

SOBRE O CARÁTER TENEBROSO DO NOSSO DESIGN

Raphael Dall´Anese Durante *

RESUMO

Em um contexto de astúcias, fraudes, artifícios e magia, nosso design está conseguindo alcançar o seu propósito último: projetar programas; isto é, nosso aspecto individual – indivisível – sucumbiu à automação. Nossa atividade – cercada por noções como poder, potência, máquina, mecânica, método: programa – tem por finalidade enganar, iludir e refletir aspectos da realidade em produtos maliciosamente conformados para trair os homens a contemplar idéias projetadas. Partindo destas premissas levantadas, o propósito deste texto é apresentar – a partir de argumentos de Vilém Flusser – questões que possibilitem examinar os problemas contemporâneos e as implicações culturais subseqüentes ao caráter sombrio e tenebroso do nosso design como um fenômeno de intervenção mágica na natureza.

Palavras chave: projeto, programa, reflexo, design, cultura.

* Mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie [2009]. Atualmente realiza pesquisa de doutoramento no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. É professor nos cursos de graduação em Design de Moda, Design de Interface Digital e Comunicação Visual do Centro Universitário SENAC. É membro pesquisador do Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia (CISC).

raphaeldallanese@gmail.com

ABOUT THE STYGIAN CHARACTER OF OUR DESIGN

Raphael Dall´Anese Durante *

ABSTRACT

In a context of cunning, fraud, trickery and magic, design is accomplishing its ultimate purpose: projecting programs; that is, our individual aspect - indivisible - succumbed to the automation. Our activity - surrounded by such notions as power, potency, machinery, mechanical, method: program - is designed to mislead, deceive and reflect aspects of reality into a products maliciously conformed to betraying men to contemplate projected ideas. Based on these assumptions made, the purpose of this paper is to present - from Vilém Flusser's arguments - questions that make it possible to examine contemporary issues and the cultural implications of the subsequent dark and stygian character of our design as a phenomenon of magical intervention in nature.

Keywords: Project, program, reflect, design, culture.

* Mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie [2009]. Atualmente realiza pesquisa de doutoramento no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. É professor nos cursos de graduação em Design de Moda, Design de Interface Digital e Comunicação Visual do Centro Universitário SENAC. É membro pesquisador do Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia (CISC).
raphaeldallanese@gmail.com

Nossa consideração inicial

Podemos dizer que as sombras sequer existem. Podemos também afirmar que, quando existem, estão associadas a escuridão, simulação, defeito, deformação, tristeza, decadência. Mas a despeito de sua precariedade e do fato de serem misteriosas, elas podem revelar boa companhia, mesmo que, à primeira impressão não inspirem muita confiança. Para tanto, basta um único movimento: inversão.

Podemos enfocar, se quisermos, toda a história do pensamento do ponto de vista da sombra. Não seria, acreditamos, um ponto de vista desinteressante. Mas o propósito deste artigo é outro. Nutre a especulação de que o nosso interesse pela sombra tem atualmente uma estrutura diferente, inédita e emergente. Não estamos mais interessados somente no caráter projetivo da sombra. O nosso interesse está invertido; está naquele caráter coberto pela obscuridade do devir, da potencialidade emergente. Tentaremos inverter a sombra. Nosso interesse está nos aspectos programático e reflexivo. Sombras invertidas serão o projeto deste artigo.

A partir da luz, de um corpo denso, objeto ou obstáculo, e de uma outra estrutura – ou superfície – com a qual este corpo denso está relacionada e disposta, podemos, pelo simples método da observação, definir dois tipos de sombra: própria e projetada. Sombra própria é caracterizada por conferir ao objeto ou obstáculo sua aparência volumétrica. Note-se que tratamos aqui de mera aparência. Sombra projetada é caracterizada por sua gênese e manutenção formal relativos ao objeto ou obstáculo com o qual é relacionada ou disposta. Sua projeção, neste sentido, é relativa ao objeto com o qual se relaciona. Também deve-se ter em consideração os reflexos, produtos da luz, que projetam as superfícies ou objetos que estão relacionados, já que estas aclaram a sombra própria.

Neste contexto de corpos, objetos, obstáculos, densidades, luminosidade, propriedades, projeções, superfícies, relações, podemos dizer que sombra

pressupõem todos estes elementos. É possível afirmar que tanto mais denso o obstáculo, mais densa a sombra; tanto mais reticular o obstáculo, menos obscura e tenebrosa a sombra. Tanto mais translúcido ou menos opaco o obstáculo, mais suave, vaporosa e equívoca a sombra. É possível afirmar que sombra é relação(!). Como relação, observamos um caráter não ante positivo, mas opositivo; é relação de oposição. Para nós, a sombra assume a propriedade de espelho que tudo reflete; formula sentenças que negam; projeção invertida. Sombra é um ser em oposição, e é como tal que funciona. Funciona de acordo com o código – conjunto de leis pré-programadas. A sombra tem este propósito: está programada para negar, refletir, equivococar e enganar.

