

Resenha

O mundo codificado: uma filosofia do design e da comunicação

(FLUSSER, Vilém. São Paulo: Cosac Naify, 2007, 224p.)

Isadora Teixeira de LIRA¹

A obra *O mundo codificado*, organizada pelo historiador de arte Rafael Cardoso, reúne ensaios do filósofo Vilém Flusser, encarando a escrita, imagem e artefato como princípios básicos da existência humana. Dividido em três partes, Coisas, Códigos e Construções, o livro contém 19 capítulos sintetizando processos históricos da escrita, imagem e artefatos que resultaram na estruturação de uma sociedade orientada pelas imagens. Apesar de *O mundo codificado* ser utilizado principalmente para a área de Design, o livro é importante para a Comunicação por encarar questões como imagens técnicas, fotografia e novas tecnologias.

Vilém Flusser, (1920-1991), filósofo nascido em Praga, na República Checa, viveu por três décadas no Brasil com sua esposa Edith Barth, chegando a ser naturalizado brasileiro em 1950. Flusser foi professor de filosofia na Universidade de São Paulo, e de Filosofia da Comunicação, na Escola Superior de Cinema e na Escola de Arte Dramática (EAD), também em São Paulo.

Na primeira parte do livro, nomeada *Coisas*, o organizador Rafael Cardoso reuniu sete ensaios do filósofo tcheco que giram em torno da materialidade e do *Homo Faber*, buscando entender conceitos como matéria e informação. Já no primeiro capítulo, *Forma e Material*, Flusser busca compreender o que seria a “cultura da imaterialidade”, como algo que gira em torno das informações e imagens, ambas “intocáveis”, e, por isso, consideradas “imateriais”. No entanto, Flusser discorda do uso da palavra “imaterial”, e para defender este ponto, levanta a etimologia da palavra matéria. O termo surgiu como uma tradução romana (*madera*) do termo grego, *hylé*.

¹Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação na Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: isadoratlira@gmail.com

Originalmente, hylé remete à madeira estocada nas oficinas, em oposição à forma (morphé), ou seja, refere-se a algo amorfo. E que “informar”, no caso, significa impor uma forma à matéria. Para Flusser, é preciso pensar em que medida as imagens correspondem ao modo de ver material e formal, e “imaterialidade” é, *stricto sensu*, aquilo que faz o material aparecer.

No capítulo seguinte, *A fábrica*, o filósofo aprofunda a questão do “informar” enquanto dar forma e analisa o papel das fábricas na história da civilização, como meio de entender o homem. Nesse sentido, o autor explica que “fabricar” é se empoderar de algo dado na natureza para conversão e aplicabilidade e identifica três períodos na história da fabricação: o das mãos, o das ferramentas e o dos aparelhos eletrônicos. Para Flusser, quando o homem está cercado de artefatos, ele está também cercado de cultura, ao mesmo tempo que está alienado do mundo. O filósofo desenvolve o capítulo propondo que é na fábrica que se organizam as revoluções, e que, embora fábrica e escola nutram um desprezo mútuo, ele antecipa que a fábrica do futuro deverá ser o lugar no qual o Homo Faber se converterá em *Homo Sapiens Sapiens*, porque reconhecerá que fabricar é o mesmo que aprender, ou seja, adquirir, produzir e divulgar informações.

De acordo com o pressuposto de que estamos no terceiro período da história da fabricação, a era dos aparelhos eletrônicos, o autor levanta a seguinte questão: como os artefatos que nós estamos construindo (os aparelhos eletrônicos) nos contra-atacarão? Em *A alavanca contra-ataca*, Flusser distingue as máquinas pré-industriais em função da sua produção baseada no empirismo, enquanto as pós-industriais o são tecnicamente.

