

## Rodrigo Sobral Cunha

### O design segundo Vilém Flusser

#### Notícia

Interrogado certa vez se, em balanço de vida, se considerava um homem internacional, Flusser respondeu: “Inter, mas não nacional”. A anedota, que na verdade é uma lição de história, mostra o carácter cosmopolita do filósofo que dizia estar em casa em pelo menos quatro línguas e não ter terra natal por ter dentro de si demasiadas terras natais; mas o que ouvimos mesmo rumorejar sob a resposta é o caudaloso rio inominado da filosofia relacional de Vilém Flusser.

Num artigo publicado em 1964 na *Revista Brasileira de Filosofia* e que adianta a reflexão de Husserl, com o título: “A crise da Ciência”, Flusser projecta uma das teses centrais do seu pensamento e que conhecerá múltiplas aplicações: – a ciência automatiza-se e transforma os cientistas nas suas próprias ferramentas. Por outras palavras, o cientista vai passando automaticamente de programador a programado, enquanto vai tomando pela plenificação do rigor científico a consumação automática do delírio.

Descobrir a estrutura processual de cada forma de comunicação – seja língua, seja aparelho – é o objectivo geral da fenomenologia analítica de Vilém Flusser.

Destas breves considerações, a que se deve adicionar o notório fundo kantiano do seu pensamento (“o mundo é a minha representação”), decorre por exemplo que cada aparelho mediático informa – isto é: dá forma – a uma realidade segundo as suas próprias leis. O mesmo se dirá de um discurso humano (por exemplo uma declaração amorosa ou uma declaração nacionalista contra as nações que não são a nossa). E tal é simultaneamente princípio de uma *Kommunikologie* como de uma *Medienkultur*. A fotografia é o evento formal, segundo Flusser, que realiza o paradigma da automatização da informação, assim como da comunicação desta e a esse paradigma vai corresponder um novo paradigma antropológico, sociológico, histórico, etc. que apresenta um novo tipo de homem informático que se move no

meio de imagens técnicas que, em vez de lhe permitirem interpretar o mundo, antes programam com detalhe crescente a trajectória tanto de coisas como de pessoas, num processo no qual o ser humano verdadeiro é cada vez menos visto e achado. Assim é que uma fotografia, dispensando mil palavras, “faz história” e passa automaticamente a mobilizar os comportamentos. O mesmo se dirá dos anúncios comerciais e outras ordens de actuação que passam nos *écrans* públicos que enchem as cidades de Ocidente a Oriente, dos filmes que estreiam no cinema à escala planetária ou dos vídeos “mais mediáticos” na internet. De repente surge uma cena fora de qualquer programação e todos reparam no inesperado: o presidente norte-americano (sobre quem há tantas expectativas) mata uma mosca ao vivo num programa de televisão em directo à vista de todo o planeta e perante o acontecimento, que é repetido até à exaustão (até poderem alguns ouvir talvez o grito da mosca), ecologistas, políticos chineses e árabes, analistas da bolsa, entomologistas e vendedores de insecticida, o movimento *greenpeace* e a indústria do armamento encontrar-se-ão divididos. Que achar disto? Já não se saberá dizer se o presidente norte-americano é um potencial destruidor da natureza (já que uma mosca é um ser animado e aparentemente o único não-humano visível na sala da grande entrevista), se o presidente é simplesmente inconsciente quanto a isso e assuntos afins (o que é igualmente preocupante), se é só misericordioso com o que lhe interessa (o que não é menos preocupante), ou ainda se só faz mal, precisamente, a uma mosca (nesta última hipótese àquela que teve a fatalidade de gravitar em torno do homem mais poderoso do mundo, interpondo-se entre ele e o mundo); finalmente, se nada disto tem qualquer significado (o que não é de longe a hipótese menos perturbante), então os habitantes humanos (da zona rica) do planeta terra são promotores em grau considerável de situações sem significado. *Parturiunt montes, nascetur ridicula musca*. Seja como for, o resultado desta abstrusa perquirição, tanto para mim como para o leitor, será a confissão da nossa impotência e a conclusão a indiferença.

