos...

¹¹ Aqui, *poder* é o que impede a efetuação das potências e que produz afectos tristes e a submissão a um evento do qual não se pode fugir senão criando condições para que os bons encontros possam se efetuar. No caso da invasão sonora, “a coisa mais sensata a fazer é abrir os ouvidos imediatamente e ouvir um som de repente antes que o pensamento tenha a chance de transformá-lo em algo lógico, abstrato ou simbólico. (...) Você só tem de ouvir inesperadamente, da mesma forma que quando você fica resfriado tudo que você faz é inesperadamente espirrar.” (CAGE, 1985: 98)

¹² Em 2006, uma série de atentados do PCC a alvos policiais criou uma onda de medo no Estado de São Paulo, produzindo o improvável: o silêncio “absoluto” na capital. À meia noite, a Av. Paulista encontrava-se completamente vazia. Os helicópteros, único sinal de vida em meio ao “deserto”, marcava o ritmo do medo.

¹³ *L'Abécédaire de Gilles Deleuze, avec Claire Parnet*, Direção: Pierre-André Boutang, Paris: Vidéo Editions Montparnasse, 1996.

¹⁴ Texto “Idéias de música: uma cartografia” cedido pela autora, parte de sua tese de doutorado defendida em 2007. Maria Teresa Alencar de Brito, *Por uma Educação Musical do Pensamento: novas estratégias de comunicação*, PUCSP, 2007.

¹⁵ Referência ao conto “Na colônia penal”, in Franz Kafka, *O veredicto/Na colônia Penal*, São Paulo: Cia das Letras, 1998.

¹⁶ Silvio Ferraz, 2006, comunicação pessoal.

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Ibid.

¹⁹ “Não é o corpo que realiza, mas é no corpo que algo se realiza, com o que o próprio corpo se torna real ou substancial.” (DELEUZE, 1991: 175)

²⁰ “(...) antes de estudar música, homens são homens e sons são sons. Enquanto se estuda música as coisas não são claras. Depois de estudar música homens são homens e sons são sons. Isto é: No começo a gente pode ouvir um som e dizer imediatamente que não é um ser humano ou algo que se deva olhar; é agudo ou grave – tem um certo timbre e potência, dura um certo lapso de tempo e a gente pode ouvi-lo. A gente depois decide se é agradável ou não, e gradativamente desenvolve uma série de gostos e aversões. Enquanto se estuda música as coisas ficam um pouco confusas. Sons já não são sons, mas símbolos: Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá, Si. Sustenidos e bemóis. (...) Qualquer criança nos dirá: simplesmente esse não é o caso. Um homem é um homem e um som é um som. Pra chegar a isso, a gente tem de dar um paradeiro no estudo da música. Isto é, a gente tem de eliminar todos os pensamentos que separam a música da vida. (...) Sons são sons e homens são homens, mas agora nossos pés estão um pouco fora do chão.” (CAGE, 1985: 96-98)

²¹ Uma “dor” que não dói efetivamente, apenas ressoa, num espaço/tempo suspenso, as forças invisíveis da dor.

²² “Eu bem que gostaria de todas as manhãs sentir que o que vivo é grande demais para mim porque seria a alegria em seu estado mais puro. Mas deve-se ter a prudência de não exibí-la, pois há quem não goste de ver pessoas alegres. Deve-se escondê-la em um tipo de lamento. Mas este lamento não é só a alegria, também é uma inquietude louca. Efetuar uma potência, sim, mas a que preço? Será que posso morrer? Assim que se efetua uma potência (coisas simples como um pintor que aborda uma cor) surge esse temor. Ao pé da letra, afinal, acho que não estou fazendo Literatura quando digo que a forma como Van Gogh entrou na cor está mais ligada à sua loucura do que fazem supor as interpretações psi canalíticas, e que são as relações com a cor que também interferem. Alguma coisa pode se perder, é grande demais. Aí está o lamento: é grande demais para mim. Na felicidade ou na desgraça... Em geral, na desgraça. Mas isso é detalhe.” (DELEUZE, 1996)

²³ *Janela da Alma*, Direção: João Jardim, 2001

²⁴ Adotando aqui a imagem do “rizoma” de Deleuze e Guattari (1995: 37): “Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, *intermezzo*.”

²⁵ Sinestesia, do grego *syn* (união) e *aesthesis* (sensação), é uma condição neurológica que “mistura” dois ou mais sentidos, ou seja, quando um estímulo em um sentido provoca uma percepção automática em outro (CYTOWIC, apud CHIACHIRI, 2007: 123). Entre os chamados *sinestetes* há os que “vêem os sons das cores” e aqueles nos quais letras e números produzem uma experiência subjetiva de cores, sendo este o mais comum, segundo pesquisadores da Universidade de Granada (Espanha). Para um dos sinestetes pesquisados, por exemplo, a palavra *susto* é azul e a palavra *bondad* é vermelha. Ver as palavras escritas em cores que não correspondem à sua associação sinestésica, produz no paciente emoções negativas. (Cf. <http://www.ugr.es/%7Esinestes>). Contudo, estamos certos de que a arte tem a potência de “misturar” os sentidos, expandindo suas fronteiras de tal maneira que experiências sinestésicas podem ser sentidas independentemente de uma condição física.

²⁶ Em alguns de seus concertos Scriabin fez algumas experiências com jogos de luz, com o intuito de suscitar no público uma espécie de “êxtase místico”. Em *Poem of Fire (Prometheus)*, as pessoas deveriam estar todas vestidas de branco para que pudessem compor com o ambiente um único espaço de luz e sons. Decepcionou-se, entretanto, com o resultado, devido à precariedade das projeções de luz da época.

²⁷ *Clavilux* era um instrumento para a produção de composições visuais. Thomas Wilfred chamou de *lumia* a nova arte das projeções de cor-música-silêncio.

²⁸ *Destino* não no sentido determinista, mas no sentido de *direção*.

²⁹ O que não quer dizer que arte, num sentido amplo, não seja linguagem, mas aqui ela assume a potência da linha de fuga, como uma linguagem desviada do seu “destino”, uma espécie de “gagueira” na linguagem, diria Deleuze.

³⁰ Aqui, linguagem fala, o “falatório” que oprime a potência da arte, que nos impede de ouvir.

³¹ Cf. http://www.watchtower.org/t/20030722a/article_01.htm

³² *Adaptação*, Direção: Spike Jonze, 2002

³³ “A orquídea se desterritorializa, formando uma imagem, um decalque de vespa; mas a vespa se reterritorializa sobre esta imagem. A vespa se desterritorializa, no entanto, tornando-se ela mesma uma peça no aparelho de reprodução da orquídea; mas ela reterritorializa a orquídea, transportando o pólen. A vespa e a orquídea fazem rizoma em sua heterogeneidade.” (DELEUZE e GUATTARI, 1995: 18)

³⁴ Sobre *Hidden Worlds of noise and voice* e *Messa di Voce*. Cf. Golan Levin e Zachary Lieberman, *In-Situ Speech Visualization in Real-Time: Interactive Installation and Performance*. Available in: <http://www.tmema.org/messa/>

³⁵ Exposta em 2006 no Itaú Cultural de São Paulo (*Emoção artificial 3.0*).

³⁶ Cf. <http://www.tmema.org/messa/press/ilsole24ore.html>

An abstract line drawing consisting of numerous overlapping, curved, and straight lines of varying thicknesses. The lines create a sense of movement and depth, with some lines appearing to recede into the background while others are more prominent in the foreground. The overall composition is non-representational and focuses on the interplay of lines and negative space.

[capítulo 4]

AGENCIAMENTOS MAQUÍNICOS: e(ntr)e o “virtuo-design” e o “act-design”

Ultrapasadas as fronteiras entre a música e o *design*, chegamos ao ponto que marca o fim e o início: o fim de sua história e o início de sua geografia. Exatamente no meio, onde passa a linha de devir.

Se a história relata os fatos, a geografia desenha acontecimentos. Por esta razão, o *foram* (enquanto história) nos interessa menos do que o que *poderiam ser* (como cartografia). Não se trata de um futuro provável (um *poderia*) mas antes de um presente que sempre esteve lá, ao redor do qual já estava o futuro. O que implica em ir além de suas origens restritas a som, imagem, “objeto”, “sujeito”. Porque não nos interessa exatamente a forma nem o conteúdo, a matéria de que são feitos, mas a expressão, as *mutações dos afectos* (como diria Guattari) e suas projeções, *como* eles nos afetam e designam acontecimentos e não uma essência. Falar de uma história é analisar um início e um fim quando essa linha passa sempre pelo meio e coexiste com o *tempo do por vir e já chegado* (diriam Deleuze e Guattari).

Mais do que tomá-los como sujeitos, melhor pensá-los como *superjécteis*, segundo termo do filósofo e matemático americano Alfred North Whitehead (*superject*)¹, sujeitos que “sobreexistem” ao tempo, que “sobrevivem a si mesmos e em si mesmos” (Cf. DELEUZE e GUATTARI, 1992: 202, 270; ALLIEZ, 1994: 48). Entidade que carrega na potência o *subjéctil* “enlouquecido” de Antonin Artaud e arranca-o da interioridade (subjetivo) do sujeito para lançá-lo a uma exterioridade totalmente exposta “aos demônios perseguidores”. Como entidade virtual, o *superjéctil* transita entre objeto e sujeito, entre a superfície e as entranhas, à medida em que se encarna numa matéria (não-formada) ou permanece apenas na abstração de um conceito.

Antes de desenrolar esta linha de virtualidade, que atravessa a história e se projeta em direção ao futuro, é preciso reafirmar que um *projéctil* pressupõe sem-

pre algo que o dispara (não uma posição ou algo *de onde* é disparado, pois “não há um termo de onde se parte, nem um ao qual se chega ou se deve chegar.” – DELEUZE e PARNET, 1998: 10) mas nem sempre implica um alvo, um sentido, uma direção. Os disparos tanto podem vir de um objeto quanto de um sujeito², enquanto indivíduo que se projeta (projetando) ou “personagem” conceitual (daí considerarmos música e *design* como “*sujeitos*”, aos quais corresponde um certo poder de afetar e ser afetado); tanto podem afetar e produzir um encontro (bom ou mau encontro) quanto apenas atravessar os corpos (vivos ou não vivos) e continuar seu trajeto indefinidamente. Nós (o eu) não determinamos a natureza do encontro assim como não é do objeto nem do sujeito (o outro) essa “responsabilidade” ou “função”. Para que haja o encontro é preciso que o nosso poder de ver (escutar, tocar...) encontre o poder de ser visto (escutado, tocado...) da “coisa”, como diria José Gil³, é preciso que algo no mundo do outro entre em *ressonância* com o nosso. No ajuste entre essas potências (potência do “ver” e do “ser visto”) é que se dá o encontro. “O encontro cria um campo sensorial que me descentra e me convida a existir, a sair de dentro de mim para viver antes da morte” (CYRULNIK, 1995: 44). O que conta em um disparo é a velocidade e a intensidade da projeção, não importa exatamente a origem nem o fim, mas a trajetória, o caminho do meio, o *processo*.

Para o físico David Bohm (1980: 77), a noção de processo contém a noção de *fluxo*, “não só todas as coisas estão mudando, mas tudo é fluxo. Ou seja, *o que é é o processo de tornar-se si mesmo*”.

“A melhor imagem de processo talvez seja a de um curso d’água que flui, e cuja substância nunca é a mesma. Nela pode-se ver um padrão sempre cambiante de vórtices, encrespamentos, ondulações, ondas, respingos, etc., que não têm, é claro, qualquer existência independente. Em vez disso, eles são abstraídos do movimento fluente, surgindo e desaparecendo no processo total do fluxo.” (BOHM, 1980: 77)

Esta noção de processo, de que *tudo é fluxo*, entra em relação de ressonância com a noção de *devir*, onde “à medida que alguém se torna, o que ele se torna muda tanto quanto ele próprio” (DELEUZE e PARNET, 1998: 10). Nós somos aquilo que nos tornamos e tornamo-nos aquilo que está em processo de tornar-se tornando-nos. Tudo é processo e devir, fluxo de tornar-se tornando-se.

“A vespa e a orquídea são o exemplo. A orquídea parece formar uma imagem de vespa, mas, na verdade, há um devir-vespa da orquídea, um devir-orquídea da vespa, uma dupla captura pois ‘o que’ cada um se torna não muda menos do que ‘aquele’ que se

torna. A vespa torna-se parte do aparelho reprodutor da orquídea, ao mesmo tempo em que a orquídea torna-se órgão sexual para a vespa.” (DELEUZE e PARNET, 1998: 10)

Dentro desta noção, os conceitos, objetos, eventos, etc são abstrações extraídas de uma “totalidade desconhecida e indefinível de movimento fluente” (BOHM, 1980: 78), por isso o conhecimento daquilo que chamamos *realidade* é sempre incompleto, há sempre menos na nossa percepção, porque há sempre uma reserva, uma parte desse processo à qual não temos acesso.

Se tudo é fluxo, se tudo está em processo, o *projétil* (assim como o *superjétil* e o *objétil*) está em constante “mutação”, fluxo e “influxo”, desterritorialização e reterritorialização. Um sujeito⁴ tanto pode ser um sujeito, aquele que é afetado, como pode ser um *objétil*, aquele que dispara os afectos. Da mesma forma, um objeto pode ser um sujeito, aquele que é afetado, não necessariamente aquele que afeta, porque como virtual deixa de se comportar como “coisa”, “com formas e propriedades imutáveis” e torna-se um ser “mais ou menos sensível, mais ou menos vivo, mais ou menos autônomo, até mesmo mais ou menos inteligente” (COUCHOT et al, 2003: 29), estabelecendo relações não apenas entre ele e um sujeito como entre seus “pares” (outros objetos).

Superjétil e *objétil* são duas faces da mesma moeda: o *projétil*, não sendo nem um sujeito sujeito (indivíduo) nem um objeto objeto (coisa), mas a vibração do disparo, as perturbações que seus disparos geram ao redor. O que os define como *objécteis* ou *superjécteis* é o *ponto de vista*, não uma relação direta com o objeto ou o sujeito. O *superjétil* ocupa o ponto de vista, ao passo que o *objétil* é ocupado por ele. Não é, entretanto, uma ocupação passiva, dada sua potência de projeção: o ponto de vista se estende sobre o *objétil* cuja potência de projeção vibra e cuja vibração encontra a vibração do *superjétil* que se projetou sobre ele.

O deslocamento (físico) não apenas muda o ponto de vista (como as *Earthworks* de Robert Smithson), como muda também o ponto de vista em nós (“o ponto de vista está no corpo”, diria Leibniz, porque “o olho já está nas coisas”, diria Bergson⁵), o qual independe do espaço (geográfico) ou de um deslocamento no espaço (os monges deslocam-se “milhas” sem sair do lugar; os *gamers* “viajam” longas distâncias deslocando apenas os dedos). “Será sujeito aquele que vier ao ponto de vista, ou sobretudo, aquele que se instalar no ponto de vista” (DELEUZE, 1991: 39). Não apenas *eu*, sujeito, “olhan-

do” (para) algo, mas esse algo olhando em mim (“tais visões têm origem no pensamento..., quer dizer, no cérebro; ou seja, na angulosidade perturbada dos Visionários” – ABOIT, 2006: 134), como Arlequim mestiço, de volta de suas inspeções lunares, olhando para a própria mestiçagem que se olha a si mesma não mais com os olhos de fora, refletidos, mas com os olhos de dentro, sem reflexo nem “reflexão”. De outra forma, estando “misturado” aos seus “iguais”, talvez Arlequim não tivesse a mesma visão que teve de fora, do outro lado da linha, onde a (sua) diferença foi ressaltada pela “igualdade” dos “misturados” (não mestiçados) e o empurrou, a cada confronto, ainda mais para dentro, lá onde a diferença ainda é possível, lá onde *je est un autre*, lá onde sujeito (*eu*) e objeto (outro) se “(con)fundem” (“Mas se é assim que tudo se passa, se esse outro Espaço é a terra do Pensamento, então levari-me lá, a essa região abençoada onde o meu Pensamento poderá ver o interior de todos os sólidos.” – Ibidem).

O *superjétil* é um *sujeito sem sujeito* ao mesmo tempo que o *objétil* é um *objeto sem objeto*. *Corpos sem órgãos*, diriam Deleuze e Guattari. Não pressupõem a existência de um corpo-matéria-formada mas também não constituem uma “casca vazia”. São *corpos vazios*, por onde passam todos os possíveis, vibram todas as possibilidades, espaços ocupados por todas as frequências possíveis, corpos virtuais, plenos de possibilidades. Sujeitos sem *eu*, objetos sem matéria⁶. Acontecimentos.

Uma vez que estão em processo, não há um ponto fixo (e nem se pode falar em *um*, mas em *múltiplos*), fluem entre os pontos, ora assumindo uma “(id)entidade” ora outra, ora disparando afectos sob o “rosto” de um conceito, ora encarnando-se em uma matéria ou corpo, que tanto pode afetar um sujeito (que nunca é passivo, tornando-se, no processo de tornar-se, um *superjétil*, ao ser arrancado de sua interioridade) quanto pode manter-se em sua virtualidade abstrata. Não se trata da “coisa em si”, o objeto/sujeito em “carne e osso”, mas algo mais sutil: a sensação que vibra em meio à turbulência das projeções.

Mas o *objétil* (assim como o *superjétil*) pressupõe um (projeto) anterior, ainda que seja um *objeto sem objeto*, há sempre algo (uma potência) que o antecede ao qual se sobrepõe. Poderíamos afirmar que o que o antecede é a própria potência de projeção, o *projectum in natura*, que se desdobra por gerações. Esse desdobramento (o *phylum*) atravessa a evolução, como uma linha que corta os seres vivos e os não vivos e desenha uma cartografia (diagrama) que segue dobrando e desdobrando-se, pulsando, oscilando entre uma coisa e outra, o que a torna de difícil apreensão.

O que estamos querendo dizer com isso é que se estamos aqui tratando de potências, de poder de afetar e ser afetado, e se tudo é fluxo e está em processo, essa potência de projeção é uma *potência de produção*, e se a produção é do universo das máquinas, podemos então afirmar que *tudo são máquinas*, do objeto ao sujeito, dos seres vivos aos não vivos, da biosfera à mecânica. “Uma máquina-órgão para uma máquina-energia, sempre fluxos e cortes.” (DELEUZE e GUATTARI, 1972: 15). Nesse sentido, há máquinas por toda a parte, máquinas políticas, econômicas, científicas, artísticas, ecológicas, cósmicas, perceptivas, afetivas, ativas, pensantes, físicas, semióticas...

“É preciso considerar que existe uma essência maquínica que irá se encarnar em uma máquina técnica, mas igualmente no meio social, cognitivo, ligado a essa máquina – os conjuntos sociais são também máquinas, *o corpo é uma máquina*, há máquinas científicas, teóricas, informacionais.” (GUATTARI, 1992: 51; grifo nosso)

Se tudo são máquinas, o sujeito (seja ele em “carne e osso”, ou um elemento da frase), antes de ser um sujeito é uma máquina (máquina-corpo/carne-sangue-ossos, máquina-linguagem/discurso), assim como os mais simples objetos, “as menores peças estruturadas de uma maquinaria” a que Guattari (1992: 47) dá o nome de *protomáquinas*.

Para não resumir tudo numa simples afirmação, é necessário dizer o que estamos entendendo como máquinas. O que define uma máquina são as *relações* entre seus componentes e as relações que produz fora dela, não os elementos que a compõem ou a função à qual é destinada⁷. “A organização de uma máquina, auto⁸ ou alopoiética somente enuncia *relações* entre componentes e leis que regem suas interações e transformações.” (MATURANA e VARELA, 1997: 78; grifo nosso).

Uma máquina de costura, por exemplo (*máquina alopoiética*⁹), se define pelas relações do tecido com a linha, da linha com a agulha, da agulha com a máquina, desta com suas peças e engrenagens e vice-versa, da máquina com a mão, da mão com o tecido, do tecido com a pele, da pele com o toque, do toque com a sensação...e assim indefinidamente. São essas *n* relações que se estabelecem entre seus componentes e outros fora dela que fazem dela uma máquina, à qual se acoplam outras máquinas: máquina-tecelão, máquina-fianheiro, máquina-algodão... virtualidades maquínicas presentes em cada geração maquínica. Produzir uma roupa é apenas uma parte de uma cadeia de produção que vai além da produção de consumo (o consumo do marqueteiro).

Assim como uma máquina técnica se define por suas relações, também uma máquina vivente (ser vivo) se define pela dinâmica das relações entre seus componentes independentemente da totalidade a que esses componentes dá origem. O ser vivo como totalidade é consequência espontânea desse operar dinâmico entre seus componentes, “quando se vinculam em sua atuação de uma maneira particular” (MATURANA, 1997: 14). As relações entre esses componentes e o seu “nascimento” como total, acontecem, entretanto, em domínios diferentes. É essa maneira particular como os componentes de uma máquina vivente se relacionam que fazem dela um ser vivo.

As relações entre os componentes de uma máquina vivente são relações de produção e existem como processos, mas não é o “fluxo de matéria ou fluxo de energia, nem nenhum componente particular com propriedades especiais, o que de fato faz e define o ser vivo como tal” (Ibidem: 15). Para os biólogos Humberto Maturana e Francisco Varela (1995: 82), definir um ser como vivo implica em ter “uma idéia, ainda que implícita, de sua organização” e pressupõe que exista algo em comum entre o que consideramos vivo. Esse *algo em comum* que há entre os considerados seres vivos é a capacidade de, “literalmente, produzirem-se continuamente a si mesmos”, o que Maturana e Varela chamam de *organização autopoietica*. “Os seres vivos se caracterizam por sua organização autopoietica. Diferenciam-se entre si por terem estruturas diferentes, mas são iguais em sua organização” (Ibidem: 87). A *autopoiese*, que caracteriza-se pela autonomia e circularidade auto-referencial¹⁰ dos processos, é a *maneira particular* como os componentes de uma máquina vivente operam e o que faz dela um ser vivo.

Para Whitehead, “*toda a natureza é viva*”, incluem-se nesse *toda* “as partículas subatômicas, os átomos, as moléculas” e até mesmo os cristais que, para ele, são organismos e “estão, portanto, num certo sentido, vivos”. (SHELDRAKE, 1996: 89). Já para Maturana e Varela (1997: 72), a organização de um cristal, por exemplo, não é suficiente para defini-lo como vivo, uma vez que encontra-se num domínio diferente ao da organização autopoietica: “um domínio de relações entre seus componentes, mas não de *relações de produção* de componentes, um domínio de processos, não de *concatenação de processos*” (grifo nosso).

Deleuze e Guattari (1992) compartilham com Whitehead a idéia de que (toda) a natureza é viva, não só as coisas orgânicas como também as inorgânicas, “os homens, os animais, as plantas, a terra e as rochas”, e por que não, os cristais. Para eles, “nem todo organismo é cerebrado, e nem toda vida é orgânica, mas

há em toda parte forças que constituem microcérebros, ou uma vida inorgânica das coisas” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 273).

Para Guattari (1992), o conceito de autopoiese, poderia ser ampliado para outras máquinas, incluindo não somente as máquinas biológicas, como também as máquinas técnicas, os sistemas cristalinos etc, pois se as máquinas biológicas nascem, morrem e sobrevivem através de *phylum* genéticos, também as demais máquinas nascem, morrem e sobrevivem, através de um *phylum* *maquínico*.

O próprio Varela, em prefácio à segunda edição de *De máquinas e seres vivos* (1997: 60) fala da “importância de expandir o horizonte para considerar o caráter profundamente social e estético no qual esta idéia se insere, além da ciência e da biologia e além das pessoas que figuram como autores”. A autopoiese não estaria encerrada a unidades individuais, mas ampliada para um coletivo que abrange os sistemas sociais (como os próprios autores mostram em *A Árvore do Conhecimento*), nos quais as demais máquinas se inserem, à medida em que são frutos da criação e conhecimento humanos, embora sua autonomia dependa de elementos (atuais ou virtuais) exteriores a ela¹¹.

Máquinas orgânicas e inorgânicas, ou viventes e não viventes, não são estritamente opostas, tangenciam-se nas dobras que passam entre dobras. Diferenciam-se pela natureza das dobras: *dobras endógenas*, que definem um organismo, e *dobras exógenas*, que definem a matéria inorgânica (DELEUZE, 1991: 20). Uma, dobra-se por dentro (*endo*), forma-se no interior, “passa de dobra em dobra ou constitui máquinas de máquinas, até o infinito” (Ibidem: 21). Seu dobrar-se vai ao infinito,

“um organismo está envolvido na semente (pré-formação¹² dos órgãos), e as sementes, como bonecas russas, estão envolvidas umas nas outras até o infinito (encaixe de germes): é a primeira mosca que contém todas as moscas futuras, destinando-se cada uma delas, por sua vez, chegado o momento, a desdobrar suas próprias partes” (DELEUZE, 1991: 22)

mas seu desdobrar-se vai até o limite de desenvolvimento da espécie. A outra, dobra-se por fora (*exo*), pela circunvizinhança. Tudo são dobras (*endo* e *exo* dobras), começando pelo embrião¹³ (*endo*), “dobras de ventos, de águas, do fogo e da terra, e dobras subterrâneas de filões na mina” (Ibidem: 18)¹⁴. Mas as máquinas inorgânicas dependem sempre do fora, do exterior, ou da ação direta do ambiente para passar à outra dobra. As orgânicas não, dobram-se e

desdobram-se por dentro, mas também por fora, através de linhas invisíveis que emanam de dentro e vão ao encontro do ambiente com o qual se enlaçam e colhem dali outras linhas com as quais se dobram, desdobram, agora, novamente de dentro (“como a borboleta, dobrada na lagarta e que se desdobra” - Ibidem: 23).

Neste sentido, o “vivo” não estaria confinado ao biológico, “vivo” seria tudo aquilo que se conserva, pela contração dos elementos dos quais procede, os quais, por mais inertes que sejam, mantém-se vivos à medida em que conservam-se na contemplação (“vida”) do outro.

“A planta contempla contraindo os elementos dos quais ela procede, a luz, o carbono e os sais, e se preenche a si mesma com cores e odores que qualificam sempre sua variedade, sua composição: é sensação em si” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 273)

É pela sensação que o “vivo” se conserva, não pelas reações que ela prolonga, mas pela *pura contemplação* “que conserva o precedente no seguinte” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 271), entre a ação e a reação, antes mesmo da percepção, sem passado nem futuro, apenas presente (*conserva*). Nesse sentido, todas as coisas, tanto orgânicas quanto inorgânicas, supõem uma faculdade de “sentir” como um “cérebro coletivo”, global, capaz de contrair e conservar os elementos fazendo-os ressoar (Ibidem: 272).

Assim, um *projectil* supõe “vida”, à medida em que se conserva na sensação que dispara e nas consequentes perturbações que prolonga, assim como as máquinas pressupõem a existência de uma *força-cérebro*. É pela sensação que uma máquina se mantém viva, vibração que conserva conservando-se a si mesma. Uma vida que se prolonga para além dos limites da máquina, atravessa gerações e se conserva nos objetos e sujeitos, potenciais de sensação.