Até esta altura, o livro introduz o universo do mundo codificado através da materialidade. No quarto capítulo, Flusser começa a falar sobre a *Não-coisa* que constitui a nossa cultura, como a informação, que é algo que ele considera desprezível do ponto de vista existencial. O autor endossa comparando a supremacia dos softwares (impalpáveis e fantasmagóricos) sobre os hardwares, que se barateiam a cada ano. Nossa sociedade, que se organiza em torno da informação - essa não-coisa - está transformando o humano em uma criatura mais lúdica, no sentido de preferir a experimentação, a sensação, em detrimento do material, e distingue o “velho homem” como uma criatura que morre de coisas, como problemas insolúveis, enquanto o “novo homem”, o Homo Ludens, morre por não-coisas, como programas errados.

Mas o mundo das não-coisas é muito amplo. No quinto capítulo, *A não-coisa* [2], Flusser aponta para uma mudança na nossa própria relação corporal no que diz respeito à tomada de decisões, sob um ponto de vista filosófico. As pontas de nossos dedos se tornam órgãos das escolhas, porque são eles que imprimem a decisão ao tocar nas teclas, em uma interessante digressão, ainda mais quando se sabe que Flusser não chegou a presenciar a era dos tablets e smartphones, onde o tocar está intrinsecamente ligado à nossa absorção de informação e de imersão. O autor sugere que a tecnologia que facilita nossa vida, permite que tenhamos mais tempo para nós mesmos, nos emancipando do material e do trabalho, nos dando a oportunidade de escolher. Algo semelhante ao que defende o movimento *Zeitgeist*. Flusser propõe uma reflexão sobre a configuração dessa sociedade da informação, mencionando que a possibilidade de uma organização social dividida em duas classes, a saber, a dos programadores, e a dos programados, é uma visão muito otimista. Porque o movimento que os programadores fazem para fabricar os programas, é o mesmo que os programados fazem para utilizá-los, resultando no que Flusser chama de totalitarismo programado.

No contexto dessa sociedade, a roda, artefato ícone da nossa civilização, acaba perdendo seu espaço. Flusser resgata o valor histórico e simbólico do objeto ao dizer que sua fratura na pré-história abriu o caminho para uma nova forma de tempo, dando a deixa para nos capítulos seguintes abordar sobre a nossa nova concepção de tempo no mundo codificado. Esses códigos impostos - *informados* pelos homens - seguem as lógicas de cada sociedade. No capítulo *Formas e Fórmulas*, Flusser aponta que o mundo tem, para nós, as formas que estão inscritas na informação genética dele desde o princípio da vida na Terra, e que, por essa razão, não podemos informar de acordo com o nosso bel-prazer.

Rafael escolheu *Por que as máquinas de escrever estalam?* como o ensaio para finalizar a primeira parte do livro, no qual Flusser defende que o “mundo é calculável, mas indescritível”, ou seja, as palavras nos levam para o vazio, enquanto os números podem nos dar a dimensão do que há no mundo. Se pensarmos na contemporaneidade, os números têm se tornado ainda mais eficazes no que diz respeito à essa dimensão, através dos códigos binários, podemos traduzir em cores e texturas, ou seja, projetar mundos perceptíveis aos sentidos.

A segunda parte do livro, *Códigos*, começa com *O que é comunicação?*, ensaio filosófico interessante para a área. Nele, Flusser aponta o caráter contranatural do ato de se comunicar, como um processo artificial. A comunicação não seria uma ciência natural, porque produzimos sons não naturais, e é um artifício que encontramos para nos fazer esquecer a falta de sentido de uma vida condenada à morte. Também seria contranatural pois é um artifício para acumular informações, para que, compartilhadas, possam sobreviver à característica entrópica da natureza.