Nossas afirmações parecem triviais e rotineiras; e na verdade o são de fato. Mas se propostas a partir de uma condição existencial, tomando-as como imagens para a compreensão da nossa situação e do nosso design, então podem ganhar certa relevância dialética. Deste modo, nosso propósito aqui é verificar a situação tenebrosa do nosso design como um fenômeno de intervenção mágica na natureza, os limites do projeto, bem como da nossa reflexão projetual. Para tanto, afim de criar imagens de alta-definição para a análise problemática da situação do nosso design, examinaremos – em breve e (repito) buscando a alta definição dos termos e experiências – as noções de projeto, programa, reflexo.

Nosso programa

O termo programa sintetiza dois tipos opostos de fenômenos: seu prefixo aponta em uma direção, enquanto o sufixo aponta para outra; contudo, direções muito bem definidas, vejamos: o sufixo *-grama*, de origem surpreendentemente obscura, assume o caráter sintético e representativo dos fenômenos suportar,

aguentar, padecer, aturar e, por fim, sujeitar. Já o prefixo *pro-*, deriva da preposição latina *pro*, que para nós pode significar diante de, em cima de, sobre; por, a favor de. Pode revestir as noções de avanço ou movimento para frente. Em breve: etimologicamente, o termo programa pode representar simbolicamente o fenômeno paradoxal de avançar a favor do sujeitamento; caminhar na direção do padecimento passivo. Considerando a nossa situação cultural a partir do programa, nossa existência programada rumo a favor do cultivo de estruturas mecânicas, inerciais, pneumáticas, entrópicas.

Examinemos:

Estar programado é estar apto a sujeitar-se; é estar apto a existir como sujeito. A nossa existência programada é empenho ao sujeitamento (do latim *subjectio*), ao padecimento, à anestesia, à paixão. É um lançamento invertido em relação ao que se refere à noção já examinada de projeto. Sujeito lança-se para debaixo, por debaixo; oculta-se, esconde-se. Sujeito, nesse sentido observado, é obediente, subordinado. Sob o ponto de vista de Flusser, é funcionário: funciona de acordo com programa. Uma condição existencial contrária a essa, seria desgramação; indivíduo, empenhado no sentido inverso deste movimento, estaria desgramado. Veremos essa possibilidade mais adiante.

As noções de funcionário e programa, em Flusser (Cf. Flusser, 1983; 2002), estão indissociavelmente vinculadas ao ponto de ser metodologicamente impossível a observação do primeiro a partir da supressão condicional do segundo, e vice-versa. Um exame dialético mesmo não permite esse tipo de formulação matemática, no sentido de forçarmos algo entre parênteses ou colchetes na tentativa do isolamento metódico-hipotético. Seria impor método ao fenômeno; seria tentativa absurda de isolar o fenômeno e considerá-lo apenas a partir do modelo de estudo. Já seria empenho programático; já estaríamos funcionando automaticamente de acordo com programa.

Nesse sentido, interessar-se de fato por um determinado aspecto da realidade é embarcar em aventura lúdica rumo ao desconhecido sombrio, desprovido de todo o tipo de resguardo fundamental possível. Nossa tentativa de comunicação com aspectos reais de todo conhecimento possível sobre a nossa própria experiência como designers, representa estar no meio de uma floresta, de um deserto, sabendo que o perigo pode vir de qualquer lado; é não ter segurança alguma, é caminhar em solo sem fundamento, vazio; e isto pode ser aterrorizante: tenebroso.

Tendo consciência destas condições, nossas idéias, enquanto aspectos extraídos da realidade, pretendem apenas expressar parcial e simbolicamente um aspecto da realidade tal como nos aparece num determinado momento.

