

# TRIADES

1

Transversalidade | Design | Linguagens

# DESIGN. DESIGNIO. DESENHO. O mapa das Vizinhanças do Desejo.

Dorival Campos Rossi



## RESUMO

Considerando que as chamadas tecnologias da inteligência passaram a figurar e compor a ferramenta projetual dos objetos de Design, pergunta-se, então, em que medida as alterações dos sistemas de produção implicam uma revisão nos sistemas de representação, derivando outra noção de projeto de objetos e signos, agora sensíveis e reagentes.

Dentro desse novo campo de relações inaugurado pela cultura digital, sobretudo o da dimensão virtual da linguagem, convém questionar até que ponto os objetos se tornaram sensíveis pela aquisição do artifício digital ou, ao contrário, pela incorporação de novas lógicas.

Esta discussão compreende uma revisão nos conceitos de inter e multi disciplinaridade, em voga nas linhas de pesquisa e experimentação em Design contemporâneo, tendo em vista a hipótese genérica de que a emergência da função interativa da linguagem venha a borrar os limites entre as disciplinas que concorrem para a elaboração de objetos e signos.

## Palavras-chave:

Design, Linguagem, Comunicação, Virtual.

## DESIGN. DESTINATION. DRAWING. The map of the Neighborhoods of the Desire.

## ABSTRACT

*Considering that the calls technologies of intelligence had started to appear and to compose the project tool of objects of Design, it is asked, then, where measured the alterations of the production systems they imply a revision in the representation systems, deriving another notion from object project and signs, sensible and now reacting. Inside of this new field of relations inaugurated by the digital culture, over all of the virtual dimension of the language, it agrees to question until point the objects if had become sensible for the acquisition of the digital artifice or, in contrast, for the incorporation of new logics. This quarrel understands a revision in the concepts to interdisciplinary and multidiscipline, en vogue in the lines of research and experimentation in Design contemporary, in view of the generic hypothesis of that the emergency of the interactive function of the language comes to sludge the limits disciplines between them that the objects elaboration and signs.*

## Keywords:

Design, Language, Communication, Virtual.

Algumas considerações sobre a etimologia da palavra design, na tentativa de pegar todas as posições ortodoxas e colocá-las de cabeça para baixo, creio que deva ser uma maneira útil de se começar.

Estabelecer uma leitura das novas práticas semióticas surgidas a partir da internet, um descortínio noutra direção, não dando por certos os meios (Medien) humanos para a construção da realidade, forjados em estruturas fixas e imutáveis, mas na flexibilidade, abertura e mutabilidade para a percepção do espaço-tempo como produção de linguagem.

Em outras palavras, conhecer o âmago para poder entrelaçar, navegar pela superfície para poder transpassar os planos. Portanto, na proposição design/desejo não há nenhuma inovação, mas na continuidade da proposição. Define-se que design é desejo, e pronto! Qual agenciamento de desejo? São todos e qualquer forma de desejo? É desenho? Como? Essa é nossa intenção, não de levar ao fim e a cabo a proposição, mas estendê-la um pouco mais no seu próprio território. Apenas esboçar um mapa, ou talvez, mais um dentre tantos.

Como a intenção deste trabalho recai em bases para o design virtual, não trilhamos rumo a algumas classificações, mas nos posicionando na origem da episteme como pressuposto para um início. A etimologia muito nos informa acerca do simbolismo e evolução de uma palavra, dando-nos um referencial sobre o tipo de discurso a que vem vinculada.<sup>1</sup>

Em outras línguas, os conceitos (de design) parecem claros e definem um lugar para cada coisa e cada coisa em seu lugar. O português, por ser uma língua de natureza híbrida – na sua formação – relativiza os conceitos e os concerne ao mesmo topos. Assomando-se como mais um paradigma, ao cenário dos já existentes, sem notar a possibilidade de um “não-lugar” ou de uma desterritorialização do já existente.

A primeira coisa que nos vem à mente quando pensamos na palavra Design, seria projeto, como forma de estabelecer

---

<sup>1</sup> Michel FOUCAULT, *As palavras e as coisas*, p.33.

alguma diferença entre Arte e Design, questão amplamente discutida ao longo do século XX.

