



Gramado – RS

De 29 de setembro a 2 de outubro de 2014

## **PROJETO WU: uma pesquisa das poéticas do design nas linguagens contemporâneas**

Dorival Campos Rossi  
Universidade Estadual Paulista  
bauruhaus@yahoo.com.br

Tatiana Aleixo Lima Fernandes  
Universidade Estadual Paulista  
tatianaaleixo@yahoo.com.br

[Julia Carvalho Martinussi  
Universidade Estadual Paulista  
juliamartinussi@gmail.com]

**Resumo:** Tecendo teorias e conceitos, o projeto manifesta a intenção de enriquecer o estudo das linguagens contemporâneas, prelúdio de uma nova maneira de encarar o sensível, o afeto, e o próprio Design. Híbrido, “Wu” é resultado de uma experiência imersiva a partir da perspectiva de quem o atualiza, sendo assim permanece inacabado, desdobra-se dentro de seus próprios processos. Colocando a Superfície ao mesmo tempo como entremeio e fronteira que excede a extensão das nossas relações, o projeto apresenta-se como uma instalação interativa, que se propõe a anular nossos referenciais habituais ao evidenciar a intangibilidade da Realidade e nossa percepção subvertida da mesma. Composto por uma intervenção audiovisual submersa em uma estrutura geodésica, sua dinâmica converge, conecta e reverbera todas as influências externas e internas. A potencialidade que o caracteriza emerge das infinitas possibilidades de significações, do seu eterno *vir-a-ser* em vazio e lugar, em superfície e profundidade, em linguagem e exprimível. Este projeto é fruto de um estudo desenvolvido dentro do grupo de pesquisa P.I.P.O.L.

**Palavras-chave:** instalação, interação, percepção, conexões, design do sensível.

**Abstract:** *Interlacing concepts and theories, the present work expresses the intention of enriching contemporary languages researches, as well as being a prelude to a new way to envisage human senses, affection, and Design itself. Hybrid, “Wu” is the result of an immersive experience based on the perspective of who interacts with it. Thus, it remains unfinished, unfolding through its own processes. Considering the Surface at the same time as means and frontier, exceeding the extension of our relations, this project*

*presents itself as an interactive installation that seeks to nullify our ordinary referentials, by putting in evidence how intangible reality can be - and our subverted perception of it. Composed by an audiovisual intervention submersed throughout a geodesic structure, its dynamics converges, connects and reverberates all inner and outer influences. Its Potentiality emerges from its infinite signification possibilities, from its eternal come-to-be into void and places, surface and depth, language and expressiveness. This is the result of a study developed within P.I.P.O.L research group.*

**Key-words:** installation, interaction, perception, connections, sensitive design.

## 1. INTRODUÇÃO

O “Projeto Wu” é fruto do trabalho de pesquisa desenvolvido pelas alunas Julia Martinussi e Tatiana Aleixo do curso de Design da Unesp sob a orientação do Prof. Dr. Dorival Campos Rossi dentro do grupo P.I.P.O.L e cumpriu sua etapa dentro da universidade como projeto de conclusão de curso. O P.I.P.O.L - Projetos Integrados de Pesquisa On-Line, um núcleo de pesquisa da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, é o resultado da produção do grupo de pesquisadores que atua desenvolvendo experimentação sobre o Design do Virtual e Comunicação Digital de maneira integrada e cooperativa, sob o paradigma do ciberespaço. O objetivo principal do P.I.P.O.L é constituir-se como mediador criativo e crítico das atividades que visem à sistematização e a difusão de produtos de design de audiovisual interativo, dando ênfase à geração de novos saberes e práticas baseados no Design de Relações.

O termo “Wu” é derivado da palavra chinesa *Wuji*: “o estado supremo do nada”. “Wu” tem o sentido da negação e “Ji”, começo. Na concepção Taoísta, *Wuji* é a essência de onde tudo emerge, a condição primordial para a criação do Universo (CHERNG, n.19). As partículas que o constituíram foram criadas neste vazio que, conseqüentemente, não pode ser relacionado à vacuidade, mas sim a potencialidade criativa de todas as expressões, o vazio que permite que a matéria exista em seu interior. No Taoísmo, voltar a este estado do Zero é encontrar o pleno vazio interior, onde todas as possibilidades de Forma, Existência e Linguagem estão contidas.

O embasamento teórico para o “Projeto Wu” advém do trabalho desenvolvido por estudiosos que exploram tais possibilidades de forma singular, aduzindo-as em seus mais diversos campos de pesquisa. Desconexas a primeira vista, tais teorias foram conectadas de forma irregular, resultando em um caminho tortuoso que se tornou evidente na própria metodologia projetual adotada. A motivação para a criação de “Wu” nasceu do desejo de avivar questionamentos acerca do vazio e do espaço, das conexões e relações humanas com o mundo, dos problemas linguísticos e de comunicação, dos limites da percepção da realidade, da dinâmica das superfícies e principalmente de um novo olhar sobre o Design.