Retornemos ao problema central desta sub-seção: o nosso programa; a nossa existência programada. Sobre o aspecto programaticamente automático das relações humanas, Flusser examina amplamente em toda sua obra, com especificidade, em seu texto *Alguns aspectos filosóficos da automação*, publicado na Revista Brasileira de Filosofia, no ano de 1970. Neste ensaio, o autor defende a tese de que há um sentido na afirmativa que sustenta ser a automação um acontecimento crítico na história humana, de certa forma comparável em importância com acontecimentos do tipo "origem da cultura". E o propósito da afirmativa tem a ver com o significado do termo "homem". Esta afirmativa de Flusser, ao longo do texto, revela características e parâmetros para a compreensão existencial da cultura humana: a vida é funcionamento programado sem sentido; e isto resulta no cultivo dos instrumentos: o cultivo automático de aparelhos instrumentais e instrumentalizantes é o que nos caracteriza.

No mesmo texto Flusser diz que nós, os observadores, tendemos a prestar atenção nos destroços multi estilhaçados da sociedade decadente, em vez de nos concentrarmos na nova cultura emergente. Ainda, nesse sentido, diz que "a sociedade decadente nos interessa mais que a nova porque as formas sociais em

desintegração são 'sagradas' (isto é: tradicionais, costumeiras)"(Flusser, 2008, p. 66).

Para Flusser (Cf. Flusser, 1983) o desprezo e desistência dos discursos e diálogos sobre a cultura decadente e, em contrapartida, a observação atenta desta sociedade emergente, sugere a descoberta de um tipo novo de relação dialógica que traz em seu programa a possibilidade de reagrupar homens até então dispersos. Flusser observa – com aparente esperança inédita – nos cabos, circuitos e nos jogos de computador dialógicos, a possibilidade da dinâmica de *feed-back*, a possibilidade de ligar homens dispersados em diálogos, a possibilidade de uma rede onde a responsabilidade seria o fluxo que a caracterizaria. Ainda completa dizendo que "o engajamento antidispersivo exige consenso. A sociedade deve consentir que a dispersão não é desejável" (Flusser, 2008, p. 68). Contudo, a despeito das tentativas de apontar para as novas possibilidades, Flusser observa e até admite o caráter utópico e insuficiente de seus apelos em prol de uma sociedade de programadores ao afirmar que "atualmente, o contrário é o caso. Há vontade generalizada de dispersão, distração, divertimento" (Flusser, 2008, p. 68). Sob o assombro de uma nova e inédita possibilidade existencial, isto é, uma cultura projetada *pro-designers*, a favor daquele contexto espontâneo de magias, mitos e narrativas alegóricas, o homem se dispersa pelo desejo da experiência pneumática, apaixonada e passiva. Deste modo, o anseio por uma unidade de relações comunicativas seria equivalente à possibilidade da existência de algum tipo de unidade do conhecimento – fenômeno programática e automaticamente improvável.

Para nós, nesta situação descrita, a sombra aparentemente incognoscível, incompreensível, cavernosamente obscura, deformada, triste e decadente, que aqui representa essa nova emergência, assume um novo caráter: mesmo que à primeira impressão não inspire muita confiabilidade, pode revelar esperança, comunidade, diálogo e boa companhia. Esta comunidade individual emergente – por nós

representada pela alegoria da sombra tenebrosa – pode significar uma nova condição existencial: projeto.

Nosso projeto

Projeto, do latim *projectio*, remete ao fenômeno – não tão bem definido quanto o anterior – de lançar (se/algo) para diante, atirar, arremessar; lançar (se/algo) tendo por meta, o limite. À mesma maneira etimológica de programa, em projeto, identificamos prefixo e sufixo; porém, aqui, ambos apontam – mesmo que com baixa definição – para o mesmo propósito: ambos, prefixo e sufixo, têm projeto e não são opostos entre si. Podemos sugerir que essa noção traz a idéia de ser tudo aquilo pelo qual o sujeito tende a modificar (se/algo) e a modificar o que o rodeia numa incerta direção, com uma incerta definição. Mas aqui cabe a questão: lançar-se em direção de qual meta? Modificar o que? Não por outro motivo tentamos examinar a noção de programa anteriormente ao início destas observações sobre o nosso projeto.

Em breve: o nosso propósito nesta seção específica é apresentar o argumento de que o sujeito, enquanto funcionário programado – em isto implica naquelas condições existenciais que apontamos logo anteriormente – funcionam mecanicamente, de acordo com os movimentos inerciais e absurdos do programa; funcionam a favor do padecimento e da anestesia. Não obstante esta situação, indivíduos emergem a partir da condição fundamental do diálogo, rumando em direção de algo inédito: projeto. Aqui torna-se justo o lugar daquelas questões apresentadas no início deste sub-capítulo. Estes indivíduos emergentes estão aptos a lançarem-se em direção de qual propósito? Estão a favor de modificar o que?

