

# Vilém Flusser e Bruno Latour: duas abordagens à filosofia do design

Raquel Dastre Manzanares  
Ricardo Portilho Mattos  
Rita de Castro Engler

---

## resumo:

Com base em uma revisão bibliográfica, o objetivo deste artigo é discutir as justificativas para uma abordagem do design como campo de interesse filosófico. Nesse intuito, textos integrantes da obra de dois autores distintos, Vilém Flusser e Bruno Latour, são apresentados e algumas reflexões e questionamentos envolvidos são postos em debate.

Para a produção do artigo, foram consultados, principalmente, os textos que compõem o livro "O Mundo Codificado: por uma filosofia do design e da comunicação", de Flusser, e o texto "Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design com vistas a Peter Sloterdijk", de Latour. Textos de outros autores foram consultados no sentido de oferecer um painel mais diverso de olhares sobre as ideias de Flusser e Latour.

Os perfis distintos de cada filósofo, suas biografias e as características de seus respectivos corpos de trabalho resultam numa natural diferença de perspectivas sobre o campo do design. A partir da aproximação e comparação entre trechos dos dois autores, é possível encontrar alguns pontos de convergência; tais pontos são demarcados e também comentados neste artigo. As obras de Vilém Flusser e Bruno Latour são postas a serviço de um esforço em esboçar uma primeira compreensão sobre o tema "Filosofia do Design"; Uma derivação deste esforço é o surgimento de algumas possíveis linhas para investigação futura, com vistas a uma ampliação da discussão da própria natureza do design no contexto contemporâneo.

## palavras-chave:

Filosofia do design; Vilém Flusser; Bruno Latour

## 1. Introdução

O design é uma área em constante demanda por novidades práticas, originais e impressionantes. Com frequência, no intuito de aprimorarem seus conhecimentos, os profissionais da indústria criativa focam seus esforços em especificidades tradicionais, tais como princípios e tendências estéticas, elementos tipográficos, a pesquisa de materiais, dentre outras possibilidades. Ainda que estes aspectos do processo sejam inegavelmente decisivos, demonstra-se cada vez mais imprescindível que designers entendam e absorvam inteiramente a estrutura do processo de design e sua subsequente aplicação. É dentro deste cenário que a abordagem filosófica do design ganha importância para a maior compreensão deste campo do conhecimento e suas relações com a complexidade do mundo contemporâneo.

Neste artigo, serão explorados os conceitos introdutórios que envolvem a compreensão do design de um ponto de vista filosófico. Para tal, discutiremos as visões de dois filósofos que voltam suas atenções ao campo do design, baseando-se em duas de suas produções: Vilém Flusser, com o livro “O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação” e Bruno Latour, com o ensaio “Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk)”.

Vilém Flusser foi um filósofo e teórico de mídia nascido em 1920, em Praga. Em 1940 imigrou para o Brasil, país onde seu pensamento floresceu e seus primeiros textos foram escritos e publicados. Retornou à Europa somente no início década de 1970, momento em que tornou-se reconhecido mundialmente ao lado de grandes intelectuais da época. Grande parte do reconhecimento de sua obra se deve à sua perspectiva teórica e filosófica peculiar e original, fortemente influenciada pela cibernética e pela fenomenologia. Flusser confrontou, logo no alvorecer das tecnologias de informação e comunicação, algumas das principais questões que surgem de uma cultura permeada pelos aparatos tecnológicos. Hoje boa parte de suas produções escritas pode ser melhor compreendida do que na época em que foi publicada (BAIO, 2012).

A obra de Vilém Flusser intitulada “O mundo codificado”, organizada pelo historiador de arte Rafael Cardoso, é uma reunião de ensaios sobre comunicação e design que abordam a escrita, a imagem e o artefato como princípios básicos da existência humana. Lançado em 2007 pela Cosac Naif, o livro é dividido em três grandes seções: Coisas, Códigos e Construções, que sintetizam como os processos históricos da escrita, das imagens e dos artefatos resultaram na estruturação de uma sociedade orientada pelas imagens (LIRA, 2015; FERREIRA, 2011). Segundo resenha de Stolarki (2009), a obra é “essencial à formação de qualquer designer, (...) referência obrigatória para quem quiser entender melhor a encruzilhada entre a materialidade temporal e a imaterialidade eternizada à qual nossa cultura parece estar chegando” (STOLARKI, 2009).

Bruno Latour é formado em filosofia, embora ele próprio não se denomine filósofo, e reconhecido publicamente como epistemólogo, antropólogo e historiador das ciências. Ele se auto-define um sujeito “híbrido” (LATOUR, 2004). Após sua graduação, prestou serviço militar para desenvolver pesquisa em sociologia do desenvolvimento. Nessa ocasião, interessou-se pelas ciências sociais e, em especial, pela antropologia, cogitando a possibilidade de adaptar as mesmas categorias de análise para uma investigação similar num laboratório científico. Desde então, Latour desponta como uma referência no estudo das ciências e das técnicas (FREIRE, 2006). Autor de diversas obras e inúmeros artigos sobre a ligação das ciências com o resto da cultura e da sociedade, sua pesquisa se insere no projeto de realização de uma antropologia do mundo moderno a partir do conceito de rede.

