

## ■ Por um design desejante: e(ntr)e o virtuo-design e o act-design<sup>59</sup>

.....**Maria Lucília Borges**

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.

A “revolução tecnológica” e as mudanças geradas pelo avanço das novas tecnologias – quando a tecnologia torna-se nano, o homem é definido por seu código de informação e não mais pelos átomos do seu corpo, e os objetos são tão fluidos quanto a música, ela própria objeto – ampliaram (e potencializaram) as extensões sensoriais bem como os materiais sonoros criando novas relações entre objeto e sujeito, compositor e material sonoro.

O ciberespaço, espaço de relações em tempo real, e a tecnologia, novo suporte ou “ferramenta” de projeto, ao mesmo tempo em que ampliou as possibilidades de criação, gerou uma crise no conceito de *design*. A ferramenta adquiriu potencialidades de máquina, e a máquina tornou-se não apenas “ferramenta” de produção de *objetos* como passou a ser, ela mesma, *objeto*.

O projeto do *design* migrou da materialidade do papel e do objeto palpável para a “fluidez” dos bits e bytes, da *matéria-fixa* (*hylé-morphé*) para a *matéria-fluxo* (*phylum maquinico*), do programado para o *acontecimento*, sempre em processo. O próprio ciberespaço expandiu suas fronteiras para além da tela abraçando o corpo como se fosse uma extensão ilimitada da pele.

Não só sua matéria é virtual como também a forma é virtual, não porque agora é investida de um conteúdo “digital”, mas porque ganhou força, intensidade, duração e velocidade, elementos que não determinam os limites de um objeto (como as bordas do quadro, da tela ou do papel), ao contrário, borra as bordas, quebra os limites.

À medida que a “forma” se dissolve numa “materialidade virtual”, o *design* passou a se definir mais pelo que antecede sua atualização (a *potência*

---

59 As idéias contidas neste artigo fazem parte da tese de doutorado *Design Desejante: a dobra como espaço e(ntr)e*, desenvolvida entre 2004 e 2008 no Programa de Comunicação e Semiótica da PUC/SP, sob orientação da Profª. Dra. Lucia Santaella.

*maquinica*) do que pela “materialidade” de seus objetos, e, como virtual, torna-se possível e passível de se atualizar como som, imagem, imagem-movimento, imagem-pensamento...

Em sua “materialidade fluida”, o *design* mistura-se à música, (*con*)funde-se com ela, como se resgatasse uma potência perdida. 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)” (FERRAZ, 1999, p. 2) cujo objeto não é som nem imagem ou movimento, mas a *qualidade de sensação do sensível*. Assim, o *design* liberta-se do objeto para se tornar um conceito: *design=projétil*, conceito que não diz mais um produto, mas o *acontecimento*.

Como entidade virtual, à qual corresponde certo poder de afetar e ser afetado, o *design* transita entre o *virtuo* e o *act*, entre virtualidades e atualizações, ora como imagens ora como sons, ora deslizando por entre as frestas da materialidade, ora “transmutando-se” em frequências sonoras e/ou luminosas.

Assim como a lagarta e a borboleta, *virtuo-design* e *act-design* são conceitos ressonantes, sendo um a dobra do outro, cuja potência inspira-nos a reconhecer os fluxos que perpassam a música e o *design* e as forças que ecoam *e(ntr)e* eles.

Como um conceito não diz a essência ou a coisa, mas o *acontecimento*, como dizem Deleuze e Guattari (1992), *virtuo-design* e *act-design* são uma cadeia de conceitos cujas relações revelam e desvelam a potência sonora, afetiva e produtiva do *design*, suas virtualidades e actualidades, sua *produção desejante*, onde 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.

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.

Uma vez que se trata de uma cadeia de conceitos a eles conectados, vamos neste artigo apontar apenas um: a máquina e suas relações dinâmicas, nas quais se incluem os objetos e sujeitos.