“A evolução filogenética do maquinismo se traduz, em um primeiro nível, pelo fato de que as máquinas se apresentam por “gerações”, recalcando umas às outras, à medida que se tornam obsoletas. A filiação das gerações passadas é prolongada para o futuro por linhas de virtualidade e por suas árvores de implicação. Mas não se trata aí de uma causalidade histórica unívoca. As linhas evolutivas se apresentam em rizomas; as datações não são sincrônicas mas *heterocrônicas*. Exemplo: a “decolagem” industrial das máquinas a vapor que ocorreu séculos após o império chinês tê-las utilizado como brinquedo de criança.” (GUATTARI, 1992: 52; grifo nosso)

É nesse sentido que dizemos que não se trata de contar uma história do *design* e da música a partir de seus “objetos”, mas de reconhecer seus encontros, ou

potenciais de encontros, numa linha evolutiva que se desenrola em rizoma, independente de uma cronologia histórica, uma vez que a máquina é o projeto anterior, o que antecede o objeto, o que antecipa a projeção. Ela é a própria potência de projeção, ao mesmo tempo em que é objeto (*objéctil*).

Sendo a máquina um *objeto sem objeto*, plena potência de projeção (antes mesmo da tecnologia potencializar sua potência), por que então falar de “objetos” musicais, por exemplo (composições, partituras, compositores, intérpretes, DJs, VJs...), se o que nos interessa é justamente o que está por trás dela? Se tudo depende do projeto, é a potência de projeção que vai definir um maior ou menor alcance (e intensidade) do *projéctil*. A potência da “arma”, da “máquina de guerra”, é que vai definir o quanto um “corpo” será afetado ou apenas atravessado por uma potência sonora ou musical.

Por isso não se frustrem com a falta de sonoridade dessas páginas. Para soar, uma máquina precisa ser tocada, até mesmo a máquina-corpo com suas sonoridades graves e agudas. Para que haja música é preciso que haja ouvidos (não o ouvido do médico que ouve apenas diagnósticos, mas o próprio ouvido do corpo). Mas mesmo que falem ouvidos, a música “é sempre um espaço de escutas possíveis, mesmo que alguém não a queira ouvir” (FERRAZ, 1999). Aqui, soam apenas possibilidades.

Música e *design* são como a orquídea e a vespa, sendo cada um o duplo do outro, sua “alma gêmea” (duplo que não é uma projeção do interior, mas a dobra do *de-fora*). O *design* é o coração da música, seu projeto, a música, sua alma, sua inspiração, seu desejo. O *design* deseja o silêncio da música, a música deseja a aceleração do *design*, embora possa parecer o contrário, que o *design* deseja o som, o movimento da música. Mas som e movimento já são da natureza do *design=projéctil*, ainda que, por vezes, não seja o ouvido o órgão direta e primeiramente *afectado*. A energia sonora vibra, desde a “semente”, na natureza do *design*, que, por sua vez, vibra no interior da música. É por isso que um deseja o outro (não o que falta, mas também não o que soma, mas o que expande a potência do outro, pra formar um todo mais potente), porque cada um existe (e se expande) no outro. Um *ressoa* no outro e não, complementa a falta do outro. Dois inteiros, onde 1+1 soma 3. Os dois, juntos, compõem uma máquina de “amor” onde não se sabe onde mora a alma nem onde bate o coração, porque só a sensação tem lugar ali onde o *projéctil* ressoa na perturbação do silêncio. Quando um parece estático o outro o arranca da estabilidade com sua força de aceleração. Quando o outro parece cego o um torna visível essa mesma força de aceleração que o arrancara do chão. Dupla cap-

tura. Coração e alma sempre andam juntos embora não se “localizem” sempre no mesmo lugar, transitam de um ponto a outro, sem lugar nem localização.

Não se trata, portanto, de imitação, sobreposição, decalque ou justaposição, porque ao contrário do que se possa pensar, a tecnologia, que facilitou o casamento entre sons e imagens, não é a determinante desta relação, embora sua potência tenha tornado visível esta linha que por muito tempo permaneceu “invisível” (não porque não estivesse visível, mas porque não tínhamos olhos para enxergá-la, porque, como diria Paul Klee, “faltava povo”, e ainda falta). O cinema, ainda mudo, já anunciava a visão desta linha, ao colocar movimento na imagem. Mas a música, dobrada no som, carrega, desde eternidades, imagens e movimento, dobrados no interior da máquina criadora. O som é uma imagem sentida por dentro (som ainda como dobra da música, antes mesmo da desdobra). Ao passo que o cinema devolve ao interior as imagens que agora estão do lado de fora. O *dentro* e o *fora* do cinema nos descentra com sua força de projeção, mas a invisibilidade da música, o dentro absoluto, não apenas nos descentra, como projeta-nos cada vez mais para dentro. Não há necessidade de um *fora* para as imagens existirem quando se escuta uma música. Não há necessidade de devolvê-las ao seu interior ou de se inserir nelas, deslizar para dentro delas, porque elas já estão no dentro e fora do dentro. Não há necessidade nem mesmo delas existirem, dentro ou fora, do dentro, ou do fora.

É por isso que falamos de música e *design* e não de outra coisa (cinema, artes plásticas, dança...), porque trata-se aqui de questões sonoras que perpassam todas as artes, nas quais o *projectil* é a potência de produção, a mola propulsora que vibra desde eternidades. Trata-se, como dizem Deleuze e Guattari, de dupla captura, verdadeiro devir, *devir-design* da música, *devir-música* do *design*,

“cada um destes devires assegurando a desterritorialização de um dos termos e a reterritorialização do outro, os dois devires se encadeando e se revezando segundo uma circulação de intensidades que empurra a desterritorialização cada vez mais longe” (DELEUZE e GUATTARI, 1995: 19).

Mas se assim o desejarem, substituam música e *design* por cinema ou por qualquer outra coisa, chamem-os de lagarta e borboleta, de orquídea e de vespa, mas não se abstenham de sentir.

Assim como a borboleta, o *design* está dobrado na música e se desdobra nos projecteis (sensações) que ela dispara. “No movimento da borboleta o movi-

mento é que se move. A borboleta é apenas borboleta” (PESSOA, 1997: 40), e o som é apenas som. Ambos conservam-se vivos na sensação que ressoa *entre* um “bater de asas” e outro. Como diria Flusser (2007: 186) “é exatamente assim: tudo depende do design”, por que o *design* está dobrado nesse “tudo”.

Embora a noção do “vivo” nos interesse de um certo modo, não é a questão de uma máquina ser ou não estritamente “viva” o que nos interessa de fato. O que nos interessa são as *relações* que uma máquina (vivente ou não) é capaz de produzir, os afectos e consequentes sensações que ela é capaz de disparar, o poder (potência) de afetar e ser afetado, a produção como processo, que “excede todas as categorias ideais e forma um ciclo que se refere ao desejo enquanto princípio imanente” (DELEUZE e GUATTARI, 1976: 19), produção desejante, *design* como potência de produção: “produção de produções, de ações e de paixões.” (Ibidem: 18)

Aqui, o vivo é fluxo, “tudo o que escorre”, é tudo o que é dotado de uma *voluntade de potência*, de um poder de afetar e ser afetado, e suas relações dinâmicas. Vivo é tudo o que se conserva na continuidade do fluxo. É sensação. Inclui-se nesse *tudo* não as máquinas de produção de consumo (industriais), mas as máquinas de produção de desejo, *máquinas afectantes* e *afectadas*, máquinas desejantes, onde o produto é a própria *produção de produção* e onde a produção é processo, *produção desejante*.¹⁵

Sem nos prendermos à biologia mas tendo-a tangenciando o que aqui se inscreve, comecemos agora a desenrolar a linha de devir agenciando os encontros que esta linha compôs ao longo de sua extensão emaranhada.

4.1. O mais profundo é a pele¹⁶

Para começar: o corpo. Mistura de pele, carne, sangue, ossos, e cérebro. Mas também de fluxos, intensidades, afectos, e sonoridades. Dobras sobre dobras que se desdobram.

O que define o corpo como corpo, e não outra coisa, não são os órgãos que o compõem, mas os *fluxos* que o perpassam, por dentro e por fora. Assim como a máquina, o corpo se define pelas *relações* que compõe dentro e/ou fora dele (“relações de repouso e movimento, de velocidades e lentidões” - DELEUZE, 2002: 128), e pelos *afectos* de que é capaz.

A pergunta é: “o que *pode* um corpo?” e não, “o que *é* um corpo?”, porque nunca se *é* efetivamente, “o que *é* é o processo de tornar-se si mesmo” (BOHM, 1980: 77). Sempre fluxos, que desencadeiam relações. Relações que se definem pelos afectos (*projecteis*) que o corpo dispara. Os afectos só são disparados em função dos fluxos que fluem (de um lado a outro, de cima a baixo, em todas as direções), cujas ondulações/perturbações desencadeiam relações.¹⁷ Um corpo afeta outros corpos (ou é afetado por eles) e compõe com eles relações de velocidade e lentidão, aceleração ou diminuição da velocidade do fluxo. Afectos como a euforia, a ansiedade, a raiva estão mais próximos de uma velocidade acelerada. Um corpo eufórico ou em cólera compõe com outros corpos relações de velocidade elevada a um limiar máximo. O que não significa que sua potência de agir esteja também elevada ao máximo. A energia da raiva pode ser criadora, mas há que se domesticar o fogo e decompor as relações negativas para compor outras relações com outros corpos criadores, e assim ultrapassar o limiar dos afectos tristes. Afectos como a tristeza e a melancolia estão mais próximos da lentidão, de um repouso, que não é o repouso dos monges, mas uma diminuição da potência de agir do corpo.

Os afectos tristes são *projecteis* tanto quanto os afectos alegres e estão sujeitos às mesmas leis (ambos descrevem uma parábola). O que os diferencia é o aumento ou diminuição da potência de agir e não a velocidade da projeção. Pois um afecto triste pode ter o mesmo alcance e intensidade de um afecto alegre, mas os estragos de uma paixão triste não se comparam à produção desejante de uma paixão alegre.

Velocidade e lentidão não definem os afectos, são eles que aumentam ou diminuem a potência de agir do corpo conforme aceleram a velocidade ao máximo intolerável ou a diminuem ao mínimo destrutível, ou a ajustam até o “ponto zero”. No ajuste entre as velocidades máxima e mínima, entre o movimento e o repouso, no topo da parábola, é que se produzem afectos como a alegria e o amor¹⁸, afectos capazes de aumentar a potência de agir de um corpo, que não apenas compõem relações (bons encontros, diria Espinosa) como passam das paixões às ações.

“Em outros termos, apenas por meio das paixões alegres nós nos aproximamos daquele ponto de conversão em que podemos deixar de apenas padecer, para podermos agir; deixar de ter apenas paixões, para podermos ter ações, para podermos desdobrar nossa potência de agir, nosso poder de afetar, nosso poder de sermos a causa direta das nossas ações, e não de obedecermos sempre a causas externas, padecendo delas, estando sempre à mercê delas.” (PELBART, 2006)¹⁹

Os afectos tristes também têm sua linha horizontal, no topo da parábola, mas virada do avesso (abaixo do eixo X ou bem próximo dele). Ao contrário da tristeza, que repousa abaixo da linha do equilíbrio (abaixo do eixo X), onde a lentidão arrasta a vontade de potência do corpo, a melancolia repousa no avesso do equilíbrio (no topo da parábola, onde a velocidade é igual à velocidade inicial = zero)²⁰. A melancolia é uma linha reta, na horizontal (praticamente coincidente com o eixo X), onde nem se é triste, nem alegre, nem se é, simplesmente. Apenas se está, numa constante, sem picos, sem altos e baixos, mas virado, de barriga pra baixo, com o rosto “enterrado” no chão. Ao passo que nas paixões alegres o corpo dança, dobra-se e desdobra-se, vê o mundo do avesso (de ponta cabeça), adormece no chão olhando as estrelas, mas nunca se enterra enquanto a vida ainda pulsa.

A questão “quem sou eu?” se responde por um *grau de potência*. Eu sou o que meu corpo pode. E *o que pode o corpo* só se responde no processo (de experimentação). Sempre fluxos.

“Vamos aprendendo a selecionar nossos encontros, e a compor, é uma grande arte. A tristeza é toda paixão que implica uma diminuição de nossa potência de agir; a alegria, toda paixão que aumenta nossa potência de agir. Isso abre para um problema ético importante: como é que aqueles que detêm o poder fazem questão de nos afetar de tristeza? As paixões tristes como necessárias ao exercício do poder. Inspirar paixões tristes – é a relação necessária que impõe o sacerdote, o déspota, inspirar tristeza em seus sujeitos. A tristeza não é algo vago, é o afecto enquanto ele implica a diminuição da potência de agir. Existir é, portanto, variar em nossa potência de agir, *entre* esses dois pólos, essas subidas e descidas, elevações e quedas.” (Ibidem; grifo nosso)

Permanecer no topo da parábola, no “ponto zero”, requer um esvaziamento, diria Artaud, para que as velocidades da projeção possam se ajustar e converter a curva da parábola em uma linha reta, acima do eixo X.

“O corpo tem um fôlego e um grito”, em cujas profundezas “passam todos os possíveis estados do sangue e dos humores” (ARTAUD, 2007: 149), como também passam as linhas afectivas, que apenas passam ou ficam, emaranhadas aos “dramas psicológicos, lógicos ou dialéticos do coração humano” (Ibidem: 150).

Tudo são dobras e linhas, linhas dobradas, curvas, eixos e vetores, linhas sonoras que cortam o corpo com seus sons graves e agudos como aqueles que John Cage ouvira (o grave da pulsação sanguínea e o agudo do sistema nervoso) ao colocar sua máquina-corpo dentro da máquina-anecóica. O corpo máquina só

é máquina sonora quando pode ser ouvido, “arrancar os órgãos de dentro” seria para Artaud o mais lógico²¹, como se o esvaziamento pudesse devolver-lhe o pleno, o eco de suas sonoridades puras²². E do vazio desse corpo, das “profundezas do grito orgânico e do fôlego libertados” (Ibidem: 149), ressoam todas as sonoridades possíveis e os ritmos primordiais do tempo em que o homem ainda não tinha se dissolvido “nas funções rasteiras de um organismo” (Ibidem: 151). O corpo torna-se acontecimento.

Também como a máquina, o corpo não se define por suas funções, nem pela forma²³, tão pouco como uma substância ou sujeito (DELEUZE, 2002: 128). É antes um *superjéctil* que um sujeito. O *superjéctil* é a força que arrasta o *subjéctil*, que nem é a matéria (*subjectum*) nem é a essência (subjetividade de um sujeito), é um *sujeito sem sujeito*, um *corpo sem órgãos*, *neutro*, *feminino*, *masculino*.

“Acredito que tudo, e sobretudo o essencial, sempre estiveram a descoberto e à superfície (...)” diz Artaud (2007: 127), para quem não haveria outros mundos escondidos sob o real aparente. Assim, poderíamos quase afirmar que Artaud, quando se referia ao *subjéctil*, pensava num *superjéctil*, enquanto esse ser/não-ser que se projeta e que se deixa projetar, que entra nos devires humanos e não-humanos para recolher dali aquela porção de alma que “está em todo o lugar, é nada e tudo, uma vez que é todo este corpo por dentro e por fora.” (ARTAUD, 2007: 62)

A sutileza de um devir, o inominável de uma sensação, o intraduzível de um conceito... permeiam o *subjéctil* que se diferencia do *superjéctil* apenas pelo *sub* que o mantém em segredo enquanto o *super* desvela sua complexidade “com(*pl*)cando-a”²⁴, como “Arlequim Artaud” que “nunca acaba de se desfolhar”.

“Porque realmente o homem-árvore, o homem sem função nem órgãos que lhe justifiquem a humanidade, esse homem prosseguiu sob a capa do ilusório do outro, a capa ilusória do outro, prosseguiu na sua vontade mas oculta, sem compromisso nem contato com o outro.” (ARTAUD, 2007: 159)

Artaud precisou retornar ao “tempo em que o homem era uma árvore sem órgãos nem função, mas de vontade” para “reencontrar um corpo à prova da absoluta e infinita dor” (ARTAUD, 2007: 155, 137). Foi preciso atravessar a dor com tal intensidade de dor para que ela já não pudesse manter-se em si mesma e saltasse para o último suspiro de vida²⁵. Com a intensidade de uma

linha de força (a intensidade de um *projectil*) o “homem de vontade pura”, *árvore-corpo, árvore humana que anda*, esvazia seu corpo “para fazer sair o grito da força” (Ibidem: 45), da força e da vontade, *pura vontade de potência*. Cria para si um *corpo sem órgãos* de onde nasce o homem de vontade, “vontade que decide a cada instante de si, sem funções ocultas, subjacentes, que o inconsciente rege”. (Ibidem: 155)

É preciso arrancar os órgãos à interioridade do corpo para fazer passar e circular as intensidades afectivas que pedem passagem. Esvaziá-lo “não de ar, mas da própria força do ruído” (Ibidem: 45) e desobstruir os entraves que impedem a livre circulação dessa pura vontade. O que não significa tornar-se um “corpo vazio” mas justamente “eliminar os corpos vazios e cancerosos que rivalizam com os corpos sem órgãos; (...) neutralizar as linhas de morte e de destruição que desviam a linha de fuga.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 223)

“Quem quer passar além do bojador tem que passar além da dor”, já dizia Fernando Pessoa, tem que encontrar e criar para si um *corpo sem órgãos*, corpo esvaziado de órgãos mas pleno de afectos e intensidades, que nos permitem experienciar a *máquina corpo*, livre de qualquer função que não seja a das linhas afectivas que o circulam, entram e saem, projetam-se para o exterior e recolhem dali outros afectos que o atingem como uma bala de canhão.

Criar para si um *corpo sem órgãos* é eliminar os órgãos à maneira de Artaud, como os monges eliminam os pensamentos. Não se trata de uma operação radical que retira à “força” os órgãos de dentro, mas de uma *desaceleração* que permite que as forças ajam de dentro e os eliminem da raiz sem que se tenha que usar a “força”. Relaxar no seio da não-materialidade, mergulhar no silêncio entre as palavras, o silêncio que brota do ventre antes do grito (“Pelo ventre é que o silêncio tem de começar...” - ARTAUD, 2007: 45), viver o vazio entre a expiração e inspiração... à maneira dos monges. Esvaziar-se de ruído e viver todas as intensidades do vazio, que começa pelo ventre, passa pelo *masculino* (que comanda “as irrupções dos pulmões na respiração e da respiração nos pulmões” - Ibidem), penetra o *neutro* (onde ora se recolhe em repouso ora recolhe “a vontade à espreita da guerra” cuja “força do seu abalo obrigará a guerra a sair” - Ibidem: 46), alastra-se, asfixia-se (como o “vazio apertado de uma garganta, onde a própria violência do estertor obturou a respiração” - Ibidem), desce ao ventre de onde atira-se para o cimo dos pulmões até experimentar o *feminino terrível*. Neutro. Feminino. Masculino (Ibidem: 47). Ali, nesse vazio, encontra-se o potencial absoluto ainda que não esteja

manifesto, mas tudo está contido ali. Não há necessidade de se movimentar, de ir a parte alguma, mas de entrar nessa velocidade desacelerada, nessa “lentidão”, que não implica, todavia, em movimento.

“Por isso é preciso distinguir a velocidade e o movimento: o movimento pode ser muito rápido, nem por isso é velocidade; a velocidade pode ser muito lenta, ou mesmo imóvel, ela é, contudo, velocidade.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 52)

O *corpo sem órgãos* não é um lugar ou espaço a ser preenchido, porque não se trata de “ausência de órgãos” mas de um vazio pleno de intensidades, que ali passam e circulam e até mesmo os órgãos são convertidos em intensidades puras. “Os órgãos perdem toda constância, quer se trate de sua localização ou de sua função” (BURROUGHS, apud DELEUZE e GUATTARI, 1996: 14), olhos e ouvidos aparecem por toda parte “a ponto de podermos afirmar, e porque não, que no limite da escuta o surdo pode ouvir” (FERRAZ, 1999).

É pela pele que o corpo começa, nas dobras e invaginações do embrião²⁶, é ela que define o *corpo sem órgãos*: apenas uma sequência de dobras que se dobram que se desdobram²⁷. Nessa cadeia de dobras que se desdobram e segue a dobra até outra dobra, surge o corpo ele mesmo dobrado, desdobrado, redobrado. É pela pele que se reconhece o mundo²⁸, *interface* entre eu e o mundo, “com ela tocam-se o mundo e o meu corpo, o que sente e o que é sentido, ela define sua borda comum” (SERRES, 2001: 77).

Se o corpo dobra-se é porque há elasticidade ou, como diria Leibniz, *molabilidade*. A mola é o mecanismo de dobragem. Como um origami, o corpo dobra-se, dobra-se como papel²⁹. Entre o orgânico e o inorgânico “forma-se” o corpo, ou antes, dobra-se, e desdobra-se. A dobra inorgânica, “simples e direta”, dobra-se na dobra orgânica, “composta, cruzada, indireta (mediatizada por um meio interior)” (DELEUZE, 1991: 23). O corpo-tecno dobra-se no corpo-carne, como a *Digital Tattoo Interface* de Jim Mielke³⁰, uma tatuagem invisível, que só se torna visível através do toque.

Digital Tattoo Interface é, na verdade, um telefone celular, com tecnologia Bluetooth, implantado permanentemente sob a pele do antebraço. A tatuagem aparece ou desaparece conforme o local do braço onde está implantado o aparelho é pressionado ou não. Ao receber uma chamada, basta pressionar um ponto do braço para que a tatuagem ganhe vida. Durante a chamada, uma tela mostra a pessoa com quem se fala, como um vídeo digital, ao encerrar a chamada, a tatuagem desaparece. O dispositivo, inserido através de uma

pequena incisão, é fino, feito de silício e silicone, por isso é flexível. Na mesma incisão, dois pequenos tubos do dispositivo implantado são atados a uma artéria e uma veia. O aparelho usa o próprio sangue como “combustível”, ao converter glicose e oxigênio do sangue da artéria em eletricidade necessária para alimentar o dispositivo. O sangue usado retorna para a veia, através de um dos pequenos tubos do dispositivo implantado. A superfície do implante que está voltada para o lado inferior da pele é coberta com uma matriz de campo produzindo pixels que ativam uma matriz correspondente de pixels tatuados na superfície da pele acima do implante. O campo penetra a pele para estimular o *display* tatuado, enquanto a pele continua desempenhando sua função de mediadora entre o corpo e o mundo. A superfície do implante é também um controle *touch screen*, pressionada através da pele. Ao invés de tinta, minúsculos agrupamentos de esferas microscópicas são injetados na pele, como tinta de tatuagem. Cada esfera é preenchida com um material sensível, que muda de claro para preto quando um campo da matriz é ligado. Além da função de telefone celular, o aparelho também monitora o sangue e detecta possíveis alterações sanguíneas, alertando sobre possíveis problemas de saúde.³¹

Misturados, a carne e o aparelho põem à mostra mais um véu do casaco de Arlequim. O “corpo composto e misturado” (SERRES, 1993: 4) exhibe agora um roteiro que é a própria viagem das artérias e veias pela geografia do corpo-carne. Linhas sonoras que atravessam o corpo de uma ponta à outra e constroem um labirinto de sonoridades líquidas, literalmente líquidas. “Cebola, alcachofra, Arlequim nunca acaba de se desfolhar ou de escamar suas capas cambiantes, e o público não pára mais de rir” (SERRES, 1993: 3). Arlequim por fim exhibe uma *pele-movimento*, desenhos que percorrem a superfície do *corpo-paisagem*. Tatuagem eletrônica, como propõe a *Philips*,³² onde o tato é a “mola” condutora.

A sensação do tato começa na pele³³, que “é suficientemente sensível para discriminar um ponto em relevo com apenas 0,006 mm de altura e 0,04 mm de largura quando tateado com a ponta do dedo” (o ponto na escrita Braille é 167 vezes maior que isso – BEAR et al, 2006: 397). Mas o tato está longe de ser apenas *um* sentido. Através dele é possível sentir a pressão, a textura e a duração de um toque, rastrear sua posição e velocidade, assim como é possível ouvir a textura da música apenas com o toque³⁴. A pele espalha olhos e ouvidos pelo corpo, “um único receptor sensorial pode codificar características do estímulo como intensidade, duração, posição e, algumas vezes, direção” (Ibidem).

O sistema sensorial somático, do qual o tato é uma parte, é uma “categoria coletiva” que reúne todas as sensações que *não* aquelas ligadas diretamente aos cinco sentidos conhecidos: visão, audição, paladar, olfato e o sentido vestibular de equilíbrio. Distingue-se dos demais sistemas sensoriais por ser um “espaço global”, cujos receptores estão distribuídos ao longo do corpo, ao invés de estarem concentrados em regiões pequenas e especializadas. Além disso, responde a muitos tipos diferentes de estímulos, concentrando, *em apenas um* sentido tátil, um grupo de, *no mínimo, quatro sentidos*: os sentidos do tato, da temperatura, da dor e da postura corporal, os quais podem ser “desdobrados” em muitos outros (Cf. BEAR et al, 2006: 397). Assim, os cinco sentidos desdobram-se em muitos outros sentidos.

A pele, antes dos olhos e ouvidos, é o *território comum* da nossa relação com o mundo, e por isso mesmo tangencia a relação entre a música e o *design*: “mundo e corpo cortam-se nela, acariciam-se nela. (...) A pele intervém em várias coisas do mundo e faz com que se misturem” (SERRES, 2001: 77). É ali onde se faz a mistura, capaz de “liberar o possível” escondido sob “matérias e formas de conteúdo” (ALLIEZ, 1994: 64). É ela a primeira a apreender os acontecimentos, pela sensação, antes mesmo dos sinais chegarem aos ouvidos ou da luz invadir os olhos. Mesmo que não sejamos afetados, mesmo que sejamos apenas atravessados por um acontecimento, a pele sempre conservará a memória de um *puro sentir*.

Notadamente, pode-se aumentar o grau de potência do tato através da tecnologia, ampliando suas fronteiras para além do contato físico com o objeto. Imagine abrir uma porta estando você a metros de distância da maçaneta, acender a luz ou ligar a TV apenas movendo os dedos, como se eles fossem um controle remoto. *Fingersight*³⁵, em fase inicial de desenvolvimento³⁶, aponta essa possibilidade, mostrando que o sonho de *Feiticeira*³⁷ não é tão surreal assim. Trata-se de um novo sistema sensorial que permite *sentir* ambientes visuais 3D e *controlar* os objetos que estão dentro dele apenas usando os dedos. Este método amplia a habilidade inata da mão de manipular objetos através do contato físico (o qual é limitado a superfícies dentro do seu alcance), por meio de pequenas câmeras individuais instaladas nas pontas dos dedos, as quais traduzem imagens visuais em vibrações, ao ativar um pequeno vibrador (vibrador em miniatura, comumente usado em celulares) instalado nos nervos sensíveis dos dedos. A câmera permite uma rápida varredura da imagem, a grandes distâncias, através do ambiente visual 3D. A informação compilada de cada câmera retorna ao dedo por meio de vibrações produzidas pelo vibrador, de modo que a sensação de toque permanece relacionada a

cada interação individual dos dedos com o ambiente, assim como acontece naturalmente quando tocamos um objeto, com a diferença de que ali o objeto está longe e num ambiente “virtual”. “Trocando em miúdos” é como se pudéssemos pegar e sentir a textura de uma esfera dentro de um ambiente 3D, sem, contudo, precisar tocar a tela.

