

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN ESTRATÉGICO
NÍVEL MESTRADO**

VÍCTOR STEFAN PIRES GEUER

A CONTRIBUIÇÃO DE FLUSSER PARA UMA ÉTICA DO DESIGN

Porto Alegre

2022

G395c Geuer, Víctor Stefan Pires.
A contribuição de flusser para uma ética do design /
Víctor Stefan Pires Geuer. – 2022.
51f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio
dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e
Urbanismo, 2022.

1. Flusser. 2. Filosofia do design. 3. Ética no design.
4. Filosofia da tecnologia. 5. Metaprojeto. I. Título.

CDU 7.05

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecária: Amanda Schuster – CRB 10/2517)

AGRADECIMENTO

Meus mais sinceros agradecimentos ao professor Sérgio Eduardo Mariucci, meu orientador e mentor durante a escrita deste trabalho. Agradeço também a professora Ione Maria Ghislene Bentz, por todo apoio e encorajamento para que eu engrenasse no mestrado. E, por último, mas não menos importante, agradeço a Gabriela, minha companheira e eterna Ariadne por todo apoio e cuidado.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo contribuir, através de um aprofundamento na obra do filósofo tcheco-brasileiro Vilem Flusser, para o debate levantado por autores como Manzini (1992), Findeli (2001) e Latour (2014), a respeito de um novo horizonte de valores que possa superar o legado modernista do design. Partindo de uma abordagem crítico-reflexiva, que, segundo Beccari, Portugal e Padovani (2017), também pode ser compreendida como filosófica e, nos termos de Franzato e Bentz (2016), como metaprojetual, buscamos na obra flusseriana os subsídios e a inspiração para repensarmos os fundamentos axiológicos do design moderno. O fio condutor da pesquisa está na relação entre as ideias apresentadas por Flusser em seus ensaios dedicados ao design e a sua crítica à modernidade e à tecnociência moderna desenvolvida pelo autor em algumas de suas obras mais relevantes como, por exemplo, *O Último Juízo: Gerações* (2017) e o *Vampyroteuthis Infernalis* (2012). A postura crítica adotada, incomum no campo do design, busca enfatizar a indissociabilidade entre as dimensões estética, ética e epistemológica na prática dos designers na medida em que critica a separação entre arte (pensamento valorativo subjetivo) e técnica (pensamento científico objetivo), que, segundo Flusser, funda a idade moderna.

PALAVRAS-CHAVE: FLUSSER, FILOSOFIA DO DESIGN, ÉTICA NO DESIGN, FILOSOFIA DA TECNOLOGIA, METAPROJETO.

ABSTRACT

The present work aims to contribute, through a dive into the work of the Czech-Brazilian philosopher Vilém Flusser, to the debate raised by authors such as Manzini (1992), Findeli (2001) and Latour (2014), regarding a new horizon of values that could overcome the modernist legacy of design. Starting from a critical-reflexive approach, which, according to Beccari, Portugal and Padovani (2017), can also be understood as philosophical and, according to Franzato and Bentz (2016), as metaprojectual, we seek in the Flusserian work the subsidies and inspiration to rethink the axiological foundation of modern design. The guiding principle of this research is the relationship between the ideas presented by Flusser in his essays dedicated to design and his critique of modernity and modern technoscience developed by the author in some of his most relevant works, such as, for example, *O Último Juízo: Gerações* (2017) and *Vampyroteuthis Infernalis* (2012). The critical posture adopted, unusual in the field of Design, seeks to emphasize the inseparability between the aesthetical, ethical and epistemological dimensions in the practice of designers insofar as it criticizes the separation between art (subjective evaluative thinking) and technique (objective scientific thinking) which, according to Flusser, founded the modern age.

KEYWORDS: FLUSSER, PHILOSOPHY OF DESIGN, ETHICS IN DESIGN, PHILOSOPHY OF TECHNOLOGY, METAPROJECT.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
1.1 TEMA E OBJETIVOS	7
1.2 RECORTE E JUSTIFICATIVA	9
1.3 POSICIONAMENTO E METODOLOGIA	12
2 O MITO DO DESIGN MODERNO	15
2.1 O PROMETEU COTIDIANO	15
2.2 O PROMETEU ESCLARECIDO	17
2.3 O PROMETEU CAUTELOSO	20
3 O LEGADO MODERNISTA DO DESIGN	24
3.1 O CÁUCASO PROMETEICO E AS RUÍNAS DE BABEL	24
3.2 O PROMETEU MODERNO.....	32
3.3 A PROMESSA PROMETEICA.....	33
4 O DESAFIO ÉTICO DO DESIGN	42
4.1 O PROMETEU ABISSAL.....	44
REFERÊNCIAS	48

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – A queda de Ícaro.....	6
FIGURA 2 – Vampyroteuthis.....	43

1 INTRODUÇÃO

Figura 1: A queda de Ícaro



Fonte: do autor¹

¹ Imagem editada a partir da obra original *A queda de Ícaro* (1588), de Hendrik Goltzius.

1.1 TEMA E OBJETIVOS

Ao realizar-se, a modernidade chega ao seu fim. Tomando o lugar do demiurgo divino², a ciência avança progressivamente em direção a sua meta de explicação total do mundo e, ao revelá-lo, o esvazia de sentido. A promessa do paraíso tecnológico se mostra um mito, ganha as agruras do Cáucaso prometeico³ e o movimento absurdo da rocha de Sísifo⁴. A vertigem do progresso contínuo dá lugar à do abismo e, ao colidirmos com o vazio, somos projetados em um mundo estranho e desconhecido. Somos estrangeiros sem chão (*Bodenlos*⁵), não sabemos mais em que direção devemos ir, e é por isso que, em meio a tal situação, o dever deve dar lugar ao devir⁶. E o que virá? O fim do mundo ou sua estagnação? E haverá diferença? O pragmatismo cínico nos dirá que nada importa desde que tudo funcione bem. O ideal de tal dogmatismo oportunista é a automação e o aparelhamento da vida e, conseqüentemente, a transformação de todos em funcionários em tempo integral e vitalício. Mas a vista de tamanho perigo não seria prudente recuarmos?

É preciso lembrar que, quando Ícaro⁷ alçou voo em direção ao sol, deixando Dédalo, seu pai, para trás, acreditou ter se libertado dos ditames da gravidade, mas logo descobriu, como o sabemos, que o preço por tal elevação foi, na verdade, a submissão às suas asas de cera, que, ao derreterem, o devolveram ao chão. A cultura é nossa segunda natureza. Não podemos retornar para as árvores nem voltar para os campos. Não há oásis ou éden para onde fugir. O *fugere urbem*⁸ dos poetas árcades é hoje um *slogan* ingênuo e inoportuno.

² Em alguns escritos de Flusser, como "O vivo e o artificial" (datiloscrito sem data), o filósofo se refere aos mitos gregos e judeus do demiurgo e do criador divino, que, ao se sintetizarem no cristianismo, se estabelecem como as "bases da cultura ocidental".

³ Monte no qual Zeus, o rei dos deuses na mitologia grega, acorrentou o titã Prometeu como forma de castigo por esse ter roubado o fogo divino para dá-lo aos homens.

⁴ Personagem da mitologia grega, que, por ter enganado os deuses, foi condenado por toda a eternidade a subir uma colina carregando consigo uma rocha para, chegando ao topo, assisti-la cair.

⁵ Expressão alemã que significa – sem chão, sem fundamento. Flusser utilizou essa expressão como título de sua autobiografia filosófica.

⁶ Devir (do latim *devenire*, chegar) é um conceito filosófico que indica as mudanças pelas quais passam as coisas. O conceito de "tornar-se" apresentou-se primeiramente no leste da Grécia antiga pelo filósofo Heráclito de Éfeso no século VI a.C.

⁷ Ícaro, na mitologia grega, era o filho de Dédalo e é comumente conhecido pela sua tentativa de deixar Creta voando — tentativa frustrada em uma queda que culminou com sua morte nas águas do mar Egeu, mais propriamente na parte conhecida como mar Icário.

⁸ *Fugere urbem* é uma expressão em latim que significa "fugir da cidade". Originalmente usada pelo escritor latino Horácio, foi adotada como lema pela literatura árcaica para simbolizar o poeta que se desloca da vida agitada e corrida da cidade e vai para a calma zona rural.

O mundo que nos cerca (e que aperta o cerco sobre nós) é o mundo dos objetos, dos instrumentos, dos artefatos e dos aparelhos. Se quisermos prosseguir, precisamos encará-los como desafios. Não podemos recusá-los pelo tédio enojado nem aceitá-los passivamente através do consumo irrefletido, mas devemos transformá-los e reprojotá-los em direção a um novo mundo, que, como previra Nietzsche, só surgirá se formos capazes de atravessar o deserto do niilismo⁹.

Os parágrafos acima foram pensados como uma espécie de "síntese ensaística", que articulam de forma livre e não rigorosa as principais ideias do filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser e que inspiram e motivam esta pesquisa. São questões e premissas que nos permitem expandir o horizonte temático que guia este trabalho nos ajudando a pensar os desafios éticos que se impõem aos designers da atualidade de forma menos restrita do que os dilemas tradicionais da profissão. Ou seja, nos ajudam, assim como na concepção de Beccari, Portugal e Padovani (2017), a projetar uma perspectiva crítica e reflexiva de cunho filosófico sobre o tema da ética no design.

Embora possa causar estranhamento, esta abordagem filosófica abrangente, que, nos parece, também pode ser compreendida como metaprojetual visto que permite aos designers repensarem suas práticas e fundamentos teóricos (FRANZATO & BENTZ, 2016), não é incomum dentro do debate ético do design contemporâneo. Manzini (1992), Findeli (2001) e Latour (2014) também partem de uma abordagem similar ao sugerirem a dimensão "titânica" que o tema assume ao afetar homens e mulheres de todo o mundo em suas manifestações existenciais mais banais.

Partindo da metáfora comum de um novo Prometeu, os autores dissertam sobre um novo horizonte de valores, capaz de superar o legado modernista do design. Portanto, o objetivo principal deste trabalho consiste em trazermos, como contribuição a este debate, uma leitura aprofundada das propostas de Flusser a respeito da dimensão ética do design. Além deste objetivo prioritário, também se almeja alcançar os seguintes objetivos secundários:

- Evidenciar a relevância da dimensão ética no pensamento de Flusser sobre o design;

⁹ Niilismo (do latim *nihil*, nada) é uma doutrina filosófica que atinge as mais variadas esferas do mundo contemporâneo (literatura, arte, ciências humanas, teorias sociais, ética e moral) e cuja principal característica é uma visão cética radical e, sobretudo, pessimista em relação às interpretações da realidade, que aniquila valores e convicções. É a desvalorização e a morte do sentido, a ausência de finalidade e de resposta ao "por quê".

- Investigar como a análise-crítica da modernidade desenvolvida por Flusser durante a década de 1960 influenciou suas reflexões posteriores nas décadas de 1970 e 1980 a respeito da dimensão ética do design;
- Contribuir para a divulgação das obras produzidas por Flusser durante sua “fase brasileira” dentro do campo do design;
- Contribuir para uma leitura menos restrita e fragmentada do pensamento flusseriano;
- Evidenciar a importância de uma abordagem metaprojetual para se pensar a dimensão ética do design;
- Propor conceitos norteadores para se pensar uma abordagem flusseriana da dimensão ética do design.

1.2 RECORTE E JUSTIFICATIVA

Segundo nos conta Michael Hanke (2016), foi em setembro de 1988, durante a primeira edição do *Internationale Fórum für Gestaltung* – IFG¹⁰ na cidade de Ulm, que Flusser apresentou seu primeiro texto dedicado ao design: *Design: Obstáculo para a remoção de obstáculos*. Na ocasião, tendo como referência uma das linhas temáticas do evento, Flusser dera ao datiloscrito o título provisório de *Gebrauchsgegenstände* [Objeto de Uso], tema abordado e debatido em companhia de outros convidados de renome como Max Bill e Klaus Krippendorff.

No ensaio, o filósofo nos diz que, impedidos pela realidade objetiva, objetual e problemática do mundo¹¹, nós, seres humanos, criamos *objetos de uso*, que, se por um lado aumentam nossa liberdade de ação, por outro nos tornam dependentes e condicionados a eles:

Essa dialética pode ser resumida assim: eu topo com obstáculos em meu caminho (topo com o mundo objetivo, objetual, problemático), venço alguns desses obstáculos (transformo-os em objetos de uso, em cultura), com o objetivo de continuar seguindo, e esses objetos vencidos mostram-se eles mesmos como obstáculos. Quanto mais longe vou, mais sou impedido pelos objetos de uso (mais na forma de carros e de instrumentos administrativos do que na forma de granizo e tigres). E na verdade sou duplamente obstruído por eles: primeiro porque necessito deles para prosseguir, e, segundo, porque estão sempre no meio do caminho. Em outras palavras: quanto mais

¹⁰ Fórum Internacional de Design.

¹¹ A palavra objeto vem do latim *obiectum*: “algo projetado a frente”, “obstáculo” ou “problema”.

prossigo, mais a cultura se torna objetiva, objetual e problemática (FLUSSER, 2017, p. 195).

Os objetos de uso que surgem em nosso caminho como obstáculos foram projetados, são o produto da criatividade daqueles que nos precederam. Sendo assim, quando esbarramos em um desses objetos de uso, colidimos com o objetivo de outros, pois sendo esses o resultado do projetar humano trazem em sua trajetória uma intenção, e, nesse sentido, objetos de uso são “mediações” entre mim e os outros, não são apenas objetivos, mas também intersubjetivos (FLUSSER, 2017, p. 195-196).

À vista disso, a pergunta a se fazer é a seguinte: “posso configurar meus projetos de modo que os aspectos comunicativo, intersubjetivo e dialógico sejam mais enfatizados do que o aspecto objetivo, objetual, problemático?” (FLUSSER, 2017, p. 195-196).

De acordo com Flusser (2017, p. 195-196), essa certamente é uma questão estética, mas também ética e política, pois traz para a centralidade do ato projetual a reflexão acerca da liberdade e, conseqüentemente, da responsabilidade inerente a todo ato criativo. Além do mais, os objetos de uso não obstruem nosso caminho apenas enquanto “se mostram úteis”, mas, após o seu descarte (depois de perderem o seu sentido), seguem tomando nossa liberdade na forma de lixo (FLUSSER, 2017, p. 198-199). Assim sendo, o desafio colocado pelo filósofo aos designers consiste na possibilidade de, conscientes da efemeridade de toda criação humana, passarmos a criar de forma cada vez mais responsável, substituindo os obstáculos que nos oprimem por veículos de comunicação entre os homens, para assim tornar viável uma cultura com um pouco mais de liberdade (FLUSSER, 2017, p. 198-199).

