

212

Dorival Campos Rossi
João Baptista de Mattos Winck
Frederico Breslau dos Santos



SEMIÓTICA, SUBJETIVIDADE E COMPLEXIDADE

O paradigma complexo subjetivo aplicado às linguagens do Design

Dados os recentes indícios quanto a configuração da chamada realidade, explicitados por ciências como a física, a matemática, a biologia, e a filosofia, o presente texto busca traçar um panorama no momento histórico conhecido como contemporâneo sob a ótica do design e sua re-significação simbólica e cognitiva, recriando assim as relações do homem com suas linguagens, seu corpo e seu espaço, através de novas leituras subjetivas do campo do real.

Este trabalho é parte de um estudo mais amplo acerca do assunto, que busca lançar luz sobre o modo de produção de objetos sensíveis, e tenta com isso gerar novas propostas e metodologias em design e as chamadas “novas tecnologias”.



1 N.E.: Supernovas refere-se a uma classe de estrelas de dimensão e potência muito superior ao nosso Sol, estas estrelas ao invés de se apagarem com o tempo, sucumbem a sua própria massa gravitacional e explodem. Este processo é responsável por gerar novos sóis e gerar material para novos planetas.

2 Rossi, D. C. 2004. p.33, define por continuum a noção de Pierce em *A lógica da Continuidade*, onde o continuum é uma conjunto de todas as dimensões semióticas. Aqui entendemos como o plano comum a todas as informações e relações contidas no universo.

INTRODUÇÃO

O som adentra e fecunda o silêncio, estabelece com o tempo um ritmo, cria o espaço, assim como a luz o faz com a sombra. De um temos a música, a palavra, e de outro temos cores, as formas visíveis.

Estas crias etéreas se interpenetram, se dobram para formar arquiteturas sônicas, o ritmo das imagens, os tons da música.

De outros cruzamentos, de distintas origens, temos temperaturas, odores, texturas, volumes, infinitas possibilidades que se fecundam em um frenesi de conexões intermináveis. Recriam infinitamente novas relações, se desmaterializam, convertendo-se em energia uma vez mais, para se recriem e procriem noutros momentos e existências.

O mundo da matéria física, a massa dos corpos celestes, o peso de aglomerados massivos de átomos no universo, todos são crias de relações em trânsito. De colisões de gases e matérias, de explosões de estrelas supernova¹, originou-se os elementos que constituem nossos corpos, destas confluências surgiu a vida, um imenso campo criador de probabilidades possíveis.

De temperaturas e pressão, foram criados os elementos mais primordiais que nos cercam, que habitam em nós. O ferro que enrubesce nosso sangue, foi materializado nos últimos instantes de vida de uma estrela evanescente, sua morte nos garantiu vida. Tudo no universo é trânsito, é movimento, forças dobradas, redobradas, desdobradas, em um campo único, denso, em um *continuum*², sem forma.

Somos todos parte destes fluxos de energia que infinitamente se reconfiguram, alterando todos e tudo o que existe. Somos a atualização de uma parte inseparável do todo, virtuais em essência, nos materializamos nesta forma de vida, dentre todas as potências latentes contidas no universo de probabilidades. Somos vergados, comprimidos, sobrepostos dentro destes aglomerados de energia que fluem pelo universo, surgindo como atualização em um dado momento de lampejo criativo. Cercados por estas relações férteis, somos imersos em um universo de inputs cognitivos, de informações que se esbarram em nós, neste complexo infinito, somos energia intensa que se comprime, se expande ao interagir com um denso e fluido cosmos de possibilidades.

Nietzsche, filósofo alemão, já deixava perceber o universo, suas relações de potência, a criação em uma escala infinita:

“E sabeis... o que é pra mim o mundo”?...

Este mundo: uma monstruosidade de força, sem princípio, sem fim, uma firme, brônzea grandeza de força... uma economia sem despesas e perdas, mas também sem acréscimos, ou rendimento,... mas antes como força ao mesmo tempo um e múltiplo,...eternamente mudando, eternamente recorrentes... partindo do mais simples ao mais múltiplo, do quieto, mais rígido, mais frio, ao mais ardente, mais selvagem, mais contraditório consigo mesmo, e depois outra vez... este meu mundo dionísio do eternamente-criar-a-si-próprio, do eternamente-destruir-a-si-próprio, sem alvo, sem vontade... Este mundo é a vontade de potência — e nada além disso! E também vós próprios sois esta vontade de potência — e nada além disso!”³

O mundo que sentimos é criado através de interações, vivemos em um infinito sensível, em um infundável espaço reagente. Sendo aberto e dinâmico o universo cognoscível, a única constante destas realidades é a impermanência⁴, o eterno fluir, a instabilidade, o desconhecido que é impossível de ser previsto completamente.