Em seu ensaio “Um Prometeu cauteloso” (LATOUR, 2008), Latour recorda que o termo “design” tem crescido em compreensão e significado, propagando-se dos objetos cotidianos para cidades e ecossistemas. Por abranger uma gama conceitual cada vez mais ampla e diversificada, os limites do termo “design” pouco a pouco se dissolvem, levantando questões que tangem, gradualmente, a mais e mais áreas (KELLER; CAMPOS, 2016).

Segundo o autor, este é um sintoma da desconexão entre duas grandes narrativas, que são destacadas por Szaniecki:

“(…) a primeira corresponde à modernidade hegemônica da qual o design participou como um poderoso motor da modernização, do progresso e do domínio enquanto a segunda corresponde ao que podemos chamar de uma altermodernidade que se preocupou com o enredamento, o cuidado e a cautela.” (SZANIECKI, 2012, p. 188)

## **2. Filosofia do design**

O termo “filosofia” muitas vezes gera receio e desconforto, dada a tendência generalizada de associá-lo a abstracionismo e complexidade. Entretanto, esta é uma avaliação incompleta do campo da filosofia. Ironicamente, esta área seria aquela que, por meio de conceitos, determina ou busca a essência das coisas. O que significa aproximadamente dizer que filosofia é sobre retornar aos fundamentos de um assunto.

Considerado um dos maiores filósofos contemporâneos, Gilles Deleuze (1992) declara que criar conceitos sempre novos é o objeto da filosofia e aquilo que a diferencia de outras áreas do conhecimento, tais como as artes – que se caracterizam por uma produção de agregados sensíveis – e as ciências – caracterizadas por uma produção de funções. Contudo, filosofia é também reorientar conceitos já existentes, de maneira que eles assumam uma potência até então desconhecida quando transpostos de seu sistema filosófico original (MAURICIO, MANGUEIRA, 2011). De acordo com o próprio Deleuze:

“Um livro de filosofia deve ser, por um lado, um tipo muito particular de romance policial e, por outro, uma espécie de ficção científica. Por romance policial, queremos dizer que os conceitos devem intervir, com uma zona de presença, para resolver uma situação local. Modificam-se com os problemas. Eles têm esferas de influência em que, como veremos, se exercem em relação a “dramas” e por meio de uma certa “crueldade”. Devem ter uma coerência entre si, mas tal coerência não deve vir deles. Devem receber sua coerência de outro lugar.”(DELEUZE, 2009, p.17)

Deleuze é reconhecido como um dos maiores colaboradores do surgimento do nietzscheanismo francês. O filósofo reservou grande parte dos seus estudos à temática do pensamento. O exercício do pensamento e as possíveis novas formas de pensar perpassam toda a sua obra. Sobre este tema, o filósofo nos traz uma elucidação bastante interessante para maior compressão do que é filosofia:

“Pensar é experimentar, mas a experimentação é sempre o que se está fazendo – o novo, o notável, o interessante, que substituem a aparência de verdade e que são mais exigentes que ela.” (DELEUZE, 1992, p.133)

Procurando aproximar-se das coisas com profundidade, a filosofia aplicada ao design esforça-se para examinar o projeto em seu estado mais puro, sem noções preconcebidas ou subjetividades. De certa forma, a filosofia no design é sobre o desenvolvimento de uma compreensão de como este campo opera dentro dos confins do dia-a-dia.

Para atingirmos uma visão filosófica do design, devemos primeiramente discutir a dicotomia funcionalismo versus humanismo. A primeira vertente está associada a uma visão do design como algo acessório que é acrescentado a alguma coisa previamente existente e que é realmente importante. Esta visão funcionalista defende que a forma das coisas deve ser subordinada imprescindivelmente a uma função. De outro lado, temos o design pensado sob

um referencial humanístico, no qual o acessório ou o superficial não precisa estar submetido ao que costuma ser considerado útil, necessário e importante (PORTUGAL, 2013). Nesse referencial, o design é visto como uma forma de aproximar os objetos das pessoas, e foi através dele que “compreendemos que a verdadeira forma era aquela que a mercadoria conseguia instaurar na nossa alma, com a nossa memória, com os sentidos mais profundos que fazem relacionar com os outros”<sup>1</sup>.

A vertente humanista permite o nascimento de uma filosofia do design, cujo interesse é a relação humana com artefatos e imagens, esses últimos considerados por Flusser (2007) princípios básicos da existência humana.