Esta possibilidade de “tocar” objetos “virtuais” à distância, movê-los, alterar sua forma, não é, contudo, uma novidade. Em *Idades* (2004)³⁸, instalação interativa *multi-local* e *multi-usuário* em tempo real, desenvolvida por artistas da Espanha, é possível “tocar” uma bola, projetada numa tela colocada no meio de um espaço em trânsito (metrô, por exemplo), a qual é rebatida quando toca as bordas da silhueta da pessoa que passa nesse espaço. Ao reconhecer sua silhueta projetada na tela e perceber que seus movimentos afetam a trajetória da bola, o sujeito desperta-se para um jogo no qual o jogador é seu próprio corpo, ou melhor, sua silhueta, juntamente com os demais espectadores que entram no campo visual da câmera. “Nesse jogo, a bola atua como um ‘dispositivo de interconexão’ que, ao colidir virtualmente com os limites do corpo dos jogadores, provoca neles uma reação corpórea que a mantém em movimento.” (FILE, 2005³⁹). Já em *ZeroWave* (2002)⁴⁰, instalação interativa desenvolvida pela artista Victoria Vesna, em parceria com o nanocientista James Gimzewski (ambos do CNSI - *California NanoSystems Institute* e professores da UCLA - *University of California, Los Angeles*), não apenas é possível “tocar” o objeto projetado na tela (a forma da molécula do Carbono 60 - C60-ampliada à escala humana) como também é possível manipular sua forma, assim como um nanocientista manipula uma molécula, “milhares de milhões de vezes menor do que a experiência humana comum”. A possibilidade de manipulação da molécula é ativada quando a animação dos *buckyballs* (molécula C60) responde, via sensores, ao movimento da sombra da pessoa projetada na tela.

O que há de novo em *Fingersight* é que desta vez os pesquisadores colocaram *olhos nos dedos* (daí o nome do projeto), com os quais é possível sentir, de fato, objetos fora do seu alcance. Para os pesquisadores (STETTEN et. al., 2007: 1) os músculos dos dedos, pulso, braço podem potencialmente fornecer controle motor tão bem quanto os olhos (“e nós temos dez dedos ao invés de apenas dois olhos”) embora “a resolução sensorial e a *bandwidth* total seja provavelmente menor” (Ibidem).

“Além de sentir o ambiente, nós podemos controlar certos *targets* identificados através do subsequente movimento dos dedos. Nós podemos mover ou girar objetos em uma

tela de computador ou reconhecer objectos inanimados, tais como um interruptor de luz, controlando parâmetros ambientais com um movimento rápido do dedo.” (Ibidem)

Desta forma, no nosso “sonho de *Feiticeira*”, esse sistema não estaria limitado a controlar apenas objetos em uma tela gráfica, pois poderia também identificar e controlar objetos fora dela, como o interruptor de luz e a maçaneta. Um interruptor de luz poderia ser identificado na imagem da câmera, comunicada ao operador por vibração do dedo, e uma vez que o *target* tenha sido identificado, o subsequente movimento do dedo poderia então ligar e desligar a luz, utilizando um canal de controle separado para ligar a luz ou abrir a porta (Ibidem: 3). Como oposição aos sistemas anteriores de substituição visual-tátil, *Fingersight* não depende de um mapa espacial fixo entre a imagem e os estimuladores sensoriais. Em vez disso, os pesquisadores optaram por usar um mapa móvel, onde cada dedo pode explorar o que corresponde a seu próprio campo receptivo no ambiente visual.

Não podemos prever até que ponto o nosso sonho de *Feiticeira*, esboçado na pesquisa *Fingersight*, abandonará a ficção e migrará para o mundo dito “real”. Mas partimos do pressuposto de que *tudo é possível*, e que num futuro muito próximo, tão próximo que podemos dizer que já chegou (muito provavelmente no momento em que escrevo alguém em algum lugar já solucionou este problema), a distância entre nós e os objetos físicos estará cada vez menor (como já previsto pelos *Jetsons*⁴¹, na década de 60), e poderemos pegar e sentir objetos fora do alcance das nossas mãos, como num truque de magia, se não no nosso cotidiano, ao menos no mundo da arte ou, ainda, em ambientes específicos como hospitais, onde este sistema possa solucionar problemas físicos de pessoas que sofrem de deficiências. Como prova desta possibilidade basta pensarmos no telefone (1876), na internet (1969), nas mídias móveis como o celular (1947-1967) e iphone (2007), que quebraram fronteiras, encurtaram distâncias e não cessam de nos surpreender.

Mas antes disso tudo começar, antes da arte invadir o campo da ciência e vice-versa, da tecnologia ser acoplada ao corpo, a pele já havia decidido por enxergar, assim como os surdos já haviam decidido por ouvir através dela. A sensação tátil é a primeira que se desenvolve no feto, mas depois, no processo evolutivo, os demais sentidos, principalmente a visão, foram priorizados em detrimento do tato, o que nos permite (quase) afirmar que o tato é o mais “primitivo” dos sentidos, o sentido “que preserva a consciência sobrenatural das primeiras idades do mundo” (ARTAUD, 2007: 151), como se carregasse-

mos (tatuado) na pele um mapa das viagens do primeiro homem e conservássemos (íntacta) na “raiz” sua inextinguível força.

Embora “primitivo” (primeiro) o tato é talvez o mais complexo dos sentidos, não apenas porque desdobra-se em muitos outros sentidos como também porque desdobra-se em outros conceitos. Em inglês há duas palavras para designar tato: *touch* e *somesthesis*. Segundo o fundador da *International Society for Haptics*, Gabriel Robles De-la-Torre (2006: 27), *somesthesis* inclui não apenas sensações cutâneas (quando sentimos algo tocando a pele), como também a capacidade de sentir o movimento e a posição dos nossos membros, a chamada *kinesthesia* (cinestesia) e a *propriocepção*. A *propriocepção* (do latim: *propriu+capio*=tomar, entender) é a *percepção* consciente e inconsciente do posicionamento articular, “informa como nosso corpo posiciona-se e se move no espaço” (BEAR et al, 2006: 449), através de receptores sensoriais especializados (os *proprioceptores*, que compõem o sistema sensorial somático especializado na sensação corporal), localizados nos músculos, tendões, articulações e pele das mãos. A *kinesthesia*⁴² (do grego: movimento) é a *sensação* do movimento ou da aceleração articular.

Além do *touch* e *somesthesis* há ainda o termo *haptic* (*háptico*, do grego *haptikós*=tocar, sensível ao tato; de *haptesthai*=contato, tato; derivado do verbo *háptó*=ajustar, ligar, prender, tocar⁴³) que em fisiologia e psicologia refere-se à capacidade de experimentar o ambiente através da *exploração ativa*, normalmente com as mãos, como quando apalpamos um objeto para perceber sua forma e o material. Isto é comumente chamado de *toque ativo* ou *háptico*, no qual as capacidades cutâneas e cinestésicas têm papéis importantes (DE-LA-TORRE, 2006: 27). *Touch* e *somesthesis* são comumente usados como sinônimos embora *somesthesis* seja mais abrangente por englobar não somente a sensação do toque na pele (o tato “passivo” e o háptico ou tato ativo) como também a sensação do movimento do corpo (a cinestesia).

Para Deleuze e Guattari (1997: 203), “háptico é um termo melhor do que tátil, pois não opõe dois órgãos dos sentidos, porém deixa supor que o próprio olho pode ter essa função que não é óptica.” Considerando que os cinco sentidos desdobram-se em muitos outros sentidos, e que o tato não é apenas *um* sentido mas um *coletivo de sentidos*, o termo háptico acaba por ter um uso abrangente como um “sentido ativo” que atravessa os demais sentidos, “espalha olhos e ouvidos pelo corpo”, e atribui aos olhos qualidades táteis (ainda que seja tocar com os *olhos das mãos* como em *Fingersight*).

O conceito háptico tem sido cada vez mais usado não apenas para designar as capacidades táteis, como também (e principalmente) em pesquisas sobre interfaces, algoritmos e aplicativos que envolvem informações táteis. Interfaces hápticas, como as usadas na medicina para operações/diagnósticos minuciosos (como a laparoscopia, por exemplo), simulam sensações cinestésicas e cutâneas através de *force-feedback*⁴⁴, no qual a força aplicada é detectada e alimentada de volta para o controle, e varia dependendo dos movimentos do membro do usuário (DE-LA-TORRE, 2006: 27). Segundo De-la-Torre, as interações táteis cotidianas, com objetos reais, também envolvem essa força-retorno/resposta (*force-feedback*): “objetos retornam forças que seguem a física da interação. Tais forças também dependem do movimento do membro da pessoa.” (Ibidem). Baseando-se em sistemas com *force-feedback*, estas interfaces hápticas geram uma forte sensação de realidade e imersão na interação com ambientes de realidade virtual (VR) e realidade aumentada (AR/MR)⁴⁵. O conceito háptico acaba por ter um uso mais comum na ciência e na arte, talvez por caracterizar uma exploração ativa, que permite que objetos virtuais tocados reajam de volta a esse toque por vibração. Segundo Christa Sommerer e Laurent Mignonneau (2005: 1), em alguns sistemas hápticos, *displays vibrotáteis* são espalhados por todo o corpo para criar estimulações hápticas do corpo inteiro quando o sujeito interage com informações gráficas ou sonoras⁴⁶, enquanto outros sistemas colocam *tactors* (receptores sensoriais) parcialmente localizados para simular apenas certas regiões do corpo.

Além de *Fingersight, Nano-Scape* (2001)⁴⁷, de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, uma *escultura interativa invisível*, explora as intensidades desse sentido, além, é claro, da nanotecnologia⁴⁸, como o próprio nome sugere. Nesse trabalho os artistas fazem o caminho inverso da ciência e da arte, que “tentam capturar imagens dessas minúsculas partículas a fim de entender suas propriedades” (Ibidem) (como a citada *Zerowave*, de Victoria Vesna e James Gimzewski, na qual tornam visível a molécula C60): ao invés de tornarem visível o “micro-mundo” da nanotecnologia, optam por torná-lo sensível e “intuitivamente acessível”, embora também visível, só que desta vez através do tato.

Usando-se um anel magnético, feito com fortes ímãs (por volta de 2000 Gauss de força), é possível sentir as nano-partículas invisíveis, que vão mudando e formando uma *escultura invisível* conforme o movimento das mãos ao longo da mesa (interface) eletromagnética. A mesa é dividida em quatro partes, nas quais estão localizados os eletroímãs (quatro bobinas que produzem um campo magnético de até 6000 Gauss), que geram o feedback eletromagnético.

Esta escultura modifica sua forma e propriedades em função da posição das mãos e frequência dos movimentos, porque “a força do campo magnético varia de acordo com a posição da mão do usuário e simulação de força atômica” (Ibidem). Fortes forças magnéticas de repulsão e atração ou mesmo um ligeiro choque podem ser sentidos conforme a interação com as partículas e interação (choque) das partículas entre si. Forças de interação com outros usuários também interferem na escultura.

“Esta nova interface tecnológica cria um novo e ainda ‘invisível’ tipo de experiência de interação onde usuários sentem fortes atrações e repulsões, ainda invisíveis, como resultado de suas próprias interações.” (SOMMERER e MIGNONNEAU, 2001).

Assim como a música, embora através de estímulos magnéticos e não sonoros, *Nano-Scape* potencializa nosso poder de *ver com os olhos da mente*, fazendo emergir uma *imagem mental* de uma escultura que só é “visível” através da pele. Para Sommerer e Mignonneau (2001), a invisibilidade da escultura é realçada pela própria imaginação e expectativa do usuário. A imagem mental da escultura invisível que emerge na mente do sujeito torna-se o componente principal da obra, que “vai além do real, da ficção, do imaginário e do virtual e alcança uma esfera puramente mental” (Ibidem).

Ver/escutar/tocar com os olhos da mente não requer uma capacidade imaginativa, assim como *escutar/ver com os “olhos” das mãos* não requer um esforço (mental ou imaginativo) do indivíduo ou um uso especializado dos sentidos (onde tocar seria apenas tocar e não ver/escutar), porque os estímulos sonoros/visuais/táteis afetam áreas do cérebro não necessariamente especializadas (algumas pessoas usam áreas visuais do cérebro quando tocam alguma coisa com seus dedos), misturando e borrando as fronteiras entre os sentidos.

Alguns cientistas defendem que a imaginação nem sempre desempenha um papel na percepção, uma vez que atividades cerebrais em uma das áreas dos sentidos começam tão logo após um outro sentido ser estimulado, não havendo tempo suficiente para se formar as imagens mentais. Gemma A. Calvert, fisiologista da *Universidade de Oxford*, descobriu que várias áreas diferentes do cérebro, que pensávamos receber *inputs* de apenas *um* sentido, são, na verdade, *multisensoriais*. Mais recentemente ela descobriu que a área do olfato no cérebro também envolve visão, “um morango azul pode não apenas parecer estranho como também é provável que o cheiro seja estranho”⁴⁹.

Até recentemente pensava-se que os sentidos eram independentes, que as percepções de cada sentido eram direcionadas separadamente para áreas especia-

lizadas do cérebro, agora os cientistas estão descobrindo que a informação a partir de *um* sentido influencia, na verdade, como o cérebro experiencia *outros* tipos de *inputs*, um efeito que pode criar ilusões e alterar a percepção⁵⁰. Alguns testes⁵¹ como os realizados pelo Dr. Krish Sathian, professor de neurologia e reabilitação médica da *Emory University* (EUA), comprovam que, de fato, as fronteiras entre os sentidos estão borradas. O córtex visual (parte do cérebro que processa *inputs* visuais), por exemplo, torna-se mais ativo quando tocamos, com os olhos vendados, uma determinada superfície.

Desta forma podemos dizer que no limite da visão, não apenas vemos esculturas invisíveis em *Nano-Scape*, como também as construímos conforme o movimento das mãos dispara forças de atração e repulsão entre as partículas; e que no limite da escuta, além de *ver o invisível* também o escutamos, ainda que a frequência dos movimentos das mãos não seja audível ao ouvido humano.

“Assim perduram na pele graus tênues de visível ou de audível, os claros-escuros e os sussurros; nela permanecem o invisível do visível, os inaudíveis da música, a surda carícia da brisa leve, os imperceptíveis, como restos ou marcas das altas energias duras. A suavidade do sensual povoa a pele.” (SERRES, 2001: 67)

Em *Nano-Scape*, conceitos “deleuzeanos” como força, sensação e espaço liso tornam-se “visíveis” e, ao contrário da maioria dos trabalhos em arte e tecnologia, o caráter *virtual*, vibrátil, fluido, desse *design projectil* é obtido através de elementos nanotecnológicos e não por meio de algoritmos, código, variáveis. Sommerer e Mignonneau lançam seus projecteis para além do puramente tecnológico, indo em busca da potência invisível da nanotecnologia, o que nos leva a crer que os *objéteis* tecnológicos de Bernard Cache já almejavam algo além da tecnologia porque têm os “olhos” voltados para a *eternidade*, como diria Flusser (2007: 188).

Segundo Deleuze e Guattari (1997: 185), o espaço liso é um “corpo sem órgãos, em vez de organismo ou organização”, corpo ocupado por intensidades, forças e qualidades táteis e sonoras. *Nano-Scape* é um espaço liso, um *corpo sem órgãos*, não porque adota como corpo (interface) uma superfície lisa (mesa) mas porque no limite do liso (e aparentemente homogêneo), faz vibrar os *inaudíveis da música* e o *invisível do visível*, intensidades sonoras e táteis, que povoam não apenas a superfície (acima) da mesa como também a superfície da pele.

Assim, o *corpo sem órgãos* de Antonin Artaud vai além do corpo matéria, carne, sangue, ossos, extrapola as fronteiras da carne para encontrar outros corpos que, assim como o corpo-carne, são máquinas, máquinas acopladas a máquinas ou máquinas dobradas sobre máquinas (máquinas-carne acopladas a máquinas-*techné*), máquinas de produção, máquinas de produção de desejo.

“Um corpo pode ser qualquer coisa, pode ser um animal, pode ser um corpo sonoro, pode ser uma alma ou uma idéia, pode ser um corpus lingüístico, pode ser um corpo social, uma coletividade.” (DELEUZE, 2002: 132)

Um corpo pode ser definido apenas pela sua geografia, *longitude* e *latitude*, sendo a longitude “o conjunto das *relações* de velocidade e lentidão, movimento e repouso, entre as partículas que o compõem”, e a latitude, “o conjunto dos *afectos* que o preenchem a cada momento, isto é, os estados intensivos de uma força anônima (força de existir, poder de ser afetado)” (DELEUZE, 2002: 132). Assim se desenha a cartografia do corpo, pelos fluxos que disparam afectos e desencadeiam relações.

4.2. Todo agenciamento é de desejo⁵²

Na cartografia do corpo, além dos afectos e intensidades que passam e circulam ali, o *desejo* também flui por entre as relações que se compõem entre os corpos. Também ele tem sua geografia: “velocidades e lentidões entre partículas (longitude), afectos, intensidades e hecceidades sob graus de potência (latitude)” (DELEUZE e PARNET, 1998: 111).

A questão “quem sou eu?” se define não apenas por um *grau de potência*, mas também pela *produção*. Eu sou o que meu corpo pode e o que ele deseja. E o *que ele deseja* (assim como o *que pode o corpo*) só se responde no processo (de produção de desejo). Não um desejar do sujeito (eu) que tende a um objeto (algo que lhe falta e que lhe é exterior), um falso querer que aprisiona o corpo entre os afectos tristes, mas fluxos, imanentes ao território que o desejo constrói enquanto se constrói (produção e auto-produção), desejo que é pura vontade, *vontade de potência*, inesgotável geradora de vontade de vida, e, portanto, de afectos alegres, fonte de toda criação. O desejo é a potência produtora que agencia as relações, sob graus de velocidade ou lentidão, conforme a velocidade do fluxo e a intensidade do *projectil*.

A produção, assim como o consumo, está, num primeiro momento, diretamente ligada à indústria, ao comércio, ao marketing, elementos duros que comprometem (e endurecem) o que aqui tentamos agenciar. Segundo Deleuze e Guattari (1976: 18), a produção é imediatamente consumo e o consumo determina diretamente a produção, “mas a determina no seio da própria produção”. Na indústria, a produção se reproduz através do consumo, do qual sua “vida” depende. O consumo tem sua própria produção, produção de um mesmo processo, no qual a produção se consome e o consumo se reproduz.

Aqui, a produção é o próprio processo (fluxo), onde produto e produtor fazem parte de uma mesma realidade (não figuram em pólos opostos onde um reproduz e o outro consome), na qual o desejo é um princípio imanente. O produto é a própria potência de produção (não um objeto ou coisa), cujo “fim” único é a produção de produção, que não se consome no consumo nem o reproduz, apenas se processa e processa a vida das relações entre os corpos/máquinas.

“O desejo se define como processo de produção, sem referência a qualquer instância exterior” (DELEUZE e GUATTARI, 1996: 15), não sendo nem a falta que o tornaria oco, nem o prazer que o preencheria. Não se deseja a falta no desejo, porque “ao desejo não falta nada, a ele não falta seu objeto.” É antes o sujeito que falta ao desejo, um sujeito fixo, que só existe na repressão (DELEUZE e GUATTARI, 1976: 44). O desejo, tal qual o pensamos aqui, como potência criadora, é máquina em constante processo de produção, e como máquina, potência de produção, não tem objeto nem sujeito, uma vez que o “produto é extraído do produzir” (Ibidem) e, portanto, o desejo é seu próprio objeto que já pertence ao sujeito de antemão, por isso não remete a nada que lhe seja exterior. Não há um sujeito desejante que deseja e um objeto desejado, “apenas os fluxos são a objetividade do desejo” (DELEUZE e PARNET, 1998: 94), os sujeitos não são senão, “individações dinâmicas sem sujeito, que constituem agenciamentos coletivos” (Ibidem: 109). Sujeitos e objetos desejantes não são senão *projécteis* (*superjécteis* e *objécteis*), tanto quanto os afectos que são disparados em função de uma perturbação provocada pelo fluxo do desejo.

Assim como o *corpo sem órgãos*, o desejo não é um corpo “vazio” que precisa ser preenchido, pois já se está pleno de potência, como também já se está no agenciamento quando se diz “eu desejo”. O “eu desejo” pronunciado, já é o desejo desterritorializado, arrancado para outro território enquanto seu fluxo ainda reverbera no território anterior. A falta só existe “em relação a um agen-

ciamento do qual se é excluído” (DELEUZE e PARNET, 1998: 121), porque não se deseja na exclusão. Da exclusão nasce a falta, da falta nasce o ressentimento, do ressentimento nasce a necessidade, “uma ‘incurável insuficiência de ser’, uma ‘falta-de-ser que é a vida’” (DELEUZE e GUATTARI, 1976: 43).

“Longe de supor um sujeito, o desejo só pode ser atingido no ponto onde alguém é privado do poder de dizer Eu. Longe de tender para um objeto, o desejo só pode ser atingido no ponto em que alguém já não procura ou já não apreende um objeto e tampouco se apreende como sujeito.” (DELEUZE e PARNET, 1998: 105)

“Se o desejo produz, ele produz real”, dizem Deleuze e Guattari (1976: 43), e não um ideal ao qual lhe falta o objeto. A falta só se instala porque se subtrai o objeto do desejo (o suposto “objeto de desejo”), substituindo a produção por aquisição, ou antes, reduzindo a *produção desejante* a uma “produção de fantasmas” (Cf. DELEUZE e GUATTARI, 1976: 43), cujo produto é o objeto ideal (“fantasmado”, diriam Deleuze e Guattari), o qual se torna impossível quanto mais nos afastamos do que chamamos de realidade. A produção ideal é sempre uma produção de ilusões (os “fantasmas”, a que se referem Deleuze e Guattari em *O Anti-Édipo*⁵³), que duplicam a realidade “como se houvesse um objeto sonhado atrás de cada objeto real ou uma produção mental atrás das produções reais” (Ibidem). Assim o “mundo” se divide em dois, e o desejo dá lugar à necessidade, que produz (e reproduz) a falta e a eterna busca pelo “objeto perdido”.

Segundo Deleuze e Guattari (1976: 20), “todo ‘objeto’ supõe a continuidade de um fluxo; todo fluxo, a fragmentação do objeto”, por isso, uma vez fluxo, não há um “objeto de desejo”, porque o fluxo o fragmenta no momento da passagem. Mas a necessidade se impõe e a busca continua, porque os afectos sombrios também rondam o desejo e o que era produção de vida torna-se aquisição de pequenos pedaços de “vida” que, juntos, não formam uma vida inteira. Pequenos pedaços de vida compõem os corpos ocos e necessitados, incapazes de desejar até mesmo a morte, “porque o desejo deseja *também* isso, a morte, porque o corpo pleno da morte é seu motor imóvel, como deseja a vida, porque os órgãos da vida são a *working machine*.” (DELEUZE e GUATTARI, 1976: 23). Aos corpos necessitados, resta uma constatação: não há como juntar os pedaços e se recompor, sem o risco de sair dali um monstro cujas partes certamente despençarão a partir do primeiro passo. Mas há como expandir a força de atração, que eleva o grau de potência do corpo, para que os afectos possam circular e o desejo, produzir. A potência retraída do corpo, agora murcho, consumido, gera à sua volta um espaço oco ao redor do qual

giram seus pequenos pedaços de vida. Quando a potência se expande, o corpo se recompõe e automaticamente expulsa os pedaços que vieram de fora, para produzir e produzir-se “a partir da intensidade = 0 que designa o corpo pleno sem órgãos” (Ibidem: 35).

“O corpo sem órgãos é um ovo: é atravessado por eixos e limiares, por latitudes, por longitudes, por geodésicas, é atravessado por *gradientes* que marcam os devires e as passagens, as destinações daquele que aí se desenvolve. Aqui nada é representativo, mas tudo é vida e vivido: a emoção vivida dos seios não parece com seios, não os representa, e muito menos uma zona predestinada no ovo parece com o órgão que vai ser induzido nela.” (Ibidem)

O desejo é imanente ao sujeito, “você já o tem, você não sente um desejo sem que ele já esteja aí”, por isso nada lhe falta, não há objeto que possa preencher um buraco que, de fato, não existe, porque o que há é maior ou menor intensidade do fluxo, movimento ou repouso, gerados pelo aumento (expansão) ou diminuição (retração) da potência do corpo. Mas ao mesmo tempo que já se tem o desejo, “você não o tem e você não deseja se não consegue construí-lo, se você não sabe fazê-lo, encontrando seus lugares, seus agenciamentos, suas partículas e fluxos” (DELEUZE e PARNET, 1998: 107). É preciso criar condições para tornar um desejo possível, agenciar seus fluxos e construir seu plano de imanência para dar vazão à sua vontade de vida, fora dessas condições, com efeito, alguma coisa lhe falta. O desejo se produz quando o sujeito se lança como um *projétil* não em busca de um alvo mas a fim de ajustar-se até o ponto zero, no topo da parábola, ali onde subsistem os afectos alegres, potência de criação.

A arte, sobretudo a música, *máquina desejante* (diriam Deleuze e Guattari), tem a potência de criar as condições para que um desejo se torne possível, ao arrancar o sujeito (indivíduo), com sua “força de catapulta”, de uma interioridade passiva e projetá-lo, primeiro para fora, a fim de recolocá-lo dentro de sua própria exterioridade. Uma exterioridade interior que, assim como o desejo, é preciso ser construída. Ali, nessa “exterioridade sempre fora de si mesma” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 17), produzida pela potência musical, sentimentos como “amor ou ódio já não são em absoluto sentimentos, mas afectos”, que “atravessam o corpo como flechas, são armas de guerra. Velocidade de desterritorialização do afecto.” (Ibidem: 18). A música lança o sujeito como um projétil para dentro de sua própria exterioridade ao lançar-se e disparar seus afectos, penetrar o corpo ou apenas abraça-lo, e, por fim, enlevá-lo numa doce e poderosa poesia. A música agencia os fluxos de desejo do sujeito

porque entra em ressonância com uma potência sonora que lhe é imanente (imanente ao sujeito), e devolve ao seu interior o que lhe é “de direito”: a potência sonora do corpo.

É por isso que o “processo do desejo é chamado de ‘alegria’, e não falta ou procura.” (DELEUZE e PARNET, 1998: 116), porque só se deseja na alegria, assim como a alegria se produz no processo de produção de desejo. Alegria, não prazer, pois o desejo está antes do prazer, que é a reterritorialização do desejo, é querer manter fixo o que é fluxo, apreender o que já se esvaneceu como fumaça em meio à neblina. O prazer interrompe o desejo, corta o fluxo. “É quando se continua a relacionar o desejo ao prazer, a um prazer a ser obtido, que se percebe, no mesmo lance, que lhe falta, essencialmente, alguma coisa.” (DELEUZE e PARNET, 1998: 116)

Desejar é construir um agenciamento, diz Deleuze (1996)⁵⁴, construir um conjunto (conjunto de um som, de um raio de sol, de uma cor, de uma rua, de uma paisagem...), porque nunca se deseja uma unidade (algo ou alguém), só se deseja um conjunto, em um conjunto⁵⁵, à medida em que é preciso ser dois para ser um (o som, por exemplo, precisa de blocos de silêncio para que as moléculas de ar possam vibrar, comprimir e rarefazer, e passar pelos nossos ouvidos). Há sempre um agenciamento se construindo porque um corpo só existe *em relação* com outros corpos. Essas relações só se compõem porque sempre há fluxo de desejo agenciando os corpos. O desejo é uma força de atração sempre em fluxo, pura sonoridade que escorre. Tudo começa no desejo, o desejo passa, perturba, afeta e compõe. Compõe territórios. É uma arte, a *arte do desejo*.