A palavra projeto tem muitas facetas, portanto não convém aqui entender apenas como uma ação dada a priori, implica uma revisão etimológica do termo. Pois o designer, como produtor de linguagens, também opera noutras vias de percepção que não somente as colocadas por uma realidade. Restringir essa tarefa a uma realidade se torna algo muito delicado e perigoso. Como vai dizer Deleuze, desenhada em seu próprio decalque, constituída de programas definidos, obsoletos (por não perceber ou reconhecer outras dimensões da mesma esfera), que vem se desenhando em pressupostos dicotômicos.

Depois da brilhante proposição forma segue função<sup>2</sup> nos são permitidas apenas outras proposições que participem de forma coadjuvante. Como ainda não assimilamos, de fato, a proposição, arrastamos ou atropelamos a noção espaço-tempo.

Para um dos teóricos do Caos, Terence Mackenna<sup>3</sup>, estamos diante de uma potência que emerge do caos, move-se através da criatividade, viaja para dentro da imaginação, retorna ao caos, depois se estende à criatividade, e assim por diante. Opera em muitos níveis simultaneamente.

Voltando à questão pertinente, quando nos referimos a design, estamos nos referindo, de maneira direta ou indireta, a outros conceitos interconectados, como esboçar, desenhar, projetar, seguindo o étimo da própria palavra em Inglês: drawing, draft, design, project. Noutras palavras, no esboço do tal mapa, esta poderia ser uma das possíveis vizinhanças.

Encontramos como noção de drawing o ato ou instante do desenho, o processo de decidibilidade por alguma coisa dentre muitas escolhas. A arte ou técnica de representação de

---

<sup>2</sup> Foi com a Bauhaus que a máxima “a forma segue a função”, atribuída ao arquiteto Louis Sullivan, foi efetivamente considerada uma premissa de projeto. Cf.: walter GROPIUS, *Bauhaus Novarquitetura*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

<sup>3</sup> R. ABRAHAM; T. MACKENNA; R. SHELDRAKE, *Caos, Criatividade e o Retorno ao Sagrado. Triálogos na Fronteira do Ocidente*, 1992.

um objeto ou linhas (outlining) de uma figura, plano, ou esboço, enquanto draft, do Inglês medieval, draught, do Inglês antigo, dragan, o ato de desenhar a trama e, além disso, a quantidade “de fios” do desenho, esboços preliminares, esquemas, e o “drawing out”. Design, do Francês medieval designer, do Latim medieval designare (de- + signare) significa diagrama, criação, invenção, constructo, forma, “frame”, intenção, significação, invenção, propósito, indício, sinal, achar meios para, projeto. Por sua vez, a palavra projeto (Project) partícula modificada do francês medieval projeter, do inglês antigo porjeter (do Latim porro, do Grego pro, que significa para frente, adiante + jeter, atirar, lançar arremessar, do latim projectus. Enfim, a correlação da palavra design ao étimo projeto é muito mais próxima e concernente da palavra design, deriva-se a palavra desígnio (do Português, intenção, projeto) e desire (do Francês medieval desirer, do latim desiderare, de- + sider-, sidus (heavenly body), desejo.

Portanto, a noção de Design aliada à noção de projeto encontra-se naquilo que a mente produz e lança. Como produtores de linguagem, devemos grifar o ato de lançar, a idéia, o “por vir”, pois as bases deste design ficam comprometidas, tendo em vista que nossas operações podem corroborar para uma linearidade do processo.

Deleuze ressalta que a representação do pensamento como árvore é muito ruim. Diríamos que o levantamento de similares como base de lançamento para os projetos em design, também o é. Caminha-se sempre no mesmo paradigma, tendo a falsa impressão de que estamos alterando algo e criando linguagem, sem perceber que o caminho ainda é o mesmo. São apenas intervenções na sintaxe que vamos chamar “do fora”, da realidade. Como a qualidade destas intervenções não é de âmbito estrutural, nota-se já um comprometimento com a linguagem.