Segundo Flusser, a indiferença e a impotência são as duas garras do diabo, mas a nossa tarefa é encontrar uma brecha nelas. Daí que dissesse: “Aventuro a tese de

que onde há autêntica comunicação, isto é, onde dois seres humanos se abrem mutuamente o diabo é derrotado.”

A ficção científica filosófica de Flusser (com ressonâncias da *sci-fi* da sua juventude em Praga), entre a tecnociência e a inventividade artística, é método, estilo (adaptado à época) e uma expressiva liberdade que quer dar viva voz ao tempo com sentido. Um dos nomes dialógicos para ultrapassar a confusão entre técnica e arte, adunando-as de modo singular e abrindo caminho a uma nova cultura, é *design*.

“Flusser’s essays on design”, escreveu o seu tradutor inglês Martin Pawley em 1999, “have a directness that clears the ground”; “Flusser’s liberated viewpoint permitted him a tremendous freedom of expression, a freedom, one might say, without equal in contemporary design literature”. Devemos saber sentir o aroma dessa liberdade.

A obra de Vilém Flusser contém os delineamentos tão explícitos quanto implícitos para uma filosofia do design precisamente na forma de uma investigação sobre a intencionalidade sígnica do *animale symbolicum* ou, caso se prefira, sobre os desígnios dos signos no tempo. Mas como distinguir o valor destes signos?

## **O contexto genético dos designers na era tecnocientífica**

No ensaio “A fábrica” (1991), Flusser pretende contar “a história da humanidade”. Começa por rejeitar a designação que atribui dose dupla de sabedoria ao *homo sapiens sapiens* (desmentida pelos factos) e adopta a antropológica de *homo faber*, conotável por exemplo com as séries de pedras organizadas em torno de esqueletos de primatas que devem designar-se outrossim *homines fabri*, ou seja seres humanos, cujas fábricas representam, no entender de Flusser, o traço humano característico. Um vaso do Neolítico dirá de sua ciência, de sua política, arte, religião, sociedade, pensamentos, sentimentos, comportamentos. A fábrica transforma o ambiente em

produto, o natural em artificial e aumenta a informação. “Pelas suas fábricas os conheceréis”.

Contada de perto, a história é resumidamente a seguinte: concebida a história humana como história da produção (o que é claramente uma opção hermenêutica), temos estes quatro períodos, segundo Flusser: mãos, utensílios, máquinas, *robots*. As mãos estão em contacto com a natureza, mais ou menos transformada por elas, que se encontram à vontade no meio. A primeira revolução industrial assinala a passagem das mãos aos utensílios (que prolongam e simulam as mãos como próteses) e a uma nova forma da existência humana, rodeada de utensílios, isto é, de cultura, primeira forma de alienação do homem, afastado da natureza. A cada utensílio novo corresponde uma nova forma de existência humana, conforme observa Flusser. A segunda revolução industrial, marcada pelo trânsito dos utensílios às máquinas, tem 200 anos e ainda é mal compreendida. As máquinas, diz Flusser, são utensílios projectados e produzidos segundo teorias científicas e nessa medida são mais eficazes, rápidas e caras. No caso do utensílio, o ser humano é a constante e o utensílio a variável: quando se parte a agulha do sapateiro ou do alfaiate, é substituída por outra. No caso da máquina, esta é a constante e o ser humano a variável. Dá-se depois uma subversão que altera a existência humana. A máquina é colocada no centro do laboratório ou da fábrica em torno da qual se desenvolve a cidade e as cidades crescem à volta dessas centrais de máquinas. Quando o ser humano envelhece ou adocece, o proprietário da máquina substitui-o por outro (também o proprietário é uma variável da máquina, da fábrica, do complexo industrial). A segunda revolução industrial arrancou o homem à cultura tal como a primeira o havia arrancado à natureza. Deste ponto de vista, nota Flusser, a fábrica mecanizada é uma espécie de manicómio.