Parece não haver uma consciência, isto é, um conhecimento comum entre nós – *designers* – que somos sujeitos aptos à configuração do diálogo que torna possível esse *jogar-se ou lançar-se para fora do programa*. A partir daqui começa a ficar clara a nossa situação a partir da noção de projeto. Este lançar-se ao qual nos referimos não é simplesmente um jogo temporal, onde nos projetamos rumo ao instante futuro apenas para justificar uma consideração existencial mútua. Este lançar-se é fundamentalmente espaço-temporal, onde, é evidente, nos lançamos em direção de um tempo futuro e, ao mesmo tempo, para fora deste que nos rodeia. Isto é: nos projetamos – nos jogamos – para fora dessa nossa condição programada, automática, altamente definida, mecânica, deste universo indubitável, em direção pouquíssimo definida e incertamente tenebrosa.

Nos jogamos para fora disto que nos cerca, à busca daquela floresta, daquele deserto; nos lançamos sabendo que o perigo pode vir de qualquer lado. Projetar-se é não ter segurança alguma, é caminhar em solo sem fundamento, vazio; e isto pode ser aterrorizante. A questão proposta no primeiro parágrafo desta seção aparenta estar invertida e elucidada: no empenho de tentar modificar esta nossa condição programada tendo por meta o equilíbrio – alterar o programa para equilibrá-lo –, nos jogamos incondicionalmente abertos ao incerto e ao indefinido, tendo por meta a sombra invertida, a dúvida, o espelho: o reflexo.

Nosso reflexo

Para imaginar o nosso reflexo, uma possibilidade é partir da essência que caracteriza o seu funcionamento. A oposição entre projeto e programa: projeto *versus* programa, portanto. Não por outro motivo incluímos a palavra *versus*, já que temos por objetivo, nesta etapa, a tentativa de estudar o caráter opositivo do nosso reflexo; o aspecto tenebrosamente opositivo da sombra; o caráter negativo, inverso,

reflexivo do nosso design, ainda emergente. Sombra projetada como reflexo, como oposição entre projeto e programa. Sombra projetada como espelho(!).

Espelho, do latim *speculum*, exerceu desde sempre um grande fascínio sobre o espírito humano justamente por gerar um espaço de ambigüidade: a imagem que reflete é simultaneamente idêntica e, ainda que invertida e ilusória, remete ao reconhecimento e à identidade. Diante do reflexo, da especulação, o princípio lógico de identidade $[A=A]$ parece funcionar. Estamos nos aproximando das superficialidades problemáticas que nos movem até aqui: a aparência tenebrosamente simétrica entre o objeto ou obstáculo e a sombra do objeto ou obstáculo; entre imagem e realidade; entre objeto ou obstáculo real e reflexo enganador.

Assumindo uma função estética de enganador malicioso, o reflexo assume-se como espaço de passagens para realidades imaginárias, como espaço de oposição aos limites reais, como espaço que oferece a possibilidade para o confronto com esses limites. O reflexo nos convida à reflexão: no esforço em descobrir a si próprio, o pensamento pode definir-se como espelho vivo da sabedoria consciente. Talvez tenhamos apontado aqui o aspecto negativo fundamental da sombra (do nosso design): possibilitar pensamento e reflexão. O que aparentemente remete a uma busca pela sabedoria, ciência, inteligência e inteligibilidade, pode revelar-se como um projeto com direção incerta, porém propositando à morte do próprio pensamento e da própria reflexão.

Aqui, parece ser necessária a definição, mesmo que precária, disso que chamamos "tenebroso"; vejamos: de gênese latina, remete ao contexto de algo ou alguém cheio ou coberto de trevas, onde não existe nenhuma claridade; obscuro; de difícil compreensão. É possível estar aqui a significação que desejamos definir como, ao menos, hipoteticamente válida para o nosso propósito: um contexto obscuro, de difícil compreensão; fenômeno ainda emergente que resiste e objeta contra uma

possível cognoscibilidade. O design e quem o produz, como fenômeno e como modo de ser emergentes, para nós, assume papel de objeto, isto é, objeto reflexivamente: reflete oposição. Design nega como espelho e sombra; programaticamente, funcionam idênticos. Funciona como espelho e como sombra: o movimento ocorre em um cenário de astúcias e fraudes; quem o produz articula códigos artificialmente; conspira maliciosamente a favor de um jogo programado para ser jogado, para ser fundamentalmente esgotado. Assume a aparência mágica que lhe foi conferida desde seu caráter mais íntimo e arcaico. Deste modo, a partir de uma articulação mágica de aspectos meramente aparentes, nos engana. Desfavorece a compreensão do fenômeno como realidade em si mesmo. E a partir destas configurações ardilosas, nos impele a impossibilidade cognitiva. Isto é: programaticamente, o universo do design se projeta em nossa direção tendo por propósito a reflexão.