Como um rio que nunca mais é o mesmo, sempre diferente, somos trânsito, esta é a essência de nossa própria experiência, de nosso universo.

O filósofo pré-socrático, Tales de Mileto no séc.VII a.C. já atentava que a natureza das coisas é líquida (“...a água é o princípio de todas as coisas...”), nosso aprendizado, conhecimento, conquistas, são frutos desta impermanência, onde todos os sistemas são dinâmicos, fluidos, nômades.

Shunryu Suzuki, filósofo zen do séc. XX, também constatava a natureza impermanente de todas as estruturas:

“Por estar cada existência em constante mudança, não existe um eu individual. De fato, a natureza essencial de cada experiência nada é senão a própria mudança. Ela é a própria natureza de toda existência. Não existe uma natureza especial ou entidade individual permanente para cada existência.”⁵

Estas energias ebulientes, constroem múltiplas realidades dinâmicas, e nossa forma para perceber tais forças são os nossos sentidos, assim nossas sensibilidades são o “como” desdobramos este continuum em múltiplos universos que chamaremos de realidades.

Entendemos aqui por “real”, a totalidade do universo, a somatória indistinta de todos os seus “dados”, assim partimos para uma consequente definição de “realidade”, como

3 Nietzsche F.W. 2001

4 Capra, F. 2001, p147 Capra chama esta dinâmica de “estruturas dissipativas”, onde sistemas vivos são obrigatoriamente formatos abertos de trocas em coevolução.

5 Suzuki, S. 2009

sendo uma de suas faces, uma possibilidade do real. É a realidade um fio de suas múltiplas manifestações, ativado pelo perceptor.

Conceituamos ainda a realidade, como uma forma singular de verdade que sobrepuja sua própria dialética verdade/falsidade. Ela não é nem verdadeira, nem falsa, está simplesmente contida no plano infinito do real, onde existem todas as realidades, e todas elas possíveis.

Dentre todas as possibilidades do real, assumir a existência de uma única realidade, uma maneira singular de conexão com o universo que nos cerca, é limitar a própria condição humana a uma *schemata* que nos move em sentido oposto a de nossa própria natureza, geradora de realidades e campos cognitivos, produtora de padrões flutuantes de realidade subjetiva.

Dentro de cada ser é tecida uma realidade única, seus referenciais e formas de leitura do complexo do real, formatam-se em um intrincado jogo de sinapses, uma interpretação do mundo, impossível de ser idêntica em outro ser. São etéreas e delicadas sintonias de relação entre os “mundos de fora” e os “mundos de dentro”, mediadas por nossos órgãos sensíveis, interpretadas por nossos cérebros que fabricam aquilo que percebemos. A “coisa externa” não está definitivamente em seu lugar, esgotada de outras significações e relações, todas as possibilidades estão neste espaço e movimento entre o perceber e o percebido, um abismo onde ocorrem as realidades, e também ocorrem as ideias.

Criamos no ato de “ler” o complexo que nos cerca, algumas possibilidades de realidade. Às realidades desta natureza, chamaremos simplesmente de subjetividades, universos efêmeros, gerados somente no ato perceptivo.

É um exercício sensível de relações do universo do perceptor e do universo percebido. Esta relação de arranjos singulares se dá entre os dois atores, gerando em seu ínterim um novo universo, que não é mais do perceptor, tampouco é do percebido, cria-se um terceiro universo que é efêmero, um devir.

Faz-se necessário aqui ampliar e definir sobre qual sintonia enquadrámos a noção de subjetividade. Ela se dá neste plano de suprassensibilidades, em uma lógica Deleuziana. Assumimos a subjetividade como este devir em Deleuze. Um estado criativo, efêmero, que gera estruturas constituídas de relações. Um estado ativado somente no movimento, na sintonia que se estabelece entre dois atores quando estes se percebem e se fundem gerando um estado poético por um momento intenso, insustentável. Assim o produto de um constructo subjetivo só pode ser entendido, compreendendo-se suas conexões.

A esta brincadeira de coisas do dentro e coisas do fora, podemos chamar também de virtualidades, realidades existentes em potência, latentes em forma de conceitos, elucubrações, projetos, designs que formam e atualizam o universo do fora, das coisas tangíveis pelos sentidos.