O anseio por desautomatizar pensamentos limitadores e categorizadores a fim de superar conceitos enrijecidos que regem a maneira como se pensa Design direcionou o trabalho para a extensão do afeto, do sensível, dos sentidos. As palavras de Serres aclaram a intenção e direcionamento eleitos para o projeto:

“[...] o sensível em geral é igualmente a presença constante e a flutuação de circunstâncias cambiantes na coroa ou auréola que avizinha o corpo, em torno de seus limites ou bordas, além e aquém da pele ou da superfície, nuvem ativa, aura onde tem lugar as misturas, triagens, bifurcações, trocas, mudanças de dimensões, passagens da energia à informação, ligações e desligamentos, em suma, tudo que conecta o indivíduo local e singular às leis globais do mundo e às flutuações do nicho móvel. Pelo sensível, este lugar raro e imprevisível domestica ou aclimata os reinos do calor, da luz, do choque, etc.” (SERRES, 2001, p.311)

Sendo assim, os recursos convencionais através dos quais a maioria dos projetos da área estão fundamentados foi abdicado. A opção foi recorrer ao método cartográfico que possui uma abordagem holística, centrada na experiência, permitindo organizar o processo através da mesma.

A essência deste trabalho é costurar conceitos, deste modo, a maneira de exteriorizá-los nunca foi colocada em evidência e encontrou-se livre para assumir qualquer forma, desde que expressasse a mensagem pretendida. Sem a intenção de representar qualquer conceito, lugar, objeto palpável, ou mesmo reclamar pela autoria do mesmo, o projeto propõe que através de uma instalação imersiva onde o *interator* assume o papel de coautor, contribuindo com importantes modificações na experiência áudio visual apresentada, sejam incitadas discussões e novas formas de entendimento. “Wu” propositalmente permanece inacabado e suscetível às mudanças e interferências ao longo de sua execução. A forma como o projeto foi concebido não se reduz ao resultado, mas prioriza o processo e as relações estabelecidas.

## 2. DESENVOLVIMENTO

Projetado de forma holística, todos os elementos que compõem o “Projeto Wu” e a justificativa para a eleição dos mesmos estão meticulosamente interconectados. Esta característica impossibilita a utilização de uma metodologia de projeto tradicional ou a descrição linear de seu desenvolvimento através de um texto composto por seções. Dessa forma a revisão do referencial teórico se mescla com a exposição do ato de projetar, uma vez que a configuração do produto final é determinada pelas relações traçadas entre os conceitos abordados por esta pesquisa.

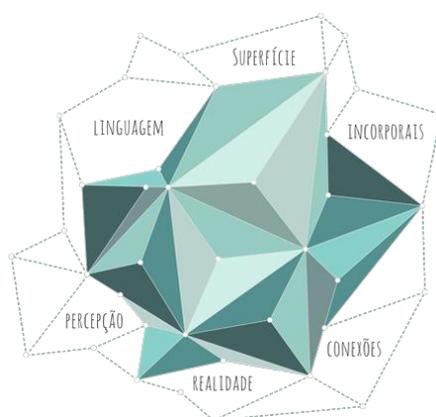
### 2.1 Metodologia

Como alternativa de método para organização, apresentação e acompanhamento deste processo em curso, optou-se pelo uso do método cartográfico. Concentrado na experiência, este método é modificável, não se atém a regras rígidas, explora o percurso englobando seus possíveis desdobramentos e traçando conexões. A cartografia recebe a atribuição de método em Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995, p.22), aquele que visa acompanhar um processo, e não representar um objeto. Os autores ressaltam as características deste mapa: “[...] o mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza [...]”.

### 2.2 Desdobramento do Projeto e Fundamentação Teórica

Primeiramente, foram selecionados para leitura determinados autores que abordavam temas pertinentes ao estudo das linguagens contemporâneas, dentre eles,

Flusser, Deleuze, Guattari, Levy, Serres, Capra, Toben e Wolf. À medida que os caminhos a serem seguidos pelo projeto tomavam forma, conjuntamente, as pesquisas evoluíam e passaram a englobar novos autores (Cauquelin, Miranda, Camus e Bourriaud), que também discutiam sobre as mesmas questões, mas com uma abordagem singular, elucidando-as cada qual em seu campo de estudo. Estas singularidades geraram novas correlações que passaram a sustentar a escolha dos elementos que viriam a compor a obra. Em seguida, foi elaborado um mapa que reúne os principais conceitos a serem abordados e esboça as possíveis relações entre eles (Fig.1). Dentre a miríade de assuntos absorvidos após a leitura, para tornar o projeto viável foi necessário fazer um recorte, que reuniu: questionamentos acerca do vazio e do espaço, da extensão das conexões, da dinâmica das superfícies, e da forma como se dão as relações humanas com o mundo, no que diz respeito a como a percepção da realidade é influenciada por limitações provindas da linguagem e comunicação e de características da fisiologia do corpo.