Quando refletimos nos lançamos em direção da superfície reflexiva; nos lançamos à superficialidade. Se considerarmos essa superfície como um limite, então talvez essa nossa projeção seja em direção ao limite máximo existencial.

Como possibilidade para a montagem da oposição entre projeto e programa, podemos compor o cenário a partir da estrutura mecânica de um *vortex*. Este termo representa nada além do próprio movimento de um vórtice: movimentos espirais ao redor de um centro de rotação. É um movimento que surge a partir de uma tensão inicial, tendo propósito mais geral equilibrá-la. É movimento ambíguo e inverso: movimento de inversão, ou seja, a vorticidade pode representar essa oposição refletiva; pode representar aquele movimento que propusemos executar ao longo deste artigo; vejamos: *Vortex* pode revelar-se um bom termo para definir uma estrutura social centralmente programada; configurada espiraladamente, movimentando-se dos limites para o centro programador: centro que a tudo devora. Pode também revelar-se um bom termo para definir uma sociedade projetada a

partir do centro: movimentando-se do centro ao limite. A direção de rotação que caracteriza o modo de operação do vórtice é relativo à força que o provocou. É uma relação força: energia de ativação.

Talvez essa primeira vorticidade seja a própria alimentação sistêmica: retro-alimentação. Esse movimento – o vórtice – define a emergência, determinação e rumo de todas as coisas. Este movimento vorticial concentra seus interesses na emergência de novos centros emissores. Este movimento está interessado em determinar potencialidade: está interessado em energia e poder. É empenho em expelir e sugar energia e poder.

O segundo exemplo vorticial pode ser pensado a partir do movimento inverso: é lance do centro para os limites. Este movimento vorticial concentra seus interesses na emergência de novos limites. Vai na direção oposta ao movimento natural e devorador do aparelho.

Este exemplo de movimento é fruto – ainda “verde” – decorrente de uma pesquisa de mestrado. Procuramos demonstrá-lo aqui apenas para melhor visualização das implicações mecânicas do cenário contemporâneo. O paralelo entre este movimento – o vortex – e as relações sócio-existenciais contemporâneas pode ser extremamente rico em sugestões e pontos de partida para especulações filosóficas. Como toda parábola, pode ser facilmente exagerado.

Retornando e caminhando para algumas considerações finais: internamente articulamos as sombras continuamente de um modo muito astucioso para saber como são feitos os objetos e onde estão situados no ambiente. No entanto, nossa percepção, aliada aos nossos fabulosos sentidos, não consegue focalizar com alta definição estas sombras. Se tornam objetos estranhos, obscuros, tenebrosos, que nos deixam perplexos; perplexos! Como se explica essa ambigüidade do conhecimento sobre o nosso design?

Devemos, ao menos, tentar distinguir, isto é, classificar, categorizar, organizar, ordenar entre o uso automático e não consciente destas sombras e um uso consciente, que requer alguma noção delas. Este tipo de advertência, sobre esse tipo de consciência, Flusser já revelou, por ocasião, no último parágrafo, do último capítulo, da sua *Filosofia da caixa preta*. À página 76, ele nos diz: "Urge uma filosofia da fotografia para que a práxis fotográfica seja conscientizada. A conscientização de tal práxis é necessária porque, sem ela, jamais captaremos as aberturas para a liberdade na vida dos funcionários dos aparelhos". É nesse sentido que buscamos a nossa inversão aqui proposta. Uma inversão que tem por propósito, a consciência sobre este cenário tenebroso: o design como um fenômeno de intervenção mágica na natureza.

Referências

FLUSSER, Vilém. Alguns aspectos filosóficos da automação. In: *Revista Brasileira de Filosofia*, vol. XX, fasc. 77, 58-70, jan/mar, 1970.

_____. Do empate. *Centro interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia*, [S.I.: S.N., 19--]. (<http://www.cisc.org.br>)

_____. Em busca do significado. In: LADUSÃNS, Stanislaus (org.). *Rumos da filosofia atual no Brasil em auto-retratos*. p. 493-506. São Paulo: Loyola, 1976.

_____. *Filosofia da caixa preta: ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. O repertório do pensamento. *ITA-Humanidades*, vol. 5: 44-51, 1969.

_____. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. *Pós-História: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: Duas Cidades, 1983.

Data de Recebimento: 21/06/2010

Data de Aprovação: 20/12/2010