O processo de criação, estendido na idéia de liberdade, de criação e de pensamento, deve estar, portanto, desprovido de contaminações da realidade. Esta, quando se representa de forma passiva, no máximo poderá ser o ponto de onde se inicia

um processo de percepção do “fora”, dessemantizando-o, para ser ressignificado no real e noutros “objetos”. Parecemos nos contentar, pois, ao disfarce dos mesmos paradigmas gerando, disfarçadamente, novos sintagmas.

A liberdade de criação consiste em poder transpassar de um platô a outro, percurso elaborado pela consciência de linguagem. Nesta realidade, as parábolas parecem ser as metáforas do real. Portanto, seria melhor não desobedecer às leis de Deus. “A mulher de Lot, porque olhou para trás, ficou convertida numa coluna de sal.”<sup>4</sup>

“O objetivo de uma parábola é o de simplificar e reduzir. A parábola é a curva em U da geometria euclidiana, que representa a relação entre o ponto e a reta. (...) Da mesma forma uma parábola tenta relacionar um ponto ou moral ao contínuo de nossas vidas”. Uma história se aplica a todos, desde que fiquemos em linha. (...) Bem, no mundo teórico simples do plano X-Y, pode-se desenhar essa curva. Entretanto, para explicar o mundo natural caótico, os matemáticos substituíram as figuras de linhas polidas da geometria euclidiana pelas equações não-lineares e os fractais. Ao encarar a complexidade da experiência pós-moderna, também temos de substituir a parábola por um tipo de história mais adequada ao mundo real baseada no caos.”<sup>5</sup>

A idéia de projeto como projectil, lança, a passos largos, o projeto. O desafio está em pensar desta forma, numa sociedade onde a própria noção de projeto persegue as vias do tempo rumo aos vários passados. O firmado. O que já está sedimentado. MacLuhan, em *Os Meios são as Massa-gens*, diz que “o passado foi embora naquela direção. Quando confrontados com uma situação inteiramente nova, tendemos a ligar-nos aos objetos, ao sabor do passado mais recente. Olhamos o presente através de um espelho retrovisor. Caminhamos de costas em direção ao futuro.”<sup>6</sup>

---

4 BÍBLIA SAGRADA, Gênesis 19:26.

5 Douglas RUSHKOFF, *Um Jogo Chamado Futuro*, p.247.

6 Marshal MACLUHAN, *Os Meios São as Mass-Agens*, p.102-103.

Em relação ainda a este “olhar” para o passado, vemos relações de presença firmadas e comprometidas com a noção de tempo. Numa visão romântica do termo, transportando-se ao início do século e assumindo o próprio personagem Flaneur, de Baudelllaire (Madame Bovary) – passagem do homem do campo para a cidade – como se o paradigma ainda permacesse congelado. Desconsiderando, por exemplo, a figura do flaneur contemporâneo, o dândi, década de 60, que transita já pela cidade, com percepção alterada de LSD<sup>7</sup>, rumo a mundos virtuais, universos paralelos. Destes universos, agora mais líquidos, brota o avatar, onde o Ecstasy<sup>8</sup> desenha uma percepção alterada e borrada da realidade como linguagem, ainda mais fluida.

Assim sendo, a realidade desenha objetos segundo seus pressupostos. O real que desenha o virtual design (só o virtual é real) desejado em outros pressupostos, estende-se pelas vias do som, soundesign – o mapa mental imagético sonoro – e da luz, lightdesign – a informação luminosa do bit que gera diagramas de desenho como CostumerDesign ou mapa de relações mentais.

Avolta e a vira-volta são transpassadas pela linha do tempo, que permite a nossos universos se expandirem ou contraírem, buscando no acontecimento o seu desenho, digo, o desejo desses “estranhos atratores” entre as dimensões, maneiras de gerar informação mediante a “entropia”, combinar informações e desejos para realizar a sua aventura, seu “acontecimento”; portanto, o não fechamento do mapa, numa lógica entre interatividade, hipertextualidade e transversalidade.

---

<sup>7</sup> ÁCIDO LISÉRGICO DIETILAMIDA, sintetizado pela primeira vez por Albert Hoffmann, em 1928.

<sup>8</sup> MDMA [ 3,4 - Metilenedioxy - metanfetamina] sintetizado em 1912 por G. Mannish e W.Jacobsohn.