**Fig.1 - Mapa dos conceitos norteadores do projeto. Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.**

Após esmiuçar esta densa base teórica, tornou-se claro o desejo de aceitar o desafio de conceber uma experiência que baseada em conceitos do *design* do sensível, permitisse que as pessoas que participassem da mesma confrontassem e pudessem refletir sobre as questões selecionadas. Ao tratar das relações humanas, primeiramente foi dado foco à necessidade de classificar, categorizar, nomear e individualizar qualquer elemento que faça parte de sua realidade. Os esclarecimentos mais significativos acerca deste assunto vieram de dois livros do físico Fritjof Capra, “Conexões Ocultas” e “O Tao da Física”. Em ambos se observa uma ideia central semelhante. O primeiro deles discorre sobre como a vida, em todos os seus níveis, interliga-se através de complexos padrões em rede, o segundo, por sua vez, também reconhece a profundidade destas conexões, e as evidenciam por meio de analogias entre a física quântica e a mística oriental.

Outro tópico que conduziu o andamento do projeto foram discussões a cerca da percepção humana da Realidade. Flusser (2010, p.30) afirma: “O mundo, para nós, tem as formas que estão inscritas no código genético desde que começou a vida na Terra. O que explica por que é que não podemos impor ao mundo uma forma qualquer à nossa vontade”. A herança do pensamento cartesiano que inspira nos indivíduos um espírito categorizador, no qual a percepção se mescla com a realidade, revela a ilusão de tomar como verdade aquilo que os sentidos representam. Além das limitações do corpo, o método utilizado para a comunicação também é responsável por deturpar a

percepção da realidade. É necessário recorrer à verbalização para traduzir aquilo que é apreendido pelos sentidos, mas as palavras criam um reflexo deturpado da realidade, baseado no universo próprio criado pela linguagem, uma mera representação, o que limita o potencial dos sentidos. Cauquelin também traz contribuições sobre este tópico:

“[...] nós não conhecemos nada sem a intermediação de uma informação. O objeto em sua suposta materialidade desaparece por trás de sua cobertura linguística [...] Deste modo, as mensagens trocadas entre os indivíduos que falam e pensam são as únicas realidades perceptíveis de um universo tecido em nós linguísticos.” (CAUQUELIN, 2008, p.138)

Restringir a capacidade de raciocinar, o intelecto, as convicções e os sentimentos dos indivíduos como manifestações do interior de seu corpo também é herança do pensamento platônico. Contudo, ainda que tais expressões da mente dependam do interior (como os órgãos que auxiliam os sentidos, por exemplo), tais manifestações só acontecem devido aos estímulos do externo. A partir deste ponto de vista, pensar em um “*corpo externalizado*”, não parece tão absurdo. A percepção não depende apenas da linguagem e dos sentidos, mas igualmente da capacidade humana de criar conexões, afetos. Esse “algo a mais”, “*extra-corpóreo*”, abrange todo seu círculo de relações, com um alcance além do que pode ser auscultado. Levy aborda o tema de forma clara:

“O sujeito não é outra coisa se não seu mundo, com a condição de entender-se por este termo tudo o que o afeto envolve. Assim é pouco afirmar que o psiquismo está aberto para o exterior; ele é apenas o exterior [...]. O psiquismo, por construção, transforma o exterior em interior (o lado de dentro é uma dobra do lado de fora) e vice-versa, uma vez que o mundo percebido está sempre mergulhado no elemento do afeto” (LEVY, 1996, p.107)

Sem respeitar a típica linearidade de metodologia projetual, em determinado momento da pesquisa e discussão do experimento, o “Projeto Wu” adquiriu a forma de uma instalação interativa. Esta solução foi a que melhor preencheu a lacuna proposta pelo desafio mencionado anteriormente. Foi determinado que o *interator* faria parte da obra, como um coautor, através de sua ação sobre a mesma. Como um caminho a ser percorrido, a obra estabelece o tempo como sua própria matéria, realiza a façanha de subtrair toda a temporalidade do tempo (CAUQUELIN, 2008, p.97). Cada ocasião em que o espectador se propõe a decifrar a obra um novo significado emerge. Ao abrigar tais propriedades, esta se revela em um peculiar estado de infinitas manifestações, potencialidade de sentidos e correlações, possibilitadas justamente pela subversão do tempo-espço e dos papéis de autor e espectador.