No entanto, embora exista consenso entre os pesquisadores quanto ao ineditismo temático de *Design: Obstáculo para a remoção de obstáculos?*, é possível afirmar que a gênese das ideias e reflexões sobre a dimensão ética do design elaboradas por Flusser nesse e em outros de seus ensaios subsequentes já se fazia presente em muitas de suas obras anteriores. Essa é, com efeito, uma das questões que guiam esta pesquisa, questão essa que despertou nosso interesse após nos depararmos com o seguinte trecho escrito pelo filósofo mais de vinte anos antes de sua visita a cidade de Ulm:

Uma terceira postura é possível. Consiste no aceitar as coisas como desafio. Nessa atitude as coisas se transformam em problemas. Ao se precipitarem sobre nós, barram o nosso caminho. Se quisermos manter o nosso caminho aberto, não devemos procurar aniquilar as coisas, nem ignorá-las. Devemos procurar superá-las. Coisas são superadas ao serem transformadas [...] A

maioria das coisas que cercam a geração atual consiste em instrumentos. Instrumentos são coisas já manipuladas. Por serem manipuladas, parecem pedir de nós atitude de consumo ou de recusa. Parecem exigir o seu próprio aniquilamento. É esta, a meu ver, a razão ontológica da expectativa de fim de mundo que reina [...] A atitude que estou descrevendo reside no aceitar dos instrumentos como problemas. Essa atitude é consequência de um momento de escolha. É a escolha existencial do não aceitar os instrumentos passivamente. Reside na abertura vivencial em face do mundo da tecnologia. Não pelo consumo sempre crescente, nem pela recusa enojada e entediada, mas pela manipulação e transformação da tecnologia. A tecnologia, para ser superada precisa ser transformada em outra coisa (FLUSSER, 2017, p. 29-30).

Segundo afirma Rodrigo Petronio, em entrevista concedida em 2019 ao *site* do Instituto Humanitas da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), a obra citada acima, *O Último Juízo: Gerações*, foi escrita por Flusser durante a década de 1960 no Brasil, mas sua edição integral só veio a público recentemente, em 2017, com a inauguração da Biblioteca Vilém Flusser pela editora É Realizações. Para esse pesquisador, que, ao lado de Rodrigo Novaes, organiza o projeto de publicação das obras completas do filósofo tcheco-brasileiro, as quase mil páginas de *Gerações* são um atestado (ou um testamento) da lacuna existente entre a dita "fase brasileira" de Flusser, que compreende as obras produzidas pelo filósofo durante a década de 1960, e, as obras de sua fase mundialmente mais conhecida, lançadas após seu regresso à Europa durante as décadas de 1970 e 1980.

Portanto, complementa Petrônio, o desconhecimento por parte de leitores e pesquisadores em relação a obras como, por exemplo, *A História do Diabo* (1958), *Língua e Realidade* (1963), *Da Dúvida* (1964-65) e *O Último juízo: Gerações* (1965-66), todas escritas originalmente em português e nunca traduzidas para línguas de maior alcance acadêmico, estaria contribuindo para a difusão de uma leitura restrita e fragmentada da obra flusseriana. Tal fragmentação levaria, por exemplo, à impressão de que existiria uma ruptura entre os dois períodos produtivos do filósofo. Impressão claramente equivocada, visto que é justamente nas obras citadas acima, dedicadas à análise fenomenológica e existencial da modernidade assim como a ontologia da linguagem, que podemos encontrar a gênese das ideias posteriores de Flusser a respeito da teoria da comunicação e da filosofia da técnica e do design.

Portanto, foi buscando contribuir para uma leitura mais ampla e menos fragmentada das ideias flusserianas a respeito da ética no design que definimos as palavras-chave que abriram caminho para o tema desta pesquisa e que, quando alinhadas, formam o título da investigação aqui pretendida: *A Contribuição de Flusser*

Para Uma Ética do Design. Sendo assim, são elas também o fio condutor que, tal qual o fio de Ariadne¹², deve guiar o leitor através de nossos labirintos argumentativos, levando-o de uma ponta à outra, das inquietações iniciais até as considerações finais.

1.3 POSICIONAMENTO E METODOLOGIA

Antes de detalharmos a metodologia e a estrutura adotadas nesta pesquisa, convém fazermos algumas considerações a respeito do posicionamento flusseriano aqui assumido. Posicionamento esse que, se por um lado nos inspira e motiva, por outro nos desafia, visto que consiste em assumirmos como ponto de partida a crítica ao academicismo, e, portanto, uma autocrítica. A relação de Flusser com o meio acadêmico brasileiro sempre foi a de um estrangeiro. Primeiro, pelo simples fato de o filósofo ter vindo para o Brasil como um refugiado da perseguição nazista aos judeus na Europa. Segundo, porque o seu estilo de escrita e pensamento era em si estranho ao estilo acadêmico. É conhecida sua frase que afirma, com boa dose de ironia, que "ninguém pensa academicamente" (FLUSSER, 1967, p. 1), ou seja, ninguém pensa excluindo-se do próprio pensamento.

Para o filósofo tcheco-brasileiro, embora o rigor do academicismo não fosse necessariamente um "*rigor mortis*"¹³, o objetivismo e a pretensa imparcialidade inerente a tal estilo o tornavam inautêntico na vã tentativa de engajar o intelecto tirando o corpo fora (FLUSSER, 1967). A escolha de Flusser pelo "estilo próprio", portanto, era uma escolha existencial e ética que consistia em assumir para si a responsabilidade pelos próprios argumentos (FLUSSER, 1967). Assim, enquanto gênero, o ensaio lhe servia como meio estratégico para incorporar em seu próprio estilo a crítica aos mitos modernos do conhecimento, a saber: os mitos da razão pura e do objetivismo científico. No entanto, ao assumirmos esse posicionamento "pós-objetivo" do conhecimento não almejamos nenhum tipo de "subjetivismo romântico", mas sim o intersubjetivismo flusseriano, ou, em outras palavras, assumimos que o propósito último desta pesquisa é promover o diálogo e a conversação, substituindo pontos finais por novas interrogações.

¹² Ariadne, na mitologia grega, é a princesa de Creta, filha do rei Minos e da rainha Pasífae. Conhecida por ter se apaixonado pelo herói Teseu e ter-lhe presenteado com um fio de lã que o ajudou a fugir do labirinto do Minotauro.

¹³ Expressão latina que se refere ao enrijecimento do corpo após sua morte.

Esse estilo ensaístico, definido pelo amigo do filósofo e professor da HFG-Ulm¹⁴ Abraham Moles como “ficção filosófica” (MOLES, 1990), nos dá a deixa para destacar outro aspecto do posicionamento flusseriano que muito nos interessa. Trata-se da maneira como o filósofo concebia e vivenciava a filosofia. Nas palavras de Gustavo Bernardo, um dos principais comentadores da obra de Flusser no Brasil, eram duas as maneiras pelas quais o filósofo tcheco-brasileiro a compreendia:

Vilém Flusser vivenciava a filosofia como uma espécie especial de poesia, isto é, de ficção que perspectiviza a verdade. Desde o primeiro livro, dizia evitar toda formalização e logicização dos problemas para não esterilizá-los. Assumia não pretender construir um sistema consistente por considerar esses sistemas pouco produtivos. Seu propósito sempre foi provocar novos pensamentos e ampliar a conversação geral. Via dois tipos bem gerais de filosofia: o primeiro torna-se válido por sua consistência e é invalidado pela descoberta de falhas e fraturas, enquanto o segundo torna-se válido pelo tônus da sua pesquisa e é invalidado pela descoberta de insinceridade. O primeiro é tão mais facilmente testado quanto mais se esteriliza, enquanto o segundo é tão mais fecundo quanto mais dificulta avaliação. A opção filosófica de Flusser é a segunda, o que torna a sua filosofia especulativa, na esteira da preferência por encarar a obra literária – extensivamente, a realidade – sempre como uma pergunta para nós (BERNARDO, 2013, p. 182).

Fica claro então que o interesse de Flusser pelo design nunca foi explicativo, isto é, não lhe interessava produzir uma teoria totalizante do design, mas sim uma filosofia (HANKE, 2016). Essa concepção de uma filosofia ensaística e especulativa se aproxima muito das ideias de Beccari, Portugal e Padovani elaboradas em seu artigo *Seis Eixos Para Uma Filosofia do Design* (2017). No texto em questão, os autores procuram oferecer subsídios a uma Filosofia do Design que prescindia de modelos teóricos unificadores e totalizantes, enfatizando os aspectos transdisciplinares e multiplicadores de reflexões possíveis. Os seis eixos: design e linguagem; design e sensibilidade; design e valores; design e conhecimento; design e realidade; design e cultura, delineiam diferentes perspectivas inter-relacionadas que poderiam auxiliar as reflexões de caráter filosófico no design. No caso específico deste trabalho, acreditamos que os eixos que melhor se aplicam são os seguintes: design e valores e design e conhecimento.

Tal perspectiva filosófica do design, por sua vez, nos parece convergir com uma abordagem metaprojetual, que, segundo Franzato & Bentz (2016), consiste em um posicionamento crítico e reflexivo que permite aos designers repensarem suas

¹⁴ Hochschule für Gestaltung d'Ulm.

práticas e processos, assim como suas abordagens metodológicas e fundamentos epistemológicos a partir do deslocamento entre diferentes níveis metalinguísticos. Logo, o presente trabalho se localiza no nível metaprojetual, e o design ocupa o nível metodológico, já a fenomenologia flusseriana o nível epistemológico. Portanto, o posicionamento que assumimos nesta pesquisa se caracteriza tanto pela crítica flusseriana aos mitos do conhecimento científico, quanto pela perspectiva de uma filosofia ensaística e especulativa, que, em sintonia com uma abordagem metaprojetual, nos ajudará a não cair na armadilha de procurar em Flusser respostas definitivas e sim nos inspirar a buscar novas perspectivas.

Para além do posicionamento crítico e filosófico do qual partimos, a pesquisa aqui desenvolvida pode ser caracterizada, segundo Silva e Menezes (2005), por uma abordagem teórica devido à ausência de experimentos e a presença de uma meta-análise teórica, que não tem a pretensão de aplicação ou explicação imediata dos resultados obtidos. O método também pode ser considerado qualitativo e exploratório por encarar o problema de modo crítico-reflexivo e apresentá-lo de forma narrativa e indutiva através de um levantamento bibliográfico. Dentre as obras selecionadas para tal levantamento destacam-se: *Da Dúvida* (2018), *O Último Juízo: Gerações* (2017) e *O Mundo Codificado: Por Uma Filosofia da Comunicação e do Design* (2017) e *Vampyroteuthis infernalis* (2012) de Flusser; além dos artigos *Prometheus of the Everyday: The Ecology of the Artificial and the Designer's Responsibility* (1992), de Manzini; *Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion* (2001), de Findeli; e *Um Prometeu Cauteloso? Alguns Passos Rumo a Uma Filosofia do Design (com especial atenção a Peter Sloterdijk)* (2014), de Latour.

Quanto à estrutura do trabalho, iniciaremos buscando delinear o debate para o qual pretendemos contribuir com esta pesquisa apresentando as ideias de Manzini (1992), Findeli (2001) e Latour (2014) a respeito de um novo horizonte de valores capaz de superar o legado modernista do design. Logo após essas apresentações, nos aprofundaremos na perspectiva filosófica de Flusser a fim de compreender como suas primeiras análises-críticas da modernidade podem nos ajudar a expandir o entendimento acerca de suas reflexões posteriores a respeito da dimensão ética do design. Por fim, buscaremos apontar, de maneira breve e sucinta, como a perspectiva flusseriana pode contribuir para o desenvolvimento de novas perspectivas éticas no design contemporâneo.

2 O MITO DO DESIGN MODERNO

Como abordado na Introdução, o principal objetivo deste trabalho é contribuir, através de um aprofundamento na obra flusseriana, para o debate levantado por autores como Manzini (1992), Findeli (2001) e Latour (2014). Partindo da simbologia comum de um novo Prometeu, os autores tecem suas ideias e reflexões a respeito de um novo horizonte de valores capaz de superar o legado modernista do design. Sendo assim, neste capítulo, nos dedicaremos a apresentar estas propostas tendo como linha guia três diferentes imagens do titã mítico, sendo elas: o Prometeu Cotidiano, de Manzini; o Prometeu Esclarecido, de Findeli; e o Prometeu Cauteloso, de Latour. Iniciamos nos aprofundando na perspectiva de Manzini (1992) de uma nova ética capaz de orientar nossa vida cotidiana, para depois, expor as elucidações de Findeli (2001) a respeito de um novo currículo formativo para os designers. Por fim, analisamos a proposta de Latour (2014) de uma nova atitude criadora no design que possa se libertar do seu legado modernista.

2.1 O PROMETEU COTIDIANO

Segundo Manzini, em seu artigo de 1992 intitulado *Prometheus of the Everyday*, seriam duas as principais razões pelas quais a cultura ocidental do “fazer”, ou seja, o modo de agir e pensar moderno, não pode mais prosseguir. A primeira seria uma razão prática, visto que seu objetivo de dominação da natureza se depara com o fato de que as leis naturais podem ser manipuladas localmente, mas não globalmente. Dito de outro modo, de uma perspectiva global, a intervenção humana sobre a natureza não parece produzir ordem, mas sim o seu contrário, isto é, provoca desequilíbrio e caos, que desafiam qualquer pretensão de controle. Ainda segundo o autor, o “fazer” ocidental também é impedido de prosseguir por uma razão ética, pois os ideais do progresso e da democratização do consumo, que prometiam “um amanhã melhor”, estão se mostrando cada vez mais problemáticos e insatisfatórios.