### **Projétil: e(ntr)e sujeitos e objetos**

Ao ser lançado, um 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 for-

ça 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*)<sup>60</sup>.

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”, dizem Deleuze e Guattari (1997, p. 79).

Assim como na balística, há aqui três aspectos a ser considerados: o *objéctil*, objeto de onde sai o “disparo”, os *afectos* que ele dispara; a *projeção*, trajetória do *projéctil*, o meio (*entre*), a *velocidade*; o *superjéctil*, o “alvo” que o *projéctil* encontra ou atravessa, ou seja, o sujeito, que pode também ser uma arma (*devir-arma do sujeito*).

Um *projéctil* pressupõe sempre 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, p. 10), mas nem sempre implica um alvo, um sentido, uma direção.

Os disparos tanto podem vir de um objeto quanto de um sujeito<sup>61</sup>, 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 afectar 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) esta “responsabilidade” ou “função”. Para que haja o encontro é preciso que algo no mundo do outro entre em *ressonância* com o nosso, é preciso que o nosso poder de ver (escutar, tocar...) encontre o poder

---

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

61 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, p. 88)

de ser visto (escutado, tocado...) da “coisa”, como diz José Gil<sup>62</sup>. 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, p. 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, p. 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, p. 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, p. 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, p. 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.

---

62 Palestra *Heterônimos em Pessoa*, proferida na PUC/SP (material não publicado). São Paulo, 1997.

Se tudo é fluxo, se tudo está em processo, o *projéctil* (assim como o *superjéctil* e o *objéctil*, variações projetivas do sujeito e objeto) está em constante “mutação”, fluxo e “influxo”, desterritorialização e reterritorialização. Um sujeito<sup>63</sup> tanto pode ser um sujeito, aquele que é afectado, como pode ser um *objéctil*, aquele que dispara os afectos. Da mesma forma, um objeto pode ser um sujeito, aquele que é afectado, não necessariamente aquele que afecta, 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, p. 29), estabelecendo relações não apenas entre ele e um sujeito como entre seus “pares” (outros objetos).

*Superjéctil* e *objéctil* são duas faces da mesma moeda: o *projéctil*, não sendo nem um sujeito (indivíduo) nem um 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 *superjéctil* ocupa o ponto de vista, ao passo que o *objéctil* é ocupado por ele. Não é, entretanto, uma ocupação passiva, dada sua potência de projeção: o ponto de vista se estende sobre o *objéctil* cuja potência de projeção vibra e cuja vibração encontra a vibração do *superjéctil* 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 Bergson)<sup>64</sup>, 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, p. 39). Não apenas *eu*, sujeito, “olhando” (para) algo, mas esse algo olhando em mim, como o Arlequim de Michel Serres (1993), de volta de suas inspeções lunares, olhando para a própria

---

63 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 afectado, não necessariamente por um (outro) sujeito (indivíduo) que interage (relaciona-se) com ele, mas por outros objetos.

64 “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, p. 72)

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”.

O *superjéctil* é um *sujeito sem sujeito* ao mesmo tempo que o *objéctil* 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 matéria<sup>65</sup>. 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 afectar um sujeito (que nunca é passivo, tornando-se, no processo de tornar-se, um *superjéctil*, 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.

O *objéctil* (assim como o *superjéctil*) 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 queremos dizer é que se estamos aqui tratando de potências, de poder de afectar e ser afectado, 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 mecanosfera. “Uma máquina-órgão

65 Na verdade, a matéria sempre existe, mas nesse caso falamos de uma matéria não-formada, matéria-fluxo, energia.

para uma máquina-energia, sempre fluxos e cortes.” (DELEUZE e GUATTARI, 1976, p. 15). Nesse sentido, há máquinas por toda a parte, máquinas políticas, econômicas, científicas, artísticas, ecológicas, cósmicas, perceptivas, afectivas, ativas, pensantes, físicas, semióticas...