Entretanto, mais uma vez, como um recurso para incitar discussões a cerca dos questionamentos oriundos do embasamento teórico do projeto, tais intervenções acarretarão respostas inesperadas, que fogem daquilo que as pessoas estão automaticamente acostumadas a obter ao se relacionarem com seu entorno. Este tipo de relação interator – obra de arte é discutida por Cauquelin:

“Ao se encontrar em um espaço que lhe parece natural, o visitante também assume de modo completamente natural seu modo de proceder habitual – por casualidades sucessivas. Ele pensa que um

gesto de sua parte vai realmente causar o movimento de um objeto no espaço cibernético, como é o caso no espaço comum. Ao fazer isso, ele restitui uma perspectiva temporal e causal ali onde justamente isso não existe e deixa de lado a verdadeira natureza da obra interativa [...]” (CAUQUELIN, 2008, p.175)

A proposta de ocultar uma resposta habitual foi inspirada no objetivo de um *Koan*. De acordo com Capra (1983), *Koans* são charadas aparentemente sem sentido, que pretendem fazer o estudante *Zen* entender as limitações da lógica e do raciocínio. Aqueles que o aceitam passam a compreender que a maneira pela qual as coisas ao seu redor são vistas nem sempre são corretas ou únicas, e tudo aquilo que até então era tomado como verdade absoluta ou impossibilidade lógica, torna-se questionável. Sendo assim, ao subverter os comandos de interação na instalação, será causada desorientação, pois as pessoas serão incapazes de identificar a origem dos comandos responsáveis por gerar respostas na obra. Os participantes irão desconhecer que o resultado dos mesmos é visível apenas para aqueles que se encontram no interior do domo, porém seu acionamento é dado somente pela ação de interatores externos à estrutura. Dessa forma cria-se uma conexão intátil entre os participantes que reafirma a intenção de evidenciar as sutilezas e a abrangência das nossas relações com o que nos cerca. A obra não se preocupa em deixar claro uma narrativa, ela prioriza a relação ao invés do conceito, o espectador, porém, sempre busca um significado pronto, esquecendo-se que seu sentido vai sempre além daquilo que seu autor deseja significar. Bourriaud (2009, p. 57) destaca essa característica: “Uma boa obra de arte sempre pretende mais do que sua mera presença no espaço: ela se abre ao diálogo, à discussão”.

Ao conectar o dentro e o fora, o funcionamento da estrutura se torna análogo ao de uma membrana. Esta fina camada, superfície que separa e conecta ao mesmo tempo, tem como essência a articulação entre o interno e o externo. Curiosamente, a mais notória das figuras clássicas da Topologia, a fita de Moebius, elucida perfeitamente este comportamento oscilatório. Miranda (2008, p.58-60) explica que a superfície desta figura subverte o espaço, anula oposições entre verso e reverso, instiga o olhar para as regiões do entre e para a instabilidade de afirmações. Um dos pontos mais importantes desta discussão gira em torno daquilo que se compreende quando o termo “interior” é utilizado. Normalmente ele é relacionado com o significado da palavra “profundidade”, o que não é necessariamente coerente. As pessoas costumam associar a expressão “ir a fundo” com o significado de “conhecer bem um determinado fenômeno”. Entretanto, essa superfície que fala do externo e do interno simultaneamente se revela como margem de tudo aquilo que os humanos acreditam, sentem e percebem, e talvez proporcione um novo entendimento a cerca da forma de relacionar os eventos. Deleuze faz uma interessante reflexão sobre estas relações:

“Mas é sempre contornando a superfície, a fronteira, que passamos do outro lado, pela virtude de um anel. A continuidade do avesso e do direito substitui todos os níveis de profundidade; e os efeitos e superfície em um só e mesmo Acontecimento, que vale para todos os acontecimentos, fazem elevar-se ao nível da linguagem todo o devir e seus paradoxos”. (DELEUZE, 1998, p.12)

A intervenção na instalação não se restringe apenas aos que se propõem a participar da obra. A presença de qualquer visitante externo já será suficiente para alterar a percepção de quem estará imerso na estrutura. Tal peculiaridade reforça a intenção de conectar o dentro com o fora, permitindo ao *interator* a perspectiva de dois pontos de vista distintos. Estas conexões retomam todas as questões já discutidas a cerca da dinâmica das superfícies. Sendo assim, a ideia desta “película” foi retratada por uma estrutura que pode funcionar como um invólucro, capaz de conter outros corpos e, principalmente, a si mesma.

Submergir os participantes era imprescindível para originar uma superfície, entretanto, o ato de adentrar uma estrutura pode erroneamente levar a associação do conceito de interno com profundidade. Aproveitando-se desta ambiguidade, foi possível criar uma analogia com a forma como as pessoas encaram as relações entre os eventos. Muitos acreditam que elas se findam no momento em que os sentidos deixam de perceber seus estímulos, quando não é mais possível notar suas evidências. Mesmo que estas relações se iniciem em um “interior”, não se limitam a isso, pois transcendem a compreensão intelectual, nunca se restringindo ao raso entendimento humano acerca do tempo-espço.