“(...) a proposta de pensar o design a partir de um referencial filosófico acompanha, no âmbito reflexivo, uma nova visão do design que também pode se revelar nas formas de objetos e imagens contemporâneos. (...) encaramos as soluções projetuais como um ponto de convergência de diferentes referenciais em disputa nas controvérsias sociossimbólicas e sensíveis inerentes a qualquer proposta de ação sobre o mundo. E, na prática, os designers, cada vez mais, propõem projetos que emergem principalmente das considerações de seus impactos humanos. A forma não segue mais a função, mas as fantasias, os afetos e os desejos.”(PORTUGAL, 2013)

## **2.1. O mundo codificado de Vilém Flusser**

Vilém Flusser, filósofo tcheco falecido em 1991 aos 71 anos, viveu 20 anos no Brasil e parte de sua produção se dedica à relação entre os objetos e os seres humanos. Em 2007, uma coleção de design da editora Cosac Naify, iniciada com o objetivo de editar obras de referência no panorama internacional e trabalhos originais produzidos no Brasil sobre o design brasileiro, lançou o livro “O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação”. Conforme Beccari (2012), o filósofo tcheco consegue abordar neste livro as pautas mais recentes da filosofia com uma simplicidade enganosa, qualidade confirmada pela resenha da própria editora:

“Os textos trazem a marca da melhor produção do autor: são curtos, rápidos, claros, precisos, incisivos, mas, como afirma Rafael Cardoso, organizador da edição, ‘que ninguém se engane com a aparência amena dessa água, cuja superfície transparente esconde a profundidade vivente de um oceano!’ Essencial à formação de qualquer designer, o livro é referência obrigatória para se entender melhor a encruzilhada entre a materialidade temporal e a imaterialidade eternizada à qual nossa cultura parece estar chegando.”<sup>2</sup>

Neste livro, as reflexões abordadas por Flusser possuem caráter essencial e compõem um terreno ainda bastante inexplorado, posicionando a obra como uma referência para uma compreensão de algumas das relações em jogo nos campos do design e da comunicação. Flusser escrevia somente na forma de ensaios e não elaborava tratados e sistemas filosóficos, o que lhe permitiu ultrapassar muitas limitações metodológicas a favor de uma reflexão aberta do pensamento humano (BECCARI, 2012).

Em resenha publicada na Agitprop Revista Brasileira de Design, André Stolarki

<sup>1</sup> Entrevista: O design como fato humanístico - Entrevista com Flaviano Celaschi. Disponível em: [http://amaivos.uol.com.br/amaivos09/noticia/noticia.asp?cod\\_noticia=7376&cod\\_canal=41](http://amaivos.uol.com.br/amaivos09/noticia/noticia.asp?cod_noticia=7376&cod_canal=41). Acesso em: 20/06/2017.

<sup>2</sup> Resenha da editora do livro: O mundo codificado. Disponível em: <https://livrariamadalen.com.br/produto/o-mundo-codificado/>. Acesso em: 19/06/2017.

remarca que Flusser “não é um designer que se interessa por filosofia, mas um filósofo que se interessa por design” (STOLARKI, 2009). Ao se questionar sobre os motivos para estabelecer o design como um campo de interesse filosófico, Stolarki (2009) responde simplesmente que as implicações da atividade produtiva desde a era moderna problematizaram tanto o mundo que chegaram a ameaçar a continuidade da existência da própria humanidade.

“O mundo codificado”, publicado em forma de coletânea, reúne textos do livro “Uma filosofia do design: a forma das coisas” (Lisboa, Relógio D'Água, 2010) e apenas alguns textos do livro “Writings”(2002). O organizador da edição, Rafael Cardoso, buscou fortalecer o conjunto, pela cadência progressiva de sua divisão temática: “Coisas”, “Códigos” e “Construções”, ou, se preferirmos, “conceitos básicos”, “linguagem e comunicação”, e “os problemas e as responsabilidades do designer” (STOLARKI, 2009).

Em Flusser (2007), as principais questões filosóficas do design e da comunicação são resumidas à busca incessante do homem pela superação de sua condição natural, ou seja, sua condenação à morte.

“A comunicação, o acúmulo de informações e a transformação do mundo de um modo geral são tentativas de escapar a essa condição, de trapacear a natureza, de afastar-se do mundo tal como ele nos é dado. Por isso, entender os produtos humanos é entender a essência de sua existência.” (STOLARKI, 2009)

Na pré-história o primeiro grau de afastamento humano do mundo pode ser identificado pelas primeiras imagens produzidas pelos homens, que são mediações decisivas na comunicação. “O homem pré-moderno vivia num outro universo imagético, que tentava interpretar o *mundo*” (FLUSSER, 2007, p. 130). Em seguida, um novo e decisivo grau de afastamento do mundo foi imposto pela invenção da escrita e pelas primeiras civilizações, promovendo a substituição das imagens pelas descrições e marcando a passagem da pré-história para a história. “O homem teria conquistado aquilo que Flusser denomina de *consciência histórica*, não porque a escrita grava os processos, mas porque ela transforma as coisas em processos lineares” (BECCARI, 2012, p. 128). Na era moderna, esse afastamento foi ampliado com o surgimento da ciência, provocando a predominância do cálculo sobre a escrita, ou seja, da análise sobre a descrição. O grau de afastamento atual nos mostra que o cálculo, cuja essência é imaterial e eterna, possibilitou a criação e a disseminação de novas formas, novas imagens e novos objetos. Dessa maneira, criam-se mundos alternativos àquilo que consideramos realidade e estes, quando vivenciados coletivamente, se tornam reais a partir de palavras, imagens e artefatos.