Após olhar sob o viés filosófico, o passo seguinte é compreender como se organizam os códigos que alimentam esse escape à falta de sentido na vida. No capítulo *Linhas e superfícies*, Flusser aponta o caminho do raciocínio ocidental através da lógica cartesiana, o que ele chama de “pensamento-em-linha”. Entretanto, este pensamento vem perdendo importância por causa da cultura digital em detrimento do pensamento-em-superfície: o retorno das imagens. A partir dessa dicotomia, Flusser percebe que existem as mídias lineares e as de superfície, a primeira independe de um ponto de vista predeterminado, é objetiva; a segunda depende de um ponto de vista predeterminado, é subjetiva. A crise entre esses códigos se dá porque os códigos lineares estão se mostrando fictícios enquanto a cultura da superfície mascara seu caráter fictício. Flusser sugere duas possibilidades: o fracasso do pensamento imagético ao incorporar o conceitual, resultando numa despolitização generalizada; e o sucesso do pensamento imagético ao incorporar o conceitual, gerando novas formas de comunicação. Ao que parece, o pensamento imagético tem se saído bem ao incorporar o conceitual, embora ainda não tenhamos vislumbrado mudanças radicais em algumas esferas da sociedade.

No capítulo seguinte, homônimo do livro, Flusser continua a se debruçar sobre a relevância das superfícies para a sociedade contemporânea. Porém, o filósofo explica que foi através da escrita que se começou a história, não porque através dela pode-se registrar os processos, mas porque é através dela que se cria uma consciência histórica. Com a Revolução Industrial, o alfabeto começa a funcionar como código universal de forma efetiva e o nível de consciência histórica se torna mundial. Mas no mundo codificado do século XXI, viver não significa agir, e a geração programada por códigos eletrônicos não compartilha dos mesmos valores que as gerações anteriores. Para Flusser, a queda do alfabeto é o término da história como conhecemos. Entre hiperlinks,

hipertextos e novos formatos de imagens, a história contada pode não ser mais a cartesiana.

Referindo-se a essa queda do alfabeto e a mudança da história como conhecemos, Flusser propõe, no décimo segundo capítulo, *O futuro da escrita*, no qual o autor faz um resgate do seu sentido, enquanto algo que servia para auxiliar o entendimento das imagens, ao passo que a tarefa da razão é criticar a imaginação. Na presente sociedade imagética, o propósito da escrita é explicar tecnoimagens e a tarefa da razão é criticar a tecnoimaginação. Sob esse prisma, Flusser vislumbra duas possibilidades para a escrita: a primeira é que ela seja a crítica da tecnoimaginação, representando o desmascaramento das ideologias que se escondiam por trás do progresso técnico, tornando o futuro inimaginável por definição; ou a produção de pretextos para a tecnoimaginação, causando o fim da história como conhecemos, caminhando para o eterno retorno da vida que progride pela sua inércia.

Dando continuidade a essa reflexão no capítulo que encerra a parte sobre *Códigos*, Flusser faz considerações sobre o que viria a ser *Uma nova imaginação*. O autor faz um resgate do conceito de imaginação como a capacidade de distanciamento do mundo dos objetos e de recuo para a subjetividade própria, a capacidade de se tornar sujeito de um mundo objetivo. A criação de imagens a partir de cálculos, e não mais de circunstâncias, permitiria o desprendimento do Homo faber do Homo ludens, uma vez que imagens sintetizadas se aproximam do que o autor considera “estética pura”.

A terceira e última parte da obra reúne ensaios sobre conjunturas filosóficas e práticas do design. No capítulo inicial, *Sobre a palavra design*, Flusser trabalha a etimologia da palavra, “de-signar”, que é tanto substantivo quanto verbo. A palavra latina “signum”, significa propósito, plano, esquema maligno, conspiração, forma, astúcia, fraude; e enquanto verbo remete a tramar algo, simular, projetar, esquematizar, configurar, proceder de modo estratégico. Partindo desses conceitos, o design está na base de toda cultura, enquanto meio de enganar a natureza por meio da técnica, tirando o homem da condição de um reles mamífero condicionado pela natureza para a condição de um artista livre, consciente de que a cultura é uma espécie de autoengano, uma trapaça.