Sendo assim, a instalação não poderia impedir ou barrar quaisquer possíveis relações com o externo, mas sim permeá-las, dobrá-las através de uma superfície para que enfim pudessem ser compreendidas de uma nova forma. O material escolhido para revestir a estrutura proporciona essa “troca”: um plástico translúcido, por meio do qual é possível distinguir apenas nuances de tons e de formas. A obra invisível necessita de certo tempo para ser explorada, requer reflexão, indispensável para quem queira apreender algo que não está lá.

A estrutura elegida para incorporar a experiência foi o Domo Geodésico, cujas características vinculavam-se de forma contundente com as concepções até então abordadas. Estável, simétrico, com um equilíbrio perfeito entre as forças de tração e compressão, a geodésica permite inúmeras configurações a partir dos poliedros. Sua versatilidade possibilitou construí-la em dimensões ampliadas, a ponto de acomodar em seu interior mais de um visitante. O domo foi originado a partir de um icosaedro (20 faces de triângulos equiláteros). Embora dinâmicos, os sólidos platônicos podem ser classificados como “estáticos”, pois ao serem reconfigurados, suas proporções precisam ser mantidas, do contrário, a figura original seria radicalmente transformada.

No caso dos domos, as figuras geométricas são transpostas para uma superfície esférica, passando a ter novas propriedades e medidas; Lotufo e Lopes (1982) relacionam o símbolo do *Ying Yang* (representação do equilíbrio de forças opostas) com a dinâmica das geodésicas e da fita de Moebius, pois ambas carregam em si o equilíbrio das dualidades entre interno e externo, tração e compressão, etc. Miranda (2008, p.63) reforça esta comparação ao também discorrer sobre as figuras topológicas, colocando-as como “estruturas cujo ato de ser é *ser em transformação, ser em vir-a-ser*”.

Retomando o tema das conexões, com o intuito de frisar sua importância para a obra e proporcionar ao visitante um melhor entendimento acerca deste tópico foi proposta uma experiência além, gerando outros vínculos entre quem as observasse. O recurso encontrado que melhor refletiu tais intenções resumiu-se ao desenvolvimento de uma experiência áudio visual. A fração visual é composta por dois vídeos interdependentes estrategicamente projetados em pontos simétricos no interior da

geodésica. Qualquer que seja o posicionamento do observador, ele jamais conseguirá contemplá-los simultaneamente. Mais uma vez a obra traz à tona as limitações dos sentidos, neste caso do campo visual humano. Como ambos não podem ser vistos concomitantemente, o observador é forçado a focar em uma projeção por vez, ao mesmo tempo em que se empenhará para tentar relacioná-las. Seu fracasso pode provocar uma grande inquietação, intensificada pelo fato de que algo estará acarretando alterações nos vídeos, mas a origem destas será desconhecida por ele.

A dificuldade em identificar a procedência destes comandos é justificada pela necessidade de haver pessoas fora da estrutura para que, as mesmas possam alterar a continuidade e a aparência dos vídeos. O indício que permite às pessoas perceberem a existência desta junção está afixado em todo perímetro do domo geodésico: uma mangueira luminosa pulsante, programada para intensificar seu brilho quando pessoas são identificadas no interior da estrutura. Ademais, os vídeos exibidos neste interior não serão vistos nitidamente pelas pessoas do lado de fora do domo. Para tanto, foi confeccionado um anteparo composto por uma camada de tecido branco e outra de plástico. O plástico, onde as animações serão diretamente projetadas, difunde parte da luz, causando uma impressão de tridimensionalidade, apesar de as animações serem bidimensionais, o que pode novamente ser relacionado à ideia de falsa profundidade. O tecido por sua vez, é capaz de barrar apenas uma fração da luz oriunda do projetor, limitando a visibilidade das imagens que serão formadas na superfície exterior do plástico. É justamente neste espaço, na distância entre aquilo que é exibido e o que é apreendido pelo externo, que se encontra o estado de latência da obra, seu incorporal. Cauquelin teoriza sobre o assunto ao traçar um paralelo entre a intrigante teoria dos estoicos sobre os incorporais e arte contemporânea:

“Contudo, o obstáculo que opõe o realismo à justa percepção do espaço virtual e do que ali se trama poderia ser levantado se se tentasse o desvio pela noção de exprimível tal qual encontramos nos estoicos [...] Para tanto, é preciso abandonar todo um modo de pensamento que conecta a realidade à presença, as mensagens às palavras, o espaço e o tempo à visão e à perspectiva visual.” (CAUQUELIN, 2008, p.177)

Os incorporais são descritos por Cauquelin (2008, p.10) como “um tecido frágil, que tende a se desfazer se for auscultado de perto, e cuja consistência decorre exatamente da fluidez”, e os identifica em quatro estados: lugar, tempo, vazio e exprimível. O que não significa que seus estados estejam separados, são apenas manifestações, livres para ocorrerem simultaneamente. Esta unificação sintetiza o pensamento dos estoicos, que encaravam o mundo precisamente como uma totalidade, nenhuma de suas partes pode ser separada sem que perca, imediatamente, seu sentido.