Diante desse cenário de incertezas, muito se tem refletido a respeito da capacidade *prometeica* dos seres humanos de agirem intencionalmente com o objetivo de alterar o seu meio ambiente. No entanto, a maior parte dessas análises críticas restringe-se, por exemplo, ao debate das “grandes questões” relativas às

consequências dos avanços na engenharia genética ou aos impactos dos sistemas de infraestrutura no meio ambiente. Assim, pouco tem se pensado sobre os efeitos da produção difusa de artefatos com os quais interagimos no dia a dia. A pergunta a se fazer então é a seguinte: “Quais são as implicações antropológicas da ampla penetração da ciência tecnológica nos produtos de nossas vidas diárias?” (MANZINI, 1992, p. 02). Ao fazermos essa pergunta, salienta Manzini, nos damos conta de que existem poucas pistas úteis que possam nos ajudar a prever um sistema de valores, ou seja, uma ética capaz de nortear nossas ações prometeicas cotidianas.

Em outras palavras, o debate sobre ética, definido em referência às grandes escolhas, é difícil de articular em relação às escolhas menores e mais minuciosas feitas na fabricação de objetos do cotidiano. Continuamos a carecer, portanto, de uma ética do design adequada à nova estrutura problemática e às novas sensibilidades (MANZINI, 1992, p. 02).

Assim, sem a pretensão de esgotar o assunto, o autor se propõe a esboçar um cenário geral que possa contribuir para o vislumbre de uma nova atitude ética no design. Sua tese é que a problemática ambiental, e a inevitável revisão dos valores da sociedade industrial que ela suscita, permitem o surgimento de um novo horizonte de sentido para o design contemporâneo. Portanto, o objetivo dessa renovação não seria apenas a construção de um sistema de produção e consumo mais compatível com o meio ambiente, mas também, e principalmente, a criação de novos valores e conceitos qualitativos. Dessa forma, os designers devem superar as concepções do universalismo e do utilitarismo que governaram a modernidade industrial, para abraçarem uma perspectiva ética ecossistêmica, fundamentada nos princípios da responsabilidade e solidariedade para com as atuais e futuras gerações.

O ponto central, em certo sentido o eixo da nova construção, é um novo conceito de ética. Nesta ética não predominam valores universais e inquestionáveis, mas refere-se a um sistema de valores que exhibe a consciência da relatividade, no contexto de uma atitude geral construída sobre os princípios de responsabilidade e solidariedade. Responsabilidade e solidariedade são direcionadas não apenas às gerações atuais, mas também às futuras: a responsabilidade de deixar um mundo habitável, dotado de uma gama de possibilidades alternativas análogas às que temos hoje (MANZINI, 1992, p. 13).

Por fim, Manzini afirma que, para que seja possível levar esta proposta adiante, se faz urgente conciliarmos a aparente contradição entre as ideias de inovação e conservação, pois o design se fundamenta em um duplo compromisso com o futuro; a criação do novo, da inovação (tecnológica e social) e a conservação das condições para que o futuro venha um dia a se fazer presente. Como se pode ver, portanto, a ética prometeica-cotidiana proposta pelo pesquisador italiano está profundamente associada ao que hoje poderíamos chamar de “design para a sustentabilidade”, vertente do design, que, segundo Ceshin e Gaziulusoy (2016), surge em meados dos anos 1970 e tem entre seus pioneiros autores de renome como Buckminster Fuller e Victor Papanek.

Em seus escritos mais recentes, como, por exemplo, *Quando Todos Fazem Design* (2015) e *Política do Cotidiano* (2019), Manzini segue coerente com os princípios da responsabilidade e da solidariedade apresentados em *Prometheus of the Everyday* (1992), apostando na inovação e na colaboração como meios estratégicos para se alcançar uma sociedade mais justa e sustentável. Entretanto, apesar da importância de sua contribuição como pesquisador e divulgador científico dentro do campo do design, nos parece claro que a proposta ética de Manzini carece de uma fundamentação teórica e filosófica mais profunda. Profundidade essa que, neste trabalho, procuraremos encontrar mergulhando na obra de Flusser, autor que, aliás, também cultivava um grande interesse pelos debates relacionados à ecologia e à relação do homem com o meio ambiente.

2.2 O PROMETEU ESCLARECIDO

De acordo com Findeli (2001), seu projeto *Prometheus Enlightened* foi criado na Escola de Design da Universidade de Montreal (1989-92), depois que o pesquisador e os demais integrantes da instituição perceberam que o código de ética da profissão não era mais compatível com a realidade atual. Na tentativa de estabelecer diretrizes para a criação de um novo código, os pesquisadores chegaram às seguintes conclusões:

1. Para poder definir a responsabilidade profissional (ou seja, não apenas a competência) dos designers, uma discussão sobre o propósito de design é necessária;
2. Deve ser dada prioridade à reforma da educação em design;
3. Não pode haver design responsável sem um designer responsável, ou seja, a educação deve ser direcionada ao desenvolvimento de uma ética que se materialize nas ações individuais de cada designer.

A perspectiva do autor a respeito de uma renovação ética no campo do design, portanto, é focada na educação e formação dos designers, visto que qualquer discussão geral sobre ética, moral, teoria ética ou deontológica, torna-se quase sem sentido caso não seja integrada à vivência e à prática dos designers.

A concepção que temos hoje de uma finalidade e propósito geral do design, evoluiu, de acordo com o autor, de uma linhagem que remete aos lemas “Um novo mundo”, “Um novo homem” e “Uma nova cultura” criados no início do século XX na escola alemã Bauhaus. No entanto, esses ideais eram considerados a partir de um paradigma tecnicista, isto é, de acordo com o racionalismo modernista, incompatível com a complexidade dos desafios sociais e éticos que se impõem aos designers da atualidade. Assim, segundo Findeli:

Na nova perspectiva, no entanto, o objetivo do design deve ser considerado um horizonte, um conjunto de valores orientadores e como uma paisagem axiológica a que alguém deve sempre se referir quando tomar uma decisão ou avaliar uma proposição dentro do projeto de design, e não como uma meta ideal a ser alcançada em um futuro mais ou menos próximo (FINDELI, 2001, p.13).

Dito isso, cabe a pergunta: “Qual poderia ser um propósito adequado para as próximas gerações?” (FINDELI, 2001, p.13). Sem dúvidas, a questão ambiental deve ser um elemento central. Entretanto, a ênfase atual na degradação do meio ambiente acaba, por vezes, encobrendo uma outra forma de degradação, a dos ambientes sociais e culturais (simbólicos), isto é, da condição humana. Por isso, o autor sugere que o design, além de contribuir para um mundo natural mais sustentável, deveria adotar como propósito algo como “Uma humanidade equilibrada em um mundo equilibrado” (FINDELI, 2001, p.14). Dessa forma, segundo o autor, a base sobre a qual o novo currículo de formação dos designers deve ser construído é o

reconhecimento da complementaridade entre os aspectos antropológicos e cosmológicos da realidade.

Logo, nessa nova perspectiva epistemológica / metodológica, os designers são considerados atores críticos, e, portanto, o projeto é entendido como um processo ético e não tecnológico. Em outras palavras, dentro desse complexo sistema, espera-se que os designers ajam de forma consciente e não apenas executem procedimentos previamente definidos. O fazer (*poiesis*), assim, deve ser considerado apenas um caso especial da atuação (*práxis*), na medida em que mesmo quando se escolhe “não fazer” ainda sim se está atuando. Em termos filosóficos, afirma Findeli (2001, p. 14), “poderíamos dizer que o design pertence à razão prática, e não a razão instrumental”. Ou seja, a questão ética no design implica que os designers sempre estejam conscientes do fato de que, cada vez que se envolvem em um projeto, de alguma forma recriam o mundo e, portanto, enquanto criadores são responsáveis por aquilo que ajudam a criar.

Claro está, portanto, que a renovação curricular que Findeli propõe para o design parte de uma perspectiva crítica que não se resume a deontologia¹⁵, ou seja, a elaboração de um código de ética profissional baseado pura e simplesmente no imperativo do dever. E embora opte, como Manzini, por não citar diretamente suas referências, os “termos filosóficos” aos quais o pesquisador franco-canadense recorre e, em especial, os conceitos de razão prática¹⁶ e razão instrumental¹⁷ que menciona, nos permitem concluir que sua proposta ética e pedagógica está diretamente associada às ideias de pensadores como Kant e Horkheimer. Flusser, como veremos, se distancia radicalmente de Findeli nesse ponto, pois, quando parte de Kant, o faz quase sempre para criticar a influência de seu criticismo¹⁸ no desenvolvimento da tecnociência moderna.

¹⁵Na filosofia moral contemporânea, o termo deontologia normalmente se refere a uma teoria normativa na qual as escolhas são moralmente exigidas, proibidas ou permitidas. Por vezes também é descrita como a ética baseada na "obrigação" ou em "regras", porque regras lhe "vinculam a seu dever".

¹⁶Publicada em 1788, a "Crítica da Razão Prática", a segunda das três "Críticas" publicadas por Kant, dá continuidade à sua investigação crítica acerca dos princípios da moral, então iniciada em 1784, com a publicação da "Fundamentação da Metafísica dos Costumes".

¹⁷Razão instrumental é um termo usado por Max Horkheimer no contexto de sua teoria crítica, para designar o estado em que os processos racionais são plenamente operacionalizados. À razão instrumental, Horkheimer opõe a razão crítica.

¹⁸Criticismo representa em filosofia a posição metodológica própria de Immanuel Kant. Caracteriza-se por considerar que as análises críticas da possibilidade, da origem, do valor, das leis e dos limites do conhecimento racional constituem-se no ponto de partida da reflexão filosófica.

2.3 O PROMETEU CAUTELOSO

Em seu artigo *A Cautious Prometheus?*, Latour (2014) parte da ampliação do sentido que o termo design teve nas últimas décadas, para refletir a respeito dos atuais modos de encarar a atuação humana sobre o mundo. O design, que antes se referia a um tipo de “verniz estético” que recobria as superfícies dos objetos cotidianos, passou a designar o projeto de cidades, paisagens, nações, culturas, corpos, genes e, até mesmo, a elaboração da natureza. Assim, segundo o filósofo, a conotação funcionalista, isto é, moderna de design, estaria cada vez mais dando lugar a uma visão ampla de design como algo pertinente e intrínseco a tudo que nos cerca.

Não apenas a natureza como o lado de fora da ação humana desapareceu (isso já se tornou senso comum); não apenas “natural” se tornou um sinônimo de “cuidadosamente administrado”, “habilidosamente encenado”, “artificialmente mantido”, “inteligentemente elaborado” (isso é especialmente válido para os assim chamados “parques naturais” ou “alimentos orgânicos”); mas também a própria ideia de que usar o conhecimento dos cientistas e engenheiros para lidar com uma questão é necessariamente o mesmo que recorrer às inquestionáveis leis da natureza está se tornando obsoleta (LATOURE, 2014, p. 16).

No entanto, o que interessa ao autor, não é tanto a ampliação do que entendemos por design, mas sim como essa ampliação reflete uma nova compreensão das ações humanas e de seus efeitos sobre o mundo, ou, em outros termos, a passagem de um referencial prometeico de ação, calcado na separação tipicamente moderna entre as “questões de fato” (associadas ao conhecimento objetivo e a natureza) e as “questões de interesse” (associadas aos valores subjetivos e a cultura), para um referencial pós-prometeico, caracterizado pelo filósofo a partir de cinco conotações do termo design na atualidade.

A primeira conotação salienta o caráter modesto do termo que, quando comparada com palavras como “construção” ou “fundação”, se diferencia por não carregar certa arrogância típica da modernidade. Ou seja, “Prometeu sem dúvida ficaria furioso se fosse apresentado como designer a algum outro herói da antiguidade” (LATOURE, 2014, p. 5). A segunda está ligada a uma “atenção aos detalhes”, característica completamente ausente nos sonhos megalomaniacos das reformas e revoluções prometeicas. A terceira, é a íntima ligação do design com a dimensão comunicativa, pois o design sempre “se oferece à interpretação, ele é feito para ser interpretado na linguagem dos signos” (LATOURE, 2014, p. 06). A quarta,

destaca o aspecto criativo do design como sendo da ordem da “composição” e da “articulação”, em oposição à lógica de “criação a partir do nada” (*ex nihilo*¹⁹) do referencial moderno/prometeico. A quinta e última, é a que considera o design como um exercício de criação e materialização de valores éticos, e não um método para a concepção de produtos tecnicamente neutros, visto que, quando assumimos que algo é produto de design (de projeto e elaboração), tendemos a nos perguntar se o produto deste design está bem ou mal feito (se é bom, ou mal). Em outras palavras, “a expansão do design para a definição interna das coisas carrega consigo não somente significado e hermenêutica, mas também moralidade” (LATOURE, 2014, p. 8). Assim, Latour entende o design como um substituto para a ideia prometeica de revolução, ou seja, uma alternativa pós-prometeica de atuação criativa e transformadora.

É nesse sentido que vejo a proliferação do termo design como um claro substituto para revolução ou modernização. [...] Fazer design é o antídoto para os atos de fundar, colonizar, estabelecer ou romper com o passado. É o antídoto para a arrogância e para a busca de certezas absolutas, começos absolutos e de desvios radicais (LATOURE, 2014, p. 8).

Portanto, o design para Latour se afasta das utopias modernistas do progresso na medida em que une criatividade e ponderação, inovação e conservação, reconhecendo seus limites sem abrir mão do novo, e, por isso mesmo, assume o posicionamento de um Prometeu Cauteloso. É preciso salientar, no entanto, que segundo o próprio Latour, suas ideias a respeito do design estão profundamente influenciadas pelo pensamento de Peter Sloterdijk, o renomado filósofo alemão a quem o autor francês considera como “o primeiro filósofo do design”. Segundo Latour, Sloterdijk abordou a ampliação da noção de design desde muito cedo e de maneira tão direta que chegou a ser nomeado reitor da *Staatliche Hochschule für Gestaltung* (Universidade Estadual de Design), uma instituição situada na cidade de Karlsruhe, na Alemanha, voltada exclusivamente para estudos em artes e filosofia.