Para Flusser (2007), design e comunicação são desdobramentos interdependentes de um mesmo fenômeno: o processo de “codificação da experiência”. Ao codificar a experiência, o homem está mediando para dar sentido ao mundo. A imagem seria a “forma mágica da existência”: ela ordena as coisas de modo que possamos atribuir um sentido a elas através dos símbolos. “E o mundo desse modo codificado, o mundo das imagens, o *mundo imaginário*, programou e elaborou a forma de existência (*Daseinsform*) de nossos antepassados” (FLUSSER, op. cit., p. 132).

De acordo com Beccari (2012), nossa experiência de realidade é instaurada pela nossa intenção de informar aquilo que nos aparece; informar no sentido de dar forma e significado (sentido) através da mediação (mídia) de uma imagem. Uma conclusão precipitada, ainda que lógica, é a de que existe uma diferença entre a realidade em si e a realidade percebida. Se é a imagem que faz a mediação entre nós e o mundo, pode-se dizer que nós nunca temos acesso ao mundo em si, somente à imagem que fazemos dele, sendo que essa imagem não pertence ao real. O problema dessa questão ocorre quando, ao assumirmos a oposição entre a realidade em si e a realidade percebida, consideramos a nossa percepção como externa ao real. Mais complexo do que definir o que é real é definir o oposto ao real, ou seja, o que não é real. Essa complexidade é o que torna o real mais confuso e nebuloso. Não faz sentido separar a

realidade da imaginação, das fantasias, das ilusões, uma vez que tudo aquilo que imaginamos, pensamos, sentimos e percebemos já está contido no real. Separar é contradizer-se e, dessa forma, pode-se afirmar que sabemos o que é real e desconhecemos o oposto do real (BECCARI, 2012).

Embora já estejamos inevitavelmente inseridos no mundo, é somente através de uma interface que somos capazes de nos localizar nele. Em outras palavras, a forma de perceber o mundo prescreve o mundo percebido. Existe uma condição que nos permite reconhecermos uns aos outros e localizarmos a nós mesmos. Somente podemos descobrir um mundo que nós mesmo encobrimos. Nas palavras do próprio Flusser (2007):

"(...) primeiramente recuamos do mundo para poder imaginá-lo. E então nos afastamos da imaginação para poder descrevê-lo. Depois nos afastamos da crítica escrita e linear para podermos analisá-lo. E, finalmente, projetamos imagens sintetizadas a partir da análise, graças a uma nova imaginação." (FLUSSER, 2007, p. 176)

As imagens e os textos (explicações, teorias, ideologias), podem ser reconhecidos como mediações. Assim como anteriormente deixamos de acreditar nas imagens e passamos a confiar na ciência e na tecnologia, hoje estaríamos, segundo Flusser (2007), perdendo a fé nos textos que surgiram para explicar as imagens. Em vez de retroceder ao mundo primitivo das imagens, estaríamos caminhando em direção ao mundo das tecnoimagens, isto é, modelos tecnológicos e imagéticos que explicam textos.

"Esta imaginação tecnológica estaria, pois, descartando os antigos modelos (a política, a filosofia, a ciência) e solicitando novos modelos que impeçam a falta de sentido implícita em um mundo cada vez mais codificado pelo homem. A grande provocação de Flusser (2007) torna-se então evidente nas entrelinhas: caberia ao Design este recomeço dos novos modelos? Ou seria o Design um dos modelos a serem substituídos?" (BECCARI, 2012, p. 130)

Essa questão é colocada por Flusser como uma provocação e não é respondida, como muitas outras abordadas em seus ensaios. No entanto, algumas certezas podemos ter: estamos sempre transformando nossa noção de realidade, a complexidade do mundo está aumentando em escala geométrica e a cultura material herdada da era moderna está sendo gradativamente rejeitada. Estamos deixando de manusear as coisas de maneira concreta e substituindo o *fazer* ou *ter*, pelo conviver, conhecer, compartilhar, vivenciar.

"(...) o autor questiona muito e responde pouco, deixando muita coisa no ar e não chegando a lugar algum. Em nosso entendimento, contudo, Flusser nitidamente confia no potencial e na inteligência dos designers, não os subestimando com fórmulas e respostas fáceis. Ao invés disso, o filósofo nos ensina a também não subestimarmos a nós mesmos, sobretudo ao deixarmos de pensar ingenuamente no Design como uma atividade recente na história." (BECCARI, 2012, p. 128).

"O mundo codificado" mostra que, apesar de seu papel essencial na história, o design ainda se apoia em uma base conceitual muito frágil. Flusser (2007) aponta saídas para essa fragilidade, ao destruir lugares comuns, verdades superficiais e leis não escritas.

## 2.2. O Prometeu cauteloso de Bruno Latour

Em 2008, o sociólogo, antropólogo e filósofo francês Bruno Latour desenvolveu um artigo sobre filosofia do design, produto de uma palestra proferida em um congresso de História do Design. O artigo recebeu o título completo “Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk)”.

A partir de uma primeira leitura do texto, podemos perceber que o argumento de Bruno Latour se baseia sobretudo nas conotações semânticas do próprio termo “design”. Ao utilizar o verbo “to project”, Latour (2014) refere-se a influências modernistas ou prometeicas<sup>3</sup>, propondo dessa maneira uma antítese ao verbo “to design”, que apresenta influências bastante diversas.