O desenvolvimento dos vídeos baseou-se em uma linguagem visual aparentemente simples, com uma exibição cíclica e não linear, composta apenas por pontos e linhas. Esta escolha remete aos modos de comunicação que permitem a transmissão de informações complexas através de elementos ordinários, como nos códigos binários e Morse, regidos por comandos de “sim” ou “não”, “zero” ou “um”, “branco” ou “preto”, “ponto” ou “linha” (EAMES, 1953). O surgimento e reconfiguração desses elementos fazem parte da estética de uma das animações desenvolvidas. O aparecimento dos pontos, sua posterior ligação através de linhas,

suas novas formas de organização e o subsequente aumento na complexidade das imagens podem refletir o conceito das conexões em si, mas principalmente em relação aos eventos. Por se encontrar em um estágio organizacional acima, a segunda animação se constrói a partir de uma malha de linhas formada por pontos, retomando a ideia de “rede” descrita por Capra, uma vez que, ao sofrer interferências, estas são imediatamente propagadas ao longo de toda a sua extensão.

O áudio por sua vez é fragmentado, formado por faixas interdependentes, livres para serem sobrepostas a qualquer momento (ainda assim mantendo uma coesão), e que compartilham a mesma dinâmica de complexidade dos vídeos. A escolha da linguagem sonora, a qual poderá ser ouvida tanto pelas pessoas de dentro quanto de fora, é mais que um elemento de conexão entre os participantes da obra, pois “Não é a matéria do ar que caminha levando o som, mas sim um sinal de movimento que passa através da matéria, modificando-a e inscrevendo nela, de forma fugaz, o seu desenho.” (WISNIK, 1999, p. 17)

O objetivo central do trabalho é despertar questionamentos e propiciar aos que se dispõem interagir com ele conectar eventos e refletir sobre os mesmos a sua maneira, uma vez que nenhuma restrição é imposta sobre o modo como esta experiência deve ser interpretada. Contudo, a obra se comunica através de indícios, que podem ser assimilados de maneira mais eficaz ao se experienciar os dois pontos de vista propostos (o interno e o externo). Porém, mesmo que ninguém se esforce para compreendê-la, a instalação segue em funcionamento, por exemplo, respondendo a estímulos originados de observadores que meramente passam pelo local. Observa-se aqui uma contradição evidente, no entanto, ela não é fruto do acaso, mas novamente um recurso para levar ao diálogo. A obra é suscetível a permanecer inacabada, pois se sujeita a vontade e a ação de seus interatores. Cauquelin reflete sobre esta peculiaridade e a relaciona novamente a teoria dos estóicos:

“[...] situando-se toda inteira em seu vir a ser, ela estabelece, ao mesmo tempo, sua existência incerta: a obra pode não ser concluída. O futuro contém um conjunto, o todo da obra, mesmo que ele não tenha tido espaço para ser e possa permanecer vazio de objeto: puro incorporal”. (CAUQUELIN, 2008, p.97)

Admitir lacunas não é uma prática comum entre designers. “Wu” justifica a origem de seu nome ao reconhecer as possibilidades do que inicialmente é tipo como incerto, vazio. Ele atua na intersecção entre design, arte e tecnologia e é essencialmente um experimento, imerso e orientado por conceitos do contemporâneo. Dessa forma, reascende a discussão sobre os limites da disciplina, uma vez que o projeto em design é muitas vezes relacionado à velha necessidade de unir função a forma sempre visando estabelecer um uso pré-determinado para os artefatos ou criá-los de modo a promover soluções.

O “Projeto Wu” foi aberto à visita em duas ocasiões. A primeira para sua apresentação como projeto de conclusão de curso na UNESP e em uma segunda oportunidade, quando foi exposto durante três dias na Galeria Residência em Bauru – SP (Fig.4a,4b,4c). Antecedendo ambos os eventos, foi disponibilizado na internet material contendo a tese de graduação e o relatório das atividades com descrição minuciosa de todas as etapas do processo. Tal material pode exercer a função de manual, permitindo a qualquer um que obtenha acesso a ele reproduzir esta experiência. Justamente por tratar de todo tipo de correlações, desde o princípio a

intenção era manter o projeto híbrido de linguagens, colaborativo, coletivo e suscetível a reconfigurações. Seu design é aberto, livre para ser modificado, revisado e compartilhado.