## **Interatividade, hipertextualidade: transversalidade Intersubjetividades**

Com as novas tecnologias, é possível experimentar uma nova dimensão de interatividade, numa via independente de nossa presença, podendo assim falar em a-presença. Uma identidade é pluralizada através das muitas possibilidades de hiperlinks – dados numa relação multidirecional. Trata-se de um novo eu que interage em nossa ausência. Mudanças semióticas que desestabilizam nosso agir simbólico até então, numa contramão à narrativa linear com o processo de representação, que se dá numa progressão acumulativa de informações capturadas pela leitura.

Grosso modo, colocaríamos que esta noção de interatividade está relacionada à própria noção de rede na internet. Mas cabe-nos colocar que esta interatividade não deve ser restringida somente a um dado da rede, compósita de softwares, pois esta noção está em dada proporção com os conceitos de “real” e “virtual” vistos como reflexivos, similares e opositivos.

Como poderemos perceber neste trabalho, a interatividade não é uma questão apenas técnica, relacionada aos hiperlinks. Trata-se de múltiplas interatividades intrínsecas a um estado de imersão movidas por relações entre os vários corpos de naturezas distintas, uma vez que o virtual não se opõe ao real, mas somente ao atual – esta proposição será melhor explicitada ao longo do trabalho.

Dessa forma, a interatividade leva à hipertextualidade. A WorldWideWeb suprimiu a separação entre figuras, sons e letras, redefinindo estas relações<sup>9</sup>, e abrindo dentro de um mesmo texto – híbrido – possibilidades de criarmos muitas relações entre os hiperlinks. Podemos imaginar, dentro de um texto – híbrido – a ocorrência de muitos outros simultaneamente,

---

<sup>9</sup> Mike SANDBOTHE, Interatividade, Hipertextualidade, Transversalidade. Uma Análise da Internet a partir de uma Filosofia da Mídia, Cf. <<http://kant.fafich.ufmg.br/scientia/art.sandbothe.htm>>

provocando uma flexibilidade, abertura e mutabilidade, onde outras mídias podem ser “aclopadas” ou convergidas, sendo portanto, híbridas.

Cabe também ressaltar, como fizemos há pouco com o conceito de interatividade, que a hipertextualidade pode ser regida de outra forma, que não meramente técnica, na qual seria possível a criação não somente de textos e hipertextos, mas de palimpsestos imagéticos e sonoros. Portanto, numa lógica da transição; regidos pela lógica da transversalidade. Pensar e agir de um modo que faça justiça a isso, determinados por uma razão transversal.<sup>10</sup>

O conceito filosófico de transversalidade há muito tem sido familiar na Matemática e na Geologia. Foi usado, pela primeira vez, no contexto filosófico por Jean Paul Sartre.<sup>11</sup> Foi primeiramente cunhado como um conceito filosófico por Gilles Deleuze e Félix Guattari.<sup>12</sup>

O conceito trans é encontrado designando tanto uma abreviatura como um adjetivo. O Trans (abreviatura) desenha os significados de transação, transitivo, transformar, tradução, tradutor, transmissão, transporte, transversal. O trans (adjetivo) é caracterizado por ter certos grupos de átomos em lados opostos do eixo longitudinal de uma dupla ligação ou do plano de anéis moleculares.

Para Landow<sup>13</sup>, essa transversalidade é caracterizada pela constituição da racionalidade, mediante uma inelutável desordem, na qual a razão seria o princípio capaz de reconstruir e descrever essa desordem dos emaranhados subconscientes da racionalidade. Devemos estar atentos à distinção que se faz entre racionalidade e razão, quando se define razão como a faculdade que tem como tarefa refletir sobre a relação entre

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, p.10.

<sup>11</sup> J. P. SARTRE, *O Existencialismo é um Humanismo*, São Paulo: Abril Cultural, 1978 [Os Pensadores].

<sup>12</sup> Gilles DELEUZE; Félix GUATTARI, *O que é Filosofia?*, São Paulo: Editora 34, 2000.