O pensamento de Sloterdijk, explica Latour, parte de Heidegger. Mais especificamente de uma série de questionamentos que o filósofo alemão faz a respeito do conceito heideggeriano de *Dasein* (o ser aí no mundo). Assim, “quando dizemos que o “Dasein está no mundo”, costumamos passar muito rapidamente pela

¹⁹ *Ex nihilo nihil fit* é uma expressão latina que significa nada surge do nada. É uma expressão que indica um princípio metafísico segundo o qual o ser não pode começar a existir a partir do nada. A frase é atribuída ao filósofo grego Parmênides. O princípio em causa pode ser colocado em relação à origem do universo.

proposição “no”. Mas não Sloterdijk. No quê? Ele pergunta. “No” onde? Você está em um quarto? Em um anfiteatro com ar condicionado?” (LATOOUR, 2014, p. 12). Para Sloterdijk, portanto, se quisermos levar a sério o que Heidegger apenas abstratamente quis dizer com o termo *Dasein* precisamos compreender que a partir do momento em que existimos, isto é, do momento em que “somos jogados no mundo” (do momento em que nascemos), já nos encontramos embalados, não apenas pelo colo do outro, mas também pelas roupas, móveis, ambientes arquitetônicos, redes de energia e demais sistemas de suporte de vida sem os quais nossa existência não seria realizável. Assim, segundo Latour:

Tentar filosofar sobre o que é ser “jogado no mundo” sem definir mais precisamente ou mais literalmente (Sloterdijk é sobretudo literal em seu uso de metáforas) os tipos de embalagens nos quais os seres humanos são jogados seria como tentar mandar um cosmonauta para o espaço sideral sem um traje espacial. Seres humanos desnudos são tão raros quanto cosmonautas desnudos. Definir os humanos significa definir as embalagens, os sistemas de suporte de vida, o Umwelt que os permite respirar (LATOOUR, 2014, p. 12).

Tal qual um traje especial as embalagens que constituem os frágeis suportes de vida dos seres humanos também são cuidadosamente projetadas. Humanos são, com efeito, seres que “precisam ser tratados com extrema precaução desde o útero (natural ou artificial) no qual se desenvolvem (Sloterdijk define a filosofia como um tipo de obstetrícia!) até o lugar onde eles sobrevivem e morrem” (LATOOUR, 2014, p. 13). Sloterdijk, explica Latour, chama tais embalagens de “esferas”, e utiliza o termo “esferologia” para nomear sua empreitada teórica. Contudo, para Latour, o mais interessante das metáforas filosóficas de Sloterdijk é como elas apontam para uma conciliação entre as duas grandes narrativas concorrentes da modernidade, a saber: a da emancipação e a do apego. Segundo Latour, enquanto a grande maioria das filosofias modernas sempre consideraram apenas uma narrativa (a do progresso ou do fracasso do progresso), Sloterdijk mostra que tal conciliação é possível desde que, para isso, modifiquemos radicalmente o que significa “estar no mundo”: “o cosmonauta é emancipado da gravidade porque ele ou ela nunca vive uma fração de segundo fora de seu suporte de vida. Ser emancipado e ser apegado são duas encarnações do mesmo evento, basta notar como as atmosferas artificiais são bem ou mal elaboradas.” (LATOOUR, 2014, p. 13).

Segundo Latour, é exatamente isso que o humanismo nunca percebeu. Quando, por exemplo, Habermas acusa Sloterdijk de “tratar os seres humanos como objetos” por esse ter levantado a questão de como os humanos poderiam ser elaborados e projetados pelo design, ele não percebe o quão injustamente está tratando os objetos. Seu pensamento está de tal modo centrado nos seres humanos que todo resto é relegado a mera materialidade e objetividade fria. Em outras palavras, diz Latour, o que humanistas como Habermas não podem imaginar, é que objetos podem ser coisas (*dinge*²⁰) e questões de fato podem ser questões de interesse, e que, portanto, “toda a linguagem da ciência e da engenharia pode ser representada na forma de outra coisa que não as entediadas fileiras de inquestionáveis necessidades que o modernismo popularizou” (LATOIR, 2014, p. 16). Logo, segundo o filósofo francês, o que Sloterdijk faz não é tratar os seres humanos como questões de fato, ele não os “objetifica”, como alegam os humanistas, mas pelo contrário, sua filosofia explicita a necessidade cada vez mais urgente de tratarmos tanto humanos quanto não humanos como questões de grave e cuidadoso interesse.

Para Latour, portanto, o que torna a filosofia de Sloterdijk tão interessante para os designers é o fato de ela oferecer uma perspectiva alternativa tanto à visão limitada dos humanistas sobre o que é o ser humano, quanto ao sonho pós-humano dos ciborgues. Não se trata mais de separar a realidade material e objetiva da natureza de um lado e os valores subjetivos e a cultura humana de outro e nem tão pouco de estabelecer qualquer hierarquia entre eles, mas sim de reunificá-las através do desenvolvimento e da elaboração cuidadosa (do design) das embalagens que permitem nossa existência no mundo. Como veremos adiante, ao menos tematicamente, é possível afirmar que existem muitos pontos de contato entre as ideias de Latour, Sloterdijk e Flusser sobre o design. Como observa Beccari (2016), no entanto, o que não é possível afirmar é que seja Sloterdijk o primeiro pensador a propor uma “filosofia do design”, pois, antes dele, ao menos Flusser já havia deixado claro sua intenção de seguir esse caminho.

²⁰ Latour relaciona o termo “coisa” ao conceito heideggeriano de *dinge*, entendido pelo autor francês como “reuniões” ou “encontros” de questões complexas e contraditórias.

3 O LEGADO MODERNISTA DO DESIGN

Como se pode ver, embora partam de referenciais distintos, os autores apresentados no capítulo anterior parecem convergir em sua convicção de que uma renovação ética no design só se fará possível através da superação de seu legado modernista. Cabe salientar, no entanto, que para todos os três pensadores as noções de "modernidade" e de "design moderno" sugeridas através da metáfora prometeica são colocadas como ponto de partida, isto é, premissas que não recebem, em nenhum momento dos textos analisados, maiores esclarecimentos. Logo, antes de prosseguirmos cabe fazermos as seguintes perguntas: no que consistiria este "legado modernista do design"? E quais seriam as implicações éticas de sua crise? Essas, portanto, são as duas questões que buscaremos responder nos capítulos seguintes. Para tanto, nos aprofundaremos na perspectiva filosófica de Flusser, que, como veremos, embora também parta da crítica ao projeto prometeico da modernidade para repensar a dimensão ética do design, soma a ela outro aspecto: o da ausência de sentido e a confusão das línguas representados pelas ruínas da Torre de Babel²¹.

3.1 O CÁUCASO PROMETEICO E AS RUÍNAS DE BABEL

Em *Da Dúvida* (2018), Flusser nos diz que, se o medievo foi a idade da fé, então podemos dizer que a modernidade foi a idade da dúvida, e não, como pensam alguns, a idade da razão. Os sábios e santos das escolas medievais não eram irracionalistas, não negligenciavam o potencial do intelecto humano, mas, pelo contrário, compreendiam que tanto a fé quanto a razão eram dádivas concedidas ao homem por intermédio da graça divina. A busca dos escolásticos, o seu ofício sagrado (seu sacro-ofício), consistia na unificação da tradição, quer dizer, na conciliação harmoniosa entre a racionalidade dos filósofos gregos e a fervorosidade dos profetas judeus.

Acontecia, no entanto, que nem sempre fé e razão coincidiam e, nesses casos especiais, a ortodoxia exigia que se sacrificasse a segunda em prol da primeira, afinal, embora ambas tivessem origem divina, comparada a luz solar da fé era a razão

²¹ Cidade bíblica na qual sua população, contrariando a lei divina, teria construído uma torre com o objetivo de chegar até o céu. Como castigo, Deus destrói a torre e multiplica os idiomas falados pelos habitantes da cidade, disseminando a confusão e a falta de sentido.

apenas uma fraca lamparina. Em todo caso, se tratava de um sacrifício considerável, mas ainda sim sensato. O que a modernidade fez foi inverter esse sacrifício abrindo mão das certezas eternas em nome da dúvida metódica. E embora hoje não nos pareça em nada absurda tal inversão, é certo que aos olhos de nossos antepassados pareceríamos ter literalmente perdido a razão.

Fica claro, então, que a oposição entre fé e razão é uma invenção moderna. Invenção de uma idade que dúvida de tudo e que, por isso mesmo, faz da dúvida a sua única certeza. Quando Descartes afirma: “Penso, logo existo”, seu pensamento parte de uma dúvida: “Eu existo?”. E ao constatar a contradição lógica que seria duvidar dessa dúvida primeira, o filósofo acredita ter comprovado a existência. O pensamento cartesiano é, portanto, um exemplo genuíno da fé na dúvida indubitável que fundou a modernidade. Uma fé genuína, diz Flusser, mas não por ser comprovável, como acreditava Descartes, mas sim por ser ingênua, como aliás, é toda boa-fé.

Contudo, embora ingênua, a fé cartesiana é curiosa e ávida por respostas. E sendo ela uma inversão da fé medieval, o mesmo ocorre com a sua meta, ou seja, a curiosidade humana, que, durante o medievo se elevava aos céus, na modernidade recai sobre a terra. Assim, para o homem moderno, não são mais os mandamentos divinos ou a promessa de vida eterna que lhe dão sentido, mas as leis naturais e a ambição do progresso contínuo.

A meta da modernidade, portanto, pode ser compreendida como a busca progressiva por outra totalidade que não a divina, a saber: a total racionalização e explicação do mundo. Entretanto, como já dissemos, a razão moderna é movida pela dúvida, e, sendo assim, para alcançar a sua meta totalitária, o homem moderno precisa duvidar de tudo, inclusive, da dúvida mesma.

Segundo Flusser, foi prevendo as consequências absurdas de tal contradição que Kant buscou definir os limites da razão e Nietzsche se empenhou em superá-la. No entanto, embora sejam estes esforços extraordinários, o niilismo que se abate sobre as gerações atuais deixa claro que ambos foram insuficientes para escaparmos ao vazio deixado pela perda da fé moderna:

Somos a primeira ou a segunda geração daqueles que experimentam o niilismo vivencialmente. Somos a primeira ou a segunda geração daqueles para os quais a dúvida da dúvida não é mais um passatempo teórico, mas uma situação existencial. Enfrentamos, nas palavras de Heidegger, “a clara noite do nada”. Nesse sentido, somos os produtos perfeitos e consequentes

da Idade Moderna. Conosco a Idade Moderna alcançou sua meta. Mas a dúvida da dúvida, o niilismo, é uma situação existencial insustentável. A perda total da fé, a loucura do nada todo-envolvente, a absurdidade de uma escolha dentro desse nada, são situações insustentáveis. Nesse sentido, somos a superação da Idade Moderna. Conosco a Idade Moderna se reduz ao absurdo (FLUSSER, 2018, p. 15).

Para atravessarmos o abismo aberto pela dúvida da dúvida, um novo sacrifício se faz necessário. Mas, diferente dos modernos que trocaram uma fé por outra, o sacrifício atual exige de nós um preço ainda mais alto. Exige abandonarmos a meta totalitária da modernidade em troca de nada. Nenhuma fé inabalável ou certeza absoluta ocuparia o vazio deixado pela meta perdida.

Tal sacrifício, seria, portanto, um genuíno ato de adoração incondicional a uma razão mais humilde. Uma razão que não faz da dúvida um método para acabar com todas as dúvidas, mas um meio para estimular a conversação e o diálogo entre os homens, ou, dito de outro modo, uma razão que preserva a dúvida como horizonte de sentido e o desconhecido como Norte do conhecimento.

Embora pareça estranha e até assustadora tal proposta, Flusser nos lembra que o sacrifício que se impõe é desde muito tempo conhecido, pois, está previsto em pelo menos dois dos mitos fundamentais da cultura ocidental, qual sejam: o mito de Prometeu e o mito da Torre de Babel:

A conversação ocidental tem meta heroica. A conversação ocidental é orgulhosa. O sacrifício que se impõe é o sacrifício desse orgulho [...] Pelo menos dois dos mitos fundamentais da conversação ocidental prefiguram esse sacrifício, são o seu projeto. É o mito de Prometeu e o mito da Torre de Babel. Parece que a festa que é a conversação ocidental chegou à fase da realização desse projeto lançado por estes dois mitos. Chegou a hora do sacrifício previsto no projeto ritual da festa [...] Chegou a hora do Cáucaso, e a hora da confusão das línguas” (FLUSSER, 2018, p. 99).

Essa imagem mítica, que anuncia o “fim dos tempos” da modernidade, também serve de inspiração para Flusser em *O Último Juízo: Gerações* (2017). Na obra, o filósofo recorre a quatro distintas alegorias típicas do imaginário cristão, sendo elas: culpa, maldição, castigo e penitência, para guiar sua análise existencial²² dos diferentes momentos da idade moderna, indo da renascença até a atualidade.

Segundo o filósofo tcheco-brasileiro, o renascimento foi, na verdade, um nascimento. Com ele, como vimos anteriormente, nasce uma nova fé e uma nova

²² A abordagem analítica de Flusser em *O Último Juízo: Gerações* (2017) não se restringe a uma investigação histórica-cronológica, mas ressalta os diferentes “climas existenciais”, que, segundo o filósofo, constituem a “visão de mundo” da modernidade.

meta para a humanidade do ocidente que nada, ou muito pouco, tem a ver com a antiguidade. As descobertas dos gregos eram resultado de uma visão desinteressada e contemplativa do mundo, enquanto as do renascimento resultavam da curiosidade promovida pela dúvida, portanto, do mais puro interesse mundano.

Essa diferença fundamental, segundo o filósofo, se deve ao fato de a ciência moderna principiar com a reformulação dos conceitos antigos de “teoria” e “práxis”. Para os filósofos da antiguidade, a teoria significava a visão de formas dadas, ideais e eternas. A práxis, por sua vez, consistia justamente na aplicação dessas formas transcendentais. O sábio confiava a forma vista por ele ao artista para que esse a aplicasse, por exemplo, em uma mesa, um vaso ou uma espada. Não há, pois, na antiguidade clássica, divórcio entre teoria e práxis, entre “episteme” (ciência) e “techne” (arte).

Mas não é isso que ocorre a partir do renascimento e da nascente ciência moderna. Para os cientistas da modernidade, a teoria significa a visão de formas feitas. Não se trata mais de ideias eternas, mas modelos provisórios. A ciência moderna não cria modelos para transcender o mundo aparente, mas para capturar as aparências do mundo, explicá-las e manipulá-las. E, como salienta Flusser em seu ensaio intitulado *Criação Científica e Artística*, é justamente essa dialética entre forma e aparência, teoria e observação, que produz a dinamicidade do método científico moderno:

[...] teorias são feitas para permitir a observação, e observações são feitas para permitir a elaboração de novas teorias. Tal dialética é o método da ciência moderna. Sua extraordinária dinâmica se deve ao fato que observações são feitas, não para comprovar, mas para refutar teorias já feitas. Destarte surgem sempre novas teorias. É a dinâmica do “progresso”, esse conceito que não tem sentido antes da idade moderna (FLUSSER, 1982, p. 1).

