

**IX Simpósio Interdisciplinar do LaRS:
palavras e coisas**

11, 12 e 13 de maio de 2011

Auditório Rio Datacentro (RDC), PUC-Rio

**Para além do objeto existe um som: por uma escuta do
design**

Maria Lucília Borges

PUC/SP

luciliaborges@gmail.com

Artigo apresentado durante o Simpósio

IX Simpósio Interdisciplinar do LaRS: palavras e coisas

Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design, PUC-Rio, 2011.

ISBN: 978-85-99959-12-1

www.simposiodesign.com.br

Esta obra é protegida pela lei de direitos autorais

Em consideração aos princípios que vêm sendo adotados pelo LaRS, não há um formato padrão para os arquivos, respeitando-se as características individuais.



Departamento de Artes & Design

Para além do objeto existe um som: por uma escuta do *design*

M. Lucília Borges¹

Resumo: Com o avanço da ciência e tecnologia, as ferramentas de *design* adquiriram potencialidades de máquina, e a máquina tornou-se não apenas “ferramenta” de produção de *objetos* como passou a ser, ela mesma, o *objeto*. O projeto do *design* migrou da materialidade do papel e do objeto palpável para a “imaterialidade” dos bits e bytes, do fixo para o fluxo, do programado para o *acontecimento*, sempre em processo. O som, matéria-prima da música, invadiu o território do *design* borrando as fronteiras entre som, imagem, visível, invisível. Desta forma, este artigo propõe apontar a *potência projetiva* do *design*, a qual vai além da produção de objetos de consumo, indo ao encontro do som e da “produção” de afectos.

Palavras-Chave: objeto; projeto; afecto; potência; escuta.

Abstract: *With the advancement of science and technology, design tools acquired potentialities of machine, and the machine has become not only "tool" to produce such objects as well as has become, itself the object. The project of design has migrated from the materiality of paper and tangible object to the "immateriality" of bits and bytes, from fixed to the flux, from programmed for the event, always in process. The sound, the raw material of music, invaded the territory of design "blurring" the boundaries between sound, image, visible, invisible. Thus, this paper proposes to point out the projective potency of design, which goes beyond the production of consumer objects, going to meet the sound and the "production" of affects.*

Keywords: *object; project; affect; potency; listen.*

Introdução

Se um dia foi possível tocar os objetos de *design*, com o avanço da ciência e das novas tecnologias é o próprio tocar que se expande para além das mãos, indo ao alcance dos olhos e ouvidos: olhos e ouvidos que tateiam. Mas não só, o próprio corpo torna-se um grande olho, um grande ouvido, como se recuperasse a potencialidade do ver e do escutar sem que para isso tenha que usar os sentidos apropriados para tal (os olhos para ver e ouvidos para escutar). Os objetos dão ao olho que os 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)

As mudanças 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).

¹ Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. <http://lattes.cnpq.br/0039779933104797>

O *design*, antes “chave óptica necessária à compreensão das artes do século XX” (como pretendia Walter Gropius), apropria-se, paulatinamente, de matérias “imateriais” como o som para produzir (e produzir-se) objetos cada vez mais moventes, que se manifestam no tempo, não no espaço. Ao se apropriar dessas novas tecnologias como suporte ou “ferramenta” de produção, o *design* passa a contar com novas possibilidades além da visão, e a operar em um *espaço liso*,

“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*², um espaço onde o *design* encontra a *música*, 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 “forma que segue uma função”, da reprodução.

Do projeto à balística: por um *design* afectivo

Para além do objeto existe um som, o que pressupõe uma escuta, que vai além das fronteiras do ouvido, alcançando o corpo, como extensão ilimitada da pele. O que implica em uma noção de *design* que retorna à sua condição potencial, antes da publicidade e do marketing apropriarem-se do seu conceito: o *projeto*. *Design=project*, ainda que na prática os “projéteis” pareçam apontar para o passado.

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*⁴.

² 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, a qual tem sido preferida por grande parte dos compositores pelo modo de apresentação em concertos sem apoio da visualidade.

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

⁴ Sobre o conceito de *acontecimento* ver Gilles Deleuze e Félix Guattari em *O que é a filosofia?*, Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

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*)⁵.

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.

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 *devir-sujeito da arma* que encontra um *devir-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

⁵ Cf. <http://www.algosobre.com.br/fisica/balistica-e-lancamento-de-projetil.html>

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. Consume-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).

Consumir adquire aqui um outro significado que não é o de “gastar; corroer até a destruição; destruir; enfraquecer, abater; desgostar, mortificar”⁶. Consume-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 *projecteis*), 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

⁶ FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda (1989). *Minidicionário Aurélio*. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira

descoberta da velocidade inventa a arma (daí o caráter 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 constroem-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.