Para começarmos o estudo da linha de raciocínio proposta por Latour (2014), inicialmente precisamos sublinhar uma de suas propostas mais conhecidas: a noção de que, do ponto de vista moderno, existem coisas que encaramos como questões de fato (*matters of fact*) e, de outro lado, as questões de interesse, de convenção (*matters of concern*). Ele afirma que essa divisão é problemática. Todo o nosso universo está ligado a questões de interesse que advêm da nossa interação com o mundo, com coisas, com objetos, com ideias.

“Uma *matter of concern* é o que acontece a uma *matter of fact* quando você adiciona a ela toda a sua cenografia, como deslocar a sua atenção do palco para toda a maquinaria de um teatro (...) *matters of fact* eram indiscutíveis, obstinadas, simplesmente estão lá; *matters of concern* são discutíveis, e sua obstinação parece ser de um tipo totalmente diferente: elas se movem, elas te levam para longe, e, sim, elas também importam” (LATOUR, 2008, p. 39)

Em seguida, é essencial ressaltar a conclusão de Latour sobre como o termo “design” era visto na era moderna. Segundo o filósofo, o design era considerado algo supérfluo ou secundário, ou seja, “era como se houvesse (...) duas formas bastante diferentes de encarar um objeto: uma delas, através de sua materialidade intrínseca, e, a outra, através de seus aspectos mais estéticos ou ‘simbólicos’” (LATOUR, 2014). Essa visão moderna tem sido gradativamente sobreposta por uma perspectiva que coloca o design em posição central, como algo em crescente importância e cuja expansão se dá dos objetos para cidades, paisagens, nações, culturas, corpos, genes e a própria natureza. Do ponto de vista de uma filosofia do design, essa expansão nos auxilia na reflexão da pós-modernidade em contraposição à modernidade, de modo a notarmos a passagem de um referencial projetual prometeico, calcado na pretensão universalista, para um referencial projetual pós-prometeico (PORTUGAL, 2014).

Para definir o referencial pós-prometeico que caracteriza a era contemporânea, Latour (2014) propõe cinco conotações para o termo “design”. A primeira delas se refere à humildade do termo “design” quando comparado a outros termos modernos como “construção” e “revolução”. Design pressupõe um caráter experimental e flexível que contrasta com a arrogância de se construir algo a partir do zero, ação característica da megalomania prometeica.

A segunda conotação diz respeito à obsessiva atenção aos detalhes que sempre esteve associada à atividade em design e que em se opõe fatalmente ao sonho prometeico de mudanças radicais.

---

<sup>3</sup> Prometeu é um titã da mitologia grega que roubou o fogo divino para entregá-lo aos humanos. Como punição foi condenado a passar a eternidade preso em um rochedo tendo o seu fígado devorado continuamente por um abutre. Em algumas lendas, Prometeu aparece ainda como o próprio criador do ser humano. Essa figura mitológica tornou-se representativa do ato de criar e, principalmente, do impulso de criar algo a qualquer custo e até em sacrifício de si mesmo.

A terceira é a condição que o design necessariamente apresenta de ser interpretado na linguagem dos signos, ou seja, diz respeito a sua ligação direta com os significados.

“Quando se fala em construir algo, costuma-se pressupor que tal construção será guiada por métodos pretensamente “objetivos” e voltados a problemas materiais. No caso improvável de a estética e as significações daquilo que se está construindo serem consideradas, será apenas como algo secundário. Quando se fala em design, ao contrário, pressupõe-se de imediato que as significações e a estética serão ao menos tão importantes quanto as considerações materiais. Isso porque as considerações materiais não estão aí separadas das demais.” (PORTUGAL, 2014)

A quarta conotação refere-se ao “enorme abismo que existe entre criar e fazer design” (LATOUR, 2014), remarcando o contraste entre a lógica modernista de “criar algo a partir do nada” e a visão pós-prometeica ou não prometeica do que chamamos de redesign, uma proposta de reelaboração.

Por último, a quinta conotação faz alusão à dimensão ética do design. Dentro da lógica modernista, questões de fato eram projetadas segundo supostas verdades universais e não se cabia fazer qualquer julgamento ético sobre os princípios e, principalmente, sobre as consequências do projeto. Com a superação da era moderna, o design se libertou dessa lógica para assumir sua dimensão normativa, uma qualidade que lhe é intrínseca. “É como se a materialidade e a moralidade finalmente se unissem” (LATOUR, 2014).

Essas cinco conotações do termo “design” nos levam a uma nova compreensão do que podemos fazer com outras pessoas e com objetos, ou seja, uma nova percepção da ação coletiva. Essa ação não pressupõem mais um único método, caminho ou ideal pré-estabelecido, mas sim a aceitação da complexidade do impacto daquilo que projetamos sobre outras pessoas e objetos. Nas palavras do próprio Latour (2014), fazer design hoje seria equivalente a fazer revolução, porém num molde pós-prometeico.