“O desejo não é, portanto, interior a um sujeito, tampouco tende para um objeto: é, estritamente, imanente a um plano ao qual ele não preexiste, a um plano que precisa ser construído, onde partículas se emitem, fluxos se conjugam” (DELEUZE e PARNET, 1998: 105)

O desejo está mais próximo da sensação, apenas um fluxo que passa produzindo/ agenciando relações. Todo o resto, o “eu desejo isto ou aquilo”, são apenas sentimentos que se “colam” a objetos, sentimentos que produzem um oco que não é o vazio pleno do *corpo sem órgãos*, mas um vazio cheio de insatisfação. Mas o desejo, tal como a sensação, não se apreende, escorre por entre as relações que se compõem e decompõem entre um conjunto e outro. Talvez seja por isso que ele é confundido com a falta e com a busca do prazer, com um vazio que nunca é preenchido, porque sempre se extrai um objeto do

desejo, que é, supostamente, *objeto de seu desejo*, enquanto ele próprio, flui tão rápido quanto a necessidade de “desejar”. A diferença é que a potência de seu fluxo, e dos afectos que são disparados em função das perturbações que provoca no fluir, é de uma outra ordem, na qual o tempo, embora também fluido, fica suspenso nas sensações, ao passo que a necessidade muda tanto quanto os ponteiros do relógio (no relógio, o tempo é o mesmo, mas a sensação do “tempo do desejo” é de uma eternidade). O fluir é substituído por um correr, uma corrida contra o tempo, em busca de algo que não se sabe bem o que é. E quando não se sabe o que se busca, qualquer coisa serve. Qualquer coisa serve pra preencher esse “vazio”, mas nada o preenche. E a corrida continua, uma coisa sempre substituindo a outra, e outra e outra...enquanto os fluxos passam, sem que o corpo se aperceba. De repente, algo o perturba e o afeta, e então ele compõe com outro(s) corpo(s) (um som, uma imagem, uma brisa, um lembrança, um cheiro...) uma relação de amor ou de ódio, onde amor e ódio já não são efetivamente sentimentos, mas afectos, que perduram por uma eternidade momentânea nas sensações que também passam, passam mas deixam seu rastro. E o que era virtual, torna-se actual. É quando então o corpo aprende a desejar, a construir o plano onde o desejo se torna possível, e foi somente por ter desejado que foi afetado. Pode-se desejar o amor ou o ódio, a vida ou a morte. Desejar é também uma questão de escolha.

Para Deleuze e Guattari (1996: 15), o *corpo sem órgãos* é o território do desejo, “o *campo de imanência do desejo*, o *plano de consistência* própria do desejo”, e o corpo, *máquina desejante* em cujo interior circulam os afectos potenciais. Mas o corpo não deseja algo fora do seu plano de imanência, uma vez que o próprio plano precisa ser construído (produção), ao mesmo tempo em que o desejo se desenha no processo de desejar (auto-produção), desenha-se e escorre. “A regra de produzir sempre o produzir, de enxertar o produzir sobre o produto é a característica das máquinas desejantes” (DELEUZE e GUATTARI, 1976: 22)

Embora binárias, “sempre uma máquina acoplada com uma outra” (DELEUZE e GUATTARI, 1976: 20), as máquinas desejantes não se acoplam em unidades, mas em multiplicidades, porque mesmo um som, por si só, não é *um*, mas um “múltiplo” de no mínimo três: *pressão do ar* (vibração das moléculas de ar), *velocidade* (a velocidade de propagação no ar do som de um alto-falante à temperatura ambiente é de 343 m/s) e *frequência* (“número de trechos de ar comprimidos ou rarefeitos que passam pelos nossos ouvidos a cada segundo” - BEAR et al, 2006: 351). As máquinas desejantes são máquinas

fluxo, sempre fluxos acoplados a fluxos, formando uma cadeia de *e, e, e, e...*, onde o *E* “não é nem um nem o outro, é sempre os dois, é a fronteira” (DELEUZE, 1992: 60), o que conecta um fluxo a outro fluxo (o que agencia os fluxos), a linha que passa e “os arrasta um e outro numa evolução não paralela, numa fuga ou num fluxo em que já não se sabe quem corre atrás de quem, nem para qual destino” (Ibidem: 61).

Não se trata, entretanto, de máquinas binárias apenas no sentido tecnológico, mas pura e simplesmente, *máquinas*, ou ainda *corpos*, viventes ou não viventes, cujo produto é a própria *produção de produção*, a que Deleuze e Guattari (1976) chamam de *produção desejante*, porque é o desejo que efetua o acoplamento de fluxos contínuos.

No processo de produção desejante, o desejo não se restringe ao humano, um som deseja a música tanto quanto ela o deseja, entre os dois constrói-se um agenciamento, uma dupla-captura, por onde o desejo escorre. O que é a arte senão o processo de produção desejante? Não porque ela nasce de uma necessidade do artista, mas porque é, antes de tudo, fruto de um desejo, potência criadora que flui agenciando os afectos. E o que beirava a necessidade transmuta-se em pura *vontade de potência*. Sempre fluxos.

Por esta razão, não se trata de necessidade, pura e simplesmente, “desejar” aquilo que lhe falta, porque a música não necessita do som para existir, uma vez que preexiste potencialmente nele. Tal como um escultor, o músico extrai a “*figura improvável do conjunto das probabilidades*” sonoras (DELEUZE, 2007: 99), esculpe possibilidades musicais a partir de um som, que não é *um*, mas uma multiplicidade. Um músico é um *escultor sonoro*, tal como se define o *músico escultor sonoro* português João Ricardo Barros Oliveira, o *Doctor Sound* ou *Lixo Luxo Pó-ético*, um luthier que cria, constrói e toca seus instrumentos musicais a partir de objetos encontrados no lixo. Sua figura excêntrica e divertida, mas ao mesmo tempo séria, poética e conceitual, reflete-se nos seus instrumentos, cuja estrutura modulável (as partes que compõem os instrumentos são conectadas por parafusos) permite uma constante mutação ou *mutasom* ou, ainda, *transformasom* (usando as palavras do artista).

Sua paixão pelo parafuso veio de um momento inusitado: um parafuso perdido dentro de um aspirador de pó. A procura desesperada pelo parafuso, o encontro com o parafuso e, por fim, o som inebriante do parafuso ricocheteando dentro do aspirador, geraram no artista um desejo pela poesia do *pó*, do invisível, do rejeitado: o lixo. A partir daí, o parafuso, o lixo e o aspirador de

pó(esia) passaram a fazer parte do seu mundo, e desde então “*é casado com o som e contra o divórcio sonoro*” (palavras do artista). O lixo passou a ser sua *biblioteca sonora*, seu local de pesquisa, sua fonte de inspiração, juntamente com o *diospiro* (o nosso caqui), cuja fonte de inspiração talvez se deva por evocar uma memória aconchegante da infância (uma brisa leve soando aos cabelos, a cor laranja do fruto succulento escorrendo e manchando a camisa branca...).

Dono de um olhar e um ouvido *macrobióticos* (um dos conceitos criados pelo artista para definir seu trabalho) é capaz de ouvir música nos objetos mais inusitados, como frascos de soro de hospital, cachorros de pelúcia, cactos. É desse olhar/escutar atentos que saiu seu conceito de *macrobiótica*: o *zoom*, que não é outra coisa senão um olhar/escutar aguçados que traz à luz a *pó(esia)* invisível. Além da *macrobiótica*, a *parabólica* e a *polaróide* são outros conceitos que ele define como “*o observador observado*” e o “*imediatista que captura o objeto*”, respectivamente. Não se sabe quem observa quem, se é o artista quem captura os objetos (e suas sonoridades) ou se ele é capturado por eles. O que se sabe é que o pó transmuta-se em poesia e o público agradece aos “*espantinhos metais*” e ao seu criador pela ópera de sons *pó-éticos* e o universo lúdico para o qual foi convidado a entrar. É preciso ética na alquimia e só alguém com os olhos e os ouvidos de João Ricardo seria capaz de transformar lixo em luxo, num *pó-ético* exercício da alquimia.

Nesse *pó-ético* jogo de ouvir o invisível e torná-lo “visível” aos ouvidos do público, só o desejo tem espaço, um desejo que não é falta, porque não há nada a ser preenchido, como também não é o prazer da euforia, é, simplesmente, a pura vontade de potência de Nietzsche, sob o nome de desejo.

Desta forma, o *design=projétil* é tomado aqui como *fluxo desejante*, cuja produção não se reproduz pelo consumo, nem ao menos se reproduz, apenas *produz*, num constante processo de produzir conexões (relações) entre uma máquina e outra a partir dos afectos e consequentes sensações que dispara. Aqui, o produto é a própria *produção de produção* uma vez que “o produzir está enxertado no produto” (Ibidem: 20). Estamos falando de um *design* como *potência de produção* e não mais reprodução, um *design* onde o produto é uma constante produção, produção desejante (produção de relações, produção de afectos, produção de sensações, produção de vontade...): um *design desejante*, no qual o consumo transmuta-se em Vontade - “assim se chama o libertador e o mensageiro da alegria” (NIETZSCHE, 2000: 224).

4.3. Espaço do olho que escuta⁵⁶

Na arte, assim como na guerra, os *projecteis* compõem territórios⁵⁷, territórios que “sequer são ‘físicos’ ou tangíveis” (SOUZA, 1995:78), são *sonoros*, cuja extensão vai além do que o ouvido alcança, como a pele, que se desdobra infinitamente.

Sobre a pele, *território de desejo*, soam as lembranças, choram as tristezas, cantam as alegrias, dançam os amores, marcham os inimigos, toda uma vida impressa nas dobras do liso.

“Ela generaliza a carícia amorosa em emoção, divulga sutilmente o desejo, dilui a escuta ou o olhar até os traços raros. Traz marcas de uns e os sinais dos outros. A energia e a informação de uns como de outros. Os odores cantam o amor que o champanhe exalta, o amor brilha no meio dos cinco sentidos e torna feliz a soma de todos eles. Ele não conhece nenhuma zona separada, nenhuma especialidade.” (SERRES, 2001: 67)

Sobre a pele se faz amor como também a guerra, mas já não se faz guerra como antigamente⁵⁸. A distância se impôs também na guerra e instaurou um outro conceito de presença⁵⁹, mas a pele ainda ressoa a memória do “toque” dos *projecteis*, porque tocar não depende inteiramente das mãos, como a guerra já não depende do corpo-a-corpo⁶⁰.

“A *localização geográfica* parece ter perdido definitivamente seu valor estratégico, e, inversamente, esse mesmo valor é atribuído à *deslocalização do vetor*, de um vetor em movimento permanente.” (VIRILIO, apud DELEUZE e GUATTARI, 1997: 62)

Os pontos estratégicos já não habitam o espaço (geográfico), mas uma dimensão temporal, o “*lugar*” do *invisível*, que não comporta nem partida nem chegada. Os pontos, que antes definiam os espaços, agora são parábolas, *pontos elásticos*, que se elevam entrelaçando-se uns nos outros, pontos que só existem no tempo, nas sonoridades das “ondas espiraladas” compostas pelo estiramento⁶¹.

O corpo, também na guerra, assume uma outra dimensão: *intangível, incorporal, fluida*, como o som. Como Arlequim, o corpo carrega, tatuado na pele, a memória do “tempo em que o homem era uma árvore sem órgãos nem função, mas de vontade” (ARTAUD, 2007: 155). Uma alma nômade vive dentro do corpo que se aconchega ao redor do “centro descentrado”. O nômade é o

“desterritorializado por excelência” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 53), como a tartaruga, leva a casa na viagem, desterritorializa-se na andança ao mesmo tempo em que reterritorializa-se na própria desterritorialização (Ibidem).

O próprio corpo que dispara é ele próprio território à medida em que flui compondo relações, tanto quanto o desejo que o impele. O desejo, como os nômades, é o desterritorializado por natureza, mas é imediatamente reterritorializado quando o consumo se impõe, reterritorializa-se na própria desterritorialização. Territorialização e desterritorialização são vetores de um mesmo fluxo (o território), forças que se agitam disparando linhas, ora flexíveis, ora duras, ora abstratas, ora concretas como a casa em que se habita, ora de fuga, ora de “fúria”, “linhas que nos fazem viver e as que nos fazem morrer.” (PELBART, 2007: 284)

Tal como os nômades, os projecteis habitam o *trajeto*, não um espaço ou um lugar, mas o *entre-deux*: entre dois “pontos”, entre a arma e o “alvo”, entre duas velocidades⁶². Diferentemente da guerra, aqui a origem e o fim interessam menos que o meio, a *trajetória*, o *espaço e(ntr)e*. Não importa para onde o projectil aponta, o “mapa” se desenha na viagem, na *duração entre* dois instantes⁶³, num *entre-tempos*.

A trajetória do projectil se define por vontade própria, “goza de uma autonomia bem como de uma direção próprias” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 51), flui por entre “lugares inabitáveis” povoando-os com sua potência de “desterritorialização em movimento perpétuo” (Ibidem: 61), e compõe uma *frota invisível* (como um *fleet in being*⁶⁴), que pode afetar qualquer um, a qualquer momento, desde que seu poder de afetar encontre o poder de ser afetado do corpo. No mar ou no ar, no deserto ou no gelo, ou ainda na “Terra considerada como um deserto ou como um mar” (Ibidem: 61), os projecteis seguem, sem função nem direção, desdobrando as estrias do espaço, estremecendo os lugares, compondo territórios.

Território é aqui entendido como *um lugar de passagem*⁶⁵, onde se compõem relações entre os corpos, e como tal, é essencialmente nômade, movente, fluido,

“(...) inseparável de vetores de desterritorialização que o agitam por dentro: seja porque a territorialidade é flexível e ‘marginal’, isto é, itinerante, seja porque o próprio agenciamento territorial se abre para outros tipos de agenciamentos que o arrastam” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 225).

A desterritorialização (“movimento pelo qual se abandona o território”) é, por sua vez, inseparável de “reterritorializações correlativas” (Ibid.: 224, 225), o que não significa um retorno ao mesmo “lugar”, mas a composição de um novo território, uma nova “cantiga”⁶⁶ para amenizar o “caos”, ou a mesma “cantiga”, porém, numa outra dimensão. Novas relações que se compõem com os mesmos corpos (que já não são os mesmos) ou com outros que se apresentam no “retorno”.

Assim como territorialização e desterritorialização são vetores de um mesmo fluxo, os conceitos de *lugar* e *espaço* não podem ser definidos um sem o outro. Para o geógrafo chinês Yi Fu Tuan (1983: 3,6):

“O *lugar* é segurança e o *espaço* é liberdade: estamos ligados ao primeiro e desejamos o outro (...). A partir da segurança e estabilidade do lugar estamos cientes da amplidão, da liberdade e da ameaça do espaço, e vice-versa. Além disso, se pensamos no *espaço* como algo que *permite movimento*, então *lugar* é *pausa*; cada pausa no movimento torna possível que localização se transforme em lugar” (TUAN, 1983: 3,6; grifo nosso)

Mas se tudo é fluxo, ou seja, “o *que é* é o processo de tornar-se si mesmo” (BOHM, 1980: 77), em rigor, não existe lugar.

“O lugar é um mundo de significado organizado. É essencialmente um conceito estático. Se víssemos o mundo como processo, em constante mudança, não seríamos capazes de desenvolver nenhum sentido de lugar. (TUAN, 1983: 198)

Poderíamos então dizer que o sentido de lugar se compõe nas estrias que impõem ao espaço o repouso *e(ntr)e* um “pulsar” e outro. O lugar só existe como pausa no movimento do espaço, nas paradas, que não implicam, todavia, em ausência de velocidade. Lugar é *pausa como processo*, diriam Deleuze e Guattari (1997: 52), porque mesmo a imobilidade do nômade é, contudo, velocidade.

Se a alma nômade não se move no deserto ou no gelo, se fixa-se a uma “casa” estratificada, por outro lado, viaja como “vegetações rizomáticas, temporárias e móveis” em função de “chuvas internas”, tais como o pensamento e a imaginação, que “determinam mudanças de orientação dos percursos”. A alma nômade cria o deserto dentro de si, tanto quanto é criada por ele, como diriam Deleuze e Guattari. Ali no corpo pleno sem órgãos, onde a alma nômade habita, nenhuma linha separa “terra” e “céu”, “não há distância intermediária, perspectiva, nem contorno, e, no entanto, há uma topologia extraordinariamente fina” (Ibidem: 54). Ali sobrevoam ventos, ondulações da “neve” ou

da “areia”, “canto da neve ou estalidos do gelo, qualidades táteis de ambos”, diriam Deleuze e Guattari, “é um espaço tátil, ou antes ‘háptico’, e um espaço sonoro, muito mais do que visual.” (Ibidem)

Na imobilidade voluntária de nômades como Gilles Deleuze e Fitzgerald, e suas “viagens no mesmo lugar”, ou na imobilidade forçada de Jean-Dominique Bauby⁶⁷, que dentro do seu escafandro voou como as borboletas, a velocidade produz intensidades “intempestivas” que preenchem o corpo como um turbilhão e alisam as estrias do espaço.

Segundo Tuan, lugar é um objeto no qual se habita, “lugares e objetos definem o espaço, dando-lhe uma personalidade geométrica” (Ibidem: 20), o que nos permite identificar o espaço e nos localizar nele.

“Nem a criança recém-nascida, nem o cego que recupera a visão, após um vida de cegueira, podem reconhecer de imediato uma forma geométrica como o triângulo. A princípio, o triângulo é “espaço”, uma imagem embaçada. Para reconhecer o triângulo é preciso identificar previamente os ângulos – isto é, lugares.” (Ibidem)

O espaço deseja o lugar como o som deseja o silêncio. O lugar é o “silêncio” do espaço. Movimento e repouso, velocidade e lentidão. Dois vetores de um mesmo fluxo. O lugar é a memória, à qual Jean-Do recorre para “apanhar no ar fragmentos de vida, como quem caça borboletas” (BAUBY, 1997: 45), e o espaço, a imaginação, com a qual “pode-se voar pelo espaço ou pelo tempo, partir para a Terra do Fogo ou para a corte do rei Midas” (Ibidem: 9).

A segurança do lugar, “depósito do vivido”, está sempre ameaçada pela liberdade do espaço, é sempre posta em movimento, mesmo imóvel. O lugar, como conceito estático, só existe como ilusão, uma necessidade de aconchego, “esboço de um centro estável e calmo, estabilizador e calmante, no seio do caos”, como a cantiga da criança, tomada de medo no escuro (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 116) ou um círculo de giz desenhado no chão, que se apaga ao cair da primeira chuva.

“Mas o em-casa não preexiste: foi preciso traçar um círculo em torno do centro frágil e incerto, organizar um espaço limitado” (Ibidem). Assim, agarra-se à “casa”, à familiaridade do lugar como agarra-se à borda do círculo, que gira freneticamente enquanto o desejo flui de dentro do “centro inencontrável”.

Se desejo é fluxo, sua potência é sempre desterritorializante. É ele que gera as turbulências, as perturbações que agitam o corpo e disparam os afectos. Ele é

a *força centrífuga* que age de dentro, agitando o corpo, descentrando-o, à medida em que salta para fora, volta, reaproxima-se do centro para distanciar-se novamente. “Tais são as veementes oscilações que transtornam um indivíduo enquanto ele só procura seu próprio centro e não vê o círculo de que ele mesmo faz parte” (DELEUZE e GUATTARI, 1976: 37). O desejo arranca o corpo de dentro do próprio “umbigo”, para jogá-lo de volta a um “centro descentrado”, onde o “cordão”, se não o enforca, o alimenta.

Ao ser arrancado do “centro calmo e estabilizador”, o sujeito-território desterritorializa-se, é agora um superjétil, que já não habita o lugar, vai do lugar ao espaço, deste ao território, como numa cadeia sónica ao avesso, onde o primeiro vem por último (“O território é o primeiro agenciamento, a primeira coisa que faz agenciamento, o agenciamento é antes territorial” – DELEUZE e GUATTARI, 1997: 132). Foi preciso, entretanto, passar do caos do primeiro à segurança do terceiro ao se construir o lugar, que se desfaz sempre na presença do desejo para se refazer em seguida sempre diferente, tal como a praia e o mar.

É quando o objeto torna-se objectil, que o lugar torna-se espaço, vai-se da lembrança à imaginação, do passado ao futuro, compondo um território onde o vivido e o não-vivido se (*con*)fudem, como nos *cadernos de viagem imóvel* de Jean-Dominique Bauby. O não-vivido torna-se ele próprio vivido, vivido no espaço da imaginação, ou num “futuro ainda por vir e já chegado”. Quem duvidaria dos encontros de Jean-Do com a Imperatriz, de seus jantares sem cerimônia ou de suas “viagens ao centro da Terra”?

O lugar é arrastado pelo fluxo de desejo e escorre levando consigo qualquer segurança, qualquer estabilidade, “para ir ao encontro de forças do futuro, forças cósmicas”, diriam Deleuze e Guattari (1997: 117), torna-se espaço, que por sua vez transmuta-se em território tão logo se produzem as relações, relações entre o vivido e o não-vivido, entre o fora e o dentro, e entre o dentro e o fora do dentro. Em contrapartida, “o espaço transforma-se em lugar à medida que adquire definição e significado” (TUAN, 1983: 151), quando se torna inteiramente familiar, quando a imaginação pousa na memória, quando os limites se fecham, e o desejo encolhe. Mas há sempre uma linha que escapa, abrindo o círculo, borrando as fronteiras. “Não existe desterritorialização sem reterritorialização e não há formação de território que não deixe aberto processos desterritorializantes.” (LE MOS, 2005)

Cada pausa territorializante gera um movimento que desterritorializa, cada movimento desterritorializante é, em seguida, reterritorializado em razão de um “em-casa”, que o território supõe. Espaço e lugar, desterritorialização e (re)territorialização, liso e estriado, movimento e repouso, velocidade e lentidão, sempre em “combate”, num eterno jogo de forças que não se opõem, ressoam.

O território se configura no jogo entre a liberdade do espaço e a segurança do lugar, entre movimento e repouso, entre aceleração e desaceleração, entre imaginação e memória, como uma espécie de *campo de forças*, que se enlaçam e se esposam num “combate”, onde não há vencedores (porque não há oponentes), apenas o gozo do embate. “No território, há sempre um lugar onde todas as forças se reúnem, árvore ou arvoredo, num corpo-a-corpo de energias” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 130). Como um *campo de forças*, em cuja “superfície” dançam os projecteis, o território se desfaz tão rápido quanto se fez, para se refazer em seguida numa outra direção, como um líquido que escorre pelas estrias do tempo.

Se o território escorre é porque é *fluxo* tanto quanto o desejo que o compõe. Também como o desejo, o *território é produção*, “uma produção, a partir do espaço” (RAFFESTIN, 1993: 144). Para o geógrafo francês Claude Raffestin (1993: 143, 144), “o espaço é anterior ao território, é de certa forma dado, como se fosse uma matéria-prima, preexistente a qualquer ação”, mas contendo todas as possibilidades de ações, de paixões e de dores. Espaço é um *campo de possibilidades* a partir do qual o território se compõe e onde todas as relações são possíveis. Tal como a borboleta e a lagarta, o território está dobrado no espaço e se desdobra quando se produzem relações, relações de amor ou de dor, de alegria ou de tristeza, relações que produzem amor ou a guerra.

Do ponto elástico ao plano, passando pela linha, prolongamento do ponto, o que se desenha, longe de ser uma (linha) reta, um plano (quadrado), é sempre um emaranhado de linhas, como o novelo de Penélope, desdobra de suas noites tecidas. É assim com o corpo (vivente ou não-vivente), é assim com a alma. Corpos e almas compõem-se de curvas labirínticas, “ora bruscas e breves, como valsadas, ora com uma amplidão de parábola” (DELEUZE e GUATTARI, 1976: 36). Linhas que compõem ou decompõem territórios conforme as relações que se produzem aumentam ou diminuem a potência do corpo. Territórios flutuam entre espaço e lugar, como “forças cósmicas” que subsistem no vazio.

Na nossa geografia das relações, onde espaço, lugar e território são mais do que conceitos “terrestres”, são conceitos “cósmicos”, a questão “quem sou eu?” desta vez se define não apenas por um *grau de potência* e pela *produção de desejo*, mas também por uma outra questão: “*onde estou?*”

“Onde estou?” é precisamente a pergunta que se faz quando se está perdido. Direita ou esquerda... Norte ou Sul... Entrar ou sair... “Perdida, ela se orienta como pode, ou se orienta bem ou mal com sua cançãozinha.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 116). Perder-se não implica em deslocamento. Perde-se sem mover um passo, desloca-se sem se mover, como também perde-se deslocando-se, desloca-se perdendo-se, “(...) esgota-se na andança, não caminhando, não permanecendo” (BLANCHOT, 2001: 64). Todas as hipóteses são possíveis quando se “encontra” perdido. Todos os caminhos chegam a algum lugar.

“Para se ir de um lugar a outro, basta ver o que há entre eles” (NORTON, 2001: 117). A pele⁶⁸ é a *dobra comum* entre eu e o mundo, “o contínuo, o suporte dos sentidos, seu denominador comum”, onde cada sentido, proveniente dela, exprime-a intensamente cada qual à sua maneira (SERRES, 2001: 66). “Quem sou eu?” se define nas *dobras*,

“Não vejo senão dobras e não tato senão dobras; ou melhor, não habito senão nelas. Não sou senão dobras” (SERRES, 1994: 46)

variação da pele, que reveste o corpo de potência e mistura os sentidos. Corpo-variedade, que transita na direita *e* na esquerda, entra *e* sai, habita as duas margens *e* vaga no meio, é/está aqui *e* ali, presente pelas “ausências em cem lugares virtuais.” (SERRES, 1994: 79)

O espaço, tal como a pele, possui uma topologia estriada por natureza, onde soam todas as possibilidades de relações entre os corpos. As estrias que compõem o espaço são mais ou menos visíveis/audíveis (com os olhos, com os ouvidos ou com a pele) de acordo com a velocidade e distância, que impõe limites ou os borra.

Assim como não existe lugar (o lugar só existe em ressonância com o espaço), também não existe o liso. O liso é o estriado visto sem lentes de aumento. É estriado, dobrado, matizado por natureza. Mesmo a pele jovem é um estriado por excelência. O estriado é o liso dobrado, ampliado, ou seja, é o estriado do estriado.