<sup>13</sup> G. LANDOW, *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, (1991).

diferentes tipos de racionalidade.<sup>14</sup>

Resumidamente, o autor afirma que o todo do sistema de circulação horizontal e vertical se recobre. Os entrelaçamentos interparadigmáticos são, na sua maior parte, não hierarquicamente, mas lateralmente organizados. A conexão tem mais a estrutura de uma rede do que de estratificação.

Isto significa, naturalmente, que a razão transversal não tem nenhum tipo de estrutura, já que esta careceria de forma e não poderia operar, sendo, por consequência, inexistente. As estruturas da razão transversal não constituem princípio (os princípios são da ordem dentro-dentro). Não representam um sentido determinado (...), pois são estritamente formais.<sup>15</sup>

Neste contexto, a World Wide Web é uma eminente mídia da razão transversal.

Numa realidade midiática entre emaranhados e transições, numa clássica distinção entre vários tipos de racionalidades, onde o conceito estabelece a si mesmo como a base de uma filosofia pragmática da mídia. Portanto não se trata apenas de uma transversalidade própria do meio, ou da razão transversal de um software. Traços de uma razão transversal podem ser reconhecidos antes na faculdade do pensamento, uma operação que, antes de mental, é programática. Elas (as ferramentas da net) suprem o usuário com os meios necessários para quebrar a excessiva auto-estima dos subsistemas e lançar luz.

A nosso ver, ao se proclamar como diferença o trabalho aberto da World Wide Web em oposição ao mundo fechado do livro, operações através das quais o escritor sai de uma posição de puro observador e salta em um contexto de relações interacionais, sabemos que o papel não é o meio mais natural para discussões sobre a mídia eletrônica, sendo menos provável ainda que www seja o “lugar” para onde se desloca a linguagem gráfica, numa simples transposição entre

---

<sup>14</sup> Mike SANDBOTHE, *Interatividade, Hipertextualidade, Transversalidade. Uma Análise da Internet a partir de uma Filosofia da Mídia*, p.11. <<http://kant.fafich.ufmg.br/scientia/art.sandbothe.htm>>

<sup>15</sup> *Ibid.*, p.11.

um signo e outro, transportando-se a página em átomo para bit.<sup>16</sup>

## **O Desejo, o Sentimento e o Afeto**

### **Agenciamentos da transversalidade**

Tais agenciamentos são intrínsecos a uma consciência de linguagem, devendo-se considerar que a palavra consciência não está traduzindo consciousness, mas sim awareness, estado em que o indivíduo se encontra atento e vigilante, e também ciente e informado.

“A inquietação (uneasiness em inglês) que um homem ressentido em si mesmo pela ausência de uma coisa que lhe daria prazer se estivesse presente, denomina-se desejo.”<sup>17</sup>

O desejo como agenciamento é passional, é composição de desejos. É este desejo que envolve e toma a criação, que “nada tem a ver com uma determinação natural ou espontânea, só há desejo agenciando, agenciado, maquinado”. A racionalidade, define Deleuze, é o rendimento de um agenciamento: não existe sem as paixões, que ele coloca em jogo. Para Deleuze, as relações do desejo são subvertidas pela inseparável inversão de valores e de uma mutação passional da falange grega.

Todo agenciamento, portanto, é desejo. A questão é que este mobiliza paixões de ordem diferente, quando agenciado. As paixões são efetuações de desejo que diferem segundo o agenciamento.

“A arte desfaz a tríplice organização das percepções, afecções e opiniões, que substitui por um momento composto de perceptos, de afetos e de blocos de sensações que fazem as vezes de linguagem.”<sup>18</sup>

Notamos assim uma primeira distinção entre real e virtual, entre Digital e Virtual. São ações e paixões agenciadas

---

<sup>16</sup> O Bit é a menor unidade de um impulso isolado enviado através de um circuito. Bit é a abreviação de “binary digit”, dígito binário.