“(…) a pequena palavra ‘design’ pode servir como um importante medidor para nos ajudar a detectar o rumo que tomamos e o quão bem tem se saído o modernismo (e também o pós-modernismo). Para colocar a questão de maneira mais provocativa, eu diria que design é um dos termos que substituiu a palavra ‘revolução’! Ao dizer que todas as coisas têm que ser elaboradas e reelaboradas através do design – incluindo a natureza –, nós sugerimos implicitamente algo como: ‘elas não serão nem revolucionadas e nem modernizadas’.” (LATOUR, 2014, p.4)

De acordo com Szaniecki (2012), a crise da racionalidade ocidental está diretamente associada a uma crise antropocêntrica, o que seria equivalente a dizer que essa situação presente é uma crise de um homem totalmente construído. Latour descreve a crise como uma oposição entre dois momentos distintos da narrativa histórica: a modernidade, cujo modo de ação prometeico é marcado pelo sonho megalomaniaco e arrogante de se construir algo a partir do nada, seguida pela “altermodernidade”, com seu modo de ação pós-prometeico que harmoniza com as cinco conotações do termo design: humildade; atenção aos detalhes; atenção aos significados e gostos; inclinação adaptativa e valorização daquilo que é dado; reconhecimento da dimensão moral do fazer (PORTUGAL, 2014).

Na modernidade prometeica, o design participou como motor da modernização e do progresso. Hoje, numa fase pós-prometeica, o design é um dos atores principais na busca por enredamento, cuidado e cautela. Entretanto, o filósofo destaca que o modo pós-prometeico de ação pouco ou nada se assemelha à apatia e à falta de ordem que é comumente associada ao



pós-modernismo. Na verdade, conforme o próprio Latour (2014) ressalta, a ação pós-prometeica seria a única capaz de enfrentar os problemas contemporâneos.

O Prometeu cauteloso, uma figura até mesmo contraditória, não é moderno nem pós-moderno, ele está além do moderno. O desejo de construir o mundo persiste, mas, dessa vez, “partindo de algo”, o que difere da lógica moderna de “partir do nada” assim como da lógica pós-moderna de desconstruir. Na lógica pós-prometeica, a busca pela adequação do mundo à humanidade não se dará nem da maneira moderna nem da maneira pós-moderna. É como se buscássemos uma suavização da ação megalomaniaca e revolucionária dado que ela não funciona mais. Partindo dessa reflexão, algumas diretrizes podem ser propostas para o campo do design, como coloca Szaniecki (2012):

“Como designers, podemos traçar linhas de uma nova modernidade mas essas linhas serão traçadas com muita cautela. Se o designer moderno foi um Prometeus guiado pela teoria da ação, o designer contemporâneo é um Prometeus cauteloso (...)” (SZANIECKI, 2012, p.189)

### 2.3. Flusser e Latour em diálogo

A produção textual e teórica dos dois autores está separada no tempo e no espaço. Os textos de Flusser são de 1990. O de Bruno Latour, de 2008. No entanto, e não por acaso, acreditamos que ao aproximarmos seus textos, podemos entender algumas questões e contradições que permeiam a condição do design na contemporaneidade, e que constituem portanto, pontos vivos para o debate filosófico, ainda que se apresentam como fragmentos aparentemente desconexos do tecido da narrativa do design.

A figura de Prometeu, apresentada por Latour como narrativa a ser analisada e problematizada, aparece, indiretamente, nos escritos de Flusser.

“A capacidade de olhar através do tempo em direção à eternidade, e de reproduzir o que foi visto desse modo tornou-se relevante, no mais tardar, a partir do terceiro milênio. Era a época em que as pessoas iam para o alto das montanhas mesopotâmicas, olhavam em direção à nascente dos rios e podiam prever secas e inundações, e depois traçavam linhas em plaquetas de argila para representar os canais que deveriam ser cavados futuramente. Naquele tempo estas pessoas eram consideradas profetas, mas hoje em dia seria preferível chamá-las de designers.” (FLUSSER, 2007, p.189)

O nome Prometeu, em grego: Προμηθεύς, *Promēthéus*, significa a “antevisão”, a capacidade de enxergar antes do que venha a acontecer. A figura do titã astuto e ardiloso traz em seu nome a capacidade do “olhar através do tempo em direção à eternidade.”

Ainda em seu ensaio “Sobre a Palavra Design”, Flusser realiza uma digressão crítica e de certa forma bem-humorada ao evocar o caráter da “astúcia” e da “fraude” inerentes à atividade que inscreve no âmbito da cultura uma imagem de mundo que une a “arte” e a “técnica”.

“A palavra design ocorre em um contexto de astúcias e fraudes. O designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas. Outros termos também bastante significativos aparecem nesse contexto, como as palavras “mecânica” e “máquina”. Em grego, *mechos* designa um mecanismo que tem por objetivo enganar, uma armadilha, e o Cavalo de Tróia é exemplo disso. Ulisses é chamado *polymechanikos*, o que traduziríamos no colégio como “o astucioso” (der Lystenreiche). A própria palavra *mechos* tem sua origem na raiz “magh-“, que podemos reconhecer nas palavras alemãs *Macht* e *mögen*. Uma máquina é portanto um dispositivo de enganação, como

por exemplo a alavanca, que engana a gravidade, e a “mecânica”, por sua vez, é uma estratégia que disfarça os corpos pesados.” (FLUSSER, 2007, p.182)

A dimensão artilosa e astuta de um engendrador de estratégias que enganam as próprias forças naturais remete a um ser de poderes mágicos ou sobre humanos, digno da narrativa mitológica grega.