Fig. 2a; 2b; 2c – Fotos da instalação ilustrando a interação com a obra. Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

### 2.3 Informações Técnicas e Esclarecimentos acerca do Funcionamento da Instalação

A instalação é composta basicamente por um domo geodésico equipado com aparato para controle do cordão de iluminação externo, material para a exibição das animações na parte interna e mecanismo que viabiliza a interação.

O projeto do domo foi desenvolvido com a colaboração de José Manuel Domínguez, aluno da Escola Técnica Superior de Arquitetura de Sevilha (Espanha). O modelo virtual, que guiou a construção da estrutura física, foi desenvolvido através dos softwares *Grasshopper* e *Rhinoceros*. A estrutura de dois metros de altura por quatro metros de diâmetro é composta por 250 ripas de MDF somadas a seu revestimento plástico formado por módulos triangulares individuais translúcidos. Em seu interior foram adicionados anteparos para as projeções confeccionados em tecido branco.

As animações exibidas na instalação foram criadas utilizando-se o *software* Adobe After Effects (Fig. 3a). A primeira delas é composta por uma forma reativa, capaz de compreender os diferentes nuances sonoros e se modificar a partir deles (Fig. 3b). Os pontos organizados em linhas “interpretam” o som simulando a propagação de suas ondas através desta malha. Na segunda por sua vez, cada faixa de audio foi relacionada a um evento particular, resultando em uma sonoridade que se compõem juntamente com a imagem (Fig. 3c). Todo o desenvolvimento, composição e edição do som foi realizado pela dupla de músicos David Antônio Calleja e João Ricardo Ribeiro.

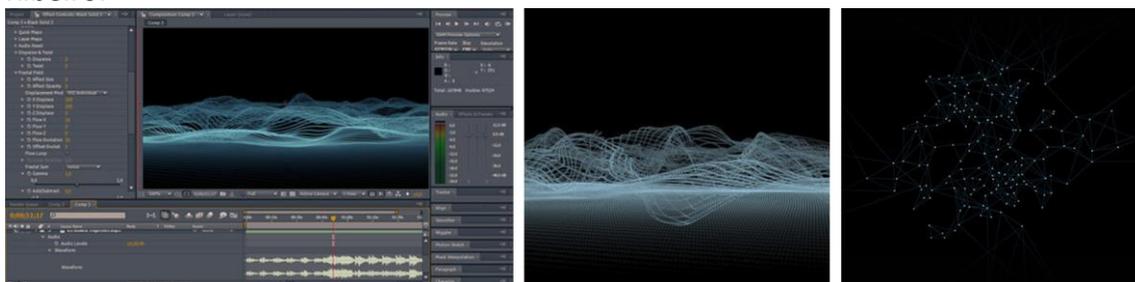


Fig. 3a; 3b; 3c – Interface do software mostrando a construção das animações e frames ilustrando o resultado final. Fonte: Elaborado pelo autor, com base na pesquisa realizada.

Dois conjuntos idênticos formados por: um projetor multimídia, um computador e um MakeyMakey são os responsáveis pelo controle e exibição dos vídeos. O MakeyMakey permite que os vídeos projetados respondam a comandos enviados por interatores situados no espaço externo da instalação. Trata-se de uma placa de circuito impressa, capaz de se comunicar com o computador, permitindo que o mesmo compreenda objetos comuns (desde que sejam capazes de conduzir corrente

elétrica) como teclas ou o próprio mouse. Para que o computador execute a ordem é necessário que o circuito se feche, ou seja, que os objetos relacionados aos comandos toquem os equivalentes ao terminal terra. Para viabilizar a interação foi criada uma malha de fios condutores localizada ao redor da parte externa da estrutura geodésica. As alterações nas animações ocorrem quando visitantes que circulam descalços no exterior da instalação fecham o circuito ao pisarem simultaneamente em fios que representam comandos e fios terra.

O sistema de controle de presença interna e de iluminação externa foi desenvolvido sob orientação do Prof. Dr. Alceu Ferreira Alves, coordenador do curso de Engenharia Elétrica da UNESP, conjuntamente com os alunos Pedro Alves Nunes e Paulo Chen. O sistema é basicamente composto por um sensor de presença tipo PIR, um Arduino Uno e uma mangueira de LEDs. O sensor é responsável por comunicar a entrada de visitantes na estrutura ao Arduino Uno, que através de programação controla a intensidade da mangueira luminosa. O cordão de iluminação estará programado para pulsar durante todo o funcionamento da instalação artística. Caso algum visitante entre na estrutura, sua presença implicará em uma ordem dada pela programação para que a luz seja intensificada. Caso o sensor interprete que o interior está vazio, o cordão pulsará com uma intensidade de luz reduzida.