Se assumirmos que este design proposto aqui produz através de subjetivações, então tratamos de um design de relações, que suplanta um design strictu sensu objetivo, criador último de coisas, passa também através de um design de signos, criador de pensamentos sobre as coisas, e passa a operar na ordem da produção de realidades, para produzir relações entre todas as coisas.

Um design anterior a esta estrutura, oriundo de um pensamento racionalista, era pautado por “problemas de projeto”. Assim se convencionou pensar o papel do designer. Seu trabalho dava conta apenas de representar e significar o mundo externo, formatando objetos à maneira de linhas de produção, tornando-os encadeados, em uma lógica fechada.

Este design foi orientado à matéria, ao atual, pautado pela forma e função, em linearidade cronológica de mão única, estava preocupado com a representação visual como criadora de verdades universais, sobre como nos comunicamos e estruturamos nossas linguagens.

Um designer que se lance às subjetividades como processo de produção de coisas, tem como premissa toda uma nova configuração de realidade, aberta a subjetivações, objetos de natureza ebuliente, em trânsito.

Premissa fundamental para se propor estes objetos sensíveis é assumir que perceber deixa de ser passivo, não interativo, estático, para atuar como criador-interagente, conhecer através dos sentidos torna-se um ato de pura invenção. Invertemos a lógica clássica dos sentidos, para ganhar toda uma nova sensibilidade reativa, que gera produtos ao perceber.

Para Pimenta⁶, o brincar pode ser apontado como exemplo de construção sensível, que dialoga com elementos de dentro e de fora, produzindo novas realidades. Buscamos aqui propor e ampliar a lógica do brinquedo apresentada por Pimenta, como uma possível lógica da construção de objetos de design.

É próprio do brincar, articular com signos sobrepostos sobre qualquer superfície, literalmente brincando com possibilidades que parecem emergir de dentro das próprias coisas⁷, atualizando sua estrutura sem necessidade de uma alteração material. É uma “reciclagem”, dar um novo ciclo de ordenação semiótica. Independente de sua estrutura objetiva, o que faz alterar sua forma é puramente a visada incida sobre o objeto, fazendo

6 Pimenta, E. D. M., 1997a. p.4

7 Rossi, D. C. 2003 p.157

saltar dimensões ocultas em suas relações de significação. Alteram-se os instrumentos internos, virtuais do projeto, e com isso altera-se o próprio produto, sua atualização.

Em momentos simultâneos, sobrepostos, articulam-se possibilidades múltiplas em uma noção de coexistência destas dimensões dinâmicas, onde o espaço de dentro e o de fora se fundem. O projeto é produzido, atualizado e reciclado em real-time, extraindo coisas da própria coisa de suas dobras, desdobras e redobras, um metamétodo produzido durante o percurso que brinca livremente com possibilidades.

Elaborar este metamétodo, é segundo Rossi, compreender as dinâmica que extraem, fazem emergir estruturas com um método particular a cada objeto:

“Enquanto o método se preocupa em eleger regras para submeter os objetos de pesquisa a uma coerência interna, o metamétodo, poderíamos dizer, se preocupa em eleger regras capazes de extrair a “coisa da própria coisa”, isto é, observa não o efeito do fenômeno, mas o próprio fenômeno independente de causas ou efeitos. Enquanto o método impõe uma coerência, o metamétodo expõe a qualidade do ser da coisa.”⁸

O brinquedo parece oferecer a possibilidade de acessão a realidades dobradas dentro de si, onde suas próprias dobras geram novas estruturas um meta-método produzindo objetos. Esta brincadeira de relações livres, projetando portais a dimensões dentro e fora do designer. Recorrendo uma vez mais aos filósofos pré-socráticos, Tales de Mileto anunciava: “...todas as coisas estão cheias de deuses...”⁹. Assim, entendemos este brincar, como este design que dialoga e ativa latências ocultas dentro da forma.

Isso já sinaliza em nossa primeira infância a capacidade cognitiva de simular e representar qualquer modelo, mesmo que fantástico, aplicando-o de forma imediata, sem a necessidade de intermediação, sem um meio, onde o poder de transformação está somente no ato de perceber o ambiente e modificá-lo em seu estado latente, virtual. É na brincadeira com o tempo, a forma, e o espaço entre as coisas de dentro e de fora que se faz este projeto, onde a imaginação articula dobras de espaço-tempo dentro do observador, jogando com uma infinidade de relações entre uma coisa e outra coisa.