<sup>17</sup> Gottfried Wilhelm LEIBNIZ, *Novos Ensaios sobre o Entendimento Humano*, p.148.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p.228.

numa ordem determinada. Podemos notar esta distinção numa dada relação de movimento, por exemplo: “quando o próprio corpo está em movimento, este movimento é no corpo uma ação, mais do que uma paixão, mas quando uma bola de bilhar cede ao golpe do taco, não é uma ação da bola, mas uma simples paixão.”<sup>19</sup>

Os estóicos viam as paixões como opiniões.<sup>20</sup> “(...) A opinião desconhece os estados afetivos, e que ela agrupa ou separa os que não deveriam ser agrupados ou separados.”<sup>21</sup> As decisões são as possibilidades afetivas que desenham o mapa de uma navegação, de uma hipermídia. Antes do “desejo” de opinar, devemos agenciar a navegação. A pergunta é: como seria este “desenho” do desejar, dado que é maquinado, agenciado numa ordem interna de reprodução? Noutras palavras, a formação deste desejo já foi moldada e formatada, inclusive pelo advento das novas tecnologias. O aberto não se caracteriza tão aberto. São máscaras do aberto.

“Pode-se dizer que onde houver desejo, haverá também inquietação, ao passo que o contrário nem sempre é verdadeiro, visto que muitas vezes estamos em inquietação sem termos o que pedimos, caso em que não existe desejo formado.”<sup>22</sup>

Enfim, mesmo antes de nos munirmos de ferramentas, de softwares e operarmos criativamente no semelhante, o desejo encontraria algum sentido agenciado segundo as armas do sentimento e do afeto – a medida da ferramenta é o Joule, a da arma é Kcal. Talvez aqui encontremos um diferencial, que, por sua vez, influencie na formação de algum desejo que seja de ordem “outra”, pois “o sentimento implica uma avaliação da matéria e de suas resistências, um sentido da forma e de seus desenvolvimentos, uma economia da força e de seus deslocamentos, toda uma gravidade.”<sup>23</sup>

O afeto seria a descarga rápida da emoção, o revide, ao

---

19 *Ibid.*, p.154.

20 *Ibid.*, p.151.

21 Gilles DELEUZE; Félix GUATTARI, *O que é Filosofia?*, p.226.

22 *Ibid.*, p.174.

23 Gilles DELEUZE; Félix GUATTARI, *O que é Filosofia?*, p.78.

passo que o sentimento é uma emoção sempre deslocada, retardada, resistente.

“Os afetos são projéteis, tanto quanto as armas, ao passo que os sentimentos são introceptivos como as ferramentas. No agenciamento maquínico e coletivo, a ferramenta está associada a um deslocamento e a um dispêndio de força enquanto que às armas concerne a manifestação da força no espaço-tempo, numa ação livre.”<sup>24</sup>

Podemos encontrar, no filósofo Leibniz, referências tão sublimes quanto as definições deleuzianas, como o desejo associado a uma diferença de consciência entre as mônadas (chamadas unidades de força) enquanto percepção, pois os animais são constituídos de mônadas sensitivas, dotados de apercepções e desejos, e o homem de mônadas racionais, com consciência e vontade.<sup>25</sup>

É desta forma, então, que vamos encontrar a idéia de devir-animal em Deleuze<sup>26</sup>, onde as a-percepções regeriam a navegação de forma realmente “aberta” na World Wide Web, num retorno ao “puro” desejo, bem como na formação de desejos, não maquinados.

“É verdade que o inconsciente deseja e nada faz senão desejar. Mas, ao mesmo tempo em que o desejo encontra o princípio de sua diferença com relação à necessidade no objeto virtual, ele aparece não como uma potência de negação, nem como elemento de uma oposição, mas sobretudo como uma força de procura, uma força questionante e problematizante que se desenvolve num outro campo que não o da necessidade e da satisfação.”<sup>27</sup>

Portanto, a razão transversal não somente descortina um corpo novo, bem como as relações entre os corpos. Para tanto, é próprio da transversalidade agir nas superfícies dos corpos, engendrando uma ação, gerando várias translações de ordem

---

<sup>24</sup> Gilles DELEUZE; Félix GUATTARI, *Mil Platôs*, v.5, p.77.

<sup>25</sup> LEIBNIZ, G.W. *Novos Ensaios sobre o Entendimento Humano*. São Paulo: Abril Cultural, 2.000, passim. [Os Pensadores]

<sup>26</sup> Gilles DELEUZE; Félix GUATTARI, *Mil Platôs*, v.3, p.