Topologicamente falando, na primeira revolução industrial, o homem vive em centros circundados de utensílios e estes pela natureza, enquanto na segunda revolução industrial, com as máquinas, a arquitectura da fábrica e o urbanismo vieram a dar no seguinte cenário (séculos XIX e XX): com a máquina no centro do processo de produção (posto que a máquina dura e vale mais do que o ser

humano), tudo deve subordinar-se-lhe e então concentrações gigantescas de máquinas formaram feixes com redes de comunicações à volta, por onde entram e saem transformados das fábricas coisas e seres humanos. As máquinas ligam-se umas às outras e coordenam-se em conjuntos que dão lugares a parques industriais e povoações humanas inteiras entram nesta sucção mecânica, para fornecerem funcionários fabris, que ora são absorvidos pelas máquinas ora expulsos para o exterior. Deixada há muito para trás a vida natural, os seres humanos, de modo semelhante às próprias coisas, tornam-se cada vez mais artificiais, pois as fábricas produzem simultaneamente novos tipos de seres humanos: primeiro o homem das mãos, depois o dos utensílios, a seguir o das máquinas e actualmente o homem-*robot*.

Se na segunda revolução industrial o que se entendia por ciência eram principalmente a física e a química com que eram feitas as máquinas, na terceira revolução industrial – aquela que diante de nós efectua a passagem da máquina ao *robot* – juntam-se àquelas a biologia e a neurofisiologia; ou seja: os utensílios simulam empiricamente as mãos e o corpo, as máquinas são simulações mecânicas e os *robots* simulações neurofisiológicas e biológicas. Considere-se o que diz Flusser sobre o processo que está em curso. É uma revolução telemática, pós-industrial, pós-histórica, na qual está em gestação o homem-*robot*.

Haverá uma transformação radical com o advento dos *robots*, que para já estão aí anunciados na forma de aparelhos. *Robots* são muito mais manuseáveis, menores e económicos do que as máquinas e conectados aos seres humanos na medida em que só podem, *robots* e humanos, funcionar juntos. “O *robot* só faz o que o ser humano quer, mas o ser humano só pode querer o que o *robot* pode fazer.” O ser humano – tal como está à vista com os aparelhos – é um “funcionário” dos *robots* que agem em sua função e *vice-versa*. Este novo tipo de humanidade, o funcionário robotizado, está ligado aos *robots* por milhares de fios e conexões invisíveis: onde quer que vá leva aparelhos ou *robots* consigo (ou são eles a levá-lo) e o que quer que lhe aconteça deverá poder ter uma interpretação robótica. O carro não chegou ao seu destino porque (por hipótese) o GPS não reconhece caminhos não alcatroados

(mas também isto será resolvido). Estes futuros funcionários dotados de *nano-robots* e afins estarão sempre ocupados a produzir e em permanente conexão com outros funcionários e *robots*, para transformar e produzirem o que conseguirem. “Graças aos *robots*, todos estarão ligados a todos, sempre e em toda a parte”. Os complexos industriais da época das máquinas extinguir-se-ão como os dinossauros e assim os laboratórios. O que terá reflexos no ensino. Na esperança de Flusser, a fábrica do futuro deixará de ser um manicómio para dar lugar à realização do potencial criativo do *homo faber*.