A reformulação do conceito de “teoria” tem como consequência a técnica, afinal, “toda nova teoria exige nova práxis (técnica), e toda nova técnica provoca nova teoria” (FLUSSER, 1982, p. 1). Esse ciclo virtuoso (ou vicioso) tem, ainda, um outro efeito curioso, a saber: uma mudança radical no que até então se entendia por “arte”. Substituída pela tecnologia em sua função tradicional de imprimir formas teóricas sobre as aparências do mundo, na modernidade, a arte passa a ser compreendida como um tipo peculiar de práxis voltada para a criação de formas estéticas, ou seja, desprovidas de qualquer valor epistemológico ou científico (FLUSSER, 1982).

Essa separação entre ciência e arte revela, segundo Flusser (1982), o fundamento ontológico da idade moderna, qual seja: a crença de que o homem seria capaz de transcender as aparências do mundo, observá-lo de “fora”, objetivamente. Trata-se, no entanto, de transcendência kantiana²³, que, diferentemente daquela da antiguidade e do medievo, não revela a essência das coisas, mas projeta nelas a estrutura da razão humana: da geometria e da aritmética. E, por isso, para alcançá-la, o aspirante a cientista deve passar por uma espécie de rito iniciático. Deve purificar-se de todos os valores, sejam eles políticos, éticos ou estéticos de modo que só lhe reste sua “razão pura”.

Purificado das impurezas subjetivas, seus modelos e teorias passam a ser “conhecimento objetivo”, isto é, isento de preconceitos. Dessa forma, todo conhecimento científico estaria, segundo essa perspectiva, acima da política, da ética e da arte. No entanto, segundo Flusser, na atualidade outras perspectivas filosóficas, como a fenomenologia e a o existencialismo, estão submetendo essa hipótese ontológica moderna a duras críticas, das quais destacam-se duas:

(1) Tal transcendência “objetiva” é impossível. Não importa o que o homem faz, inclusive quando conhece, o homem continua preso ao mundo. Isto é: preso aos valores. Os modelos da teoria científica não são isentos de valores, mas são modelos que se querem isento de valores, portanto são, eles próprios, valores. Isto é: valorizam a “razão pura”. Mais ainda: sobrevalorizam a “razão pura”. O que fornecem não é conhecimento transcendente, “objetivo”, mas conhecimento parcial, relativo a determinado ponto de vista [...]. (2) A objetividade não é atingível ao homem. Tal curiosa transcendência seria indesejável, se fosse possível. Cientistas não são super-homens, mas gente amputada de valores, gente handicapada (sic), ifrahomens. Seu conhecimento extra-ético, extra-político, extra-estético, é na realidade conhecimento des-etizado, despolitizado, anestésico, conhecimento truncado e, portanto, neste sentido falso. Leva a abstrações de mais em mais isentas, não de valores, mas de sentido (FLUSSER, 1982, p. 2).

O cientista não é um deus solitário que pode tomar distância do mundo para observá-lo de “fora”, objetivamente, nem tão pouco um super-homem nietzschiano²⁴

²³ Em sua famosa *Crítica da Razão Pura* (1781), Kant conclui que não é possível conhecermos as coisas em si mesmas (*o númeno*), mas apenas a forma como essas aparecem para nós (*os fenômenos*). Essa limitação, segundo o filósofo alemão, se explicaria pelo fato de todas as categorias constitutivas do entendimento humano estarem aprioristicamente limitadas as dimensões de tempo e espaço. Em outras palavras, para o pensamento kantiano, as dimensões de tempo e espaço configuram as condições de possibilidade de todo entendimento. Entretanto, embora não possam ser superadas pela razão, o filósofo afirma que ambas as duas dimensões coincidem com as estruturas lógicas da geometria e da aritmética e, por isso, podem ser por elas descritas e explicadas.

²⁴ “O super-homem é aquele que vence o niilismo, supera a forma homem, velha e desgastada, supera todos os humanismos, toda a cultura que o prende em si mesmo, é ele quem “lança a flecha do seu anseio por cima do homem” (Nietzsche, Assim Falou Zaratustra, p. 18)

cujas ações estão para “além do bem e do mal”. O cientista é, como todos os outros homens, um ser-aí-no-mundo (*Dasein*²⁵), e “quem diz que o homem está sempre no mundo, está dizendo que o homem está sempre com outros homens” (FLUSSER, 1982, p. 2), ou seja, nunca está sozinho. Sempre que conhecemos, vivenciamos e valorizamos o fazemos em companhia. A ciência moderna almeja conhecimento transcendente e objetivo acessível apenas a um deus solitário. Se tal conhecimento fosse acessível ao homem, o que, como vimos, não é o caso, seria, segundo as próprias palavras de Flusser, um conhecimento absurdo.

Todo conhecimento humano, para ser conhecimento, deve ser intersubjetivo. Objetividade e subjetividade (ciência e arte), segundo o filósofo tcheco-brasileiro, “não passam de horizontes abstratos da relação concreta que é o conhecimento intersubjetivo” (FLUSSER, 1982, p. 3). Em outras palavras, todo conhecimento humano é valorativo, estético, ético e político e, por isso, ciência e arte não passam de duas vias de acesso à concretude de um conhecimento propriamente humano.

Em *Gerações* (2017), Flusser esclarece que até o final do barroco, quando os então denominados filósofos da natureza²⁶ professavam sua fé mecanicista nas “leis do universo”, essa tendência da ciência ao absurdo ainda não se fazia totalmente perceptível. Newton, de fato, já exclamava que “Deus é matemático” o que, para Flusser, é o mesmo que dizer “a matemática é Deus” (FLUSSER, 2017, p. 203). No entanto, enquanto suas equações miravam os astros a tendência da ciência à criação de modelos cada vez mais objetivos, isto é, abstratos, ainda não interferia ostensivamente na escala humana da realidade.

Contudo, segundo o filósofo tcheco-brasileiro, isso começou a mudar a partir da virada do barroco para o romantismo, quando Kant, esse titã iluminista, buscando salvar a fé moderna acabou por aniquilá-la de vez. De maneira muito resumida, Flusser explica que a crítica kantiana tinha como objetivo superar o impasse barroco entre racionalistas e empiristas a fim de fundamentar as contínuas descobertas científicas que, à revelia da filosofia, progrediam sem explicação. Enquanto o

²⁵ *Dasein*: “Ser-aí-no-mundo”, é um conceito proposto pelo filósofo alemão Martin Heidegger naquela que é considerada sua obra mais influente, a saber: *Ser e Tempo* (1927). Nela, Heidegger afirma que o ser humano é um “ente destacado”, pois, é capaz de questionar o ser, ou seja, possui uma compreensão do ser. Este ente é o homem, que Heidegger chama de ser-aí, o homem enquanto um ente que existe imediatamente no mundo.

²⁶ Pode-se dizer que as várias ciências que historicamente se desenvolveram a partir da filosofia, surgiram mais especificamente da filosofia natural. As noções modernas de “ciência” e “cientista” remontam apenas ao século XIX: Por exemplo, o tratado de 1687, de Newton, é conhecido como *Princípios Matemáticos da Filosofia Natural*.

idealismo racionalista colocava em dúvida a realidade autônoma da natureza, o ceticismo empirista duvidava da autonomia da razão para conhecê-la. Kant resolve esse dilema invertendo o famoso o adágio medieval *adaequatio intellectus ad rem*²⁷ e localizando no homem a estrutura que antes se acreditava estar no mundo.

Entretanto, segundo Flusser, ao fazê-lo, Kant substituiu o “o que?” e o “por que?” que desde a Grécia expressam o espanto metafísico fundante da reflexão filosófica pelo pragmático “como”. Dito de outro modo, para Kant não é possível conhecermos as coisas em si mesmas (*o nûmeno*), mas apenas a forma como essas aparecem para nós (*os fenômenos*). Destarte, embora Flusser admita que não fosse essa a intenção kantiana, a ciência não é mais “uma pesquisa do ser, mas um método para a realização de virtualidades” (FLUSSER, 2017, p. 284). E esse método, complementa o filósofo, se chamará tecnologia:

Superada está, portanto, a oposição barroca entre razão e natureza, e invertida está a relação do homem com o mundo. O homem é a suprema realização da natureza, e essa realização se processa pela adequação da natureza à estrutura humana. A conscientização desse fato revolucionará a circunstância humana, porque permitirá que a estrutura humana seja imposta à natureza de forma deliberada e progressiva. Deliberadamente e progressivamente será doravante adequada a natureza ao homem, e esse método de realização se chamará “tecnologia”. É da Revolução Industrial que estou falando (FLUSSER, 2017, p. 285).

Assim, a partir do romantismo o homem passa a realizar o mundo impondo sobre a natureza a própria estrutura da razão humana. O conhecimento não se dá mais pela adequação do pensamento às coisas, mas o contrário, são as coisas que se adequam ao pensamento do homem. O método para essa adequação, como já dissemos, é a tecnologia. Por meio do progresso tecnológico o homem “humaniza o mundo”. E é esse humanismo invertido que, segundo Flusser, culmina com o desenvolvimento da indústria. Pela perspectiva flusseriana, portanto, podemos dizer que a primeira revolução industrial foi a realização prática (a *práxis*) da revolução copernicana²⁸ que Kant realizou na epistemologia (*theoria*).

²⁷ *Adaequatio intellectus ad rem*: ou “adequação do intelecto às coisas”, é uma expressão latina que remonta à idade média, mas que foi ostensivamente citada durante o desenvolvimento da filosofia moderna.

²⁸ O termo revolução copernicana diz respeito a uma analogia que Kant faz com a proposta de Copérnico, na passagem do antropocentrismo para o heliocentrismo, em que o mesmo poderia ser aplicado na metafísica, deslocando o sujeito da periferia do conhecimento para colocá-lo no centro.

É certo, no entanto, como dissemos há pouco, que não era essa a intenção kantiana. Kant não tinha como meta fundamentar o progresso da indústria, mas sim salvar a fé moderna na dúvida metódica, que, ao menos desde o renascimento, havia tomado o lugar da religião como fundamento da cultura ocidental. Em outras palavras, mesmo que de forma invertida, Kant ainda era iluminista²⁹, ou seja, ainda comungava com a fé na razão cartesiana. Logo, para Kant, assim como para Descartes, a estrutura da razão humana era merecedora de confiança porque era redutível às estruturas lógicas da geometria e da aritmética. Não sabia ele, no entanto, diz Flusser, que reduzida assim a razão não explica os fenômenos da natureza, mas os reduz a objetos abstratos. E que a aplicação dessas abstrações redutoras não humaniza o mundo por meio do progresso tecnológico, mas o esvaziam de sentido:

É verdade que o progresso da ciência consiste na ordenação de um ponto a cada algarismo, isto é, de um objeto a cada conceito. Mas não é verdade que esse progresso consiste na ordenação de um algarismo a cada ponto, de um conceito a cada objeto. Pelo contrário: pontos que escapam a séries aritméticas, objetos que não são captados pelos conceitos, simplesmente desaparecem. O mundo objetivo se torna progressivamente mais vazio, e nesse sentido se adequa afetivamente à razão discursiva. Pois bem: o mundo da tecnologia é esse mundo esvaziado progressivamente. É assim que a ciência aplicada funciona: esvazia progressivamente o mundo objetivo (FLUSSER, 2017, p. 172-173).

Essa é, portanto, segundo Flusser, a causa do famigerado mal-estar romântico³⁰, que autores como Goethe³¹ souberam retratar tão bem em suas obras. Os artistas e pensadores do romantismo se entregavam ao sentimentalismo e ao subjetivismo como forma de reação à objetificação produzida pelo avanço progressivo da ciência aplicada sobre a vida cotidiana. Eles idealizavam o campo para escaparem das chaminés sufocantes das cidades, exaltavam os rios, as montanhas e os bosques para denunciar a feiura opressora das fabricas, clamavam por liberdade, igualdade e fraternidade para contrapor o vazio ético e político das máquinas. Aderiam, enfim, ao ímpeto revolucionário na esperança de que ao fim da história a utopia pudesse devolver-lhes o senso de realidade.

²⁹ O iluminismo, também conhecido como Século das Luzes, foi um movimento intelectual e filosófico que dominou o mundo das ideias na Europa durante o século XVIII, "O Século da Filosofia".

³⁰ Trata-se de um sentimento de decadência, tédio, desilusão e melancolia, da inutilidade e futilidade da existência, que afetou profundamente os jovens e permeou na literatura da época. Considera-se que esse desconforto é devido ao vazio existencial deixado pelo racionalismo iluminista.

³¹ Flusser citava Goethe com certa frequência em seus livros e ensaios, sobre tudo passagens de *Faust* (1808).

Hegel e Marx, segundo Flusser, embora renegassem o sentimentalismo e o subjetivismo característicos do período, são os dois maiores exemplos dessa última tentativa desesperada. Contudo, pese a dignidade desse desespero engajado, Flusser nos lembra que os instrumentos da indústria romântica continuaram o seu progresso rumo ao abismo. Na atualidade tomam a forma de aparelhos e programas puramente abstratos que substituem o pensamento instrumental e finalista que lhes deu origem por um funcionalismo sem finalidade. Em outras palavras, os aparelhos funcionam automaticamente, não são mais um meio para a realização do mundo humano, mas o contrário, somos nós os seus funcionários. E é nesse sentido, portanto, que em *Gerações* (2017), Flusser afirma que há uma linha que liga Kant a Camus, ou seja, há uma linha que liga o ápice do iluminismo prometeico da modernidade ao Sísifo³² absurdo da atualidade.

3.2 O PROMETEU MODERNO

Em *Uma Ética para o Design Industrial?* (2017), Flusser localiza esse legado prometeico na meta pragmática do designer moderno, que, ao considerar a utilidade e a funcionalidade como aspectos objetivos, busca se eximir das questões éticas e políticas inerentes a todo ato criativo:

O designer tinha como meta principal a produção de objetos úteis. As facas, por exemplo, tinham de ser concebidas para cortar bem (inclusive a garganta dos inimigos). E ainda qualquer construção que fosse de utilidade também devia ser realizada com exatidão, isto é, tinha que estar de acordo com os conhecimentos científicos. Devia ter também um aspecto bonito, ou seja, devia estar apta a se converter em uma experiência para o usuário. O ideal do construtor era pragmático, quer dizer, funcional. Considerações morais ou políticas raramente estavam em jogo (FLUSSER, 2017, p. 202).