Ao reler o texto de Bruno Latour, no entanto nos deparamos com uma imagem de Prometeu utilizada para representar não a natureza artilosa, astuta ou mágica da atividade do designer, mas uma faceta consciente de si e de suas próprias limitações frente à complexidade de um mundo onde projetar não pode mais ser separado da complexa rede de consequências e contextos globais que indicam o esgotamento do modo modernista de enxergar o mundo e de produzir artefatos. Surge então a imagem do Prometeu cauteloso, e de um contexto pós-Prometeico.

Existe também uma aproximação nos discursos de Flusser e Latour no tocante à ideia de mediação. Em Flusser, a mediação é um conceito-chave através do qual ele caracteriza imagens e artefatos como princípios básicos da existência humana e enfatiza que compreender tudo aquilo que produzimos e também intuir a essência da humanidade.

“A comunicação, surgindo como mediação da experiência humana, altera, de acordo com Flusser, a visão do mundo pelo homem em função do objeto de comunicação. A imagem tradicional, como primeiro grau de abstração na comunicação do mundo, permite uma reconstituição desse mundo ali representado. Mas distanciando o homem do mundo, este passa a viver em função da realidade que ali é abstraída. Passando a viver de forma acrítica e, por isso, “mágica”. A este processo Flusser chama “idolatria”. (ESTÊVÃO, 2009, p. 3)

A citação acima retoma a noção filosófica de que o homem está constantemente empenhado em afastar-se do mundo através das mediações (imagens, escrita, artefatos), com a intenção de superar a sua natural condição de finitude e de escapar ao mundo como este lhe é colocado.

A mediação aparece igualmente em diversas obras de Latour, encontrada de forma implícita nas passagens em que o autor estabelece uma crítica à filosofia moderna e ao ideal universalista presente nessa vertente.

“(…) as proposições de Bruno Latour sobre a relação entre ciência, tecnologia e sociedade se inscrevem dentro de um plano conceitual que ele chama de “não-moderno” em oposição ao “acordo modernista” ou às denominações “pós-modernas”. (...) A proposta defendida por Latour (2000; 2001) é o agenciamento entre Humanos e Não-Humanos (H-NH), estabelecendo mediações em redes.

Um mediador é sempre um aspecto, um elemento, uma entidade, uma ferramenta capaz de mobilizar, modificar, potencializar ações dentro de um universo, de uma rede constituída de uma heterogeneidade de mediadores H-NH.” (MALLMANN, 2010, p. 224)

De acordo com a lógica das redes formadas pelos coletivos humanos e não-humanos no campo da indissociabilidade entre ciência, tecnologia e sociedade, a mediação é um conceito cheio de indeterminações e desdobramentos. Como proposta por Latour, a mediação em redes é organizada por meio de mediadores que estabelecem comunicação dentro dos coletivos: artefatos, ferramentas, recursos, tecnologias.

Por fim e não menos importante, os escritos de Flusser e Latour dialogam nas passagens em que abordam a transição da materialidade à imaterialidade, questão amplamente

discutida e de imensurável interesse no campo do design. Ambos autores sugerem que a cultural material moderna está gradativamente sendo rejeitada. Latour (2014) relembra que o design está diretamente ligado à linguagem dos significados, através da qual os objetos são considerados em seus aspectos simbólicos e intangíveis. Flusser (2010) exemplifica essa transformação quando afirma que as noções de produtividade, utilidade, trabalho e experiência prática estão passando por transformações profundas de significação.

“O autor não mais enxerga o designer apenas como um *homo faber* (um homem de ação), mas também como um *homo ludens* (um jogador). E acredita ainda que os projetos dramáticos, com ações e soluções, estão perdendo espaço para os projetos trágicos, feitos de sensações, como em um espetáculo. Afinal, não haveria mais sentido em fazer ou ter, mas sim em conviver, conhecer, compartilhar, vivenciar.” (BECCARI, 2011, p. 7)

### 3. Considerações Finais

A justificativa para considerarmos e discutirmos o design como um campo de interesse filosófico encontra-se na irrefutável complexidade do mundo. Como resultado das consequências das atividades produtivas, a complexidade estabelecida após a era moderna chega a ameaçar a continuidade da existência humana. É dentro desse cenário e na busca por maneiras inéditas de lidar com os desafios dessa nova realidade que o design descobre interesse nas narrativas filosóficas. Precisamos compreender os produtos humanos para assimilarmos a essência da nossa existência, atividade essa que é primordial à filosofia.

A aproximação, sugerida neste artigo, dos escritos de Vilém Flusser (2007) e Bruno Latour (2014) nos ajuda a compreender algumas das características intrínsecas ao design. Ao examinar essas produções, nos deparamos com duas visões singulares que contrapõem possibilidades distintas. Talvez em função do intervalo de tempo que espaça as duas narrativas, podemos observar uma aparente mudança de paradigma. Os discursos muitas vezes se complementam ou até mesmo convergem, revelando forças, responsabilidades e inquietações para o design na contemporaneidade.