O homem dos utensílios recebia o saber empiricamente, mas as máquinas exigiam informações também teóricas e daí a obrigação escolar: instrução básica para aprender a accionar as máquinas, segundo e terceiro ciclos para aprender a manutenção das máquinas e o liceu para aprender a construir novas máquinas. Os *robots* exigem processos cognitivos mais abstractos e disciplinas não acessíveis a todos, o que faz prever que as fábricas do futuro serão semelhantes a escolas “onde os seres humanos aprendem o modo de funcionamento dos *robots* de forma a que estes possam substituir os seres humanos na tarefa de transformar a natureza em cultura”. Aí os humanos aprenderão tudo com os *robots* e a partir destes, mas antes os *robots* começarão a invalidar as máquinas, tornando-se então óbvio “que a fábrica não é senão uma escola aplicada e que a escola é uma fábrica em que se recebem informações”. Só então, no entendimento de Flusser, o termo *homo faber* adquirirá plena dignidade. As ligações telemáticas em rede exigirão competências crescentes dos seres humanos. O homem-*robot* do futuro que chega é mais um académico do que um artesão, um operário ou um técnico. Às fábricas-escolas ou escolas-fábricas do futuro imagina-as Flusser à semelhança de laboratórios científicos, academias artísticas, bibliotecas e colecções de fitas magnéticas. Os arquitectos destas fábricas do futuro deverão projectar templos de sabedoria e nessas fábricas-academias do futuro o *homo faber* poderá finalmente transformar-se em *homo sapiens sapiens*.

## Design

De acordo com Flusser, o design resultou de uma convergência entre a arte e a tecnologia no dealbar de uma nova cultura emergente nos finais do século XIX.

O design é processo de *in-formação*, doação de forma. A informação consiste nas formas no interior das coisas. Porém, nota Flusser, o nosso interesse existencial desloca-se cada vez mais das coisas para a informação. A percentagem da sociedade que se dedica à produção de informação ultrapassa de dia para dia a da sociedade que se dedica à produção de coisas. Trocamos de bom grado um novo móvel por uma viagem. As coisas perdem o valor e os valores são transformados em informação.

“Que tipo de pessoa será um indivíduo que não se dedica a coisas, mas a informações, símbolos, códigos, modelos?”, pergunta Flusser, talvez à espera de ouvir a resposta dos designers.

Escreve ele no texto “A não-coisa 1”:

“Este novo ser humano que está para nascer à nossa volta e dentro de nós não tem, de facto, mãos. Já não *manuseia* as coisas e assim, neste caso, já não se pode falar de acções, de experiência prática, nem de trabalho enquanto tal. A única coisa que lhe resta das mãos são as pontas dos dedos, que usa para carregar nas teclas e, de desse modo, jogar com os símbolos. O novo ser humano deixou de ser um homem de acção (*Handelnder*), sendo agora um jogador: *homo ludens*, não *homo faber*. A vida já não é um drama para ele, antes um espectáculo. Já não é uma questão de acções, mas sim de sensações. O novo ser humano não deseja fazer ou ter, mas sim viver.”

Enquanto as coisas são produzidas por programas automáticos de “inteligência artificial”, através de máquinas-*robot*, a imaterialidade e leveza crescentes da nova cultura informática expande-se, intangível, em torno de nós. A emancipação do trabalho inútil numa situação imaterial chama-se, ainda desadequadamente, “desemprego”. Parece haver nisto uma alvorada de liberdade.

Todavia, ouçamos Flusser no texto “A não-coisa 2”: “Parece que a sociedade do futuro imaterial será dividida em duas classes: os que programam e os que são programados. Na classe dos que produzem programas e na classe dos que se regem por programas. Na classe dos jogadores e na classe das marionetas.” Mas isto, acrescenta, é uma ilusão perante o “totalitarismo programador” que chega em todas as escalas com quantidades de informação que superam a capacidade humana de tomar decisões. O totalitarismo programado que se aproxima do futuro presente só é visível por um instante para esta última geração. “Uma sociedade emancipada do trabalho, que acredita poder tomar decisões livremente, não é, porventura, a utopia com que a humanidade desde sempre sonhou?”

Era o que escrevia Flusser há duas décadas.

Por ora, fica o desafio aos designers que, entrevedo algures a liberdade verdadeira, consigam dar sinal disso. Eis um desígnio.