### **Máquinas: e(ntr)e produções e projeções**

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, p. 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 destinada. “A organização de uma máquina, auto<sup>66</sup> ou alopoiética somente enuncia *relações* entre componentes e leis que regem suas interações e transformações.” (MATURANA e VARELA, 1997, p. 78; grifo nosso).

Uma máquina de costura, por exemplo, (máquina alopoiética)<sup>67</sup>, 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-fiandeiro, máquina-algodão... virtualidades maquinicas presentes em cada geração maquinica. Produzir uma roupa é apenas uma parte de uma cadeia de produção que vai além da produção de consumo (o consumo do marqueteiro).

---

66 Uma *máquina autopoiética* 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, p. 71)

67 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, p. 73)

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 e VARELA, 1997, p. 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, p. 15). Para os biólogos Humberto Maturana e Francisco Varela (1995, p. 82), definir um ser como vivo implica ter “uma ideia, 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 se caracteriza pela autonomia e circularidade auto-referencial<sup>68</sup> 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, p. 89). Já para Maturana e Varela (1997, p. 72), a organização de um cristal, por exemplo, não é suficiente para defini-lo como vivo, uma vez que se encontra 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).

---

68 “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 vivo*, Porto Alegre: Artes Médicas, 1997, p. 55)

Deleuze e Guattari (1992) compartilham com Whitehead a ideia 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, p. 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, p. 60) fala da “importância de expandir o horizonte para considerar o caráter profundamente social e estético no qual esta ideia 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 que são frutos da criação e conhecimento humanos, embora sua autonomia dependa de elementos (atuais ou virtuais) exteriores a ela<sup>69</sup>.

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, p. 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, p. 21). Seu dobrar-se vai ao infinito,

*um organismo está envolvido na semente (pré-formação<sup>70</sup> dos órgãos), e as sementes, como bonecas russas, estão envolvidas umas nas outras até o infinito*

69 “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, p. 49-50)

70 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, p. 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 viven-

*(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 (ibidem, p. 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 embrião (*endo*), “dobras de ventos, de águas, do fogo e da terra, e dobras subterrâneas de filões na mina” (ibidem, p. 18). 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, p. 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, mantêm-se vivos à medida que se conservam 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, p. 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, p. 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, p. 272).

---

te, 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 (...)” (idem). 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.

Assim, um *projétil* supõe “vida”, à medida que se conserva na sensação que dispara e nas conseqüentes 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”, recalçando 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, p. 52; grifo nosso)*

Nesse sentido, não se trata de contar uma história do *design* e da música a partir de seus “objetos”, mas de reconhecer seus encontros (o *act* ou *actuel*), ou potenciais de encontros (o *virtuo* ou *virtuel*), 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 (*objétil*).

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 *projétil*. 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.

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=projétil*, ainda que, por vezes, não seja o ouvido o órgão direta e primeiramente *afetado*.

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. 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 *projétil* 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 captura. 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 a linha que, desde eternidades, perpassa a música e o *design*, ainda que ela tenha, por muito tempo, permanecido “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 nos projeta 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 se trata aqui de questões sonoras que perpassam todas as artes, nas quais o *projétil* 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 seguindo uma circulação de intensidades que empurra a desterritorialização cada vez mais longe (DELEUZE e GUATTARI, 1995, p. 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.

### Considerações finais

Assim como a borboleta, o *design* está dobrado na música e se desdobra nos projecteis (sensações) que ela dispara. “No movimento da borboleta o movimento é que se move. A borboleta é apenas borboleta” (PESSOA, 1997, p. 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” perpassa o *virtuo-design* e o *act-design*, não é a questão de uma máquina ser ou não estritamente “viva” o que nos interessa de fato. O que nos interessa aqui são as *relações* que uma máquina (vivente ou não) é capaz de produzir, os afetos e consequentes sensações que ela é capaz de disparar, o poder (potência) de afetar e ser afectado, 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, p. 19). Produção desejante, *design* como potência de produção: “produção de produções, de ações e de paixões” (ibidem, p. 18).