---

## Vilém Flusser and Bruno Latour: Two perspectives over design philosophy

**Abstract:** Based on a literature review, the purpose of this article is to discuss the justifications for a design approach as a field of philosophical interest. In this sense, texts that are part of the work of two different authors, Vilém Flusser and Bruno Latour, are presented and some reflections and questions are debated.

For the production of the article, we consulted, mainly, the texts that compose the book "The Codified World: towards a philosophy of design and of communication", by Flusser, and the text "A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (With Special Attention to Peter Sloterdijk)", by Latour. Texts by other authors were consulted in order to offer a more diverse panel of views on the ideas of Flusser and Latour.

The distinct profiles of each philosopher, their biographies, and the characteristics of their respective bodies of work result in a natural difference of perspective on the field of design. From the approximation and comparison between excerpts of the two authors, it is possible to find some points of convergence; These points are demarcated and also commented on in this

article. The works of Vilém Flusser and Bruno Latour are put in the service of an effort to sketch a first understanding on the theme "Philosophy of Design"; A derivation of this effort is the emergence of some possible lines for future research, with a view to a broader discussion of the very nature of design in the contemporary context.

**Keywords:** Design Philosophy; Vilém Flusser; Bruno Latour

## Referências bibliográficas

BAIO, César. Alguns traços da vida e obra de Vilém Flusser, in: **Revista IHU On-Line Vilém Flusser: Um comunicólogo transdisciplinar**, Editora Unisinos. São Leopoldo: 2012.

BECCARI, Marcos Namba. Contribuições de Vilém Flusser para o lado de fora da Filosofia do Design, in: **Anais do IV Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade**, Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba: 2011.

BECCARI, Marcos Namba. **Articulação Simbólica**: uma abordagem junguiana aplicada à Filosofia do Design. Dissertação de Mestrado em Design. Universidade Federal do Paraná. Curitiba: 2012.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?**, Tradução Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz, Editora 34. São Paulo: 1992.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**, Editora Graal. São Paulo: 2009.

ESTÊVÃO, Sara Velez. **Design, comunicação e mediação**: contribuição de Vilém Flusser para uma sociologia do design. Dissertação de mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação. ISCTE. Lisboa: 2009.

FERREIRA, Suelen d'Arc de Oliveira. Flusser, seu mundo codificado e o design, in **Revista Lumen et Virtus**, Editora Lumen et Virtus. Embu-Guaçu: 2011.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação, Rafael Cardoso (org.), Cosac Naify. São Paulo: 2007.

FLUSSER, Vilém. **Uma filosofia do design**: a forma das coisas, Tradução Sandra Escobar, Editora Relógio D'Água. Lisboa: 2010.

FREIRE, Letícia de Luna. Seguindo Bruno Latour: notas para uma antropologia simétrica, in: **Revista Comum**, Editora das Faculdades Integradas Hélio Alonso (FACHA). Rio de Janeiro: 2006.

KELLER, Luciana Ponce da Motta; CAMPOS, Jorge Lucio de. O design e a técnica: transformando fatos incontestáveis em questões de ponderação, in: **Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Editora Blucher. Belo Horizonte: 2016.

LATOUR, Bruno. Entrevista: por uma antropologia de centro, in: **Revista Mana**, Estudos de Antropologia Social. Rio de Janeiro: 2004.

LATOUR, Bruno. **What Is the Style of Matters of Concern?** Two Lectures in Empirical Philosophy, Koninklijke Van Gorcum. Assen: 2008.

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

LIRA, Isadora Teixeira de. Resenha: O mundo codificado: uma filosofia do design e da comunicação, **Revista Temática**, Insite Universitário. João Pessoa: 2015.

MALLMANN, Elena Maria. Redes e mediação: princípios epistemológicos da teoria da rede de mediadores em educação, in: **Revista Ibero-americana De Educação**, Organização dos Estados Iberoamericanos (OEI). Madrid:2010.

MAURICIO, Eduardo; MANGUEIRA, Mauricio. Imagens do pensamento em Gilles Deleuze: representação e criação, in: **Fractal: Revista de Psicologia**, Departamento de Psicologia da Universidade Federal Fluminense. Niterói: 2011.

PORTUGAL, Diogo B. Para uma filosofia do design, in: **Blog Filosofia do Design**, 5 set. 2013. Disponível em: <<http://filosofiadodesign.com/para-uma-filosofia-do-design/>>. Acesso em: 19/06/2017.

PORTUGAL, Diogo B. O Prometeu cauteloso de Bruno Latour, in: **Blog Filosofia do Design**, 3 out. 2014. Disponível em: <<http://filosofiadodesign.com/o-prometeu-cauteloso-de-bruno-latour/>>. Acesso em: 20/06/2017.

STOLARKI, André. Coisas, códigos, construções, in: **Agitprop: Revista Brasileira de Design**, Anthea Comunicação. São Paulo: 2009. Disponível em: <[http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=leitura\\_det&id=77&titulo=leitura\\_resenhas](http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=leitura_det&id=77&titulo=leitura_resenhas)>. Acesso em: 19/06/2017.

SZANIECKI, Barbara P. Uma política cultural para as práticas criativas, in: **Anais do III Seminário Internacional de Políticas Culturais**, Fundação Casa de Rui Barbosa. Rio de Janeiro: 2012.