REALIDADES EMERGENTES

A emergência destas realidades possíveis, no contexto contemporâneo, foram explicitadas e postas como uma nova necessidade projetual, em grande parte graças a

adventos tecnológicos modernos, os quais, como extensões de nossos próprios sentidos¹⁰, ultrapassaram a sua funcionalidade primeira e criaram um novo universo relacional cibernético+híbrido¹¹ no qual aprendemos a nos expandir sensorialmente, descobrimos a possibilidade de vivências simultâneas, de sobreposições de diversas realidades para gerar novos espaços e ritmos.

Desde Graham Bell, inaugurando no final do séc. XIX um universo em tempo real graças ao advento do telefone, até J. C. R. Licklider, em meados do séc. XX, desenvolvendo estudos em computação que culminaram com a criação da internet, despertou-se na sociedade a noção de um universo múltiplo de existências simultâneas.

Observamos nosso universo de maneira não linear, aberto a edição e reconstrução, onde abandonamos o sentido de leitura do tempo como uma única via em sentido ascendente, para múltiplas vias, de leitura não hierárquica¹².

É necessário compreender com maior profundidade e amplitude as possibilidades projetuais as quais designer é capaz de articular, orquestrando em universos múltiplos, ampliando as habilidades de atualização do real, coisas que o método tradicional pouco compreendia, ou fornecia ferramentas para se situar neste mundo dinâmico de relações.

O DESIGNER RECRIANDO RELAÇÕES.

Descortina-se então um campo de ação para o designer, que extrapola o simples objetivo de gerar produtos, objetos delimitados e pobre de conexões.

O papel do designer é a partir de então projetar sob um método transdisciplinar de relações e proliferação de leituras concomitantes, colapsando simultaneamente para gerar uma produção de outra ordem, sensível-reagente, agregando novas entradas de informação (inputs) para gerar novos construtos.

Pimenta constata que nosso planeta está em processo irrefreável de sobreposição dos saberes humanos, todos voltados à transdisciplinalidade:

“O planeta caminhou no sentido da transdisciplinalidade.

Este quadro de turbulência, no sentido dinâmico do termo, transcultural e transnacional, estabelece novas leis matemáticas, físicas, biológicas e químicas entre outras, revelando uma nova maneira humana de conhecer e fazendo constantemente emergir antigas questões.”¹³

10 Lévy, P. *Tecnologias da inteligência*.

11 Beiguelman, G. 2006.

12 Flusser, V. 1983.

13 Pimenta, E. D. M. 1997a, p.1

Despertar o interesse para este universo secreto significa desdobrar facetas ocultas de nossa própria condição. Ao se propor um método, levantamos questões que emergem de forma natural do complexo social, explicitadas por questões filosóficas e científicas. A filosofia de Deleuze e Guattari, propõem ações no interstício, que operem no intervalo entre aquele que lê e aquilo que é lido, extraindo subjetividades de universos múltiplos.

Esta nova configuração do real, pode redefinir toda a noção de projeto, processo e produto, e em uma investigação mais profunda de suas consequências, recriar o próprio método de se “desenhar”, designando desejos outros, plurais, reacendendo questões fundamentais, mais além dos questionamentos metodológicos convencionais do design. Estas questões dizem respeito as noções de realidade, verdade e mesmo sobre o que é existir.

Estes assuntos perduraram por milênios, e voltam a ser pertinentes sob a óptica do método de produção de objetos interativos-reagentes, em um universo de linguagens que digitaliza-se, onde a simulação e a emulação, presentes em ações cotidianas em nossa sociedade (redes sociais baseadas na internet, videogames, simuladores em geral, softwares de realidade aumentada)¹⁴, questionam o que é real - realidade, correto, finito, verdadeiro.

O QUE CHAMAMOS DE REALIDADE?

Tradicionalmente o significado do conceito de real está ligado à idéia de existência, de concretude, de factualidade, de resistência, de reatividade, de presença... Chamamos de real aquilo que insiste aos nossos sentidos ou aquilo que se diferencia da fantasia, da ficção, do imaginário, do delírio... A dicotomia entre corpo e alma, imanente e transcendente etc. é a linha de pensamento dominante na filosofia ocidental. Temos uma tradição irreversivelmente materialista, formatada por oposições complementares...

Aqui caberia uma digressão sobre as origens do conceito de real desde os gregos até os positivistas, especialmente no que se refere à noção do real intimamente ligada aos sentidos de ordem, de organização do mundo sensível, das leis gerais que regem a natureza. Caberia, também, uma discussão sobre os as noções de criador e criatura, dentro da tradição criacionista e seu oposto complementar: a tradição evolucionista. Esta discussão é penosa e, portanto, vem ocupando boa parte da cultura.