### 3. CONCLUSÃO

Imerso em um emaranhado de questões, “Wu” assume uma forma que se constrói a partir da experiência do interator. Caracteriza-se por ser espontaneamente suscetível a acolher significações, permanece como potência, que se destitui de um propósito caso ninguém se disponha a desvendá-lo. Optar por este caminho revela a intenção de compor uma obra que reforça a irrelevância de reclamar por autoria e questiona o hábito de recorrer a ferramentas de categorização, sendo estas últimas as principais responsáveis por restringir a concepção do Design no que diz respeito aos objetos, suas formas ou funções práticas. Ao trabalhar no viés contrário, propõem-se que o mesmo seja encarado de uma nova forma, ressaltando o sensível.

O projeto e seus desdobramentos contribuem com o estudo das linguagens contemporâneas, uma vez que através de uma abordagem incomum apropriam-se de alguns de seus conceitos para criar, gera correlações próprias e incita novas questões.

Por fim, esta experiência sugere um convite aos designers, ao convocá-los a se desvencilharem de questões limitadoras, permitindo que seus olhares possam ser direcionados para além do óbvio: pensar o sintagma, e não o paradigma. Permanece ainda como lembrete de que seu campo de trabalho é um dos poucos que permite ir além das conveniências.

### REFERÊNCIAS

- BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo: Martins, 2009.
- CAMUS, Albert. **O Mito de Sísifo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.
- CAPRA, Fritjof. **Conexões Ocultas: Ciência para uma vida sustentável**. São Paulo: Cultrix, 2002.

- CAPRA, Fritjof. **O Tao da Física**: um paralelo entre a física moderna e o misticismo oriental. São Paulo: Cultrix, 1983.
- CAUQUELIN, Anne. **Frequentar os Incorporais**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- CHERNG, Wu Jyh. **O Tao e o Taoísmo**. *Jornal Tao do Taoísmo*, n. 19. Disponível em <<http://sociedadetaoista.com.br/blog/taoismo/>> Acesso em 20 de Maio de 2013.
- DINIZ, J. A. V. **Estruturas Geodésicas**: Estudos Retrospectivos e Proposta para um Espaço de Educação Ambiental. 2006. 143 f. Tese (Mestrado em Engenharia Civil) - Escola de Minas da Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2006. Disponível em: <<http://joaodiniz.files.wordpress.com/2011/07/joao-diniz-dissertac3a7c3a3o-final2.pdf>> Acesso em 27 de Maio de 2013.
- DELEUZE, Gilles. **Lógica do Sentido**. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. *Capitalismo e Esquizofrenia*. v.4, Col. Trans. Rio de Janeiro: Editora 34. 1997.
- EAMES, Charles. **A Communications Primer**. EUA, 1953. 22 min. son., color. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=b2lJNjterYM>> Acesso em 28 de Maio de 2013.
- FLUSSER, Vilém. **Língua e Realidade**. São Paulo: Herder, 1963.
- FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FLUSSER, Vilém. **Uma filosofia do design**: a forma das coisas. Lisboa: Relógio D'água, 2010.
- LEVY, PIERRE. **O que é Virtual?**. São Paulo: 34, 1996.
- LOTUFO, Vitor Amaral; LOPES, João Marcos de Almeida. *Geodésicas & Cia*. Projeto (Editores Associados Ltda.), São Paulo, 1982.
- MIRANDA, Regina. **Corpo-espaço**: Aspectos de uma Geofilosofia do Movimento. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2008.
- MOURA, Drayfine. **A Ética dos Estoicos Antigos e o Estereótipo Estoico na Modernidade**. *Cadernos Espinosanos: Estudos sobre o séc. XVII*, São Paulo, n. XXVI, p. 111-128, 2012. Disponível em <<http://www.fflch.usp.br/df/epinosanos/ARTIGOS/numero%2026/cadernos%2026.pdf>>. Acesso em 20 de Maio de 2013.
- SERRES, Michel. **Os Cinco Sentidos**. Tradução de Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- TOBEN, Bob; WOLF, Fred Allan. **Espaço-tempo e Além**: Rumo a uma Explicação do Inexplicável. São Paulo: Cultrix, 1988.
- WISNIK, José Miguel. **O Som e o Sentido**: Uma Outra História das Músicas. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- ZOURABICHVILI, François. **O Vocabulário de Deleuze**. Rio de Janeiro, 2004. Disponível em <<http://claudioulpiano.org.br.s87743.gridserver.com/wp-content/uploads/2010/05/deleuze-vocabulario-francois-zourabichvili1.pdf>>. Acesso em 20 de Maio de 2013.
- ROM.