<sup>27</sup> Id., *Mil Platôs*, v.5, p.77.

não corpórea, ou seja, incorporais, ou virtuais.

## **O princípio da precisão**

### **Necessidade primeira da Transversalidade**

Tomando as relações da semiosfera numa dada relação de jogo (segundo Flusser, atividade que tem fim em si mesma)<sup>28</sup>, a idéia de jogo sempre esteve associada à noção de projeto, pelo fato de que, classicamente falando, a própria noção de projeto se ajusta às noções de programa, numa dada relação, como nas regras de um jogo.

Como de costume, um vencedor e um perdedor, no final de cada jogo. O vencedor pode também ser o perdedor em se tratando do jogo chamado projeto. As relações dicotômicas, como erro e acerto, conferem ao jogo uma automatização das regras. A nosso ver, não se trata de um jogo dicotômico entre erros e acertos (onde errar é humano), o Design Virtual pressupõe a abstração de qualquer forma dicotômica, cuja asserção muda para: não errar é mais humano ainda! “(...) assim como a dúvida sobre uma ação só aparentemente se acrescenta à ação, mas dá, na realidade, testemunho de um semi-querer (...)”<sup>29</sup>

Na semiótica peirceana, a noção de “erro”, tal como a concebemos, não existe. O signo é capaz de representar parcialmente seu objeto, assim como gerar finitos interpretantes. Se o signo fosse completo (portanto, “certo”), não seria signo e sim o objeto! Na fenomenologia peirceana, o objeto não carece de julgamentos de valor porque ele é tal qual é, pouco importando se é “certo” ou “errado”. Julgamentos são símbolos projetados (como Design) conforme a avaliação precária da comunidade de intérpretes.

A criação parte do pressuposto da abstração do erro, ou não deve ser intrínseco ao desejo desejar o erro. Ele não faz parte do brinqueado (definido por Flusser como objeto para

---

<sup>28</sup> Vilém FLUSSER, *Filosofia da Caixa Preta*, p.10.

<sup>29</sup> Gilles DELEUZE, *Bergsonismo*, p.12.

jogar)<sup>30</sup>. Segundo o físico Bohn, aceita-se a idéia de que esse “bloqueio” é verdadeiro, pois alivia a pressão da incerteza, “porque cria uma pressão para manter o que é familiar e antigo, e torna as pessoas medrosas para considerar qualquer coisa nova.”<sup>31</sup>

Portanto, neste jogo, se “joga” conhecendo suas várias noções pragmáticas. Tomamos a noção de programa “como jogo de combinação com elementos claros e distintos”<sup>32</sup> e o projeto como o próprio jogo a ser descortinado. Para tanto, um dado de projeto é o próprio programa. Programa como tal, é projeto. E, como tal, as relações entre projeto, processo e produto se dão numa base não dicotômica, senão como jogo. Num jogo de relações de julgar quem tem o direito de definir os padrões de julgamento. Afinal, quem julgará o Juiz?<sup>33</sup>

## **Apresentando o jogo**

### **Quando o espaço óptico se transmuta em espaço tático**

Adentrando-nos nas questões pertinentes ao desenho espacial destas “esferas semióticas” que se “organizam” segundo as regras de um jogo e assumindo a importância de se averiguarem as noções de programa (do jogo) e movimentação das peças, analisaremos, como exemplo, dois jogos que se manifestam na forma de “territórios”, um mais analógico ao ocidente e o outro ao oriente, o Xadrez e o Go. Ambos se configuram em disposição de tabuleiro, diferenciando-se, dada a verosimilhança, no número de casas, sendo constituídos pelo cruzamento de linhas verticais e horizontais.