Ser ou não ser real! Esta é a questão que atormenta a filosofia.

Seria necessário, portanto, uma outra discussão um pouco mais complexa sobre o que existe de fato e de direito. Caberia, também, discutir o conjunto das oposições entre o que existe a priori como natureza e o que ganhou existência à posteriori, enquanto cultura. Discutir a noção de real dentro da tradição ocidental nos leva, inexoravelmente, a não dar paz para a natureza, atribuindo-lhe forma, peso, volume, textura, cor, cheiro... sentido.

Num verdadeiro tributo ao atributo, a tradição ocidental se preocupa fundamentalmente em domesticar o bruto e predicar o sensível!

Nesta via seria prudente discutir o que forma e o que transforma. Ou, por outra via, caberia discutir o que o repertório cultural é capaz de definir, mesmo precariamente, de que forma “algo” é distinto de “alguém” e, por fim, designar a supremacia do ser sobre as coisas e os eventos. Ser ou coisa, por sua vez, se diferenciam do nada (ou ausente) pela presença como entidade filosófica. Esta tem sido, em geral, a maneira comum de se definir a dimensão do real.

O conceito de virtual procura instituir outra linha de pensamento, diferente da tradição filosófica ocidental. Não sem contradições e inconsistências, os defensores do virtual pensam numa dimensão não real, desprovida de materialidade. Na dimensão virtual as coisas não existem. Apenas insistem...

O conceito de virtual está ligado à noção de complexidade para além do sensível, do sensório, daquilo que existe disponível à compreensão tradutória dos sentidos humanos. Pensar o virtual como dimensão existente é tão complicado como imaginar a alma feita de matéria sensível. Imaginarmos o corpo fazendo parte da dimensão do real e a alma compondo a dimensão virtual é equivocado. Corpo e alma são conceitos indissociáveis, pertencentes à mesma tradição filosófica.

O conceito de virtual está ligado à noção de possível, de potencial lógico, de algo que ainda não tem existência de fato, mas de direito. O virtual é dimensão dependente da cultura, embora sua ocorrência esteja alhures.

Potencialmente os gregos, desde Tales de Mileto, já dominavam o conceito de eletricidade. Embora a eletricidade seja uma ocorrência “de fato”, sua existência de “direito” só ocorreu após o Renascimento. Mas o exemplo de um evento da natureza atuando sobre a cultura não define o campo do virtual. Neste exemplo poderíamos pensar que o “bem” eletricidade estaria disponível para uma “boa” cultura. A ignorância acerca do fenômeno definiria um “mal” da cultura. Neste aspecto, o campo do real estaria vinculado ao litígio do bem X mal, típica da tradição ocidental.

O campo do virtual é trágico no sentido grego da palavra. No virtual não existe bem ou mal. Trata-se de decidir entre dois ou mais bens. O virtual é o campo da decidibilidade.

É equivocado pensar, por exemplo, que o palito de fósforo virtualizaria o fogo. A combustão é uma dimensão própria da química - enquanto fenômeno pertencente ao campo do real, portanto! Está presente em todos os corpos e depende de uma dada combinação. O que virtualiza o fogo no palito é uma decisão hipercomplexa, tramada por uma multiplicidade de eventos, sobre a possibilidade de fazer acontecer o fogo de maneira deliberada, controlada, ordenada, dócil, portanto, possível.

Virtual é o campo da decisão acerca de dominar o fogo no palito. É a dimensão, demasiada humana, de poder deliberar entre dois bens: o natural e o artificial. Atualizar, do nó de complexidades que a cultura é capaz de tramar. É uma via de acesso ao real.

O conceito de virtual, em certos aspectos, revogar a noção do real como existência à priori ou, por outro lado, desfaz a noção de contingência indômita. Exatamente por isso que o conceito de virtual é tão constrangedor, pois nos coloca num "modos operares" atemporal, amoral, ex-nihilo. Nos tira do sério e nos joga no sério... O virtual faz o futuro do pretérito uma dimensão "real" ou o que chamamos de realidade...

O campo do virtual não é sensível. Para compreendê-lo é necessário afastar-se do conceito de Ser e seu contrário complementar - o inexistente. Não se tratam de objetos, quer sejam físicos ou imateriais. O virtual não é uma fina e transparente camada que une o fora (que existe) e o dentro (que sensibiliza e decifra o existente).