“Daqui onde me encontro, sem me mover, a parede, a janela, por vezes o cortinado e o sofá, e até mesmo, no que me diz respeito, a minha própria pele, olhando-a sem óculos, parecem planos, unidos, regulares; dir-se-ia que são variedades geométricas, polidas, envernizadas, estucadas. Aproximai-vos um pouco, muito, extremamente, ajustem os vossos óculos, recorram a um microscópio – então a uniformidade desaparecerá, dando lugar a pequenas percepções do granulado; consoante a distância, a iluminação, a delicadeza do toque, o liso desvanece-se perante a multiplicidade das pregas. Vaga caótica de embriões à espera. Leibniz diria: *em rigor, não existe o liso.*” (SERRES, 1994: 47; grifo nosso)

Se o lugar é a pausa no movimento do espaço, a dobra é o que “permite passar do lugar ao espaço” (SERRES, 1994: 45), da lembrança à imaginação, do conhecido ao incognoscível, da gravidade que nos prende ao chão à velocidade que nos projeta para vôos distantes. A dobra é a “partícula elementar”⁶⁹ dos projecteis, o “algo em comum”⁷⁰ entre as *máquinas afectantes* e as *máquinas afectadas*, o que compõe os espaços liso e estriado, os quais não se distinguem pela quantidade de dobras, mas pela velocidade cuja aceleração ou desaceleração alisa ou recolhe as estrias.

Com os nômades, o lugar se mistura ao espaço conforme as dobras se alisam no trajeto, “o espaço nômade é liso, marcado apenas por ‘traços’ que se apagam e se deslocam com o trajeto” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 52). Entre os nômades não há delimitação de lugar, passa-se da memória à imaginação, como do lugar ao espaço, sem esbarrar em limites que as estrias volumosas do espaço estriado impõem.

Além da velocidade, liso e estriado distinguem-se também pelos limites que abrem ou fecham o espaço, permitem movimento ou impõem paradas. “Tanto no liso quanto no estriado há paradas e trajetos; mas, no espaço liso, é o trajeto que provoca a parada (...)” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 185). No liso, movimento e repouso são como respirar, vai-se da inspiração à expiração sem aperceber-se da ação, ao passo que no estriado a respiração é sempre truncada, descompassada, pelos limites ou obstáculos que não se pode transpor senão com o salto ou dando a volta toda.

Deleuze e Guattari (1997: 203) opõem liso ao estriado, como a visão aproximada em oposição à visão distanciada, espaço tátil, ou ainda, háptico em oposição ao espaço óptico. Na “visão” distanciada as dobras do espaço (estriado) são vistas a “olho nu”. O liso é a “visão” aproximada em que as dobras só podem ser vistas com “lentes de aumento”. O som, que não tem lugar (habita todos os lugares) mas ocupa o espaço, toca as dobras tanto próximas

quanto distantes, “o som não conhece obstáculos” (SERRES, 2001: 42), a distância não lhe impõe limites nem as dobras lhe impedem de fluir, pois a audição é global e o som, onipresente, “o ouvido conhece a ubiquidade, poder quase divino de ocupar o universal.” (SERRES, 2001: 42)

Assim como lugar não é um conceito estático, é processo tanto quanto o espaço, também liso e estriado, que compõem a topologia do espaço, são conceitos moventes, passa-se do liso ao estriado como passa-se do lugar ao espaço e vice-versa,

“(...) devemos lembrar que os dois espaços só existem de fato graças às misturas entre si: o espaço liso não pára de ser traduzido, transvertido num espaço estriado; o espaço estriado é constantemente revertido, devolvido a um espaço liso.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 180)

A rigor, o liso contrapõe-se ao estriado à medida em que é um *espaço aberto* e suas estrias não são suficientemente volumosas para se constituírem em obstáculos, limites ou contornos e por esta razão, “dispõe sempre de uma potência de desterritorialização superior ao estriado” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 187). Mesmo as estrias do som, o liso por excelência, não obstruem a passagem das microsonoridades que o compõem.

“Por mais rudimentar que seja um som lançado, ele consegue logo se impor ao redor. Mágica, se quiserem, esta vitória é óbvia. O som faz perder a vista ou fascina a vista: ela se fixa na ponta extrema de um feixe sutil: mas o que faz comumente o olhar senão fixar esse feixe? O som devolve a visão ao lugar dela.” (SERRES, 2001: 42)

Se o olhar define um lugar com suas paradas aqui e ali, a escuta compõe com o espaço um território no qual o corpo se orienta ou se perde no “caosmo” sonoro, onde “o liso não basta para nos salvar.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 214)

(...) o som nos invade, nos empurra, nos arrasta, nos atravessa. Ele deixa a terra, mas tanto para nos fazer cair num buraco negro, quanto para nos abrir a um cosmo. Ele nos dá vontade de morrer. Tendo a maior força de desterritorialização, ele opera também as mais maciças reterritorializações, as mais embrutecidas, as mais redundantes. xtase e hipnose.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 166)

Novamente o corpo busca abrigo traçando um círculo em torno do qual gira, como numa *ciranda de roda*, enquanto cantarola sua indecisão. “Direita *ou* esquerda, Norte *ou* Sul, entrar *ou* sair... Quando se deseja direita *e* esquerda *e*

Norte e Sul e entrar e sair ao mesmo tempo. Toda decisão implica uma escolha, toda escolha implica uma exclusão. Difícil transitar em um mundo onde os limites impõem a separação.”

Nesse caso, o melhor a fazer é compor um território sem contornos, tal como fizeram Deleuze e Guattari nos seus *Mil Platôs*, tal como fez Michel Serres ao “desenhar” o seu *Atlas*, tal como fizeram Sergi Jordà, Günter Geiger, Marcos Alonso e Martin Kaltenbrunner ao borrar as fronteiras (geográficas e sonoras) com sua “mesa esquizofônica”: a *reacTable*⁷¹.

*reacTable*⁷² é um novo instrumento musical eletroacústico colaborativo, desenvolvido pelos *luthiers* digitais da Universidade Pompeu Fabra/Barcelona, cuja interface é uma *mesa multitoque tangível*. A concepção do instrumento partiu do princípio de que *tudo é possível*, sem que as limitações tecnológicas fossem obstáculos à criação.

“O *reacTable* visa criar um estado-da-arte do instrumento musical interativo, o qual deve ser colaborativo (on e off -line), intuitivo (sem manual, sem instruções), sonoramente desafiador e interessante, apreensível e controlável, apropriado para novatos completos (em instalações), ideal para músicos eletrônicos avançados (em concertos/shows) e totalmente controlável. O *reacTable* não deve usar mouse, teclado ou cabos. Deve permitir uma flexibilidade do número de usuários, e estes devem ser capazes de entrar ou sair do instrumento-instalação sem aviso prévio. A tecnologia envolvida deve ser, em uma palavra, totalmente transparente.” (JORDÀ, 2005: 412)

O instrumento baseia-se em uma mesa redonda, que não tem sensores, nem cabos, nem ilustrações ou gráficos fixados em sua superfície. Uma câmera de vídeo situada embaixo da mesa analisa continuamente a sua superfície, acompanhando os movimentos da mão ao longo da mesa e detectando a natureza, posição e orientação dos objetos que são distribuídos em sua superfície, enquanto um projector desenha uma interface dinâmica e interativa sobre ela.

Com o *reacTable*, vários músicos (ou não-músicos) podem compartilhar o controle do instrumento, rotacionando, movendo ou mudando a posição, orientação e faces de objetos (feitos de plástico e com diferentes formas) na superfície luminosa da mesa. Cada objeto representa um componente de sintetizador modular com uma função específica para geração, modificação ou controle do som. Um simples (nem tão simples assim) conjunto de regras associadas a cada objeto, conecta e desconecta automaticamente esses objetos, de acordo com o seu tipo, afinidade e proximidade entre eles. Assim, ao mover esses objetos na superfície da mesa, o músico compõe relações (sonoras, mas

também visuais) entre eles, criando complexas e dinâmicas *topologias sonoras* com geradores, filtros e moduladores, em um tipo de sintetizador modular tangível.

O resultado dessas topologias sonoras é permanentemente representado na superfície da mesa por um sintetizador gráfico. Além de mover, rotacionar ou mudar a posição dos objetos, o controle do som pode também ser feito pelo toque na própria projeção na superfície da mesa. Auras ao redor dos objetos físicos trazem informações sobre o comportamento, parâmetros e configuração desses objetos, enquanto as linhas, que desenha as conexões entre eles, carrega, em tempo real, as ondas do fluxo sonoro que está sendo produzido ou modificado em cada nó. Quando um fluxo sonoro é estabelecido entre dois objetos, uma forma de onda é desenhada entre eles, mostrando, através de animações dinâmicas, a direção do fluxo, a frequência, a intensidade e o timbre do som.

Para os criadores, o *design* das peças e da projeção é um elemento essencial para ajudar a compreender, intuitivamente, as complexas funções do instrumento. Além da projeção dos objetos há também a projeção dessas auras animadas que dão informações adicionais sobre as características e configurações dos objetos⁷³.

O *reacTable*, além de permitir tocar com vários músicos (ou não-músicos) simultaneamente na mesma mesa, no mesmo espaço físico, também torna possível tocar com vários músicos simultaneamente em territórios diferentes, à distância, como demonstraram os criadores em 2005, em concerto realizado simultaneamente na Áustria (Linz) e Espanha (Barcelona)⁷⁴.

Ao borrar as fronteiras entre o real e o virtual, entre presença e ausência, o *reacTable* torna presente o ausente, e expande as “fronteiras” dos nossos ouvidos, que agora ouvem também a distância, “tanto quanto os morcegos”. O círculo-ponto, local, estende-se até um mundo global (SERRES, 1994: 142). Com o *reacTable*, mais do que compor sonoridades, compõem-se territórios (sonoros e visuais), que transitam *e(ntr)e* duas distâncias e habitam “no lugar sem lugar do jogo.” (SERRES, 1994: 79)

O círculo se abre e as mãos que outrora “catarolavam” na *ciranda de roda* agora dobram o círculo, cuja linha descreve um labirinto, linha dobrada por dentro que se desdobra sobre a dobra, como o “umbigo” do qual o corpo fora arrancado. Agora as mãos não apenas controlam os objetos na superfície da mesa,

como são elas mesmas os objetos, passam de sujeitos cantarolantes (*sujeito-emoção*) a sujeitos tocantes (*sujeito-sensação*), *superjécteis*, dos quais os *objécteis* dependem.

A *reacTable* contrapõe-se às máquinas desejantes de João Ricardo (*Lixo Luxo Pós-ético*) em constante fluxo de *produsom* (diria o artista). Nestas, os parafusos são a mola que modula a constante *transformasom* das máquinas acopladas a máquinas, ou antes, máquinas dobradas sobre máquinas. Na outra, são os números, a máquina por trás da máquina (*máquina numérica*), que modulam a dobragem das sonoridades e do território literalmente háptico que se constrói na superfície da mesa.

“O próprio número se distribui no espaço liso, já não se divide sem mudar de natureza a cada vez, sem mudar de unidade, cada uma das quais representando uma distância e não uma grandeza. É o número articulado, nômade, direcional, ordinal, o número numerante, que remete ao espaço liso, assim como o número numerado remetia ao espaço estriado.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 193)

Nas máquinas desejantes de João Ricardo a dimensão, a massa e a grandeza compõem o espaço que se alisa ao soar do primeiro toque. Na *reacTable* as qualidades intensivas, a direção e a distância povoam um espaço liso, cujas distâncias modificam-se constantemente e as sonoridades, como “tribos no deserto”, não param de se metamorfosear, o próprio espaço é “uma multiplicidade não métrica, acentrada, direcional”, como diriam Deleuze e Guattari (1997: 192).

Máquinas desejantes, máquinas acopladas a máquinas, fluxos agenciando fluxos. Máquina-mão, máquina-objetos, máquina-mesa, máquina-projetor, máquina-câmera, máquina-hardware, máquina-software... Máquinas compondo máquinas, sendo uma a desdobra da outra. Máquinas dobradas sobre máquinas, que compõem-se ao mesmo tempo que compõem um espaço (físico e sonoro), um *espaço riemanniano*, que se dobra e desdobra “como lençóis de tempo que serão perpetuamente remexidos, modificados, redistribuídos, de tal modo que o que está próximo num lençol estará, ao contrário muito distante no outro.” (DELEUZE, 1992: 155).

“Eis porque a produção desejante é produção de produção, como toda máquina, máquina de máquina” (DELEUZE e GUATTARI, 1976: 20).

Com a *reacTable* o círculo se abre e a ciranda se eleva, decola da terra, “sob o império de forças centrífugas que triunfam sobre a gravidade” (DELEUZE e

GUATTARI, 1997: 117). O círculo não é apenas um círculo, mas um labirinto, vai-se do círculo à mola, espiral sonora arrastada por forças centrífugas, forças cósmicas.

4.4. As moscas têm a voz nas asas⁷⁵

No desenrolar da linha de devir, tem-se o corpo (e as pequenas máquinas que o compõem), como a mais antiga máquina desejante. Leonardo da Vinci (1452-1519), que dispensa apresentações, séculos antes de Espinosa e Leibniz, já havia especulado sobre essa máquina que é o corpo, seja através de estudos da anatomia do corpo, ou através de projetos arquitetônicos, os quais exploravam não apenas a organização espacial do projeto como também (e principalmente) o caráter orgânico de uma construção arquitetônica. O fluxo e o ritmo, presentes no corpo e fora dele, guiavam suas pesquisas as quais dispararam importantes *projécteis* que mais tarde encontraram seus destinatários.

Interessou-se igualmente pelos processos metabólicos do corpo e pelo metabolismo das construções arquitetônicas e das cidades. Sua visão orgânica se estende da arquitetura, e seus estudos sobre a fluidez do deslocamento pelos edifícios através de escadas, portas, sacadas, vãos; passando pelo paisagismo, projetos que refletem “seus reiterados esforços para integrar arquitetura e natureza”; até o urbanismo, no projeto da *cidade ideal*⁷⁶, que nunca foi colocado em prática por ser ousado demais para a época⁷⁷ (CAPRA, 2008: 78-79).

“Está claro a partir das anotações de Leonardo que ele via a cidade como um tipo de organismo vivo no qual as pessoas, bens materiais, comida, água e lixo precisavam se mover e fluir com facilidade para que a cidade permanecesse saudável. Ludovico, infelizmente, não implementou nenhuma das novas idéias de Leonardo. Se o tivesse feito, a história das cidades européias poderia ter sido diferente. Como o médico Sherwin Nuland aponta, ‘Leonardo imaginou uma cidade com base em princípios de saneamento e saúde pública que só seriam valorizados mais tarde’”. (CAPRA, 2008: 79)

Um olhar visionário que, ao enxergar a cidade como um *sistema vivo*, anteviu soluções para problemas que séculos mais tarde se tornariam ainda mais graves, como o “entupimento” das “artérias” das cidades.

Além de suas conhecidas invenções maquinicas, estudos sobre geometria, álgebra, mecânica, óptica e natureza da luz (pra citar apenas alguns) baseados

na *sperienza*⁷⁸ e observação direta dos fenômenos da natureza com seu “olho de precisão inumano com o qual (...) seguia os movimentos dos pássaros ou de uma onda, compreendia a estrutura de uma vagem ou de um crânio, anotava os gestos mais triviais ou os olhares mais evasivos” (CLARK, apud CAPRA, 2008: 176), o que poucos sabem é que Leonardo também se interessou pelo som e o sentido da audição.

Para Leonardo “todo nosso conhecimento tem origem nos sentidos”⁷⁹ e as ciências que “não nasceram da experiência, mãe de toda exatidão, são vãs e cheias de erros (...), isto é, aquelas que no começo, meio ou fim não passam por algum dos cinco sentidos.”⁸⁰ Assim, guiado pelos sentidos, tendo a *sperienza* como método científico, Leonardo chegou à conclusão de que a propagação do som e da luz descreve padrões ondulatórios, após estudos minuciosos a partir da observação de padrões ondulatórios formados na água, que acabou sendo seu modelo já que “não podia ver de fato a propagação circular (ou, mais corretamente, esférica) da luz.” (CAPRA, 2008: 237)

“Assim como a pedra jogada na água torna-se o centro e a origem de vários círculos, e o som feito no ar espalha círculos, da mesma maneira todo objeto posicionado no ar luminoso difunde-se em círculos e preenche os arredores com um número infinito de sua própria imagem.” (VINCI, apud CAPRA, 2008: 236)

Para desenvolver sua teoria sobre a natureza ondulatória da luz, Leonardo partiu do argumento de que “as pirâmides de luz cruzam-se e entrelaçam-se sem interferir umas nas outras” (CAPRA, 2008: 236), baseado na “idéia de que raios de luz emanam de objetos luminosos em linhas retas para todas as direções” - do tratado de óptica *De aspectibus*, do físico e matemático árabe Al-Haythm (965-1039) (pioneiro da óptica após Euclides e Ptolomeu), conhecido no mundo ocidental pelo nome Alhazen - e no “conceito de pirâmides de luz que preenchem o ar com imagens de objetos sólidos” - de John Pecham (Ibidem) e sua obra *Perspectiva communis* (uma síntese do *De aspectibus* de Alhazen e da teoria de Roger Bacon).

Assim como as pirâmides de luz não interferem entre si quando se cruzam, os dois conjuntos separados de círculos que se formam ao se jogar duas pedras ao mesmo tempo em um espelho de água parada, embora se interpenetrem um no outro, não se rompem ao se encontrar, “mantendo sempre como seus centros os lugares atingidos pelas pedras” (VINCI, apud CAPRA, 2008: 238). Isso ocorre, concluiu Leonardo, porque a perturbação da água é um tremor e não um movimento, o que se move junto com a onda não são as partículas

da água (as quais movem-se para cima e para baixo conforme a onda passa), mas a perturbação, que causa o fenômeno ondulatório (Ibidem: 239).

Leonardo aplicou esse mesmo raciocínio ao som, concluindo que luz e som se propagam em ondas, e que assim como as ondulações circulares que se cruzam na água mantêm suas identidades, também as ondas sonoras e luminosas “que se movem a partir de diferentes origens, encontram-se sem qualquer impedimento, penetrando e passando um pelo outro, sempre mantendo suas origens em seus centros, porque em todos os casos de movimento, há grande semelhança entre água e ar.” (Ibidem)

A descoberta de que luz e som são ondas culminou numa outra descoberta revolucionária: as ondas elásticas na Terra e a conclusão de que “o movimento de onda, causado por vibrações (ou ‘tremores’) iniciais, é um fenômeno universal de propagação de efeitos físicos” em todos os quatro elementos: terra, fogo (ou luz), água e ar (CAPRA, 2008: 239).

Duzentos anos mais tarde a natureza ondulatória da luz foi redescoberta por Christian Huygens, demonstrando as lacunas na descoberta pioneira de Leonardo da Vinci, simplesmente porque em sua época ainda não era possível compreender a representação matemática da onda e relacionar sua amplitude, frequência e outras características dos fenômenos ópticos, uma vez que tais conceitos só foram criados no século XVII, quando a teoria matemática das funções foi desenvolvida.

“Leonardo forneceu uma descrição correta de ondas transversais, nas quais a direção da transferência de energia (a propagação dos círculos) está em ângulos retos com relação à direção da vibração (o ‘tremor’), mas nunca considerou ondas longitudinais, nas quais as vibrações e a transferência de energia vão na mesma direção.” (CAPRA, 2008: 240)

Foi também no século XVII que os terremotos foram associados a ondas elásticas e que Marin Mersenne (primeira metade do século XVII) descreveu a natureza ondulatória do som, demonstrando que Leonardo da Vinci não havia percebido que as ondas sonoras são longitudinais.

“Percebeu que ondas em diferentes meios (ou ‘elementos’) viajam a diferentes velocidades, mas acreditava equivocadamente que a velocidade de onda é proporcional à força do choque que a produz.” (Ibidem)

Acertou, entretanto, que a velocidade da luz, embora veloz, não é infinita, que a velocidade do som é maior do que a das ondas elásticas da terra, mas que a luz move-se mais rápido que o som, e que de todas as velocidades, a da mente é a mais rápida, movendo-se ainda mais rápido que a luz (Cf. CAPRA, 2008: 240).

Sobre o som, suas descobertas não foram menos revolucionárias que as da natureza da luz, embora tenha se dedicado mais à anatomia do olho e à visão, que considerava “o melhor e mais nobre dos sentidos” (Ibidem: 254). Novamente guiado pelos sentidos, com seu empirismo certo deduziu corretamente, a partir de experimentos com sinos, tambores e outros instrumentos musicais, que o som só pode existir onde há movimento e, portanto, percussão do ar, que, por sua vez, só pode existir em função de um objeto ressonante. Tomou novamente como modelo os padrões ondulatórios formados na água e a semelhança que via entre água e ar, para concluir que a percussão inicial do som se propaga na forma de ondas circulares. Não estava ciente, contudo, que as ondas sonoras se movem longitudinalmente, “mas percebeu o fenômeno da ressonância, demonstrando-o com pequenos pedaços de palha, como havia demonstrado o movimento oblíquo das ondas de água.” (Ibidem: 242)

Se na sua época houvesse uma linguagem matemática apropriada, muito provavelmente as questões que Leonardo deixou em aberto (que alguns historiadores classificam como “erros” ou “falhas”), especialmente quanto à natureza ondulatória da luz e som, teriam sido resolvidas. De qualquer forma, embora não tenha chegado à conclusão correta quanto à amplitude (que determina a *intensidade* do som) e frequência (que determina a *altura* do som) da onda sonora, chegou muito perto, segundo Fritjof Capra (2008: 242), de “compreender a relação entre altura e frequência ao estudar o som feito por moscas e outros insetos.”

Besuntando as asas das moscas com mel de tal maneira que não estivessem inteiramente impossibilitadas de voar, observou que o som produzido pelo movimento das asas mudava de tom alto para baixo quanto mais suas asas estivessem impedidas de se movimentar (Cf. CAPRA, 2008: 243). De uma maneira poética concluiu que *as moscas têm a voz nas asas*, contrariando a crença da época de que produziam sons com a “boca”.

Seus estudos não se restringiram, entretanto, ao órgão em questão (olho ou ouvido), interessado em toda a complexidade da visão (mais do que da

audição), que vai muito além da luz e do olho, seguiu a trajetória dos sinais (sonoros e visuais) e das impressões sensorias pelos nervos até o cérebro. Assim compreendeu a propagação e percepção do som, “da percussão inicial e das ondas resultantes no ar à ressonância do tímpano” (Ibidem: 242); desenvolveu uma teoria neurológica da percepção visual a partir de Aristóteles e a idéia dos ventrículos como centros da percepção sensorial; e chegou à uma importante conclusão a respeito dos impulsos sensoriais: os impulsos sensoriais, ou nervosos, que viajam pelos nervos na forma de ondas, não são materiais, ou seja, são incorpóreos e invisíveis (chamou-os de “espirituais”), tais como a neurociência moderna os define.

“De acordo com a neurociência moderna, os impulsos nervosos são de natureza eletromagnética, frentes de ondas de íons movendo-se ao longo dos nervos – e, como Leonardo afirmou, invisíveis a olho nu.” (CAPRA, 2008: 253)

Contudo, sem o microscópio, a teoria do eletromagnetismo, a microbiologia e a bioquímica, era impossível para Leonardo avançar em sua teoria a respeito dos impulsos sensoriais.

Sua preferência pela visão nota-se pela ausência de descrição detalhada da anatomia do ouvido em seus manuscritos, como o fez com o olho, embora tenha retratado com clareza o canal auditivo em seus famosos desenhos de crânio em perspectiva. Se o fez, os manuscritos foram perdidos, mas o certo é que sabia da existência do tímpano e “reconheceu que sua percussão por ondas sonoras produz impulsos sensoriais no nervo auditivo” (Ibidem: 254). Também é certo, segundo Capra (2008: 254), que estudou a produção do som através da voz humana, indo da anatomia e fisiologia do aparelho vocal (“para compreender a formação da voz”), à fonética, teoria musical, funcionamento e formas dos instrumentos musicais (“usou com frequência os mecanismos de produção sonora em flautas e trompetes como modelos”).

Senhor de talentos múltiplos, foi também compositor, “compôs peças de música para as apresentações teatrais e outros espetáculos que produziu na corte”, mas nenhuma de suas partituras foi preservada (Ibidem: 255), e além de suas *máquinas de voar*, também projetou *máquinas sonoras*, a maioria, segundo Capra, “com projetos para melhorar instrumentos já existentes.”

“Esses projetos incluíam teclados para instrumentos de sopro, tambores afinados, flautas *glissando* (como apitos com uma haste móvel para controlar a altura do som), e uma *viola organista*, um tipo de órgão com timbre semelhante a um instrumento de corda.” (Ibidem: 255)

Para compreender a natureza do invisível, da dobra por trás da dobra sobre dobra, Leonardo da Vinci se “desdobrou” em vários e se projetou, ele próprio, em direção a um futuro ainda distante. Desdobrou a máquina-corpo, dobrou-a sobre a máquina-órgão, desdobrando o órgão para deixar à mostra outras tantas máquinas complexas que só mesmo o futuro poderia desvelar. Se *perceber é desdobrar*, como diz Deleuze (1991: 158), Leonardo desdobrou como ninguém porque foi preciso antes desdobrar-se para perceber-se a si mesmo. Tal como em um de seus experimentos acústicos, no qual descobriu o fenômeno de *linhas nodais de pó ou areia em placas em vibração*⁸¹ (redescoberto, ou ainda, *desdobrado* em 1787 pelo físico alemão Ernst Chladni), apreendeu o invisível através da “poeira”, que antes de cair o deixou um momento à mostra. Percebeu entre a dobra das coisas, através da poeira levantada pela oscilação da *linha de devir* que passava desdobrando-se em *poeira de criação*.

Com Leonardo da Vinci a poeira torna-se acontecimento e a linha segue seu fluxo, dobrando-se, desdobrando-se, oscilando, perturbando, e o que resulta daí são projecteis que se desdobram ou permanecem dobrados por debaixo da poeira até que uma nova perturbação os torne “visíveis”.

Ao desdobrar todas as camadas do vivo, as que via e as que apenas sentia, desenvolveu uma *ciência do invisível*, tendo a intuição (e a *sperienza*) como método, onde na falta de teorias e aparatos usou a própria máquina-cérebro para prever (e criar) possibilidades do (e para) corpo-máquina, dentro e fora dele. Com Leonardo o *design=projectil* ganha força e o que era apenas um *desejo de “voar”* torna-se *design desejante*, cujo fluxo dispara em direção a um futuro, onde suas máquinas voam, suas “asas” cantam, e seus desejos produzem “realidade”.

4.5. Pulso, logo existo

No futuro, o que era invisível torna-se visível, ampliado, amplificado. O corpo é “virado do avesso”, e suas dobras mais íntimas, perscrutadas. Das dobras do cérebro às dobras das células, tudo se torna visível (e audível) no corpo-máquina. E quanto mais se desdobra, mais se descobrem dobras por debaixo de dobras.

A nanotecnologia, desdobra de tantas dobras da ciência, com a qual é possível ver e tocar átomos e moléculas, mira seus projecteis em direção ao invisível.

vel, a dobra por trás da dobra, mas desta vez cercada por máquinas, bem diferente do tempo em que uma mente brilhante e “a capacidade de olhar através do tempo em direção à eternidade” (como diria Flusser, 2007: 188) eram as máquinas de que se dispunha. Com ela, os inaudíveis do invisível tornam-se audíveis tanto quanto visíveis. Ouvir o corpo ultrapassa as batidas do coração, indo além do que previa John Cage. Torna-se possível ouvir as células tanto quanto foi possível ouvir o grave e o agudo da máquina-corpo na câmara anecóica, assim descobriu o nanocientista James Gimzewski⁸², do CNSI (*California NanoSystems Institute*) e professor da UCLA (*University of California, Los Angeles*). Com Gimzewski, células tornam-se acontecimento.