Feitas as considerações conceituais, Flusser aborda o olhar do designer com uma analogia com o olhar da alma. O autor começa o capítulo *O modo de ver do designer*,

com uma frase de um poema alemão que diz: “A alma tem dois olhos: um olha o tempo, o outro olha para longe, em direção à eternidade”, explicando que o olhar do designer é o segundo olho da alma. Com esse pressuposto, Flusser questiona qual é o aspecto da eternidade, se trata de um triângulo, como no caso de Eufrates; de uma equação ou de algo distinto. Mas o autor responde que independente de seu aspecto, a eternidade poderia sempre, por causa da geometria analítica, ser enquadrada em equações.

A reflexão sobre esse modo de ver continua em *A tecnicização do segundo olho da alma*, no qual Flusser sugere que o que se vê com o primeiro olho da alma é o mesmo que se vê com o segundo. Para ele, o que se percebe na tela do computador são formas eternas e imutáveis, fabricadas a partir de fórmulas eternas e imutáveis, porém, são sujeitas a mudanças, porque são maleáveis. Ou seja, o segundo olho da alma permanece olhando para a eternidade, mas consegue manipulá-la.

Diante desta possibilidade de manipulação, Flusser traz para o debate em *Design: obstáculo para a remoção de obstáculos*, o fato do design estar inserido na base do surgimento daquilo que seria uma “cultura imaterial”. Tal consideração é feita ao ser pontuado o potencial do “segundo olho da alma” para o desenvolvimento de objetos imateriais transparentes, cuja face mediática, intersubjetiva e dialógica seria visível entre os homens. Nesta condição, a própria consciência de enfermidades no processo criativo levaria a constituição de uma cultura com mais liberdade em que os objetos de uso facilitariam cada vez mais a comunicação sem obstáculos.

Com um papel fundamental na solidificação dos artefatos culturais, o autor discute o que viria ser *Uma ética do design industrial*. Para o autor, a pertinência desta discussão estaria pautada em três razões: 1) a necessidade da criação de um âmbito público que estabeleça normas e responsabilidades no processo criativo do design; 2) o fato dos artefatos culturais atravessarem a complexa rede de informações nos mais variados âmbitos, acompanhando a intensa produção industrial; e 3) a retomada e reconsideração da responsabilidade moral única e exclusivamente pelo usuário do objeto. O autor ressalta que embora esse debate tenha dado os passos iniciais, tais questionamentos viriam a fornecer perspectivas positivas para uma filosofia do design.

Flusser eleva o status do designer ao nível de divindade, e, no último capítulo da obra *Design como teologia*, esmiuçando a questão. O filósofo traça o paralelo entre os principais ícones religiosos do Ocidente e do Oriente, Jesus e Buda respectivamente, e

como a questão religiosa cria um abismo cultural que dificulta a compreensão entre os dois hemisférios, sugerindo que a diferença principal está na forma de encarar a morte (assunto que Flusser aborda como principal motivação para a nossa comunicação). Tais diferenças são também percebidas pelo design, porque a produção dos sentidos se dá de formas diferentes. Para o autor, o design ocidental revela o homem que interfere no mundo, enquanto o oriental mostra o modo como o homem emerge do mundo para experimentá-lo. Apesar disso, é através do design que o abismo cultural é superado, que quando a atitude ocidental (filosofia grega, profecia judaica, cristianismo, ciência e tecnologia) se funde à atitude oriental (a aproximação estética e pragmática da vida), surge uma nova compreensão de ciência e tecnologia.

Ao longo de toda a obra, o autor encara o design e a comunicação como desdobramentos do processo da codificação da experiência humana, da vida. Porque projetar é informar, dar forma à matéria, enquanto comunicar é uma tentativa de dar o sentido à vida - que se codifica. O design transforma as relações entre homem e natureza - por isso a necessidade de se discutir uma ética para a área. Flusser percebe como os sistemas de códigos são distintos em cada sociedade (e trabalha essa questão com mais profundidade em outra obra, *Língua e Realidade*), mas comunicação que busca o entendimento - e a abstração -, nem sempre consegue encontrar esse entendimento. Flusser diz que o homem, ao inventar a escrita, se afastou da realidade, enquanto pretendia dela se aproximar, mas vê, no design, uma possibilidade de entendimento cultural.