O virtual não é liga, limite, ou solda. Menos ainda é amalgama, catalisador ou veículo. Passa alheio à sensibilidade, pois é desprovido de objeto. O campo do virtual não está ausente, tampouco não está presente. Não está em nenhures. Trata-se de um porvir lúdico, decidido pelos pares. O campo do virtual só é perceptível, quando é, à intuição, ao insight, ao pressentimento. Não se pode senti-lo nem defini-lo, pois não passa pelo campo da racionalidade.

Numa discussão de base semiótica, o campo do virtual se constituiria como produto de uma relação entre dois qualissignos. Duas qualidades geradoras de uma terceira, mais original e distinta das anteriores. O campo do virtual é o inteiramente outro. Pura singularidade monádica! É apenas quase pensamento ou quase-signo.

A seqüência de abertura do filme "2001. Uma odisséia no espaço", na qual o humanoíde se dá conta de que um osso pode funcionar como uma arma ilustra, precariamente, a relação que se estabelece entre os campos do real e do virtual. Não se trata do gesto cultural da transformação do osso em artefato, próprio do Homo Faber. Nem se trata da descoberta da força inteligente, própria do Homo Sapiens. No campo do real osso, arma e potência têm o mesmo status de existência sensível.

O campo do virtual, ao contrário, se estabelece no justo instante do insight de um possível, de algures potencial, próprio do Homo Ludens. Depois de descoberta a arma potencial, o virtual se esvai. Passada a dimensão lúdica do pressentimento, o que se atualiza é o real. O insight do homóide - e não seu gesto ou o osso - virtualizou o abridor de latas, o maçarico... a bomba atômica!

Naquele instante fugidio toda arma porvir estava ali, num nó de complexidade, num caldo grosso de possíveis! Do contato com o campo do virtual faz-se o espanto que, por fim, soçobra em realidade!

No campo do real, das coisas que existem enquanto matéria, espírito e idéia, o significado de unidade faz sentido. Cada evento do real é único em sua combinatória. O real seria um feixe de possíveis que se atualiza naquele fenômeno, dotando-lhe de coerência interna. No campo do real as coisas “são” porque seguem uma regra geral que é pertinente àquela combinatória em especial. Por isso a idéia do objeto único!

A unidade da obra se estabelece quando nela se atualiza uma coerência suporte, isto é, a idéia fundamental (ou insight) reverbera um sentido organizado em certos meios para determinados fins. No campo do real projeto, processo e produto são partes da mesma unidade coerente. Neste aspecto, o conceito da Gestalt, no qual forma segue função, só faz sentido no campo do real. No campo do virtual não existe função, tampouco forma. Tudo serve para tudo numa somatória oblonga de eventos dispares, pois se trata de um nó de complexidades. O campo do virtual é uma falha na coerência. Um vazio da função em relação à forma e vice-versa.

O conceito de Uno (e suas derivações: unidade, universo, universidade, único, unívoco etc.) remete à compreensão de totalidade sem cisão. A idéia de uno remete ao conceito de coerência, de ordem, de sintaxe. Numa palavra: razão! O campo do virtual significa a diversidade ou o diverso, o multiverso, o plural, o equívoco, a somatória de ímpares etc. É uma totalidade cindida, porque multiforme, múltiplice, proliferante, auto-geradora do original. O virtual é um lócus onde não há coerência, onde a desordem prevalece numa sintaxe sem semântica nem pragmática. Numa palavra: caos.

Se no campo do real o fenômeno acontece, sem que se possa decidir, mas apenas aceitar ou compreender como matéria plástica, o campo do virtual, como um caldo grosso de possíveis, a potência do saber se esvai numa matéria estética, como fruição propriamente dita. Decidibilidade pura e simples no ínterim dos processos.

Neste aspecto o design virtual (fruitivo) se difere do design real (utilitário) na sua natureza mais íntima, no seu projeto como escopo. O design do real é teleológico; o design virtual é ouramente lógico. Enquanto o primeiro tende à expansão inclusiva, o segundo tende à exclusão seletiva. No virtual a fruição estética prevalece sobre a sensação plástica. No real o objeto prevalece sobre o sujeito. No virtual os objetos vibráteis, sensíveis, interagentes (ou tatiloscópicos) não estão sobre o sujeito, mas com ele, nele. O Virtual é uma dobra do sujeito no objeto e não ao contrário.

No exemplo da seqüência de abertura de 2001, a unidade do projeto (ou design) dos artefatos de guerra alcançou coerência interna no momento que se descortinou seu uso. Neste momento atualizou-se o real. O campo do real é pragmático, dada a coerência interna nele subjacente.