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 afectos, 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).

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 tocam, 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 (afectos) estão sempre no futuro, na porção de sensação que se conserva, como pura reserva de um porvir.

Do objeto ao *objéctil*: por um *design projectivo*

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 produtiva, a máquina que funciona por controle numérico, substitui a prensa.” (DELEUZE, 1991: 38)

É com a música que os objetos ganham vibração, frequência ativa, movimento no processo de *autoprodução*. A música, ou antes, o som, invade o universo do *design*, à medida em que, com as máquinas, a velocidade se acrescenta ao deslocamento. O silêncio dos objetos de outrora ganha movimento e frequências altas nos objetos tecnológicos. Desdobra-se nas variações de frequências produzidas pelos *projecteis*.

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 atingem, entretanto, o carácter essencialmente projetivo das armas, uma vez que são, por natureza, *introjetivas* (Cf. DELEUZE e GUATTARI, 1997: 73).

O objeto, antes vinculado ao produto, cataliza a potência do *projectil* (potência que preexiste no conceito *design*), o qual 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 *objéctil*⁷.

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*⁸, *Keyworx*⁹ e *reactIVision*¹⁰, pra citar apenas alguns. A máquina tornou-se não apenas “ferramenta” de produção de *objetos* como passou a ser, ela mesma, o *objeto*. 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 (tornar visíveis forças invisíveis, como o som).

“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 forma 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*.

⁷ Tomando emprestado aqui termo usado pelo filósofo Gilles DELEUZE em *A dobra: Leibniz e o Barroco*, p. 38, provavelmente inspirado pelo filósofo Alfred North Whitehead.

⁸ *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/> >

⁹ Cf. < <http://www.keyworx.org/> >

¹⁰ Software desenvolvido por pesquisadores da Universidade Pompeu Fabra (Barcelona) para o projeto *Reactable*, novo instrumento eletroacústico com mesa de interface tangível. Cf. < <http://reactable.iaa.upf.edu/?software> >

O que está em jogo é a tecnologia que permite *tornar visíveis* (ou audíveis) 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*¹¹, 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 moldável¹², 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 Schaeffer¹³ ou os artificialmente produzidos como os de Karlheinz Stockhausen¹⁴, 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.

“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 maquinaico*, “materialidade natural ou artificial e os dois ao mesmo tempo” (como em *Move 36* de Eduardo Kac¹⁵), “matéria em movimento, em fluxo, em variação, como portadora

¹¹ 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.tnema.org/messa/>

¹² “Moldar é modular de maneira definitiva; modular é moldar de maneira contínua e perpetuamente variável.” (DELEUZE, 1991: 38)

¹³ 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.

¹⁴ Música eletrônica, cujos materiais de base eram sons produzidos artificialmente em estúdio, e sintetizados a partir de frequências puras.

¹⁵ Cf. < <http://www.ekac.org/move36.html> >

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)

Conclusão

A partir de matérias fluxos, as formas já não são formas, mas *forças* e os objetos já não são objetos, mas *objéctes* que arrastam (“projetam”) a matéria. *Projéctes* 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), os quais tornam-se ambos materiais de uma mesma matéria. Matéria e forma se misturam. “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)

Assim, seguindo os rastros do *projeto*, 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.

Referências Bibliográficas

ARTAUD, Antonin (2007). **Eu, Atonin Artaud**. Lisboa: Assírio e Alvin. Tradução: Aníbal Fernandes.

BAYLE, François (1993). **Musique acusmatique. Proposition...positions**. Paris: Ed.

Buchet/Chastel, 1993.

CALVINO, Ítalo (1990). **As cidades invisíveis**. Le città invisibili. São Paulo: Cia das Letras. Tradução: Diogo Mainardi.

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.

_____ (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 (1997). **Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia. v.5**. Mille plateaux. Rio de Janeiro: Editora 34. Tradução: Peter P. Pelbart e Janice Caiafa.

_____ (1992). **O que é a filosofia?** Qu'est-ce que la philosophie? Rio de Janeiro: Editora 34. Tradução: Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz.

_____ (1976). **O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia**. L'Anti-Oedipe. Rio de Janeiro: Imago. Tradução: Georges Lamazière.

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

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

GROPIUS, Walter (1972). **Bauhaus: Novarquitetura**. São Paulo: Perspectiva. Tradução: J. Guinsbrug e Ingrid Dormien.

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

PELBART, Peter Pál (2004). **O tempo não-reconciliado**. São Paulo, Perspectiva.

ROLNIK, Suely (1989). **Cartografia sentimental, transformações contemporâneas do desejo**. São Paulo: Ed. Estação Liberdade.