“Há concerto esta noite. É o acontecimento. Vibrações sonoras estendem-se, movimentos periódicos percorrem o extenso com seus harmônicos ou submúltiplos.” (DELEUZE, 1991: 138)

Gimzewski descobriu em 2002 que células vivas geram sons de alta frequência, um tipo de “música” que pode ser ouvida. Chamou de *sonocytology* esta nova ciência, já que a citologia é o ramo da biologia que estuda as células.

Seu raciocínio partiu de um encontro com o cientista Carlo Ventura, que na época pesquisava anormalidades no coração de crianças através de células-tronco do miocárdio e tentava determinar quais aberrações genéticas eram responsáveis por doenças pulmonares (WERTHEIM, 2003). Esse encontro despertou em Gimzewski o interesse pelas células e o raciocínio simples: qualquer objeto ou superfície que vibra gera pressão no ar ao redor e, portanto, emite som, se as células vibram, logo devem produzir algum tipo de ruído. Esta descoberta abre um importante caminho para diagnosticar doenças, pois se pudermos decifrar o som microscópico das células, poderemos ouvir a diferença entre células saudáveis e células doentes. A “música” das células “codifica potencialmente uma linguagem escondida de saúde e doença.” (WERTHEIM, 2003)

Não conseguiu pesquisar células de mamíferos na época, mas comprovou sua teoria usando células de levedura, registrando todas as fases do seu ciclo de crescimento, com o objetivo de criar um mapa sonoro da vida das células. Através de um *microscópio de força atômica* (AFM)⁸³, Gimzewski mediu as vibrações da membrana da célula e em seguida amplificou o som de tal maneira que pudesse ser ouvido por um ouvido humano. Descobriu que uma célula de levedura produz cerca de 1000 vibrações por segundo, que o som de células vivas produz um apito muito semelhante ao “canto das baleias” e que

células mortas também “cantam”, que seu “canto” soa monótono, como um rádio estático, demonstrando que no limite da vida a “música” é a única coisa que resiste à morte.

“De onde vêm essas mágicas de fascinação? O encantamento vem do canto. O que pode a orelha contra os olhos, o que pode o som contra visão, a audição contra o olhar?” (SERRES, 2001: 41)

Para Gimzewski, o *microscópio de força atômica* (AFM), ferramenta com a qual os sons da célula são extraídos, pode ser considerado como um novo tipo de instrumento musical, máquina desejante que torna o invisível visível ao mesmo tempo em que muda nossa relação com o silêncio, tornando audível a sonoridade muda da máquina-célula. Ao contrário de microscópios que usam imagens ópticas, o AFM “toca” a célula com a sua pequena ponta, e “sente” as oscilações que “povoam” a membrana de uma célula. Estes sinais elétricos podem então ser amplificados e distribuídos por alto-falantes, e uma nova música surge: a *música do “invisível”*.

Assim nasceu *Blue morph*⁸⁴, uma instalação interativa que usa imagens e sons em nanoescala derivados da metamorfose de uma lagarta em borboleta, realizada juntamente com a artista Victoria Vesna, a partir de sua descoberta sobre a *música do silêncio*. Em *Blue morph*, mesmo amplificados, os sons da metamorfose são sutis e silenciosos, tanto quanto as imagens da transformação celular, que acontece em picos repentinos. As oito bombas ou “corações”, que permanecem pulsando constantemente em todas as mudanças celulares, mantêm o ritmo da metamorfose.

Diferentemente de outras instalações interativas onde som e imagem se casam, em *Blue morph* o silêncio e a desaceleração do sujeito são os elementos com os quais a obra ressoa, sem os quais ela só existiria na solidão da metamorfose. “A obra emerge em som e padrão quando o espectador está tranquilo e em silêncio.”⁸⁵ Como diria Jean-Do: “é preciso muita atenção e até certo recolhimento, pois o seu adejar é quase imperceptível. Uma respiração mais forte basta para abafá-las” (BAUBY, 1997: 105). Gimzewski e Vesna propõem a interatividade com o silêncio e a tranquilidade, para que possamos entrar em contato com a magia da mudança contínua no espaço vazio da nano.

“Do futuro chegam ventos com misteriosas batidas de asa; e para ouvidos finos há boa notícia.” (NIETZSCHE, 2000: 218). De fato, as borboletas nos dão ouvidos.⁸⁶

¹ Whitehead desenvolveu uma *filosofia do organismo*, que (grosso modo) é o inverso da filosofia de Kant: enquanto em Kant (*Crítica da Razão Pura*) o dado subjetivo passa pela aparência de um mundo objetivo, na filosofia do organismo o dado objetivo passa pela satisfação subjetiva (WHITEHEAD, 1979: 88). “Para Kant, o mundo emerge do sujeito; para a filosofia do organismo, o sujeito emerge do mundo – um *superject* ao invés de um *subject*” (Ibidem). Desta forma, Whitehead lança a idéia de um “*superjetivo*” ao invés de uma “*subjetivo*”. Uma, quem sabe, subjetividade exposta, arrancada do “(sub)mundo” interior e projetada para uma exterioridade “(super)exposta”: uma *superjectividade*. É pela *superjectividade* que as necessidades mais profundas do criador se desdobram em obras não menos de resistência do que de arte. “Projetar” as necessidades é um ato de coragem e de resistência, é por isso que um criador não trabalha pelo prazer, “um criador só faz aquilo de que tem absoluta necessidade”, e é por isso que “a arte é a única coisa que resiste à morte”. (DELEUZE, 1999)

² O *objeto*, em Whitehead, significa uma *entidade com potência para ser um componente da sensação*, e o *sujeito*, uma *entidade constituída pelo processo de sensação*. “O *feeler* é a unidade emergente de suas próprias sensações; e sensações são os detalhes do processo intermediário entre esta unidade e seus muitos dados. Os dados são potenciais de sensação; ou seja, são objetos.” (WHITEHEAD, 1979: 88)

³ Palestra *Heterônimos em Pessoa*, proferida na PUCSP (material não publicado). São Paulo, 1997.

⁴ Numa frase o sujeito é aquele responsável por realizar ou sofrer uma ação ou estado. Aqui ele assume tanto o caráter de um indivíduo como também a posição de um objeto quando é este que sofre a “ação”, ou seja, quando é este que é afetado, não necessariamente por um (outro) sujeito (indivíduo) que interage (relaciona-se) com ele, mas por outros objetos.

⁵ “É o que Bergson mostra: a imagem é luminosa ou visível nela mesma, ela só precisa de uma ‘tela negra’ que a impeça de se mover em todos os sentidos com as outras imagens, que impeça a luz de se difundir, de se propagar em todas as direções, que reflita e refrate a luz.” (DELEUZE, 1992: 72)

⁶ Na verdade, a matéria sempre existe, mas nesse caso falamos de uma matéria não-formada, matéria-fluxo, energia.

⁷ “(...) finalidade ou objetivo não são aspectos da organização de qualquer máquina (alo ou autopoietica). Tais noções (...) pertencem ao domínio das descrições e, quando são aplicadas a uma máquina ou qualquer sistema exterior a nós, expressam que estamos considerando-as dentro de um contexto mais amplo. Em geral, o observador dá algum uso à máquina, mental ou concreto, determinando assim o conjunto de circunstâncias na qual ela opera. (...) a noção de função surge quando o observador descreve os componentes de uma máquina ou de um sistema referindo-os a uma unidade mais ampla – que pode ser a máquina em sua totalidade ou parte dela – cujos estados constituem o objetivo que levará às mudanças nos componentes. (...) não importa quão direto seja o nexo causal entre a troca de estado dos componentes e a totalidade do estado do sistema a que dão origem com suas transformações; a conotação do desenho a que alude a noção de função é estabelecida pelo observador e não pertence ao domínio da máquina mesma.” (MATURANA e VARELA, 1997: 78)

⁸ Uma *máquina autopoietica* se define pelas relações de produção continuamente regeradas pelos componentes que elas produzem, de tal forma que constituam uma unidade, “e isto é possível somente na medida que os componentes que elas produzem se concatenam e especificam uma unidade no espaço físico.” (MATURANA e VARELA, 1997: 71)

⁹ As *máquinas alopoiéticas* estão subordinadas à produção de um produto diferente delas, diferentemente das *autopoiéticas* que são autônomas e “subordinam todas as suas mudanças à conservação de sua própria organização”. Além disso, sua identidade depende de um observador uma vez que o produto que produzem é algo diferente de sua organização e não a própria organização, como no caso das máquinas *autopoiéticas*. (MATURANA e VARELA, 1997: 73)

¹⁰ “No entanto, por muitos anos a auto-referência recebeu uma atenção marginal e bem negativa (...). Juntamente com a procura de um fundamento mais claro para a circularidade se fez claro que a noção de *autopoiese* é um caso particular de uma classe ou família de organizações com características próprias. O que possuem em comum é que todas elas dão ao sistema em questão uma dimensão autônoma.” (Francisco Varela, in prefácio à segunda edição: *De máquinas e seres vivos*, Porto Alegre: Artes Médicas, 1997, p. 55)

¹¹ “A máquina depende sempre de elementos exteriores para poder existir como tal. Implica uma complementaridade não apenas com o homem que a fabrica, a faz funcionar ou a destrói, mas ela própria está em relação de alteridade com outras máquinas atuais ou virtuais, enunciação “não-humana”, diagrama proto-subjetivo.” (GUATTARI, 1992: 49-50)

¹² Nota-se que a pré-formação sugerida aqui, através de Gilles Deleuze, não segue um sentido “teológico” como também não se opõe à epigênese uma vez que, como o próprio Deleuze (1991: 25) coloca, “ambas as concepções têm em comum conceber o organismo como dobra, dobradura ou dobragem originais (e jamais a biologia renunciará a uma determinação do vivente, como é testemunhado pelo dobramento fundamental da proteína globular)”. Mas há entre essas duas concepções, uma diferença de dobra: “para a epigênese, a dobra orgânica produz-se, abre-se ou acrescenta-se a partir de uma superfície relativamente estável ou unida (...), ao passo que para o pré-formismo uma dobra orgânica deriva sempre de um outra dobra (...).” (Ibidem). Na epigênese a dobra é diferenciação de um indiferenciado, na pré-formação, é a diferença que se diferencia: “uma dobra de dois, entre-dois”. Trata-se aqui de uma pré-formação virtual ou potencial.

¹³ “Em suma, então: o que é uma dobra? Um embrião de forma. E o que é um embrião senão um conjunto de dobras?” (SERRES, 1994: 46)

¹⁴ “Os desdobramentos sólidos da ‘geografia natural’ remetem, inicialmente, à ação do fogo e, depois, à ação das águas e dos ventos sobre a terra, um sistema de interações complexas; e os filões das minas são semelhantes às curvaturas das cônicas, terminando algumas vezes em círculo ou em elipse, prolongando-se outras vezes em hipérbole ou parábola.” (DELEUZE, 1991: 18)

¹⁵ “A produção como processo excede todas as categorias ideais e forma um ciclo que se refere ao desejo enquanto princípio imanente.” (DELEUZE e GUATTARI, 1976: 19)

¹⁶ Famosa frase de Paul Valéry.

¹⁷ Resumindo: tenho um corpo que é atravessado por fluxos que o compõem e o definem como corpo. O movimento de fluir provoca perturbações, que disparam afectos e desencadeiam relações. Estas relações se definem como bons ou maus encontros dependendo dos

afectos que são disparados. O bom e o mau se define aqui segundo um conceito espinosista: como potência, que aumenta ou diminui conforme as relações que se produzem. Afectos tristes = maus encontros; afectos alegres = bons encontros. Trata-se de uma matemática muito simples criada por Espinosa: bons encontros são os que aumentam nossa potência de agir; maus encontros são os que diminuem essa potência. Tudo se define pelas ações e paixões do corpo. Fluxos intensos que provocam uma ação efetiva do corpo ou o mantém preso às paixões.

¹⁸ Na nossa matemática dos afectos, a alegria e o amor, afectos que expressam o equilíbrio, a potência zero, o vazio criativo, são a resultante das duas velocidades do projectil/afecto (velocidade inicial, que decresce até atingir um valor mínimo no topo da trajetória e aumenta quando desce até atingir o alvo). As duas velocidades de um determinado afecto (projectil) alegre se ajustam ao afetar um corpo e produzem como resultante outros afectos como a alegria e o amor. Antes, porém de se cristalizarem, entre uma velocidade e outra, a sensação desdobra-se, suspende-se e, por fim, conserva-se nesses afectos alegres, que aumentam a potência de agir do corpo. A sensação está dobrada nos afectos e por isso os antecede ao atingir o “alvo”. A duração da afecção no corpo vai depender de duas variáveis: a potência/intensidade da projecção e o poder de ser afetado. Mas sempre se é afetado, em menor ou maior grau, por um afecto alegre ou triste, mesmo quando o corpo é apenas atravessado por um projectil. Há tantos projecteis (afectos) quanto corpos e cada corpo tem sua potência de projecção.

¹⁹ Peter Pál Pelbart, *Elementos para uma cartografia da grupalidade*, Disponível em:

< <http://www.itaucultural.org.br/proximoato/textosmenu.html> >

²⁰ Na melancolia, ao contrário da alegria e do amor, não há ajuste de velocidade para se atingir o ponto zero, pois a potência de projecção do projectil é praticamente nula, embora exista.

²¹ Diante de tantos eletrochoques que Artaud tomou ao longo da vida, era impossível não notar a presença dos órgãos, que gritavam dentro do seu corpo sofrido. “Porque metam-me se lhes apraz num colete-de-forças mas não há nada mais inútil do que um órgão” (*Para acabar de vez com o juízo de deus*, 22-29 de Novembro de 1947, Gravação de programa de rádio)

²² “Quando lhe conseguirmos um *corpo sem órgãos*, tê-lo-emos libertado de todos os seus automatismos e restituído à sua verdadeira liberdade” (Ibidem)

²³ “Até mesmo o desenvolvimento de uma forma, o fluxo de desenvolvimento de uma forma depende dessas relações, e não o inverso.” (DELEUZE, 2002: 128)

²⁴ pli = do francês *dobra*

²⁵ “Carregando-se na força do tempo, até um tal ponto de dor que ela já não possa manter-se em si própria e se liberte para o exterior e se mantenha suspensa, exterior a qualquer noção, ela morre; (...)” (ARTAUD, 2007: 137)

²⁶ O embrião possui três camadas a partir das quais todos os órgãos se desenvolvem: *ectoderma*, a partir do qual os órgãos sensores e o sistema nervoso irá se desenvolver; o *mesoderma*, a partir do qual surgirão os sistemas circulatório, esquelético e muscular; e o *endoderma*, a partir do qual os sistemas digestivos e alguns sistemas glandulares se desenvolverão.

27 Dobrar não é o oposto de desdobrar, “trata-se de tender-distender, contrair-dilatar, comprimir-explodir, envolver-desenvolver, involuir-evoluir” (DELEUZE, 1991: 20,22)

28 “Mas a pele também provê nosso contato com o mundo; na verdade, a pele é o maior órgão sensorial que possuímos.” (BEAR et al, 2006: 397)

29 “A ciência da matéria tem como modelo o origami, diria o filósofo japonês, ou a arte de dobrar o papel” (DELEUZE, 1991: 18)

30 Destaque na *Greener Gadgets Design Competition*, Nova York, Fev/2008. Cf.

<<http://www.core77.com/competitions/GreenerGadgets/notables.asp> >

31 Cf. < <http://www.core77.com/competitions/GreenerGadgets/projects/4673/> >

32 Cf. < <http://www.design.philips.com/probes/projects/tattoo/index.page> >

33 “A pele com pêlos e a glaba [pele sem pêlos] possui uma variedade de receptores sensoriais nas camadas da derme e da epiderme. Cada receptor tem um axônio, e, com exceção das terminações nervosas livres, todas elas estão associadas a tecidos não-neurais.” O *corpúsculo de Pacini* “é o receptor maior e mais bem estudado, situa-se profundamente na derme e chega a ter 2 mm de comprimento, com quase 1 mm de diâmetro. Os *corpúsculos de Ruffini*, encontrados tanto na pele com pêlos quanto na glaba, são levemente menores que os de Pacini. Os *corpúsculos de Meissner*, com aproximadamente um décimo do tamanho dos corpúsculos de Pacini, estão nas saliências da pele glaba (como nas partes mais altas de suas impressões digitais, por exemplo).” (BEAR et al, 2006: 398)

34 “As diferentes sensibilidades mecânicas dos mecanorreceptores [receptores sensoriais] medeiam sensações distintas. Os corpúsculos de Pacini são mais sensíveis a vibrações em torno de 200 ou 300 Hz, enquanto que os de Meissner respondem melhor em aproximadamente 50 Hz. Coloque a mão contra um alto-falante ouvindo alto sua música favorita; você ‘sente’ a música basicamente com seus corpúsculos de Pacini. Se você deslizar a ponta de seus dedos contra a tela áspera que cobre o alto-falante, cada ponto da pele será estimulada em frequência ao redor do ótimo para ativar os corpúsculos de Meissner. Você perceberá isso como uma sensação de textura grosseira. A estimulação de frequências ainda mais baixas pode ativar os corpúsculos de Ruffini e os corpúsculos de Meissner, produzindo uma sensação de palpação”. (BEAR et al, 2006: 400)

35 *Fingersight* está sendo desenvolvido por um grupo de pesquisadores do Departamento de Bioengenharia da Universidade de Petesburgo, Instituto de Robótica e Departamento de Psicologia, da Universidade Carnegie Mellon.

36 George Stetten et. al. *Fingersight: Fingertip Visual Haptic Sensing and Control*. In: HAVE 2007 – IEEE International Workshop on Haptic Audio Visual Environments and their Applications. Ottawa – Canada, 12-14 October 2007.

37 Seriado de grande sucesso da TV americana que estreou no Brasil em 1965.

38 Cf. < <http://www.idades.org/> >

39 Cf. FILE Arquivo < <http://www.file.org.br/> >

40 Cf. < <http://notime.arts.ucla.edu/zerowave/> >

41 Série animada de televisão produzida pela Hanna-Barbera de 1962 a 1963.

⁴² *Kinesthesia* ou *kinaesthesia* é frequentemente utilizado em vez de *kinesthesis*. Em português: *cinestesia* (não confundir com *sinestesia*, do grego: *syn*=união + *aesthesis*=sensação).

⁴³ Cf. < <http://www.answers.com/> >

⁴⁴ “Um método de detecção de erros em que a força exercida sobre o efetuador é detectada e alimentada de volta para o controle, normalmente por mecânica, hidráulica, elétrica ou transdutores.” Cf. < <http://www.answers.com/> >

⁴⁵ *Mixed reality* ou *augmented reality* ou ainda *augmented virtuality* refere-se à fusão dos mundos virtual e real para produzir novos ambientes e novas visualizações, onde objectos reais e digitais coexistem e interagem em tempo real. Uma mistura de realidade, realidade aumentada, virtualidade aumentada e realidade virtual.

⁴⁶ Cf. Yang, U., Jan, Y. and Kim, G.J., *Designing a Vibro-Tactile Wear for Close Range Interaction for VR-based Motion Training*, In: Proceedings of ICAT 2002, 2002, pp. 4-6.

⁴⁷ Cf. < <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/> >

⁴⁸ A nanotecnologia (associada a diversas áreas como medicina, eletrônica, ciência da computação, física, química, biologia e engenharia dos materiais) baseia-se na produção de estruturas e novos materiais (semicondutores, nanocompósitos, biomateriais, chips, entre outros) a partir dos átomos (escala nano ou atômica).

⁴⁹ Cf. < http://www.temple.edu/ispr/examples/ex01_12_14.html >

⁵⁰ Pesquisas mostraram que, se cronometrado corretamente, a escuta de *dois* sons enquanto vemos *um* flash pode nos dar a ilusão de estar vendo dois flashes ao invés de apenas um. A atividade da área visual do cérebro é quase a mesma se vemos dois flashes ou apenas um com a ilusão de um segundo devido ao sinal sonoro.

⁵¹ O cérebro de alguns voluntários, que usavam uma venda nos olhos ao tocar superfícies de rolamento com o cume levantado, foram escaneados (através do *Positron Emission Tomography*, também conhecido como PET scan) enquanto tocavam essas superfícies. Foi pedido aos voluntários que descobrissem a direção do cume. Verificou-se que o córtex visual tornou-se mais ativo quando os voluntários corriam os dedos ao longo do cume. Cf. < http://www.temple.edu/ispr/examples/ex01_12_14.html >

⁵² Gilles Deleuze e Félix Guattari, *Mil Platôs v. 5*, 1997, p. 79

⁵³ *O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

⁵⁴ *L'Abécédaire de Gilles Deleuze, avec Claire Parnet*, Direção: Pierre-André Boutang, Paris: Vidéo Editions Montparnasse, 1996.

⁵⁵ “(...) vocês nunca desejam alguém ou algo, desejam sempre um conjunto. Não é complicado. Nossa questão era: qual é a natureza das relações entre elementos para que haja desejo, para que eles se tornem desejáveis? Quero dizer, não desejo uma mulher, tenho vergonha de dizer uma coisa dessas. Proust disse, e é bonito em Proust: não desejo uma mulher, desejo também uma paisagem envolta nessa mulher, paisagem que posso não conhecer, que pressinto e enquanto não tiver desenrolado a paisagem que a envolve, não ficarei contente, ou seja, meu desejo não terminará, ficará insatisfeito. Aqui considero um conjunto com dois termos, mulher, paisagem, mas é algo bem diferente. Quando uma mulher diz: desejo um vestido,

desejo tal vestido, tal *chemisier*, é evidente que não deseja tal vestido em abstrato. Ela o deseja em um contexto de vida dela, que ela vai organizar o desejo em relação não apenas com uma paisagem, mas com pessoas que são suas amigas, ou que não são suas amigas, com sua profissão, etc. Nunca desejo algo sozinho, desejo bem mais, também não desejo um conjunto, desejo em um conjunto.” (Ibidem)

⁵⁶ Conceito criado pelo compositor francês François Bayle.

⁵⁷ Arte e guerra, assim como amor e ódio, são vetores de um mesmo fluxo, forças contrárias que se ajustam no instante zero.

⁵⁸ Segundo John Markoff, em matéria divulgada na agência de notícias *Uol* no dia 13/08/08, *ataque no ciberespaço precedeu invasão russa à Geórgia*, o qual ocorreu no dia 10/08/08: “Semanas antes das bombas físicas começarem a cair sobre a Geórgia, um pesquisador de segurança na suburbana Massachusetts assistia um ataque contra o país no ciberespaço. Jose Nazario, da *Arbor Networks*, em Lexington, notou um fluxo de dados direcionado aos sites do governo georgiano, contendo a mensagem: conquiste + amor + na + Rússia (no original: win + love + in + Rusia). Outros especialistas de Internet nos Estados Unidos disseram que os ataques contra a infra-estrutura de Internet da Geórgia tiveram início já em 20 de julho, com barragens coordenadas de milhões de pedidos -conhecido como ataque distribuído de negação de serviço, ou DDoS- que sobrecarregou certos servidores georgianos. (...) Na verdade, o ataque de julho pode ter sido um ensaio para uma *ciberguerra* plena assim que os disparos comesçassem entre a Geórgia e a Rússia. Segundo especialistas técnicos em Internet, foi a primeira vez que um *ciberataque* coincidiu com uma guerra real. Mas provavelmente não será a última, disse Bill Woodcock, o diretor de pesquisa da *Packet Clearing House*, uma organização sem fins lucrativos que monitora o tráfego na Internet. Ele disse que os ciberataques são tão baratos e fáceis de organizar, com poucas impressões digitais, que quase certamente permanecerão uma característica das guerras modernas.(...) Os ataques de negação de serviço, que visam impedir o acesso a um site de Internet, começaram em 2001 e foram aperfeiçoados em termos de poder e sofisticação desde então. Eles costumam ser realizados por centenas ou milhares de computadores pessoais infectados, tornando difícil ou impossível determinar quem está por trás de um ataque em particular.(...)”

⁵⁹ A internet (e seu *ciberespaço*), que lançou um novo conceito de distância e presença, nasceu como território militar, fundada pelo *Departamento de Defesa dos Estados Unidos (DOD)*.

⁶⁰ O corpo-a-corpo passou a uma outra ordem, onde as forças não são medidas pela potência física do corpo, mas pela potência da inteligência do corpo.

⁶¹ Os pontos definem o espaço, as linhas, ou “pontos elásticos”, definem o tempo.

⁶² velocidade horizontal uniforme e velocidade vertical uniformemente acelerada

⁶³ o instante do disparo e o momento em que o projectil atinge o “alvo”

⁶⁴ “*O fleet in being* é a presença permanente em mar de uma frota invisível, que pode golpear o adversário em qualquer lugar e a qualquer momento (...). Não se trata mais da travessia de um continente, de um oceano, de ir de uma cidade a outra, de uma margem a outra, o *fleet in being* inventa a noção de um deslocamento que não teria destinação no espaço e no tempo.

(...) O submarino estratégico não tem necessidade de ir a lugar algum, ele contenta-se, ao ocupar o mar, em permanecer invisível (...).”(VIRILIO, apud DELEUZE e GUATTARI, 1997: 62)

⁶⁵ Cf. Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997). “Acerca do ritornelo”. In: *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia v4*. São Paulo: Editora 34.

⁶⁶ “Uma criança no escuro, tomada de medo, tranquiliza-se cantarolando. Ela anda, ela pára, ao sabor de sua canção (...). Pode acontecer que a criança salte ao mesmo tempo que canta, ela acelera ou diminui seu passo; mas a própria canção já é um salto: a canção salta do caos a um começo de ordem no caos, ela arrisca também deslocar-se a cada instante. Há sempre uma sonoridade no fio de Ariadne. Ou no canto de Orfeu.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 116)

⁶⁷ Jean-Dominique Bauby (1952-1997), jornalista francês, redator-chefe da revista *ELLE*, sofreu aos 43 anos um acidente vascular cerebral que o mergulhou em coma profundo. Ao sair do coma percebeu-se prisioneiro do próprio corpo, “náufrago da solidão”, ao ser diagnosticada a *síndrome locked-in*, que o manteve com o corpo totalmente paralisado. Além da imaginação e da memória (que não fora afetada), seu único vínculo com o mundo, com os outros e com a vida passou a ser “os batimentos de sua pálpebra esquerda”, com os quais se comunicava, através de um alfabeto desenvolvido por sua ortofonista (profissional de saúde responsável pela reeducação verbal de pacientes - a *logopedia* - aplicando métodos destinados a corrigir os defeitos da pronúncia e da elocução). Como descreve Bauby (1997: 24) em livro que heroicamente *escreveu com o olho esquerdo*: “o sistema é bem rudimentar. Meu interlocutor desfia diante de mim o alfabeto versão ESA... até que, com uma piscada, eu o detenha na letra que é preciso anotar. Aí recomeça a mesma manobra para as letras seguintes e, não havendo erro, depressinha conseguimos uma palavra inteira, depois segmentos de frases mais ou menos inteligíveis”, até páginas inteiras que agora compõem poeticamente os *cadernos de viagem imóvel* de Bauby. Neste alfabeto a ordem das letras segue uma outra lógica baseada, segundo Jean-Do (como Jean-Dominique Bauby era chamado), em “cálculos inteligentes”, cujo objetivo era facilitar a comunicação entre ele e todos os que quisessem se comunicar diretamente com ele. “Mais que um alfabeto é um *hitparade* em que cada letra é classificada em função de sua frequência na língua francesa. Assim, o E vai caracolando na frente, e o W enganchado atrás para não ser largado pelo pelotão. O B bronqueia porque ficou perto do V, com o qual é sempre confundido. O orgulhoso J se espanta por estar tão longe, ele que começa tantas frases (...)” (BAUBY, 1997: 23). Como Antonin Artaud, Jean-Dominique Bauby, preso dentro de um corpo que já não lhe pertence senão para fazê-lo sofrer (Ibid.: 12), faz de seu “eterno escafandro” (do qual nunca irá sair senão como borboleta) um *corpo sem órgãos*. Ali, no corpo pleno sem órgãos, Jean-Do atravessou desertos, patinou no gelo, escorregou por entre as pétalas das flores confundindo-se com as borboletas, com as quais compôs sua *geografia imaginária*, através de seu “inesgotável reservatório de sensações” (Ibid.: 40). A história de Bauby foi brilhantemente contada em 2007 por Julian Schnabel, no filme *Le Scaphandre et le Papillon* (*O Escafandro e a Borboleta*).