Na metáfora de 2001, são três momentos muito tênues, porém distintos nos quais o humanóide transmuta-se do campo do real ao virtual para, em seguida, atualizar um feixe de coerência. No primeiro momento o humanóide está diante do projeto ou design de relações. Portar o osso e vibrá-lo às alturas é uma dança de possíveis. Desse gesto qualquer derivação poderia ser viável: bumerangue, religião, coreografia... linguagem!

O virtual é uma miríade lúdica dada às escolhas. O projeto do artefato de guerra se atualiza como coerência num segundo momento, quando do impacto forçoso da potência, do gesto e do próprio osso sobre os demais fenômenos presentes à cena. Uma relação sapiens se impõe sobre o ludens.

O terceiro momento a coerência do projeto se atualiza no artefato, na condição faber. Neste instante osso deixa de ser ele mesmo e passa a ser signo, pois adquire significação. Portador de função coerente, o osso toma a forma de arma. Como se vem discutindo, não é o osso que virtualiza a arma, tampouco a sensibilidade coerente de fazer uso de um artefato inteligente. A arma é um produto de uma decisão utilitária, fruto de uma dada coerência. Trata-se, portanto, de um projeto ideológico muito mais do que projeto lógico. Do ponto de vista da lógica, o campo do real é consistente. O campo do virtual é para-consistente.

No exemplo de 2001, o campo do virtual está no instante que o osso deixa de ser ele mesmo e passa a ser qualquer coisa possível, ou mesmo nenhuma coisa, pois são todas as coisas simultaneamente.

O instante no qual se abre um vazio no real, aí se tem o virtual. Se tem descortinado o locus da incoerência absoluta e, ao mesmo tempo a necessidade de projetar coerência. Projetar é preciso...

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

As articulações deste trabalho versam sobre literaturas contemporâneas de pensadores que lêem estas realidades múltiplas, geradas por novos adventos tecnológicos, de maneira muito plural e passível de modificações, atualizações, interações em tempo real, como nos modelos computacionais e nas redes sociais globais mediadas eletronicamente.

Todos estes aparatos tecnológicos gerados por uma sociedade em crescente e acelerado ritmo de relações, emerge com questões fundamentais, sob a perspectiva da interatividade e atualizações da realidade. Estas ferramentas são geradoras de universos inteiramente novos e férteis de possibilidades de criação.

Partindo de um cenário tecnológico, porém não se limitando ao suporte como ferramenta mediadora da técnica, busca-se aqui expandir a consciência das possibilidades de alteração cognitivas no ser humano, seu espectro de consciência e cognição que permitiram a geração destas novas ferramentas.

Pensar novas possibilidades metodológicas em design, é resgatar suas conexões ocultas.

Este trabalho se desdobra em múltiplas direções, primeiramente delimitar e fundamentar este contexto no qual o brincar subjetivo se situa, o segundo de apresentar como isso se dá, e terceiro apresentar uma proposta de produto que reúna estes pensamentos.

É natural ao designer a faculdade do fazer. Então propomos não somente falar sobre a coisa, mas explicitá-la, tornar atual uma possibilidade de construção.

Assim acreditamos construir ou ao menos apontar novos índices de uma produção que se apresente como design de relações.

Todas estas dobras propostas por este trabalho, se dão sem outro objetivo que não o de mostrar o quanto de potência, de vida está contido no movimento lúdico do brincar. Se podemos criar tantos deuses quanto nos for lúcido fazer, então iremos brincar também com estas conexões teóricas para sacar alguns mais, e neste processo teológico de significações desdobraremos tantos outros teóricos e pensadores que nos mostrem ser este processo um continuum de vida, de pura latência criativa.

REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA

- ARISTÓTELES. *De Anima*. São Paulo: Ed. 34, 2006.
- _____. *Parva Naturalia*. Madri: Alianza. 1999
- _____. *Metafísica*. Bauru: Edipro. 2005
- BAITELLO Jr., Norval. *Era da Iconofagia*. São Paulo: Hacker, 2005.
- BEIGUELMAN, Giselle. *Admirável Mundo Cíbrido*. São Paulo: PUC, 2006. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/~gb/texts/cibridismo.pdf>>. Acedido em: 06 fev. 2010.
- BEY, Hakim. *T.A.Z. - Zona Autônoma Temporária*. São Paulo: Conrad Editora., 2001.
- CAPRA, Fritjof. *A Teia da Vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos*. São Paulo: Cultrix, 1997.
- _____. *As Conexões Ocultas*. São Paulo: Cultrix, 2002.
- _____. *O Ponto de mutação*. Editora Cultrix, São Paulo, 1982.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. São Paulo: Graal Editora, 2006.
- _____. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. *Mil platôs. Capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34, 1995.
- DESCARTES, René. *Discurso do Método*. São Paulo: L&PM Editores, 2005.
- FLUSSER, Vilém. *O mundo Codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo, Cosac Naify, 2007.
- _____. *Pós-Historia: Vinte Instantâneos e Um Modo de Usar*. São Paulo: Duas Cidades, 1983.
- GUATTARI, Félix. *Caosmose: Um Novo Paradigma Estético*. São Paulo: Editora 34, 2006.
- _____. *As Três Ecologias*. São Paulo: Papyrus, 2002.
- HAWKING, Stephen. *O Universo Numa Casca de Núz*. São Paulo: Ediouro, 2009.
- IYENGAR, B.K.S. 2001. *A árvore do loga, a eterna sabedoria do ioga aplicada à vida diária*. São Paulo: Ed. Globo.
- JOHNSON, Steven. *Cultura Da Interface: Como O Computador Transforma Nossa Maneira de Criar e Comunicar*. São Paulo: Jorge Zahar, 2001.
- _____. *Emergência - A Dinâmica De Rede Em Formigas, Cérebros, Cidades*. São Paulo: Jorge Zahar, 2003.
- LEVY, Pierre. *Conexão planetária. O mercado, o ciberespaço, a consciência*. São Paulo: Editora 34, 2003.
- _____. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.
- _____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- _____. *Tecnologias da Inteligência*. São Paulo: Editora 34, 1997.
- MATURANA, Humberto. *Cognição, ciência e vida cotidiana*. Belo Horizonte: UFMG, 2001.

- MATURANA, Humberto. VARELA, Francisco. **Árvore do conhecimento, as bases biológicas da compreensão humana**. São Paulo : Palas Athena, 2001.
- MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro**. São Paulo: Cortéz Editora, 2003.
- NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. **Assim Falava Zaratustra - Um Livro Para Todos e Para Ninguém**. São Paulo: Vozes, 2008.
- _____. **Além do Bem e do Mal**. São Paulo: Cia das Letras, 2005.
- _____. **Humano Demasiado Humano**. São Paulo: Cia das Letras, 2005.
- _____. **A Gaia Ciência**. São Paulo: Cia das Letras, 2001.
- PIMENTA, Emanuel. D. M. Teleantropos. Lisboa: Ed. Estampa, 1999.
- _____. **O brinquedo**. Coimbra: Ed. ASA Art and Technology, 1997a.
(Disponível em: <www.asa-art.com/edmp/97brincar.doc>. Acedido em: 03 mar. 2009)
- _____. **Sociedade Low Power: hiperconsumo contínuo e o fim da classe média num planeta hiperurbano**, Coimbra: Ed. ASA Art and Technology, 2010.
(Disponível em: <<http://www.emanuelpimenta.net/lowpower/1BR.html>>. Acedido em: 05 fev. 2010)
- ROSSI, Dorival. C. **Transdesign - Folias da Linguagem, Anarquia da Representação. Um estudo acerca dos objetos sensíveis**. Tese de Doutorado. PUC-SP, 2003.
- SUZUKI, Shunryu. **Mente Zen, Mente De Principiante**. São Paulo: Palas Athena, 2009.
- VIEIRA, Jorge. A. **Teoria do Conhecimento e Arte: formas de conhecimento - arte e ciência uma visão a partir da Complexidade**. São Paulo: Expressão Gráfica e Editora, 2006.
- WINCK, João B.M. **Quem conta um conto aumenta um ponto. Audiovisual Interativo**. Rio de Janeiro, Garamond, 2007.



DORIVAL CAMPOS ROSSI

Doutor em Comunicação e Semiótica, professor do curso de DESIGN UNESP, é um profissional multi-tarefas com experiência transdisciplinar em Design, Arquitetura, Comunicação, Artes e as Novas Tecnologias. Pesquisador das contemporâneas linguagens e processos em design e as novas mediações entre o corpo físico ('physis'), os suportes eletrônicos ('tecknê') e o espírito criativo ('ânima').

CO-AUTORIAS

Frederico Breslau

Pesquisador mestre residente no Grupo de Pesquisa P.I.P.O.L.
UNESP

João Winck

Professor doutor vice-líder do Grupo de Pesquisa P.I.P.O.L.
UNESP.