Embora não os cite diretamente, não é difícil perceber a relação entre a meta do designer moderno descrita pelo filósofo tcheco-brasileiro e alguns dos imperativos funcionalistas e utilitaristas mais difundidos e influentes no campo profissional do design, tais como, por exemplo: “a forma segue a função” (SULLIVAN, 1988), “adequação ao propósito” (GROPIUS, 2004) ou “solução de problemas” (SIMON,

³² Me refiro aqui ao famoso ensaio de Camus intitulado *O Mito de Sísifo* (1941) no qual o autor, inspirado no personagem mitológico, define o homem moderno como um ser que vive uma existência sem sentido em um mundo desconexo e ininteligível.

1981). Dos três imperativos citados, entretanto, talvez seja o proposto por Simon em *As Ciências do Artificial* (1981) aquele que melhor exemplifica tal meta, dado que no próprio título da obra referida o economista estadunidense já anuncia a sua adesão à “cientifização”, tendência identificada por Flusser (1982) como uma das principais características da modernidade.

Sendo assim, a fim de melhor compreendermos o que poderíamos chamar de “legado modernista do design”, passamos agora a apresentar um breve diálogo crítico entre as ideias de Simoin e Flusser sobre o design. Para tanto, elencamos como norteadores de análise os conceitos de “artificialidade” e “projeto-design” desenvolvidos pelos autores em suas obras de maior relevância no campo, a já citada *As Ciências do Artificial*, de Simon (1981), e *O Mundo Codificado – Por uma filosofia do design e da comunicação*, de Flusser (2017). Levando em conta a relevância da obra de Simon para o design, partimos de sua definição de *artificial* como algo projetado pelo homem, para em seguida compará-la às ideias de Flusser a respeito da *artificialidade* da comunicação humana.

Posteriormente, refletimos sobre o propósito do design, contrapondo o postulado simoniano de *solução de problemas* à perspectiva paradoxal de Flusser, que define o design como um *obstáculo para a remoção de obstáculos*. Por último, nos dedicamos a uma breve crítica do utilitarismo simoniano problematizando o discurso da “neutralidade técnica” a partir das ideias de Flusser a respeito da necessidade de uma ética para o design pós-industrial.

3.3 A PROMESSA PROMETEICA

Encontramos, logo entre as primeiras páginas de *As Ciências do Artificial*, a seguinte passagem: “o mundo em que vivemos hoje é muito mais artificial, fabricado pelo homem, que natural” (SIMON, 1981, p. 23). Em poucas palavras, Simon indica sua concepção de *artificialidade*, opondo ao *natural* tudo aquilo que possa ser referido como sendo “fabricado pelo homem” (PACHECO, 2013). Essa breve formulação, entretanto, exige complementos, pois, para o autor, os artefatos não estão de todo apartados da natureza, mas se diferenciam dela por estarem sujeitos aos objetivos e aos propósitos humanos.

As coisas a que chamamos artefatos não estão fora da natureza. Não têm qualquer permissão para ignorar ou violar as leis naturais. Ao mesmo tempo estão adaptadas aos objetivos e propósitos do homem. São como são de ordem a satisfazerem o seu desejo de voar ou comer bem. Tal como os objetivos do homem mudam, assim mudam os artefatos – e vice-versa (SIMON, 1981, p. 24).

O *artificial*, portanto, abrange todos os objetos e fenômenos em que o propósito humano e a lei natural se conjugam (SIMON, 1981, p. 24). Assim, um campo lavrado não seria mais nem menos parte da natureza do que uma rua asfaltada. As próprias espécies das quais o homem retira seu alimento – cereais e gado – seriam frutos de seu engenho, assim como a linguagem, “nosso artifício coletivo” (SIMON, 1981, p. 23-24).

Além disso, Simon (1981, p. 26) relaciona o conceito de *artificial* ao de *sintético*, atribuindo ao segundo o sentido de *projetado*. Os objetos artificiais, então, antes de serem produzidos pelo homem, são projetados por ele, e a área que melhor se ocupa disso, segundo o autor, é a engenharia:

Ao introduzirmos a síntese juntamente com o artifício, entramos no campo da engenharia. Porque sintético é muitas vezes usado no sentido mais lato de “projetado” ou composto. Dizemos que a engenharia se ocupa da “síntese, enquanto a ciência diz respeito à “análise”. Objetos sintéticos ou artificiais – e particularmente os objetos artificiais prospectivos que possuem propriedades desejadas – são o assunto central do trabalho e da invenção em engenharia (SIMON, 1981, p. 26).

O engenheiro ocupa-se de “como as coisas devem ser” para que funcionem e realizem objetivos, e, por isso, uma ciência dedicada ao *artificial* está relacionada de perto a uma ciência da engenharia (SIMON, 1981, p. 26-27). No entanto, Simon adverte que tal ciência, apesar de relacionada à engenharia não se limita a ela, sendo mais correto defini-la como “uma ciência do projeto”. Seu escopo de estudo, portanto, englobaria diferentes áreas voltadas para o ato projetual, como, por exemplo, a arquitetura e o design (PACHECO, 2013).

Conseqüentemente, ao introduzir as ideias de *objetivo* e *dever*, Simon estabelece uma dicotomia entre as ciências “normativas”, dedicadas à sintetização do *artificial*, e as “descritivas”, voltadas à análise dos fenômenos da natureza (SIMON, 1981, p. 27). Como aponta Pacheco et al. (2013), essa polarização decorreria das próprias características do artifício enquanto objeto de estudo, pois, embora os artefatos “não tenham permissão” para ignorar as leis da natureza, sua existência é

sempre uma expressão afirmativa dos objetivos e propósitos humanos. E, diferentemente dos fenômenos naturais, sua criação não se dá de forma espontânea, mas é produto de sínteses e projetos, invenções e engenhos.

Não obstante, Flusser (2017, p. 48) afirma que distinguir as coisas artificiais das naturais não é uma tarefa fácil, e, talvez, sequer uma tarefa plenamente viável, dado que todo e qualquer sistema de categorização que pretenda “organizar” as coisas que habitam o mundo, de alguma forma, se mostra incompleto e impreciso. Essas lacunas e imprecisões de sentido que impedem a organização e distinção plena das coisas no mundo, advém, para o filósofo, do fato de a própria comunicação, assim como outras atividades humanas como as artes, as ciências e o design, serem desdobramentos de um mesmo fenômeno; a saber, *o processo de codificação da experiência* (BECCARI, 2011). Sendo assim, o *artificial* não se explicaria pela conjugação entre os propósitos humanos e as leis naturais como propõe Simon (1981, p. 24), mas sim na relação paradoxal entre a habilidade inata (*natural*) do homem de atribuir sentido ao mundo, através da codificação (*artificial*) da realidade (BECCARI, 2011).

Por essa perspectiva, portanto, não faz sentido distinguir entre ciências do artificial ou da natureza, pois ambas seriam igualmente formas artificiais de *codificação do mundo*, ou seja, meios de criar e projetar sentido a uma realidade desprovida de qualquer propósito e justificativa existencial prévia.

A comunicação humana é um artifício cuja intenção é nos fazer esquecer a brutal falta de sentido de uma vida condenada à morte [...]. Sem dúvida não é possível viver com esse conhecimento da solidão fundamental e sem sentido. A comunicação humana tece o véu do mundo codificado, o véu da arte, da ciência, da filosofia e da religião, ao redor de nós, e o tece com pontos cada vez mais apertados, para que esqueçamos nossa própria solidão e nossa morte, e também da morte daqueles que amamos (FLUSSER, 2017, p. 87).

Logo, o design, como salienta Beccari (2011): “se torna indistinguível de *comunicação* ou *linguagem* na medida em que sinaliza a singular tentativa humana (*natural*) de impor sentido ao mundo por meio de códigos e técnicas (*artificiais*)”. Em outras palavras, o homem *engana* a natureza através dos artefatos que projeta, isto é, através da produção de cultura. Porém, ao nos inscrevermos na cultura acabamos por enganar a nós mesmos, pois, aquilo que consideramos “realidade”, só passa a existir em nossas vivências coletivas a partir das palavras, imagens e artefatos que criamos (FLUSSER, 2017, p. 182; 185).

Após aprendermos um código, tendemos a esquecer a sua artificialidade: depois que se aprende o código dos gestos, pode-se esquecer que o anuir com cabeça significa apenas aquele “sim” que se serve desse código. Os códigos (e os símbolos que os constituem) tornam-se uma espécie de segunda natureza, e o mundo codificado e cheio de significados em que vivemos (o mundo dos fenômenos significativos, tais como anuir com a cabeça, a sinalização de trânsito e os móveis) nos faz esquecer o mundo da “primeira natureza”. E esse é, em última análise, o objetivo do mundo codificado que nos circunda: que esqueçamos que ele consiste num tecido artificial que esconde uma natureza sem significado, sem sentido, por ele representada. (FLUSSER, 2017, p. 86).

Ainda assim, para Simon (1981, p. 193), o design é uma ciência que se ocupa da concepção de artefatos com o objetivo de transformar “situações existentes em situações preferidas”. Essa busca, de acordo com autor, está diretamente relacionada à capacidade dos designers de resolverem problemas, e, por isso, o design também pode ser entendido como uma teoria para a *solução de problemas*: “Quando nós estudamos o processo de design, nós descobrimos que design é a solução de problemas. Se você tiver uma teoria básica para a solução de problemas você está bem encaminhado para uma teoria do design” (SIMON, 1981, p. 344-345).

Entretanto, embora possa se afirmar, como faz Dorst (2007), que essa noção de design como “uma teoria científica para resolução de problemas” se mantém desde os anos 1970 como paradigma-dominante no campo teórico do design, para Flusser (2017, p. 182), o design não seria uma ciência como a entende Simon, mas “uma ponte entre arte e técnica”, e, conseqüentemente, entre pensamento valorativo e científico. Segundo o filósofo tcheco-brasileiro, embora tenham sido separadas durante o desenvolvimento da cultura moderna, arte e técnica são duas dimensões interdependentes de uma mesma perspectiva existencial em relação ao mundo, e o design seria seu espaço de reencontro:

A cultura moderna, burguesa, fez uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, de modo que a cultura se dividiu em dois ramos estranhos entre si: por um lado, o ramo científico, quantificável, “duro”, e por outro o ramo estético, qualificador, “brando”. Essa separação desastrosa começou a se tornar insustentável no final do século XIX. A palavra design entrou nessa brecha como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, conseqüentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntas, como pesos

equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura. (FLUSSER, 2017, p. 182).

Dessa maneira, o design abre caminho para o surgimento de uma nova forma de cultura, a saber: uma cultura consciente de sua própria astúcia, ou, dito de outro modo, uma cultura que reconhece sua *artificialidade* (FLUSSER, 2017, p. 184-185). Assim, o design possibilita ao homem libertar-se cada vez mais de sua condição natural para viver de forma cada vez mais artificial, isso é, mais “bonita” (FLUSSER, 2017, p. 184-185). Entretanto, o preço que pagamos para nos tornarmos artistas livres é alto, pois, o que de fato fazemos é substituir tudo o que é verdadeiro e autêntico (*natural*) por artefatos desenhados com perfeição, ou seja, por criações efêmeras e descartáveis (FLUSSER, 2017, p. 185).

Essa ambiguidade se explicaria, segundo Beccari (2011), pelo fato de que ao projetarmos (ao fazermos design) nós “informamos o mundo”, damos forma e sentido às coisas que habitam o mundo. No entanto, o excesso de informação ao invés de criar sentido acaba por desagregá-lo, restando em seu lugar apenas um amontoado de resíduos, que, quanto mais se acumulam, mais fazem denunciar o absurdo da realidade. Portanto, para Flusser (2017, p. 194), o design não se resumiria a uma teoria para a *solução de problemas*, mas ele em si se apresentaria paradoxalmente como uma “solução-problemática”: *Obstáculo para a remoção de obstáculos*.

Descrevendo o que chama de *dialética interna da cultura*, Flusser diz que, impedidos pela realidade objetiva, objetual e problemática do mundo (em latim, *obiectum*: “algo lançado no caminho”, “obstáculo” ou “problema”) nós, seres humanos, criamos *objetos de uso*, que, se por um lado aumentam nossa liberdade de ação, por outro nos tornam dependentes e condicionados a eles:

Essa dialética pode ser resumida assim: eu topo com obstáculos em meu caminho (topo com o mundo objetivo, objetual, problemático), venço alguns desses obstáculos (transformo-os em objetos de uso, em cultura), com o objetivo de continuar seguindo, e esses objetos vencidos se mostram eles mesmos como obstáculos. Quanto mais longe vou, mais sou impedido pelos objetos de uso (mais na forma de carros e de instrumentos administrativos do que na forma de granizo e tigres). E na verdade sou duplamente obstruído por eles: primeiro porque necessito deles para prosseguir, e, segundo, porque estão sempre no meio do caminho. Em outras palavras: quanto mais prossigo, mais a cultura se torna objetiva, objetual e problemática. (FLUSSER, 2017, p. 195).

Diferentemente do granizo ou dos tigres citados por Flusser, os objetos de uso que surgem em nosso caminho como obstáculos foram projetados por pessoas que nos precederam, são, portanto, “designs de que necessito para progredir e que, ao mesmo tempo, obstruem meu progresso” (FLUSSER, 2017, p. 195). Sendo assim, quando esbarramos em um desses objetos de uso, colidimos com o objetivo de outros, pois sendo esses o resultado do projetar humano trazem em sua trajetória uma intenção, e, nesse sentido, objetos de uso são “mediações” entre mim e os outros, não são apenas objetivos, mas também intersubjetivos (FLUSSER, 2017, p. 195-196).

À vista disso, a pergunta a se fazer é a seguinte: “posso configurar meus projetos de modo que os aspectos comunicativo, intersubjetivo e dialógico sejam mais enfatizados do que o aspecto objetivo, objetual, problemático?” (FLUSSER, 2017, p. 195-196).

De acordo com Flusser (2017, p. 195-196), essa certamente é uma questão estética, mas também ética e política, pois traz para a centralidade do ato projetual a reflexão acerca da responsabilidade e, conseqüentemente, da liberdade inerente a todo ato criativo. Pela perspectiva flusseriana, portanto, a responsabilidade daquele que projeta objetos de uso (daquele que faz cultura) não se opõe a sua liberdade criativa e tampouco a limita, mas é ela mesma a condição que possibilita toda liberdade dentro do campo da cultura:

A responsabilidade é a decisão de responder por outros homens. É uma abertura perante os outros. Quando decido responder pelo projeto que crio, enfatizo o aspecto intersubjetivo, e não o objeto, no utilitário que desenho. E se dedicar mais atenção ao objeto em si, ao configurá-lo em meu design (ou seja, quanto mais irresponsavelmente o crio), mais ele estorvará meus sucessores e, conseqüentemente, encolherá o espaço da liberdade na cultura (FLUSSER, 2017, p.196).