⁶⁸ Pele, tanto no sentido estrito quanto no sentido figurado.

⁶⁹ Partícula elementar é uma partícula da qual outras partículas maiores são compostas. Os átomos, por exemplo, são feitos de partículas menores conhecidas como *elétrons*, *prótons* e *nêutrons*. Os prótons e nêutrons, por sua vez, são compostos de partículas mais elementares conhecidas como *quarks*.

⁷⁰ Para Maturana e Varela o vivo pressupõe *algo em comum* entre eles, o que chamam de *organização autopoietica*. Aqui incluímos entre os “vivos” tudo o que é capaz de afectar e ser afectado.

⁷¹ Exposto em Agosto/ 2007 no FILE - Festival Internacional de Linguagens Eletrônicas / São Paulo

⁷² Cf. <http://mtg.upf.edu/reactable>

⁷³ Cf. Sergi Jordà et. al (2005). *The reacTable: A Tangible Tabletop Musical Instrument and Collaborative Workbench*. Proceedings of the International Computer Music Conference (ICMC2005), Barcelona (Spain). Available at: <http://reactable.iua.upf.edu/?publications>

⁷⁴ Neste concerto, os *performers* interagem simultaneamente, cada qual com sua mesa correspondente, no seu espaço geográfico. As duas *reacTables* estavam conectadas através da internet, o que permite o partilhando do mesmo espaço virtual. Quando duas ou mais *reacTables* estão conectadas através da internet, os *performers* podem mover apenas os objetos na sua mesa correspondente, mas esses movimentos podem modificar as conexões da outra mesa, “criando interações entre os objetos deslocados, de forma que um filtro em Barcelona, pode processar a saída de um gerador, em Berlim” (JORDÀ, 2005: 424), por exemplo.

⁷⁵ Leonardo da Vinci, *Estudos Anatômicos*, fólio 148 v. (Cf. CAPRA, 2008: 242)

⁷⁶ “Quando testemunhou a peste em Milão, pouco depois de sua chegada na cidade em 1482, percebeu que seus efeitos devastadores eram devidos largamente às condições sanitárias aterradoras. De modo típico, reagiu com uma proposta de reconstrução da cidade de modo a prover habitação decente para pessoas e abrigos para animais, e permitir que as ruas fossem limpas regularmente com a utilização de jatos d’água. ‘É necessário um rio de fluxo rápido para evitar o ar pútrido produzido pela estagnação’, Leonardo raciocinou, ‘e isso será útil também para limpar a cidade regularmente quando se lhe abrirem as comportas’. O projeto de Leonardo da cidade ideal era muito radical para a época. Ele sugeriu dividir a população em dez distritos ao longo do rio, cada um com aproximadamente 30 mil habitantes. Dessa maneira, escreveu, ‘você dispersará tão grande aglomeração de pessoas, amontoadas como um rebanho de bodes, um nas costas do outro, que encham cada canto com seu fedor e lançam as sementes da pestilenta morte. Em cada distrito, haveria dois níveis – um superior para pedestres e um inferior para veículos – com escadas conectando-os. O nível superior teria passagens em arcadas e belas casas com jardins dispostos em terraços. No nível inferior, haveria lojas e áreas de armazenamento para mercadorias, bem como ruas e canais para entrega de mercadorias com carrinhos e barcos. Além disso, o projeto de Leonardo incluía canais subterrâneos para levar embora o esgoto e as ‘substâncias fétidas’” (CAPRA, 2008: 79)

⁷⁷ Dois anos antes da morte de Leonardo, houve uma possibilidade de colocar em prática um outro projeto (também ousado) de urbanismo, a pedido do rei da França, para a nova capital

e residência real, mas a peste dizimou a força de trabalho e por esta razão o projeto, que já havia efetivamente iniciado, foi abandonado.

⁷⁸ Somente 112 anos depois de Leonardo é que esta abordagem empírica rigorosa retornou, com Galileu Galilei, considerado o “pai da ciência moderna”, mérito que deveria ter sido atribuído a Leonardo da Vinci, o primeiro e único a usar essa abordagem científica em sua época. (Cf. CAPRA, 2008: 176)

⁷⁹ Primeiro caderno de notas de Leonardo da Vinci: *Codex Trivulzianus* (Cf. CAPRA, 2008: 175)

⁸⁰ *Tratado de pintura* (Cf. CAPRA, 2008: 175)

⁸¹ “Uma das descobertas mais impressionantes de Leonardo no campo da acústica foi sua observação de que, “se você bater de leve em uma tábua coberta de pó, esse pó se juntará em diversos montículos”. Tendo realçado a vibração das cordas de um alaúde ao colocar pequenos pedaços de palha nelas, ele então conclui corretamente que a poeira estava voando das partes em vibração da tábua e se despositando nos nodos, isto é, nas áreas que não estão vibrando. Não se contentou com essa observação e prosseguiu batendo de leve cuidadosamente na superfície vibrante enquanto observava os movimentos sutis dos montículos de pó. Ao lado de um esboço que representava um montículo tal como uma pirâmide, registrou suas observações.” Os montes sempre jogarão esse pó para baixo dos topos de suas pirâmides para sua base”, escreveu. “Daí, reentrará por debaixo, ascenderá pelo centro, cairá novamente do topo daquele montículo. E assim o pó circulará de novo e de novo (...) enquanto a percussão continuar.” (CAPRA, 2008: 243)

⁸² Cf. < <http://www.chem.ucla.edu/dept/Faculty/gimzewski/> >

⁸³ *Microscópio de força atômica* (AFM) é uma poderosa técnica utilizada para investigar uma ampla gama de propriedades em escala nanométrica, incluindo amostras em topografia e mecânica.

⁸⁴ Cf. <<http://artsci.ucla.edu/BlueMorph/>>

⁸⁵ Cf. <<http://artsci.ucla.edu/BlueMorph/>>

⁸⁶ Parafraseando Jean-Dominique Bauby: “Aliás, é espantoso. Minha audição não melhora, mas eu ouço cada vez mais. De fato, as borboletas devem dar-me ouvidos.” (BAUBY, 1997: 105)



[conclusão]

The image is an abstract line drawing on a white background. It features several intersecting lines that create various geometric shapes, including rectangles and triangles. A central figure, possibly a stylized human or animal, is depicted with multiple parallel lines suggesting movement or a specific pose. The overall composition is minimalist and geometric.

“Sempre se está no meio do caminho, no meio de alguma coisa” (PARNET, 1998: 38). Nunca se está no passado ou no futuro senão na memória e virtualidades (ainda) não manifestas. O que conta em um caminho são os devires que passam sempre pelo meio. Devir-presente.

Vivemos nove meses na “caixa vibrante uterina”, da qual fomos arrancados, e acreditamos por isso que ali foi nosso começo, mas já havíamos sido peixes em outra ocasião. “Nadamos” por terras e mares arrastando conosco a linha de devir. Voamos entre as aves projetando a linha para o alto, lá onde o céu é o “limite”. Desenhamos uma cartografia no percurso de nosso *phylum* evolutivo sempre acompanhados pela música, mesmo quando ainda dobrada no som.

Estamos sempre no meio, no meio de alguma coisa, entre encontros, entre conversas, entre paredes, entre estradas, entre sons, entre cores, entre objetos, entre sujeitos, entre dúvidas e decisões, entre perguntas e respostas, entre a cruz e a espada, entre escolhas, entre o visível e o invisível, entre a aurora e o anoitecer, entre a vida e a morte.

O início? Ninguém sabe, ninguém viu, apenas especula-se entre laboratórios e pesquisas, entre crenças e conhecimentos, entre ciência e religião. O fim? Ninguém pode prever, nem mesmo os profetas, pois a morte brinca também com eles.

Estamos sempre no meio, no meio do caminho, mesmo quando acredita-se que já chegou. Há sempre um caminho que se aponta desviando o rumo pretendido. Estamos sempre em processo, fluindo entre encontros, entre paixões e ações, entre amores e dores, entre alegrias e tristezas, entre movimento e repouso, entre velocidade e lentidão.

Estamos sempre no meio, no meio do caminho, entre espaços, entre lugares, entre territórios, entre as pedras no meio do caminho, entre o liso estriado e o estriado liso, entre a memória e a imaginação, entre sonhos e realidade, entre a esperança e a fé. Estamos sempre no meio, entre dobras e invaginações, entre células, entre moléculas, entre átomos e bits, entre o dentro e o fora e entre o dentro e o fora do dentro.

Entre o passado e o futuro, a matéria-fixa e a matéria-fluxo, as ferramentas e as armas, velocidades se ajustam e o que era *virtuo* (*virtual*) torna-se *act* (*actual*). Enquanto a história segue seu curso, a linha de devir segue dobrando e desdobrando os fluxos que coexistem com o tempo do porvir e já chegado. Um tempo que se sobrepõem a outros tempos, onde passado, futuro e presente convivem paralelamente nas invenções cuja matéria-prima é o pensamento, que conduz à criação. Assim, Leonardo da Vinci perscruta as dobras do humano ao lado de James Gimzewski; Paul Klee sonha junto com Golan Levin e Zachary Lieberman; John Cage prevê a escuta do corpo; Raoul Hausmann e Ludwig Hirschfeld-Mack antecipam o avanço tecnológico; Luigi Russolo faz história juntamente com Sergi Jordà, Günter Geiger, Marcos Alonso e Martin Kaltenbrunner; George Stetten (e seus companheiros), Jim Mielke, Christa Sommerer e Laurent Mignonneau vivem num tempo que ainda não chegou; Jean-Dominique Bauby vive em cada borboleta que passa e João Ricardo Barros Oliveira faz a limpeza do mundo (e dos ouvidos!) como tantos outros Zaratustras, visionários do que há de vir, do devir¹ presente em cada presente que passa. Todos eles, como tantos outros Zaratustras que apenas ressoam nas páginas desta tese, tornaram visível e/ou audível a qualidade de sensação do sensível e até mesmo o invisível e inaudível do corpo passaram agora à superfície.

“Isto já estava presente ‘desde sempre’, mas em outras condições perceptivas. É preciso novas condições para que aquilo que estava escondido ou encoberto, inferido, concluído, passe agora para a superfície. O que estava composto num agenciamento, o que era ainda apenas composto, torna-se componente de um novo agenciamento. Nesse sentido, não há quase história senão da percepção, enquanto que aquilo do que se faz a história é antes a matéria de um devir, não de uma história. O devir seria como a máquina, diferentemente presente em cada agenciamento, mas passando de um para outro, abrindo um para o outro, independentemente de uma ordem fixa ou de uma sucessão determinada” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 165)

As máquinas-cérebro humano que inventam as máquinas-cérebro tecnológicas passam a ser elas mesmas reinventadas pela própria criação. Máquinas se

acoplam a máquinas, máquinas criam-se mutuamente, compõem-se e compõe, na mesma velocidade das projeções. Velocidades cada vez mais aceleradas, nas quais, por vezes, as máquinas-humano se consomem (quando arremessadas ao topo de uma parábola onde as variáveis são negativas). Ao contrário das máquinas industriais, que produzem consumo, as máquinas desejantes produzem *intensidades afectivas*, das quais o desejo é um princípio imanente.

“Porque as máquinas desejantes são a categoria fundamental da economia do desejo, produzem elas próprias um corpo sem órgãos e não distinguem os agentes de suas próprias peças, nem as relações de produção de suas próprias relações, nem a socialidade da tecnicidade.” (DELEUZE e GUATTARI, 1976: 50)

O desejo, tal como abordamos, não se restringe ao humano, assim como as máquinas não se restringem ao universo da técnica/tecnologia. O corpo é uma máquina, assim como as máquinas são corpos. Corpos e máquinas são “seres vivos”. Porque aqui o “vivo” é aquilo que se conserva nas sensações que se prolongam por uma eternidade imensurável, em razão dos afectos (e perceptos) que são disparados pelos *projécteis* da arte. Sensação é isso, blocos de afectos e perceptos os quais não são mais percepções, pois são “independentes do estado daqueles que os experimentam”, assim como os afectos não são sentimentos, “transbordam a força daqueles que são atravessados por eles”, como dizem Deleuze e Guattari (1992: 213).

“As sensações, perceptos e afectos, são seres que valem por si mesmos e excedem qualquer vivido. Existem na ausência do homem, podemos dizer, porque o homem, tal como ele é fixado na pedra, sobre a tela ou ao longo das palavras, é ele próprio um composto de perceptos e de afectos. A obra de arte é um ser de sensação, e nada mais: ela existe em si.” “Mais que isso, a obra de arte é máquina desejante ela própria. O artista acumula seu tesouro para uma próxima explosão, e é por isso que acha que as destruições, na verdade, não vêm com suficiente rapidez.” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 213; 1976: 49)

Como *máquinas desejantes*, música e *design* não são duas entidades que vivem em mundos separados, tal como a borboleta dobrada na lagarta, o *design* está dobrado na música e se desdobra no movimento que se move nas sonoridades das “asas da borboleta”, no invisível do visível, nos inaudíveis da música, no sensível do invisível e do inaudível.

Se *design* é *projétil*, é dotado de uma *potência de projeção*, e se está dobrado na música, ela própria é também um *projétil*, e como tal, *potência de projeção*. Se

estamos aqui tratando de potências, de poder de afetar e ser afetado, e se *tudo é fluxo* e está em processo, essa potência de projeção é uma *potência de produção*, e se a produção é do universo das máquinas, *tudo são máquinas*, do objeto ao sujeito, dos seres vivos aos não vivos, da biosfera à mecosfera.

A questão “quem sou eu?” se responde simplesmente: *eu sou um projétil*, máquina desejante, máquina de produção de desejo. Potência maquina que dispara afectos, e que (tal como Foucault) faz da própria vida uma obra de arte, ao inventar novas possibilidades de vida. Como também faz dela um inferno (como o inferno das guerras), quando a potência é dominada pelo poder, e a produção de desejo é substituída pela produção de necessidades, quando os afectos tristes submetem o corpo ao seu poder de produzir tristeza e a falta. Pode-se escolher *ter* (no sentido de Gabriel Tarde) o poder ou a potência, dominar/submeter ou produzir, conquistar ou dar vazão ao já conquistado. *Design* é uma questão de escolha.

Mais do que máquinas de guerra música e *design* são máquinas desejantes, das quais as armas e os projecteis são componentes potenciais. Sendo assim, não se trata exatamente de dois, 1+1 que soma 3, mas 1 que se desdobra em 3. O terceiro, onde se dá a mistura, é a sensação que emerge da desdobra, sendo ela própria dobra sobre dobras, produzida pelo embate de forças sensíveis. Um terceiro que é *primeiro*, a pura qualidade de um olhar/escutar/tocar primeiros, “a qualidade em si mesma, que é um poder ser não necessariamente realizado”, como diz Peirce.

Tudo são dobras, como tudo são máquinas, porque a própria realidade é ela mesma dobrada, implicada. Para David Bohm, tudo faz parte de uma *ordem implicada*, da matéria (viva e não viva) à consciência, “várias energias, tais como a luz, o som, etc, estão continuamente dobrando informações que, em princípio, dizem respeito a todo o universo material, dentro de cada região do espaço” (BOHM, 1980: 260). Esse universo material, para Bohm, é *vida dobrada na totalidade*, “mesmo quando não se manifesta”, pois de alguma maneira “se acha ‘implicada’ naquilo que geralmente chamamos de uma situação na qual não há vida.” (Ibid: 256)²

“Sempre percebo entre duas dobras, e se perceber é desdobrar, percebo sempre nas dobras. Toda percepção é alucinatória, porque a percepção não tem objeto. (...) Dizer que percebemos sempre nas dobras significa que apreendemos figuras sem objeto, apreendemos através da poeira sem objeto que as próprias figuras soerguem do fundo, poeira que torna a cair deixando as figuras um momento à mostra. Vejo a dobra das coisas através da poeira que elas levantam e cujas dobras afasto.” (DELEUZE, 1991: 159)

Desta forma, o *design*, ao libertar-se do objeto, liberta-se também da restrição a *um* sentido, tornando-se uma dimensão potencial que abarca, cruza, atravessa, encontra, interfere (de diversas “formas” e em inúmeros sentidos) em outras artes, inclusive (e principalmente) na música. Expandiu-se a tal ponto de criar um corpo/campo que toca/afeta outros pontos, outros planos, não mais somente aqueles do seu território particular. Como a música, entra por todos os poros, e não (re)conhece mais os limites delimitados pelos sentidos. De fato, “isto já estava presente ‘desde sempre’, mas em outras condições perceptivas” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 165). O *design* está, portanto, potencial e conceitualmente inscrito na música, uma vez que carrega no próprio nome a *potência de futuro*.

Assim, propomos um exercício de inventar um “futuro”, um futuro, todavia, presente nas virtualidades das máquinas aqui apresentadas, como em tantas outras, dobradas na ordem implicada. Como um retorno à máquina-corpo, propomos o *Aparelho Esquizofônico*. Através deste aparelho, comporíamos um rosto para o *design desejante*, um rosto pessoal, já insinuado nas obras que citamos. “O Rosto, ele mesmo, será considerado como conceito” (DELEUZE e GUATTARI, 1992: 31).

Nietzsche diz que nunca conheceremos nada por conceitos se não os tivermos de início criado (Ibid: 15), o mesmo se pode dizer a respeito deste conceito: nunca conheceremos as nuances do seu “rosto” se não nos reservarmos a tarefa de esboçar um outro “olhar” sobre suas singularidades. É fato que este conceito existe fora de nossa cabeça, não há qualquer privilégio nessa criação, nada que a natureza já não nos tenha “acenado”, o que se faz o tempo todo é atualizar esses blocos de devir (*devir-design* da música, *devir-música* do *design*) “como componentes de desterritorialização passando de um agenciamento a outro.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 109)

Se tudo é mesmo possível, comecemos por “sonhar” este rosto, tentando, de início, o inimaginável: a descrição de um Rosto completamente abstrato, tão evanescente quanto a *Ascensão* de Anish Kapoor. É possível que já tenhamos tropeçado nele, tal como imaginamos, sem cair efetivamente. É possível que ele tenha adentrado nossos sonhos não como uma lembrança de algo visto/ouvido, mas como um devir-som do nunca visto. É preciso *fazer ver*, começando por nós mesmos. É preciso ajustar as potências do encontro, para que o nosso poder de ver encontre o poder de ser visto da “coisa”. “E é preciso ir até esse ponto, que o som não musical do homem faça bloco com o

devir-música do som, que eles se afrontem ou se atraquem, como dois lutadores que não podem mais derrotar um ao outro, e deslizam numa linha de declive.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997: 113)

Antes que a imaginação construa um aparelho tal como um objeto, vamos começar dizendo que não se trata de algo que esteja fora, mas dentro. Uma caixa acústica na parede de uma sala não nos parece um bom rosto. O que diríamos de um xilofone que se toca com os dedos como se fosse um piano, mas cujas cordas são pinçadas como um cravo? Que som poderíamos extrair daí? Para ouvi-lo seria preciso caminhar até outra sala, e dividir-se em dois para que se pudesse tocar e ouvir simultaneamente.

Ao invés de “olhá-lo” de fora, pode-se perfeitamente olhá-lo de dentro. Entrar no aparelho. Mas a idéia de parede nos sufoca, seria como ser sepultado ainda vivo, a menos que fosse possível atravessá-la, ir de um domínio a outro, desenhando com a presença blocos de luz das mais variadas cores. Cores que mudariam conforme a frequência do corpo, dos batimentos cardíacos e da corrente sanguínea em perfeita sintonia com os outros órgãos. A orquestra do corpo ou *corpo-orquestra* soaria vermelho de início, um vermelho carne, “mistura de músculos e de sangue, de pele e de pêlos, de ossos, de nervos e de funções” (SERRES, 1993: 5) para terminar em violeta, seguida do branco. Como se mil cores se dissolvessem numa sombra branca (tal como o casaco de *Arlequim* – Ibid: 6). Mas a cor disparada de início poderia ser exatamente o oposto da frequência do corpo. Um violeta, quando o corpo soasse preto, para terminar em branco. Cada cor teria seus correspondentes sonoros que, por sua vez, corresponderiam ao som do corpo. Ondas sonoras transmutando em ondas luminosas e devolvendo ao corpo sua condição primeira de *máquina esquizo*. Experiência solitária do ouvir-se a si mesmo, e ver-se não mais carne, mas cor. Não mais cindido, mas ressoante.

Para ser um pouco menos confuso, o *Aparelho Esquizofônico* não seria um instrumento no sentido tradicional, seria antes um “brinquedo” (no sentido em que trata Flusser em *Filosofia da Caixa-Preta*, 1985: 30), no qual o homem seria um “jogador” (*homo ludens*) que “brincaria” com o próprio corpo. Homem e aparelho se (*con*)fundindo. O aparelho fazendo parte da máquina-corpo. A caixa-preta do corpo amalgamada à caixa-preta do aparelho.

Um corpo revestindo o corpo: eis o Aparelho. Uma roupa colante, como uma segunda pele, coberta por sensores capazes de captar os sons (frequência sonora) de todas as partes do corpo e traduzi-los em cores (frequência luminosa).

Mais do que um brinquedo, no sentido estrito da palavra, o Aparelho poderia ser usado como sistema de diagnóstico, tal como aparelhos de ressonância magnética e ultra-som, para citar apenas dois. Estabelecidos os padrões de correspondência entre sons e cores, as partes do corpo que apresentassem algum tipo de desequilíbrio teriam, conseqüentemente, a frequência sonora e luminosa alterada. O corpo, revestido pelo aparelho, formaria uma espécie de *mapa luminoso* de diversas cores, um *corpo luminoso*, cujos sons, não necessariamente seriam ouvidos (com os ouvidos). Todos os sons do corpo, os audíveis (através de aparelhos como o estetoscópio) e os inaudíveis (corrente sanguínea, ouvida apenas na câmara anecóica) seriam traduzidos em cores (luz), criando uma maneira de *escutar as cores*, uma *escuta do olhar*. Esses sons poderiam, todavia, ser amplificados para serem, eles mesmos, ouvidos, não como cores, mas como sons. As partes do corpo em desequilíbrio alterariam a tonalidade (tal como acontece naturalmente), que no *corpo-luminoso*, seria traduzido em frequências luminosas. Desta forma, através das cores localizadas em toda a topologia do corpo, poderíamos escutar doenças e saúde, emoções como estresse, raiva, ansiedade, medo, calma..., assim como seria possível também, através do uso das cores e sons, reverter o quadro clínico apresentado. Aplicar “frequências calmas” ao corpo de tal maneira que as “sensações” negativas fossem convertidas em sensações de conforto. Induzir uma *escuta do corpo*, um “ouvir-se a si mesmo”, que não passaria por estados alterados de consciência.

O que na prática representa esse *design sensorial* pode ser vislumbrado no projeto SKIN³, desenvolvido pela *Philips*, se não exatamente como o que aqui se “projeta”, ao menos como *potência do que há de vir*. O projeto SKIN mostra a integração futura de materiais sensíveis de alta tecnologia e desenvolvimento têxtil eletrônico, na área de sensoriamento emocional, uma mudança de paradigma de produtos e tecnologias inteligentes para *sensíveis*. Dentro deste projeto foram desenvolvidos dois vestidos em *Soft Technology*, que “mostram tecnologia emotiva e como o corpo e o ambiente ao redor podem usar mudança de padrões e cores para interagir e prever o estado emocional.”

Nesse sentido, é possível vislumbrar (não apenas no mundo dos conceitos mas no mundo dito “real”) um *design* em fluxo, em trânsito, “imaterial”, que não é imagem, nem som (não é a *imagem do som* e nem o *som da imagem*), mas algo que ultrapassa as barreiras do próprio som e da imagem, ou antes, do audível e do visível, de qualquer representação de um no outro, e “transpassa” um *E* outro, “entra por todos os poros e não apenas pelos ouvidos”, como diria Rossi⁴. Um *design desejante*, relativo à *frequência* e à percepção das *sensações*

(e nada além disso) disparadas pelos acontecimentos sonoros e luminosos, um *design* que concentra em algo que está além do som, além da imagem: o *objéctil*, que é antes a *sensação* do objeto que o objeto “em si”. O *corpo-aparelho*, que reveste o corpo-máquina, mais do que expressar sons através de luzes coloridas, expressaria sensações, as sensações de uma pele que soariam luzes e cores e tornariam sensíveis as forças inaudíveis do corpo.

Poderíamos então afirmar que a “solução” está na música? Depois de tanto tempo de sufocamento, de esquecimento da faculdade de ouvir, estaríamos agora num “eterno retorno” à caixa da escuta? O império do som, segue o império da imagem, mas não sozinho, leva consigo as dobras de todas as artes.

“Nenhuma delas se realiza, por sua vez, se não tiver música; ela guarda cada uma e faz cada uma existir (...). A poesia anda a pé, pior, de joelhos, sem ela; e a arquitetura cai nas pedras, a estátua em sua matéria e a prosa em seu ruído; a eloquência, privada de ritmo e da camada que a evocação cantante inclina, desaba na insensatez e no tédio.” (SERRES, 2001: 119)

Como é que se aprende a ouvir? Compondo, sendo músicos ou não... compondo, ou antes, brincando com o caos, com o ruído, com as palavras, com o pensamento... assim como fizeram John Cage, Pierre Schaeffer, Michel Serres, Gilles Deleuze, Nietzsche e outros tantos Zaratustras que povoam as páginas desta tese. Sem a música o caos vence.

“Já não habito minha casa nem minha pele, ofegante, sem defesa, dilacerado, despedaçado pelo barulho. Que minha alma se apague, que minha boca vomite, que meu corpo desapareça, pouco importa, mas, e se a música, ela própria morrer?” (SERRES, 2001: 146)

Como *espaço de escutas possíveis*, a música abre-nos à sensação, na qual “cada momento, cada lugar, se conservam, mas no tempo, e passam, mas fora do tempo” (DELEUZE e GUATTARI, 1992:16). “Caixa-preta” que contém “o estatuto da música” (SERRES, 2001: 127) e como tal não se deixa fisgar, somos fisgados por ela.