O que confere a eles alguma diferença, para não dizer uma total diferença, é que o xadrez codifica e decodifica o espaço, enquanto o Go procede de modo inteiramente diferente, territorializa e desterritorializa. O Xadrez se distribui num espaço fechado, ir de um ponto a outro, ocupar o máximo

---

30 Vilém FLUSSER, *Filosofia da Caixa Preta*, p.10.

31 Ken WILBER, *O Paradigma Holográfico e outros Paradoxos*, p.68.

32 Vilém FLUSSER, *Filosofia da Caixa Preta*, p.10.

33 Jean- François LYOTARD, *O Pós-Moderno*, Rio de Janeiro, 1993, passim.

de casas com o mínimo de peças; quanto ao Go, trata-se de um espaço aberto, de ocupar o espaço, preservando a possibilidade de surgir, em qualquer ponto, sem partida nem chegada. Enquanto o Xadrez é um espaço onde a “guerra” é institucionalizada, regrada, codificada, o Go é uma “guerra” sem batalha e sem linha de combate.<sup>34</sup>

Apesar de terem uma semelhança, a priori, não são em absoluto o mesmo espaço, o mesmo jogo. Exploram movimentos distintos, bem como espaço-tempo distintos. Tal analogia encontra, no Design Digital e no Virtual, os seus interlocutores, pela verossimilhança dos sistemas tático-operacionais. “Antes o objetivo era formalizar o mundo existente; hoje o objetivo é realizar as formas projetadas para criar mundos alternativos”.<sup>35</sup>

---

34 Gilles DELEUZE; Félix GUATTARI, *Mil Platôs*, v.5, p.14.

35 Vilém FLUSSER; *O Mundo Codificado*, p.31.

## Referências Bibliográficas

ABRAHAM, Ralph, MACKENNA, Terence e SHELDRAKE, Rupert. Caos, Criatividade e o Retorno do Sagrado. Triálogos nas Fronteiras do Ocidente. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1992. Tradução Newton R. Eichenberg.

BÍBLIA. N.T. Gênesis19:26. Português. Bíblia Sagrada. 34. ed., São Paulo: Ave Maria, 1982. Tradução Centro Bíblico Católico.

DELEUZE, Gilles. Bergsonismo. Col. Trans, São Paulo: Editora 34, 1999. Tradução Luiz B. L. Orlandi.

\_\_\_\_\_. Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia. v.3, Col. Trans, Rio de Janeiro: Editora 34. 1996. Tradução Aurélio G. Neto, Ana L. de Oliveira, Lúcia C. Leão e Suely Rolnik.

\_\_\_\_\_. Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia. v.5, Col. Trans, Rio de Janeiro: Editora 34. 1997. Tradução Peter P. Pelbart e Janice Caiafa.

\_\_\_\_\_. O que é Filosofia? Col. Trans, 2. ed., São Paulo: Editora 34, 1997. Tradução Bento Prado Jr. e Alberto A. Muñoz.

FOUCAULT, Michel. As Palavras e as Coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1987. Tradução Salma T. Muchail.

FLUSSER, Vilém. Filosofia da Caixa Preta. São Paulo: Hucitec, 1985. Tradução do Autor.

\_\_\_\_\_. O Mundo Codificado. Por Uma Filosofia do Design e da Comunicação. São Paulo: CosacNaify, 2007. Tradução Raquel Abi-Sâmara.

GROPIUS, Walter. Bauhaus: Nova arquitetura. 3. ed., São Paulo: Perspectiva, 1977. Tradução J. Guinsbrug e Ingrid Dormien.

LANDOW, George P. Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. EUA: Johns Hopkins Univer, 1991.

LEIBNIZ, Gottfried W. Novos Ensaios sobre o Entendimento

Humano. Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 2000. Tradução Luiz J. Baraúna.

LYOTARD, Jean-François. O Pós-Moderno. 3. ed., Rio de Janeiro: Agir, 1988. Tradução Ricardo C. Barbosa.

MCLUHAN, Marshall, FIORE, Quentin. Os Meios são as Massa-Gens. 2. ed., Rio de Janeiro: Record, 1969. Tradução Ivan Pedro de Martins.

RUSHKOFF, Douglas. Um Jogo chamado Futuro. Como a Cultura dos Garotos Pode nos Ensinar a Sobreviver na Era do Caos. Rio de Janeiro: Revan, 1999. Tradução Paulo Cezar Castanheira.

SANDBOTHE, Mike. Interatividade, Hipertextualidade,