Além do mais, os objetos de uso não obstruem nosso caminho apenas enquanto “se mostram úteis”, mas, após o seu descarte (depois de perderem o seu sentido), seguem tomando nossa liberdade na forma de lixo (FLUSSER, 2017, p. 198-199). A esperança do filósofo consiste, então, na possibilidade de, conscientes da efemeridade de toda criação humana, passarmos a criar de forma cada vez mais responsável, substituindo os obstáculos que nos oprimem por veículos de comunicação entre os homens, para assim tornar viável uma cultura com um pouco mais de liberdade (FLUSSER, 2017, p. 198-199).

Como se pode ver, apesar de Simon e Flusser refletirem sobre temas em comum como *artificialidade* e *design-projeto*, suas concepções são significativamente diferentes. Se para o primeiro, os artefatos estão adaptados aos objetivos humanos e são como são de forma a satisfazer nossas preferências, para o segundo, são parte da cultura, ou seja, do processo de *codificação do mundo* e, mesmo quando “naturalizados”, continuam expressando nossa capacidade inata de atribuir sentido a uma realidade absurda.

No que se refere ao propósito do design, Flusser subverte o postulado simoniano de *resolução de problemas*, propondo o próprio design como uma “solução-problemática”. Sua abordagem parte dos paradoxos e contradições inerentes ao design para evidenciar a necessidade de um posicionamento de constante questionamento e reflexão a respeito de seus efeitos e impactos socioculturais e socioambientais.

Portanto, nos parece claro que as divergências teóricas e conceituais dos autores também se refletem, de certa forma, em suas perspectivas éticas. E sendo a ética o nosso tema de interesse aqui, convém agora aprofundarmos o nosso diálogo nessa direção apontando algumas diferenças *axiológicas*³³, que, acreditamos, serem fundamentais para compreendermos em maior profundidade as ideias de Simon e as de Flusser sobre o design.

A primeira diferença que gostaríamos de apontar diz respeito a própria atenção que ambos os autores dedicam à temática ética em suas obras. Textos como *Design: Obstáculo para a Remoção de Obstáculos?*, *Uma Ética do Design Industrial?*, *Sobre a Palavra Design* e *A Alavanca Contra-ataca* são claros exemplos de como as questões da liberdade e da responsabilidade ocupam um lugar de destaque entre as reflexões de Flusser sobre o design. Simon, entretanto, não demonstra o mesmo interesse pelo tema, e, em *As Ciências do Artificial*, sequer faz menção às questões éticas e morais que a atividade projetual dos designers suscita.

Tal desinteresse, no entanto, não é gratuito, mas como salienta Procópio (2017), goza de certo respaldo epistemológico. Notório adepto do positivismo científico³⁴, Simon parte do pressuposto de que a avaliação das decisões humanas

³³ Axiologia é o estudo filosófico dos valores. Inclui perguntas sobre a natureza e classificação dos valores e sobre que tipos de coisas que têm valor. Está intimamente ligada a vários outros campos filosóficos que dependem crucialmente da noção de valor, como a ética, a estética ou a filosofia da religião.

³⁴ O positivismo é uma corrente filosófica que defende o conhecimento científico como a única forma de conhecimento verdadeiro. De acordo com os positivistas, somente pode-se afirmar que uma teoria é correta se ela for comprovada através de métodos científicos válidos.

deve se ater a questões puramente factuais, visto que diferentemente das proposições éticas e morais, essas sim podem ser testadas e validadas empiricamente. Entretanto, embora o economista estadunidense deixe claro desde o título de *As Ciências do Artificial* o quanto sua proposta de design adere a esse tipo de cientificismo, ele também faz questão de defini-la como uma ciência normativa, ou seja, que não busca descrever como as coisas são, mas sim projetar como elas devem ser. A pergunta que nos parece importante fazer, portanto, é seguinte: Qual seria o valor que, para Simon, serviria de parâmetro para determinar como as coisas devem ser?

A resposta a essa questão está, como esclarece Ramos (1989), na concepção de *racionalidade limitada* de Simon, fundamento de sua teoria das decisões humanas, que exclui da capacidade decisória dos sujeitos todos os critérios qualitativos de caráter estético, ético ou político em prol de um único parâmetro de avaliação: o da eficiência, vista como *maximização da utilidade*. É a luz desse tipo de utilitarismo, portanto, que devemos compreender a proposta de design de Simon assim como o seu postulado de *resolução de problemas*.

Para Flusser, entretanto, as questões éticas e políticas excluídas pelo utilitarismo simoniano nunca foram tão urgentes quanto na atualidade (FLUSSER, 2017, p. 202). Os motivos para essa urgência, segundo o filósofo, podem ser sintetizados nos três seguintes fatores: a incapacidade das instâncias tradicionais da sociedade (religiosas ou políticas) de formularem diretrizes éticas compatíveis com a complexidade do progresso tecnoindustrial; a diluição da responsabilidade individual devido à vasta rede de atores que caracteriza o trabalho corporativo do design contemporâneo; e a indeterminação da responsabilidade pelas ações de atores não-humanos (robôs) no processo industrial (FLUSSER, 2017, p. 202-204). Essa nova e complexa realidade, portanto, traz dilemas que não podem ser totalmente compreendidos se abordados apenas por uma perspectiva tecnocientífica, mas exigem dos designers que considerem questões éticas e políticas mais profundas.

Aprofundando a crítica ao utilitarismo simoniano, Procópio (2017) salienta que essa abordagem reduz a razão humana a mero instrumento de cálculo, excluindo assim qualquer possibilidade de avaliação qualitativa das ações humanas. Desse modo, o homem é considerado um ser que calcula friamente a fim de encontrar, com precisão, os meios mais adequados para atingir fins previamente definidos (PROCÓPIO, 2017). A respeito desse tipo de raciocínio, Flusser (2017, p. 204) comenta dizendo que “no passado havia a aceitação tácita de que a responsabilidade moral por um produto era

simplesmente do usuário. Se uma pessoa cravasse uma faca em alguém, a responsabilidade era só sua e não, por exemplo, do designer da faca. Desse modo, a fabricação de facas era uma espécie de atividade pré-ética, livre de valores”.

A atividade dos designers, por essa razão, teria certa “neutralidade técnica”, afinal a faca deve cortar bem (inclusive a garganta dos meus inimigos), ou seja, ela é apenas um meio para atingir um fim desejado. Contudo, o filósofo demonstra que, por mais trivial que esse exemplo possa parecer, a mesma lógica de dissociação entre razão, técnica e ética se faz claramente presente em um dos maiores crimes contra humanidade: as execuções de milhares de pessoas em Auschwitz.

Na época dos processos de Nuremberg apareceu uma carta de um industrial alemão dirigida a um funcionário nazista. Nela, o industrial sutilmente pede perdão porque suas câmeras de gás estavam mal construídas: em vez de matar milhares de pessoas de uma vez, matavam somente centenas delas. Os processos de Nuremberg e, pouco mais tarde, o julgamento de Eichmann mostram claramente que: a) não existe mais norma alguma que se possa aplicar sobre a produção industrial; b) não há um causador único de um delito; c) a responsabilidade está diluída a tal ponto que nos encontramos efetivamente numa situação de absoluta irresponsabilidade com relação àquelas ações que procedem da produção industrial. (FLUSSER, 2017, p. 204).

Dessa forma, reitera Flusser, caso não se encontre um caminho alternativo para os dilemas éticos do design, crimes como os cometidos em Auschwitz podem ser apenas o prelúdio de uma cultura fadada à autodestruição (FLUSSER, 2017, p. 205). Assim, com essa afirmação dramática do filósofo tcheco-brasileiro, acreditamos que tenham ficado claras as diferenças epistemológicas, éticas e axiológicas que nos parecem caracterizar essas duas visões do design, a saber: enquanto a abordagem utilitarista de Simon volta-se para a eficiência técnica dos artefatos, a perspectiva existencialista de Flusser salienta os aspectos comunicativos, intersubjetivos e dialógicos dos objetos, enfatizando as questões da responsabilidade e da liberdade inerentes a todo ato criativo.

4 O DESAFIO ÉTICO DO DESIGN

Como vimos até aqui, o design como conhecemos hoje é um herdeiro da cultura que se desenvolveu no ocidente a partir do renascimento. Essa herança, ou melhor, esse legado modernista do design consiste, segundo Flusser, em uma forma de pensar e conceber o mundo que se diferencia da forma como os antigos e os medievais o faziam pela negação da dimensão transcendente do conhecimento e a consequente tentativa de objetivá-lo através da separação entre arte (pensamento valorativo subjetivo) e técnica (pensamento científico objetivo). Enquanto um representante desse legado modernista o design, como propõe Simon, de fato pode ser considerado uma ciência que tem como objetivo projetar de maneira técnica soluções úteis e funcionais, às quais não faz sentido dedicarmos nenhum tipo de avaliação qualitativa, seja ela estética, ética ou política.

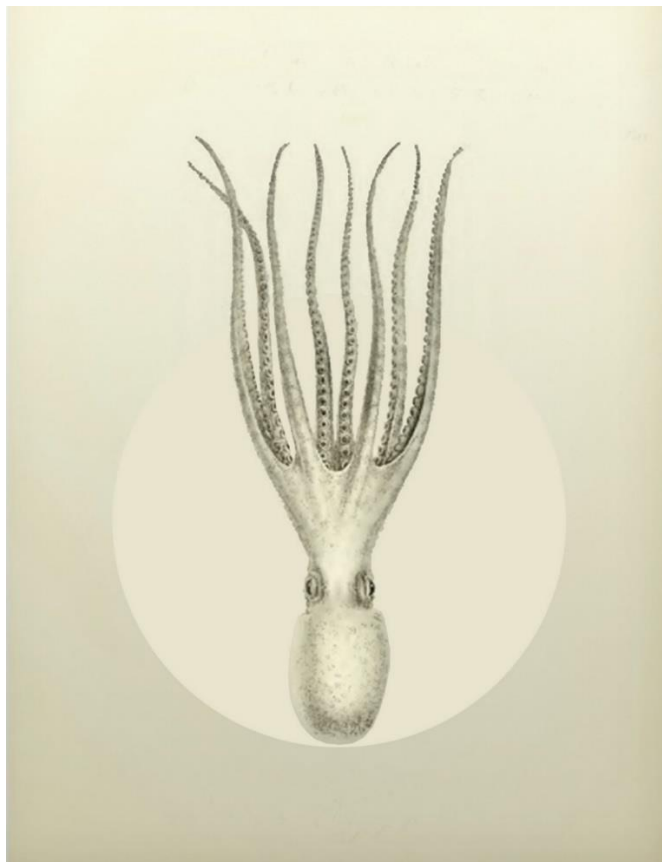
Para Flusser, entretanto, tal pretensão de objetividade e neutralidade, que durante séculos foi a meta da idade moderna, levou a abstrações de mais a mais isentas, não de valores subjetivos, mas de sentido. A estrutura matemática do discurso científico não explica as coisas do mundo, mas as reduz a objetos abstratos. A técnica, por sua vez, sendo a contraparte aplicada da teoria, parte dessas abstrações redutoras para projetar instrumentos. Esse processo contínuo de objetificação e instrumentalização foi o que a modernidade chamou de “progresso”. Um progresso que, por sua própria lógica interna, só pode levar a um mundo reduzido ao absurdo.

Ademais, para filósofo tcheco-brasileiro, o design não é apenas um herdeiro legítimo da modernidade, mas é também um dos primeiros a apontar para a superação desse legado, ou seja, para a superação da separação que fundou a idade moderna. Entendido dessa forma, o design abre caminho para uma nova forma de cultura, a saber, uma cultura consciente de sua artificialidade (de seu design). Cultura essa, na qual a reunião ontológica entre arte e técnica (entre pensamento valorativo e científico) transforma toda pretensão de objetividade, neutralidade e imparcialidade que fundamenta a tecnociência moderna, em abertura para o diálogo intersubjetivo, estético, ético e político, ou seja, para o desenvolvimento de um conhecimento concretamente humano. Uma cultura, enfim, na qual o conhecimento é também arte, e como tal, deve ser fundado nos valores da liberdade e da responsabilidade inerentes a todo ato criativo.

Não se trata, entretanto, de utopia. Flusser, como vimos, deixa claro que o design, se oferece soluções, essas são sempre “soluções problemáticas” e, portanto, a cultura para a qual aponta traz consigo problemas tão ou mais complexos do que aqueles herdados por ele da idade moderna. “Problemas epistemológicos: o que substituirá o conhecimento objetivo? Problemas estéticos: o que será arte? E, sobretudo, problemas éticos e políticos: o que é liberdade intersubjetiva?” (FLUSSER, Da imaterialização, [s.d.], p. 6, datiloscrito).

Dito isso, no próximo capítulo, a exemplo do que fazem Manzini, Findeli e Latour ao proporem um Prometeu alternativo ao legado pela modernidade ao design, buscaremos contribuir para esse panteão tomando outra direção. Nos afastaremos do Cáucaso para buscar nas profundezas abissais dos oceanos inexplorados uma alternativa ao legado moderno do design. Nos referimos, é claro, a obra que, segundo Molles (1990), é o exemplo máximo da ficção filosófica flusseriana, qual seja: o *Vampyroteuthis infernalis*.

Figura 2: *Vampyroteuthis infernalis*



Fonte: do autor³⁵

³⁵ Imagem editada a partir da ilustração de Jean Baptiste Vérany's (1883).

4.1 O PROMETEU ABISSAL

A nomeação de um novo mito: Não é isso que fazem Manzini (1999), Findeli (2001) e Latour (2014) ao proporem um novo Prometeu alternativo a aquele legado pela modernidade ao design? Claro, o fazem em um sentido alegórico. Seus titãs Cotidiano, Esclarecido e Cauteloso são imagens. Representam no contexto do debate ético proposto por seus nomeadores a promessa de um novo horizonte de valores capaz superar o herdado pelo design da modernidade. No entanto, ao nosso ver, é justamente essa dimensão alegórica que torna o debate proposto tão instigante. Afinal, através destes titãs renomeados podemos vislumbrar algo que muitas vezes escapa aos designers da atualidade, a saber: podemos vislumbrar que para repensarmos o *éthos*³⁶, herdado pelo design da cultura que lhe deu origem, também precisamos repensar o seu imaginário.