Música e *design* se encontram pelas vias do silêncio, na *partícula elementar* dos projecteis: a *dobra*, “o menor elemento do labirinto” (DELEUZE, 1991: 18), onde tudo se encontra, como se tudo tivesse pele.⁵

¹ Os conceitos de *virtual* e *devenir* têm aqui uma estreita relação. Devir é fluxo, “é a transformação incessante e permanente pela qual as coisas se constroem e se dissolvem em outras: o vir a ser” (WATTS, apud CURI, 2006: 151), mas que em Deleuze é mais um *deixar de ser* do que um *vir a ser*. Deixa-se de ser alguma coisa para se tornar outra, em fluxo constante, que remete a um *não ser* e um *não ser ainda*. Virtual é *fluxo de devires*, que vive num *plano de imanência*. “A atualização, (ou territorialização), busca, seleciona, captura aspectos do virtual, convertendo-os em atualizações, e a virtualização (desterritorialização) é o processo que reconverte o atual em virtual, é o voltar ao fluxo de intensidades amorfas.” (Ibid: 152) Atualizar é capturar intensidades no virtual e territorializá-las em fluxo, o qual desterritorializa-as em seguida convertendo-as novamente em virtual.

² Sobre a ordem implicada Cf. David Bohm, *A totalidade e a ordem implicada*, São Paulo, Ed. Cultrix, 1980.

³ Cf. <<http://www.design.philips.com/probes/projects/dresses/index.page>>

⁴ Dorival Campos Rossi, 2007, comunicação pessoal.

⁵ Essas partículas não são pontos, são cordas vibratórias, *cordas cósmicas*, abertas, com extremidades abertas. (SHELDRAKE, 1996: 407)

⁶ *Cidade dos sonhos*, Direção: David Lynch, 2001

_ Mas cadê a música?
_ *Silenzio, no hay banda...*

The And

BIBLIOGRAFIA

- ABBOTT, Edwin (1884). *Flatland: A romance of many dimensions*. London.
- _____ (2006). *Flatland: uma aventura em muitas dimensões*. Flatland: A romance of many dimensions. Lisboa: Assírio e Alvim. Tradução: Helder Moura Pereira.
- ARCHER, Michael (2001). *Arte contemporânea: uma história concisa*. Art since 1960. São Paulo: Martins Fontes. Tradução: Alexandre Krug, Valter Lellis Siqueira.
- ARGAN, Giulio Carlo (2004). *Projeto e destino*. Progetto e destino. São Paulo: Ed. Ática. Tradução: Marcos Bagno.
- ALLIEZ, Eric (1994). *A assinatura do mundo*. La signature du monde. Rio de Janeiro: Editora 34. Tradução: Maria Helena Rouanet e Bluma Villar.
- ARMSTRONG (1993), Elizabeth. "Fluxus and the Museum", in *The Spirit of Fluxus* [cat. exp], Walker Art Center, Minneapolis.
- ARTAUD, Antonin (2007). *Eu, Atonin Artaud*. Lisboa: Assírio e Alvim. Tradução: Aníbal Fernandes.
- ARTIGAS, Vilanova (1999). *Caminhos da Arquitetura*. São Paulo: Cosac & Naif Edições.
- BAYLE, François (1993). *Musique acousmatique. Proposition...positions*. Paris: Ed. Buchet/Chastel.
- _____ (1996). "Ouvir e escutar". In: *O império das técnicas*. São Paulo: Papyrus, 129-139. Tradução: Maria Lúcia Pereira.
- BAUBY, Jean-Dominique (1997). *O escafrandro e a borboleta*. Le scaphandre et le papillon. São Paulo: Martins Fontes. Tradução: Ivone Castilho Benedetti.
- BARBOSA, Álvaro (2006). *Displaced Soundscapes: computer supported cooperative work for music applications*. Doctorat en Informàtica i Comunicació Digital. Departament de Tecnologia/Universitat Pompeu Fabra/Barcelona.
- BEAR, Mark F., CONNORS, Barry W. e PARADISO, Michael A. (2006). *Neurociências: desvendando o sistema nervoso*. Neuroscience: exploring the brain. Porto Alegre: Artmed. Tradução: Jorge Alberto et al.

BERGSON, Henri (1988). *Ensaio sobre os dados imediatos da consciência*. Essai sur les données immédiates de la conscience. Lisboa: Edições 70. Tradução: João da Silva Gama.

BERGSON, Henri (2006). *Duração e simultaneidade: a propósito da teoria de Einstein*. Durée et simultanété: a propos de la théorie d'Einstein. São Paulo: Martins Fontes. Tradução: Cláudia Berliner.

BLANCHOT, Maurice (2001). *A conversa infinita*. L'entretien infini. São Paulo: Escuta. Tradução: Aurélio Guerra Neto.

BLISTÈNE, Bernard e CHATEIGNÉ, Yann (2007). *Um Teatro sem Teatro* [cat. exp], Museu Coleção Berardo, Lisboa.

_____. (2007). “O sujeito, entre Fenomenologia e Memória Histórica”, in *Um Teatro sem Teatro* [cat. exp], Museu Coleção Berardo, Lisboa.

_____. (2007). “Um Espectro de Palco”, in *Um Teatro sem Teatro* [cat. exp], Museu Coleção Berardo, Lisboa.

BOHM, David (1980). *A totalidade e a ordem implicada*. Wholeness and the Implicate Order. São Paulo: Editora Cultrix. Tradução: Mauro de Campos Silva.

BOULEZ, Pierre (1987). *Penser la musique aujourd'hui*. Paris: Gallimard.

BORGES, Maria Lucília (2003). *Soundesign*. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Semiótica. São Paulo: PUCSP.

BORCK, Cornelius (2005). *Sound work and visionary prosthetics: artistic experiments in Raoul Hausmann*. Papers of Surrealism Issue 4 winter 2005

BRITO, Maria Teresa Alencar de (2007). *Por uma Educação Musical do Pensamento: novas estratégias de comunicação*. Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica. São Paulo: PUCSP.

CAESAR, Rodolfo. *A escuta como objeto de pesquisa*. Disponível em:

< <http://acd.ufjf.br/lamut/lamutpgs/rcpesqs/10escup.htm> > Data de acesso: 2008.

CAGE, John (1985). *De segunda a um ano*. A Monday from Year. São Paulo: Ed. Hucitec. Tradução: Rogério Duprat.

CALVINO, Ítalo (1990). *As cidades invisíveis*. Le città invisibili. São Paulo: Cia das Letras. Tradução: Diogo Mainardi.

CAPRA, Fritjof (2008). *A ciência de Leonardo da Vinci: um mergulho profundo na mente do grande gênio da Renascença*. The science of Leonardo. São Paulo: Cultrix. Tradução: Bruno Costa.

CHAUÍ, Marilena de Souza (1983). *O Estado e as paixões humanas*. in ESPINOSA, Baruch de. *Os Pensadores*. São Paulo: Victor Civita.

CHIACHIRI, Roberto (2008). *O sabor das imagens*. Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica. São Paulo: PUCSP.

CHNAIDERMANN, Mirian (2007). "Desejos desenhadores e/ou desenhos". In DERDYK, Edith (org) (2008). *Disegno. Desenho. Désígnio*. São Paulo: Editora Senac.

COSTA, Mauro Sá Rego (2004). *Rádio Alice através do espelho. Gilles Deleuze. Política e poética estóicas na teoria do rádio*. Disponível em: < reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/17648/1/R0665-1.pdf >

COUCHOT Edmond, TRAMUS, Marie-Hélène, BRET, Michel (2003). "A segunda interatividade: em direção a novas práticas artísticas". In: *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora UNESP. Tradução: Gilse Boscato Muratore e Diana Domingues.

CURI, Alice Stefânia (2006). *O Corpo no tao exercício expressivo*. ouvirouver n.2

CYRULNIK, Boris (1995). *Os alimentos do afeto*. Les nourritures affectives. São Paulo: Editora Ática. Tradução: Celso Mauro Paciornik.

DE-LA-TORRE, Gabriel Robles (2006). *The Importance of the Sense of Touch in Virtual and Real Environments*. IEEE Multimedia 13(3), Special issue on Haptic User Interfaces for Multimedia Systems, pp. 24-30. Available on: < <http://www.roblesdelatorre.com/gabriel/> >

DELEUZE, Gilles (1991). *A dobra: Leibniz e o Barroco*. Le pli: Leibniz et le Baroque. Campinas, SP: Papirus Editora. Tradução: Luiz B. L. Orlandi.

_____ (1992). *Conversações*. Pourparlers. Rio de Janeiro: Editora 34. Tradução: Peter Pál Pelbart.

_____ (1992). *Foucault*. Lisboa: Vega. Tradução: José Carlos Rodrigues.

_____ (1999). *O ato de criação*. Folha de São Paulo, Caderno MAIS!, Jun 27, 1999. Tradução: José Marcos Macedo.

_____ (2002). *Espinosa: Filosofia Prática*. Spinoza – Philosophie Pratique. São Paulo: Escuta. Tradução: Daniel Lins e Fabien Pascal Lins.

_____ (2006). *Lógica do Sentido*. Logique du sens. São Paulo, Perspectiva. Tradução: Luiz Roberto Salinas Fortes.

_____ (2007). *Francis Bacon: Lógica da Sensação*. Francis Bacon: Logique de la sensation. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. Tradução: Roberto Machado et al.

DELEUZE, Gilles e PARNET, Claire (1992). *Diálogos*. Dialogues. São Paulo: Editora Escuta. Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix (1976). *O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia*. L'Anti-Oedipe. Rio de Janeiro: Imago. Tradução: Georges Lamazière.

_____ (1992). *O que é a Filosofia?* Qu'est-ce que la philosophie? São Paulo: Editora 34. Tradução: Bento Prado Jr. e Alberto A. Muñoz.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix (1995). *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia. v.1.* Mille plateaux. Rio de Janeiro: Editora 34. Tradução: Aurélio G. Neto e Célia P. Costa.

_____ (1996). *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia. v.3.* Mille plateaux. Rio de Janeiro: Editora 34. Tradução: Aurélio G. Neto, Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Leão e Suely Rolnik.

_____ (1997). *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia. v.4.* Mille plateaux. Rio de Janeiro: Editora 34. Tradução: Suely Rolnik.

_____ (1997). *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia. v.5.* Mille plateaux. Rio de Janeiro: Editora 34. Tradução: Peter P. Pelbart e Janice Caiafa.

_____ (1980). *Mille plateaux – Capitalisme et schizophrénie.* Paris: Le Éditions de Minuit.

DERDYK, Edith (org) (2007). *Disegno. Desenho. Desígnio.* São Paulo: Editora Senac.

DERRIDA, Jacques (1998). *Enlouquecer o subjétil.* Forcener le subjectile. São Paulo: Ateliê/Unesp/Imesp. Tradução: Geraldo Gerson de Souza.

DORUFF, Sher (2005). *The Translocal Event and the Polyrythmic Diagram.* Doctor of Philosophy in SMARTlab Programme in Performative New Media Arts / Central Saint Martins College of Art & Design. University of the Arts, London.

ESPINOSA, Baruch de (1983). *Ética III.* in *Os Pensadores.* São Paulo: Victor Civita. Tradução: Joaquim Ferreira Gomes.

FERRAZ, Sílvio (1998). *Música e repetição.* São Paulo: Educ.

_____ (1999). *Apontamentos sobre a escuta musical.* Anais do I Forum Paulista de Musicoterapia. S.Paulo: Apemesp. Disponível em:
< <http://paginas.terra.com.br/arte/silvioferraz/index2.htm> >

_____ (2005). *Livro das sonoridades: notas dispersas sobre composição.* Rio de Janeiro: Ed. 7 Letras.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda (1989). *Minidicionário Aurélio.* Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira

FIELL, Peter et. Charlotte (2001). *Design do Século XX.* Itália: Taschen.

FLUSSER, Vilém (1983). *Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar.* São Paulo: Duas Cidades.

_____ (1985). *Filosofia da caixa-preta.* São Paulo: Ed. Hucitec.

_____ (2007). *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação.* São Paulo: Cosac Naif.

GARCIA, Denise (1998). *Modelos perceptivos na música eletroacústica.* Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica. PUC/SP: São Paulo.

GIL, José (1997). *Heterônimos em Pessoa*. Palestra proferida na PUCSP (material não publicado). São Paulo.

_____. (2005). *Portugal, Hoje: O medo de existir*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

GIMZEWSKI, James. Disponível em:

<<http://www.chem.ucla.edu/dept/Faculty/gimzewski/>> Data de acesso: 2008

GUATTARI, Félix (1992). *Caosmose: um novo paradigma estético*. Caosmose. São Paulo: Editora 34. Tradução: Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Leão.

GUATTARI, Felix e ROLNIK, Suely (2005). *Micropolítica : cartografias do desejo*. Petropolis, RJ: Vozes.

GROPIUS, Walter (1972). *Bauhaus: Nova arquitetura*. Architektur. São Paulo: Perspectiva. Tradução: J. Guinsburg e Ingrid Dormien.

JORDÀ, Sergi (2005). *Digital Lutherie: Crafting musical computers for new musics' performance and improvisation*. Doctorat en Informàtica i Comunicació Digital. Departament de Tecnologia/Universitat Pompeu Fabra/Barcelona.

KAC, Eduardo. (2000) *GFP Bunny*. Disponível em:

<<http://www.ekac.org/transgenicindex.html> > Data de acesso: 2008

_____. (2004). *Move 36*. Disponível em:

<<http://www.ekac.org/move36.html> > Data de acesso: 2008

KAFKA, Franz (1998). *O veredicto e Na colônia Penal*. Das Urteil / In der Strafkolonie. São Paulo: Companhia das Letras. Tradução: Modesto Carone.

KLEE, Paul (2001). *Sobre a arte moderna e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. Tradução: Kunst-Lehre.

LEMONS, André (2005). *Ciberespaço e Tecnologias Móveis: Processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura*. Disponível em: *Carnet de Notes*, <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons>>Data de acesso: 2008

LEVIN, Golan (2000). *Painterly Interfaces for Audivisual Performance*. Master of Science in Media Arts and Sciences. Massachusetts Institute of Technology.

LEVIN, Golan et al (2003). *Mesa di Voce*. Disponível em: <<http://www.tmema.org/messa/> > Data de acesso: 2008

LEVIN, Golan e LIEBERMAN, Zachary (2002). *The Hidden Worlds of Noise and Voice*. Disponível em: < <http://www.flong.com/projects/hwnv/> > Data de acesso: 2008

LÉVY, Pierre (1996). *O que é o Virtual? Qu'est-ce que le virtuel?* Rio de Janeiro: EDITORA 34. Tradução Paulo Neves.

MARTINS, Luiz Geraldo Ferrari (2007), *A etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua de origem e em quatro de seus provincianismos: desenho como forma de pensamento e de conhecimento*, disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1866-1.pdf>>

MATURANA, Humberto R. e VARELA, Francisco J. (1997). *De máquinas e seres vivos: autopoiese - a organização do vivo*. De máquinas y seres vivos: autopoiesis - la organización de lo vivo. Porto Alegre: Artes Médicas. Tradução: Juan Acuña Llorens

_____. (1995). *A árvore do conhecimento: as bases biológicas do entendimento humano*. El Árbol del Conocimiento. Campinas: Editora Psy II. Tradução Jonas Pereira dos Santos. MENEZES, Flo (org) (1996). *Música Eletroacústica: História e Estéticas*. São Paulo, EDUSP.

MIELKE, Jim (2008). *Digital Tattoo Interface*.

Disponível em <<http://www.core77.com/competitions/GreenerGadgets/notables.asp>> Data de acesso: 2008

MOULIAN, Tomás (1999). *El consumo me consume*. Santiago de Chile: LOM Ediciones.

MULDER, Axel G.E. and FELS, S. Sidney (1998). *Sound Sculpting: Manipulating Sound through Virtual Sculpting*. Proceedings of the 1998 Western Computer Graphics Symposium, (Whistler, BC, Canada, 23-26 april 1998, Maria Lantin (ed.)), pp. 15-23, Burnaby, BC, Canada: Simon Fraser University. Available on the web in postscript and pdf format. <<http://www.xspasm.com/x/sfu/vmi/publist.html>>

NIETZSCHE, Friedrich (2000). "Assim Falou Zaratustra: um livro para todos e ninguém". *Os Pensadores. Nietzsche*, 209-249. São Paulo: Nova Cultural. Tradução: Rubens Rodrigues Torres Filho.

OBICI, Giuliano (2006). *Condição da escuta: mídia e territórios sonoros*. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Semiótica, São Paulo: PUCSP.

PELBART, Peter Pál (2004). *O tempo não-reconciliado*. São Paulo, Perspectiva.

PELBART, Peter Pál (2006). *Elementos para uma cartografia da grupalidade*. Disponível em:

<<http://www.itaucultural.org.br/proximoato/textosmenu.html>> Data de acesso: 2008.

PESSOA, Fernando (1997). *Poemas escolhidos*. São Paulo: Klick Editora.

PIMENTA, Emanuel (1993). *Arte e Ciência*. Disponível em:

<<http://www.emanuelpimenta.net/ebooks/portugues/ebpt.html>> Data de acesso: 2008.

_____. (1994). *Planeta virtual*. Disponível em:

<<http://www.emanuelpimenta.net/ebooks/portugues/pppt.html>> Data de acesso: 2008.

_____. (1995). *Utopia*. Disponível em:

<<http://www.emanuelpimenta.net/ebooks/portugues/pppt.html>> Data de acesso: 2008.

- PIMENTA, Emanuel (1996). *Real virtual*. Disponível em:
<<http://www.emanuelpimenta.net/ebooks/portugues/pppt.html>> Data de acesso: 2008.
- RAFFESTIN, Claude (1993). *Por uma geografia do poder*. Pour une geographie du pouvoir. Sao Paulo: Atica. Tradução: Maria Cecília Franca.
- RILKE, Rainer Maria (2001). *Cartas a um jovem poeta e A canção de amor e de morte do porta-estandarte Cristóvão Rilke*. Briefe an eine jungen Dichter / Die Weise von Liebe und Tod des Cornet Christoph Rilke. São Paulo: Globo. Tradução: Paulo Rónai e Cecília Meireles.
- QUÉAU, Philippe (2001). "Cibercultura e info-ética". in MORIN, Edgar. *A religação dos saberes: o desafio do século XXI*. Bertrand Brasil.
- ROLNIK, Suely (1989). *Cartografia sentimental, transformações contemporâneas do desejo*. São Paulo: Ed. Estação Liberdade.
- ROSSI, Dorival Campos (2003). *Transdesign, folias da linguagem, anarquia da representação: um estudo acerca dos objetos sensíveis*. Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica. PUCSP, São Paulo.
- RUSSOLO, Luigi (1913). "A Arte dos ruídos: manifesto futurista". In MENEZES, Flo (org) (2001). *Música Eletroacústica: História e Estéticas*. São Paulo, EDUSP, 51-55.
- SANTAELLA, Lúcia (1994). *Estética: de Platão a Peirce*. São Paulo: Experimento.
- SANTAELLA, Lucia (2001). *Matrizes da linguagem e pensamento*. São Paulo: Iluminuras.
- _____ (1992). *A assinatura das coisas: Peirce e a literatura*. Rio de Janeiro: Imago.
- SCHAEFFER, Pierre. *Traite des objets musicaux*. Paris: Editions du Seuil, 1966.
- SCHAEFFER, Pierre (1993). *Tratado dos objetos musicais: ensaio interdisciplinar*. Traité des objets musicaux: essai interdisciplines. Brasília: Ed. Universidade de Brasília. Tradução: Ivo Martinazzo.
- SERRA, Richard. Disponível em:
<<http://moma.org/exhibitions/2007/serra/flash.html>> Data de acesso: 2008.
- SERRES, Michel (1993). *Filosofia Mestiça*. Letiers-Instruit. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. Tradução: M. Ignez Estrada.
- _____ (1994). *Atlas*. Lisboa: Instituto Piaget.
- _____ (2001). *Os cinco sentidos*. Les cinq sens. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. Tradução: Eloá Jacobina.
- SMITHSON, Robert. Disponível em: <<http://www.robertsmithson.com>>
Data de acesso: 2008.
- SOUZA, Marcelo Lopes de (2002). *Mudar a Cidade: uma introdução ao planejamento e à gestão urbanos*. Bertrand Brasil
- SOMMERER, Christa e MIGNONNEAU, Laurent (2001). *Nano-Scape*:

Experiencing Aspects of Nanotechnology through a Magnetic Force-Feedback Interface, In: ACE 2005, ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology 15th - 17th June 2005 Polytechnic University of Valencia (UPV), Spain, 2005. pp. 200-203. Available on: <<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/>>

SHELDRAKE, Rupert (1996). *A ressonância mórfica e a presença do passado: os hábitos da natureza*. The presence of the past. Lisboa: Instituto Piaget. Tradução: Ana Rabaça.

STETTEN, George et. al (2007). *Fingersight: Fingertip Visual Haptic Sensing and Control*. In: HAVE 2007 – IEEE International Workshop on Haptic Audio Visual Environments and their Applications. Ottawa – Canada, 12-14 October 2007.

TARDE, Gabriel (2003). *Monadologia e Sociologia*. Monadologie et Sociologie. Rio de Janeiro: Vozes. Tradução Tiago Seixas Themudo.

TUAN, Yi-Fu (1983). *Espaço e Lugar: a perspectiva da experiência*. Space and Place: The perspective of Experience. São Paulo: DIFEL. Tradução: Livia de Oliveira

VARÈSE, Edgar (1936). “Novos instrumentos e nova música”. In MENEZES, Flo (org) (2001). *Música Eletroacústica: História e Estéticas*. São Paulo, EDUSP, 57-58.

VESNA, Victoria e GIMZEWSKI, James (2002). *Zerowave*.

Disponível em <<http://notime.arts.ucla.edu/zerowave/>> Data de acesso: 2008.

WERTHEIM, 2003

WHITEHEAD, Alfred North (1979). *Process and Reality*. New York: The Free Press.

_____(1993). *O conceito de natureza*. The concept of nature. São Paulo: Martins Fontes. Tradução: Júlio B. Fischer.

WEIBEL, Peter (2004). *La Imagen Inteligente: ¿Neurocinema o cinema cuántico?* Parte 5 do Seminário Arte Algorítmico. *De Cézanne a la Computadora*, ministrado por Peter Weibel e organizado por UNESCO e MECAD/ESDi. Disponível em:

<http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/referencias/doc2/document_view> Data de acesso: 2008.

WERTHEIM, Margaret (2001). *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. Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges.

WHITEHEAD, Alfred North (1978). *Process and Reality*. New York: The Free Press.

_____(1993). *O conceito de natureza*. The concept of nature. São Paulo: Martins Fontes.

WATZ, Marius (2003). Disponível em: <http://www.unlekker.net/dm1-12/index_e.php> Data de acesso: 2008

WILBER, Ken (org) (1995). *O Paradigma Holográfico e outros Paradoxos: uma investigação nas fronteiras da ciência*. São Paulo: Cultrix. Tradução M. de Lourdes Eichenberger e Newton R. Eichenberg.

YANG, U., JAN, Y. and KIM, G.J. (2002). *Designing a Vibro-Tactile Wear for Close Range Interaction for VR-based Motion Training*, In: Proceedings of ICAT 2002.

Dicionários

Answers.com – Online Dictionary, Encyclopedia and much more. Disponível em: <<http://www.answers.com>> Data de acesso: 2008.

Michaellis – Moderno Dicionário de Inglês. São Paulo: Melhoramentos, 1980.

The New Penguin English Dictionary. England: Penguin Books, 2000.

Filmes

ADAPTAÇÃO (Adaptation). Direção: Spike Jonze, 2002.

A ESTRADA PERDIDA (Lost Highway). Direção: David Lynch. EUA. 1996.

AMNÉSIA (Memento Mori). Direção: Christopher Nolan. EUA. 2001.

A CELA (The Cell). Direção: Tarsen Singh. EUA. 2000.

ANDREI RUBLEV. Direção: Andrei Tarkovsky. Rússia. 1969.

BRILHO ETERNO DE UMA MENTE SEM LEMBRANÇA (Eternal Sunshine of the Spotless Mind). Direção: Michel Gondry. EUA. 2004.

CIDADE DOS SONHOS (Moholland Drive). Direção: David Lynch. EUA/França. 2001.

CORRA LOLA CORRA (Lola Rennt). Direção: Tom Tykwer. Alemanha.

DANÇANDO NO ESCURO (Dancer in the Dark). Direção: Lars Von Trier. Dinamarca, 2000.

DOGVILLE. Direção: Lars Von Trier. Dinamarca, 2003.

EXISTENZ. Direção: David Cronenberg. Canadá, 1999.

JANELA DA ALMA. Direção: João Jardim. Brasil, 2001.

NOTRE MUSIQUE. Direção: Jean Luc Godard. França/Suíça, 2004.

O ESCAFANDRO E A BORBOLETA (Le scaphandre et le papillon). Direção: Julian Schnabel. França, 2007.

L'ABÉCÉDAIRE DE GILLES DELEUZE AVEC CLAIRE PARNET. Direção: Pierre-André Boutang, Paris: Vidéo Editions Montparnasse, 1996.

LIVRO DE CABECEIRA. (The Pillow Book). Direção: Peter Greenaway. NI/Fr/Uk/Jp, 1995.

- MANDERLAY. Direção: Lars Von Trier. Dinamarca, 2005.
- MATRIX (The Matrix). Direção: Andy e Larry Wachowski. EUA, 1999.
- O FABULOSO DESTINO DE AMÉLIE POULAIN (Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain). Direção: Jean Pierre Jenet. França, 2001. 120 min, color. Legendado em Português.
- OS CAMELOS TAMBÉM CHORAM (Geschichte vom Weinenden Kamel Die). Direção: Byambasuren - Daava e Luigi Falorni. Alemanha/Mongólia, 2003.
- O SHOW DE TRUMAN – O SHOW DA VIDA (The Truman Show). Direção: Peter Weir. EUA. 1998.
- REQUIEM PARA UM SONHO (Requiem for a Dream). Direção: Darren Aronofsky. EUA. 2000.
- QUERO SER JOHN MALKOVICH (Being John Malkovich). Direção: Spike Jonze. EUA. 1999.
- STALKER. Direção: Andrei Tarkovsky. Rússia, 1979.
- TRAINSPOTTING – SEM LIMITES (Trainspotting). Direção: Danny Boyle. Inglaterra, 1996.
- VERMELHO COMO O CÉU (Rosso come il cielo). Direção: Cristiano Bortone. Itália, 2005.

Endereços eletrônicos

- <http://www.design.philips.com/probes/projects/dresses/>
- <http://www.design.philips.com/probes/projects/tattoo/>
- <http://www.lixoluxo.com/>
- <http://mtg.upf.edu/reactable>
- <http://www.idades.org/>
- <http://www.file.org.br/>
- <http://www.tmema.org/messa/>
- <http://processing.org/>
- <http://www.keyworx.org/>
- <http://reactable.iua.upf.edu/?software>
- <http://www.puredata.org/>
- <http://120years.net/machines/futurist/index.html>
- <http://artsci.ucla.edu/si/>
- <http://notime.arts.ucla.edu/zerowave/>
- <http://www.ugr.es/>
- <http://www.algosobre.com.br/fisica/balistica-e-lancamento-de-projetil.html>
- http://www.temple.edu/ispr/examples/ex01_12_14.html

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)