Aqui, o vivo é fluxo, “tudo o que escorre”, é tudo o que é dotado de uma *vontade de potência*, de um poder de afectar e ser afectado, 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 afetantes e afetadas, máquinas desejantes*, onde o produto é a própria *produção de produção* e onde a produção é processo, *produção desejante*.

Desta forma, *virtuo-design* e *act-design*, potências (conceituais) maquinicas, constituem juntos dois vetores de um mesmo fluxo: o *design desejante*, potência projectiva, que 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 exemplo), 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.

## Referências

BOHM, David. *A totalidade e a ordem implicada*. Wholeness and the Implicate Order. Tradução Mauro de Campos Silva. São Paulo: Editora Cultrix, 1980.

BORGES, M. Lucília Borges. *Design Desejante: a dobra como espaço e(ntr)e*. Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica. São Paulo: PUCSP, 2008.

COUCHOT Edmond, TRAMUS, Marie-Hélène, BRET, Michel. “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, 2003.

CYRULNIK, Boris. *Os alimentos do afeto*. Les nourritures affectives. São Paulo: Editora Ática. Tradução: Celso Mauro Paciornik, 1995.

DELEUZE, Gilles. *A dobra: Leibniz e o Barroco*. Le pli: Leibniz et le Baroque. Campinas, SP: Papirus Editora. Tradução: Luiz B. L. Orlandi, 1991.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. *Diálogos*. Dialogues. São Paulo: Editora Escuta. Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro, 1998.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia*. L' Anti-Oedipe. Rio de Janeiro: Imago. Tradução: Georges Lamazière, 1976.

\_\_\_\_\_. *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. Trad. Aurélio G. Neto e Célia P. Costa Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

\_\_\_\_\_. *O que é a filosofia?* Tradução: Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

FERRAZ, Sílvio. *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>>, 1996, acessado em: 2008.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

GIL, José. *Heterônimos em Pessoa*. Palestra proferida na PUCSP (material não publicado). São Paulo, 1997.

GUATTARI, Félix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Tradução: Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Leão. São Paulo: Editora 34, 1992.

KLEE, Paul. *Sobre a arte moderna e outros ensaios*. Tradução: Kunst-Lehre. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

MATURANA, Humberto R.; VARELA, Francisco J. *De máquinas e seres vivos: autopoiese - a organização do vivo*. Tradução: Juan Acuña Llorens. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

\_\_\_\_\_. *A árvore do conhecimento: as bases biológicas do entendimento humano*. Tradução Jonas Pereira dos Santos. Campinas: Editora Psy II, 1995.

PESSOA, Fernando. *Poemas escolhidos*. São Paulo: Klick Editora, 1997.

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

SHELDRAKE, Rupert. *A ressonância mórfica e a presença do passado: os hábitos da natureza*. Tradução: Ana Rabaça. Lisboa: Instituto Piaget, 1996.

WHITEHEAD, Alfred Nöth. *Process and Reality*. Nova York: The Free Press, 1979.

\_\_\_\_\_. *O conceito de natureza*. Tradução Júlio B. Fischer. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

■..... **Maria Lucília Borges** é mestre e doutora em Comunicação e Semiótica (PUC/SP). Sua pesquisa, iniciada na graduação em Design Gráfico (UNESP/Bauru) com o projeto de conclusão de curso *O Pulsar do Design* (1998) e reexplorada no mestrado (*Soundesign*, 2003) e doutorado (*Design Desejante: a dobra como espaço e(ntr)e*, 2008), aborda a “relação entre a música e o design”. Aprovada em primeiro lugar no concurso público para professor Assistente, nível I, da Universidade Federal de Ouro Preto (Abril/2012), irá ministrar disciplinas de comunicação visual, design de hipermídia e design gráfico para Jornalismo. Atua como designer e pesquisadora em música e design, com ênfase em conceito criativo e novas tecnologias.