E é, portanto, procurando seguir esse caminho imagético e imaginativo apontado por esses três pensadores do design que agora fazemos a seguinte pergunta: Qual seria o Prometeu proposto por Flusser? Contudo, embora essa pergunta nos permita acompanhá-los, a resposta para ela nos levará em uma direção muito diferente. Nos afastaremos do Cáucaso para mergulhar nas profundezas abissais daquela que, para Moles (1990), é o exemplo máximo da ficção filosófica flusseriana, qual seja: o *Vampyroteuthis infernalis* (2012). Na obra, Flusser faz uso ostensivo da taxonomia biológica e da estética naturalista presente em quinze pranchas ilustradas pelo biólogo e artista plástico Louis Bec, para nos contar uma fábula sobre o *Vampyroteuthis*, uma espécie de cefalópode extremamente raro. Como comenta Beccari (2021), frente a esse tipo de proposta filosófico-literária, qualquer biólogo que não fosse também um artista (como Bec) se sentiria constrangido. No entanto, complementa o pesquisador, pelo simples fato de a fábula flusseriana assumir-se como tal, não é o caso de pseudociência, mas sim de espelhamento:

[...] o *Vampyroteuthis* vai surgindo como nosso próprio espelho. Como antípoda nosso, no qual todos os nossos aspectos são invertidos. Pois contemplar tal espelho, a fim de reconhecer-se nele, e a fim de poder alterar-se graças a tal reconhecimento, é o propósito de toda fábula, inclusive desta. (FLUSSER, 2012, p. 134).

³⁶ *Éthos* é o conjunto dos costumes e hábitos fundamentais, no âmbito do comportamento (instituições, afazeres etc.) e da cultura (valores, ideias ou crenças), característicos de uma determinada coletividade, época ou região.

Como toda fábula, a do *Vampyroteuthis* nos serve de espelho para que, a partir do reconhecimento no que nos parece estrangeiro e estranho, possamos alterar a nós mesmos. Trata-se, com efeito, diz Flusser, de um jogo especulativo³⁷ que nos permite refletir sobre nossa própria estrutura existencial desde uma perspectiva muito diferente. Em outras palavras, o que a fábula vampyrotheutica nos conta (sua moral da história) é aquilo que Queiroga & Policena fazem questão de enfatizar em seu artigo *O outro da comunicação* (2020), a saber, que a perspectiva ética da alteridade tem um papel central no pensamento do filósofo tcheco-brasileiro e está diretamente relacionada aos pressupostos de sua filosofia da comunicação e, segundo nos parece seguro afirmar, também do design. Não se trata, entretanto, de um princípio ético humanista no sentido moderno do termo, pois, como o próprio Flusser esclarece na obra, o modelo aplicado ao *Vampyroteuthis* é o franciscano³⁸, ou seja, modelo que evita todo universalismo antropocêntrico sem, com isso, cair no niilismo ou em qualquer tipo de utilitarismo. Em outras palavras, a reflexão ética proposta por Flusser a partir do *Vampyroteuthis* parte sempre do encontro com o desconhecido e do estranhamento com o outro no qual nos vemos refletidos e não, por exemplo, de “critérios objetivos” ou imperativos categóricos.

Para Flusser, portanto, como bem explica Alonso, “o gesto de conhecer estaria pautado numa alteridade absoluta, que se por um lado reconhece a impossibilidade de se colocar no lugar do outro, por outro admite que este é o único esforço possível para quem deseja tomar contato com o que desconhece” (2018, p. 85). Assim, a impossibilidade de todo conhecimento objetivo se explicaria, segundo Flusser, pela distância incontornável que existe entre o homem (o eu) e o *Vampyroteuthis* (o outro). Distância essa que, segundo o filósofo, embora não possa ser contornada por nenhum instrumento da ciência moderna, pode ser “distorcida” e “invertida” por meio de reflexões e especulações para as quais a fábula serve como método.

³⁷ Segundo Rodrigo Petronio, o termo *spec* do latim pode ser traduzido como *especulação*. Etimologicamente, é a raiz de *speculum*, que significa *espelho* e, por sua vez, deriva de *specere*, que significa *olhar* e *observar*. O verbo *especular* seria em termos literais *espelhar*. Outro sentido adjacente importante ocorre em relação ao termo *espécie*. A definição de espécies ocorre por meio da observação e, ao mesmo tempo, designa uma certa categorização do observado que produz uma taxonomia: uma distinção dos seres. Outro termo correlato é *caverna* (*spéleos*). A espeleologia é a ciência de investigação das cavernas ou de quaisquer ambientes profundos da Terra, como o oceano abissal. Entende-se assim por caverna não apenas a constituição rochosa da geologia, mas quaisquer espaços virtuais desconhecidos.

³⁸ Flusser se refere à relação que São Francisco de Assis tinha com a natureza e com os animais.

Logo, explica Flusser, fábulas e ficções como as do *Vampyroteuthis* não devem ser compreendidas como uma espécie de “ficção científica”, mas sim como exemplos de “ciências fictícias”, pois, diferentemente da primeira definição, elas não estão a serviço de pesadelos e sonhos, mas explicitam o fundo ficcional, quer dizer, não objetivo, de todo conhecimento concretamente humano:

Mas tais fábulas não podem ser meras teias secretadas por pesadelos e sonhos. Devem recorrer às redes das ciências, que são os únicos órgãos dos quais dispomos atualmente para orientarmo-nos nas profundezas. Não é que tais fábulas devam ser “ficções científicas”, isto é: científicas a serviço de pesadelos e sonhos. Devem ser “ciências fictícias”, isto é: superações da objetividade científica a serviço de um conhecimento concretamente humano (FLUSSER, 2012, p. 131).

Tal perspectiva flusseriana a respeito do fundamento ficcional de todo conhecimento dialoga, segundo Alonso (2018), com a obra de Hans Vaihinger, *A filosofia do como se*, de 1911, considerada por muitos estudiosos como sendo o primeiro estudo abrangente sobre a ficção em língua alemã. Para Vaihinger, o grande problema da ciência moderna assim como de toda filosofia pós-kantiana, é não reconhecer que o conhecimento sempre está sustentado por ficções: “[...] a ficção verdadeira, delimitada com rigor científico, está sempre acompanhada da consciência do conceito fingido, da pressuposição fingida que carece de validade real” (VAIHINGER, 2011, p. 495). De modo muito similar a epistemologia vampyrotheutica de Flusser, a filosofia do “como se” de Vaihinger afirma que não é possível nos orientarmos no mundo sem ficções. As ficções que criamos não são obstáculos ao conhecimento, mas sim meios auxiliares sem os quais nenhum conhecimento sobre o mundo é possível. Mesmo o cientista precisa recorrer ao nexo ficcional que a proposição “como se” representa para formular hipóteses e explicar as suas descobertas a partir de *axiomas*³⁹ e pressupostos inverificáveis em sua totalidade (como as “leis do universo” por exemplo).

Com o seu *Vampyroteuthis*, portanto, Flusser busca reconhecer a dimensão ficcional e fabuladora (artística) de todo conhecimento para, a partir desse reconhecimento, superar o objetivismo da ciência moderna. Trata-se, com efeito, daquilo que, em *Natural:mente*, o filósofo define como uma “verdadeira atitude

³⁹ Na lógica tradicional, um axioma ou postulado é uma sentença ou proposição que não é provada ou demonstrada e é considerada como óbvia ou como um consenso inicial necessário para a construção ou aceitação de uma teoria.

científica pós-objetiva” (FLUSSER, 2011, p.158), que, ao nosso ver, poderia muito bem servir como ponto de partida para pensarmos os fundamentos de um novo posicionamento epistemológico e ético alternativo a aquele herdado pelo design da modernidade

Em suma, apesar de convergir com Manzini, Findeli e Latour a respeito da necessidade de se superar o legado modernista do design, o pensamento flusseriano nos permite refletir sobre o tema através de outros espelhos. Se por um lado a busca por sermos “a imagem e semelhança de Deus” não é mais suficiente para nos guiarmos no mundo, talvez tão pouco o seja nos espelhamos em um novo titã moralmente reformado. O *Vampyroteuthis* não é divino nem mítico, mas real e lendário (raro) ao mesmo tempo. Não é nosso criador nem tão pouco um herói transgressor e redentor da humanidade, mas, embora submerso, é ele também terráqueo. Portanto, é ele também, como nós, parte do mundo e, por isso, seu reflexo, embora nos pareça estranho e distorcido, tem a vantagem de nos desafiar a pensar uma ética mais abrangente e profunda sem, com isso, perdermos o chão.

REFERÊNCIAS

ALONSO JÚNIOR, Rafael Miguel. **Conhecer, Flusser**. Tese (Doutorado em Literatura). Programa de Pós Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina, 2018.

BECCARI, Marcos; PORTUGAL, Daniel; PADOVINA, Sthepania. Seis eixos para uma filosofia do design. **Estudos em Design**, v. 25, n. 1. Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/432>. Acesso em: 01 out. 2021.

BECCARI, Marcos. Contribuições de Vilém Flusser para o lado de fora da filosofia do design. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE TECNOLOGIA E SOCIEDADE, 4, Curitiba. **Anais...** Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2011.

BECCARI, M. N. A estranheza de Flusser: entre arte, ciência e filosofia. **Revista Concinnitas** (Instituto de Artes da UERJ), v. 22, n. 40, p. 276-295, 2021.

BERNERDO, Gustavo. **Os espelhos de Flusser**. Ouro Preto: Artefilosofia, 2013.

CESCHIN, F.; GAZIULUSOY, I. Evolution of design for sustainability: From product design to design for system innovations and transitions. *Design Studies*, 47, p. 118-163, 2016. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0142694X16300631>

DORST, C. H. The problem of design problems. In: EDMONDS, E.; CROSS, N. G. (Eds.). **Expertise in Design, Design Thinking Research Symposium 6**. Sydney, Austrália: Creativity and Cognition Studios Press, 2003.

FINDELI, Alain. Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. **Design Issues**, v. 17, n.1. Cambridge: MIT, 2001.

FLUSSER, Vilém. **Da imaterialização**. [S.l.], [s.d.], p. 6, (datiloscrito).

FLUSSER, Vilém. **Naturalmente**. São Paulo: Annablume, 2011.

FLUSSER, Vilém. Design: Obstáculos para a remoção de obstáculos. In: _____. **O Mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Ubu, 2017.

FLUSSER, Vilém. **O último juízo: Gerações I**. São Paulo: É Realizações, 2017.

FLUSSER, Vilém. **Da dúvida**. São Paulo: É Realizações, 2018.

FLUSSER, Vilém. Ensaio - Folha de S. Paulo. São Paulo, 1967. **Flusser Brasil**. Disponível em: <http://flusserbrasil.com/art484.pdf>. Acesso em: 19/05/2021

FLUSSER, Vilém. Criação científica e artística. *Flusser Brasil*. Disponível em: <http://flusserbrasil.com/art209.pdf>. Acesso em: 05/05/2021

FLUSSER, Vilém. Uma Ética do Design industrial. In: _____. *O Mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Ubu, 2017.

FLUSSER, Vilém. Sobre a palavra design. In: _____. *O Mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Ubu, 2017.

FLUSSER, Vilém. *Vampyroteuthis infernalis*. São Paulo: Annablume, 2020.

FRANZATO, Carlo, BENTZ, Ione. *O metaprojeto nos níveis de design*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 12, 2016, Belo Horizonte. *Anais...* São Paulo: Edgard Blücher, 2016, p. 1416-1428.

GROPIUS, Walter. *Bauhaus: nova arquitetura*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

HANKE, Michael. Vilém Flusser's Philosophy of Design: Sketching the Outlines and Mapping the Sources. *Flusser Studies*, 21, 2016.

LATOURETTE, Bruno. Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). *Agitprop: Revista Brasileira de Design*. São Paulo: Anthea Comunicação, 2014.

MANZINI, Ezio; CULLARS, John. Prometheus of the everyday: the ecology of the artificial and the designer's responsibility. *Design Issues*, Cambridge, v. 9, n. 1, p. 05-20, 1992.

MOLES, Abraham. Philosophiefiktion bei Vilém Flusser. Marcos N. Beccari In: RAPSCH, Volker (ed.). *Überflusser: die Festschrift zum 70. von Vilém Flusser*. Braunschweig: Stephan Bollmann Verlag, 1990, p. 53-61.

PACHECO, D. et al. *Design Science Research: Método de pesquisa para a engenharia de produção*. São Carlos: Revista Gestão & Produção, 2013.

PETRONIO, Rodrigo. Vilém Flusser - Um existencialismo mediado – Entrevista especial com Rodrigo Petronio. Instituto Humanitas Unisinos, 28, set. 2019. Disponível em: <http://www.ihu.unisinos.br/159-noticias/entrevistas/592987-um-existencialismo-mediado-entrevista-especial-com-rodrigo-petronio2>. Acesso em: 20 mar. 2021.

PROCÓPIO, Marcos. A dimensão moral das decisões administrativas e os limites da racionalidade limitada. *Scielo Brasil*, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1679-395154238>. Acesso em: 05 out. 2020.

QUIROGA, Tiago; POLICENA, Guilherme. O outro da comunicação: intersubjetividade em Vilém Flusser. *Intexto*, Porto Alegre, n. 51, Edição Especial Dossiê Flusser: 100 anos, p. 146-165, dez. 2020. DOI: <https://doi.org/10.19132/1807-8583202051.146-165>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/102545>. Acesso em: 04 maio 2021.

RAMOS, Guerreiro. ***A nova ciência das organizações: uma reconceituação da riqueza das nações***. Rio de Janeiro: FGV, 1989.

SILVA, E. L. da; MENEZES, E. M. ***Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação***. 4. ed. Florianópolis: UFSC, 2005.

SIMON, Herbert. ***As ciências do artificial***. Coimbra: Armênio Amado, 1981.

SULLIVAN, Louis. **Louis Sullivan: The Public Papers**. Chicago: Chicago University Press, 1988.

VAIHINGER, Hans. ***A filosofia do como se: sistema das ficções teóricas, práticas e religiosas da humanidade, na base de um positivismo idealista***. Trad. Johannes Kretschmer. Chapecó: Argos, 2011.