

A mentira do Design

The lie about Design

Wilson Silva Prata, M.Sc.

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio

wilsonprata@gmail.com

RESUMO

O trabalho discorre sobre as proposições e conclusões de Flusser em seu ensaio “Sobre a Palavra Design”. Primeiramente o autor é situado dentro da tradição filosófica ocidental para que melhor se possa entender suas ideias sobre o termo design, e também sua compreensão de cultura, conceito que igualmente permeia seu ensaio. Posteriormente são apresentados os argumentos, definições e distinções do filósofo Jacques Derrida sobre a noção de mentira, para contrapor-las às de Flusser. Assim, pretende-se demonstrar que a dicotômica perspectiva filosófica verdade *versus* mentira, da qual Flusser parte, é limitada e insuficiente para tratar do problema do suposto erro e engano que há no design e na cultura. Percebe-se então, conforme Derrida sugere, que o entendimento de verdades contextuais possibilita pensar mais adequadamente esses problemas. Explorando tal perspectiva, propõem-se soluções teóricas e práticas para lidar com o que há de enganoso da produção industrial moderna, situando o design em relação à problemática do capitalismo contemporâneo.

PALAVRAS-CHAVE

Etimologia do Design, Epistemologia do Design, Flusser, Mentira.

ABSTRACT

This work discusses Flusser’s propositions and conclusions in his essay “Sobre a Palavra Design”. First the author is situated in the occidental philosophical tradition, to enable us to better present his ideas about this term and also about culture since it is other key notion that permeates his essay. After, it is presented some propositions, definitions and distinctions regarding the notion of lie made by Jacques Derrida. Then, Derrida’s conclusions is compared with Flusser’s ones. We aim to demonstrate that the dichotomist perspective that Flusser adopts is

limited and insufficient to properly treat the problem of error and mistake that is present in design and culture. It is suggested that a better comprehension of those problems is achieved with the understanding of contextual truth, what permit us to propose theoretical solutions for the issues that had been identified as the fallacious aspect of the modern industrial production, since it is related with the problematic of contemporaneous capitalism.

KEYWORDS

Design etymology, Design epistemology, Flusser, Lie.

INTRODUÇÃO

Um texto não se constitui somente daquilo que nele se encontra escrito, isto é, a forma como um autor estrutura suas palavras, o texto constitui-se também pelo uso que é feito dele. Quanto a *O Mundo Codificado*, obra que inclui o ensaio que aqui será tratado, uma resenha que merece destaque é a de Fabrício Silveira¹, pois ela não apenas apresenta essa obra para o leitor, como a coloca em perspectiva em relação à vida e ao trabalho de Flusser. Silveira termina seu texto afirmando que o livro de Flusser é “uma leitura obrigatória e iluminadora”, mesmo que, ao discorrer sobre o autor, aponte que sua reflexão possui um quê de absurdo; que em sua exposição há um “caráter especulativo-ficcional-fabular”; que por vezes parece “um tipo de ficção científica”, mas de “uma fala quase profética”. Ainda no mesmo artigo identifica que há uma base cética e fenomenológica na filosofia de Flusser, para depois apresentar o que o filósofo entende como as três catástrofes da humanidade (a hominização, o assentamento e a hominização virtual),² eventos que viriam a justificar a relevância da teoria da comunicação para uma melhor compreensão do paradigma vigente. Ao longo do texto, obra do filósofo é caracterizada como singular, poética, forte e particular.

Pode parecer contraditório a conclusão de que uma obra que percorre caminhos tão cambiantes seja por fim iluminadora. Essa aparente falta de sentido, ou ao menos, um sentido difuso ante os incongruentes atributos utilizados para a caracterização do trabalho de Flusser – seu flerte com o absurdo e com o esclarecimento, com a ficção e o presente –, também se manifesta no texto de Gustavo Bernardo³ sobre o autor, curiosamente

¹ SILVEIRA, Fabrício. Flusser codificado. *In.*: Revista Fronteiras – estudos midiáticos. IX(2): 135-138, mai/ago 2007. Disponível em: revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/5850/3034. Data de acesso: maio de 2014.

² Sendo a primeira hominização a decida para a savana, que implica em andar ereto e no nomadismo; o assentamento deve-se ao cultivo da terra, que permitiu o estabelecimento da morada; por fim, a hominização virtual quando as coisas virtuais (informações, softwares, arquivos digitais, etc.) passam a ser mais importantes que as coisas reais.

³ BERNARDO, Gustavo. “Meu bem, você não entendeu nada”: a generosidade cética de Vilém Flusser. Disponível em:

chamado de “*Meu bem, você não entendeu nada*”: a generosidade cética de Vilém Flusser.⁴ No início de seu texto, Bernardo define o filósofo como uma “contradição ambulante” e sua obra como “paradoxal e rica”. Esclarece que a expressão – meu bem, você não entendeu nada – era utilizada por Flusser com frequência, mas que apesar da “agressividade”, “ironia” e “onisciência” com que era proferida, igualmente indicava que, no fundo, o que era dito seria algo como: “eu também não entendi nada”. Não só Flusser como ninguém mais não entendeu nada, pois o pensamento se estabelece na dúvida, quando esta se encerra, dando lugar a certeza, não há mais pensamento. Postura que é colocada como uma *epoché*⁵ levada ao extremo, que Bernardo nomeia como “fenomenologia à la Flusser”.

Entretanto, por mais que seu pensamento seja descrito em ambas as resenhas como aberto e pouco dogmático, ao tratar da palavra design, Flusser é bem assertivo e possui uma visão bem clara sobre o tema. Antes de colocar a forma como o termo é por ele abordado, vale ainda ressaltar como Bernardo (2014) sintetiza a visão do filósofo em relação ao progresso. Quanto a esse tema, Flusser sinaliza que é preciso superar a doxa⁶ do progresso, entendimento equivocado que se configura a partir da dúvida de Descartes. Partindo desse ceticismo – que de tudo duvida, menos da certeza de duvidar –, a tradição ocidental estabelece o método e as questões legítimas que deveriam então ser resolvidas pelo progresso e que, a partir daquele momento, vieram a determinar sua ontologia. Ressalta-se que no anseio da resolução desses problemas, o progresso levou o homem ao seu ápice irracional e homicida (com Auschwitz e Hiroshima). Essa doxa do progresso, na visão de Flusser, é

<http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/gustav-o-meu-bem.pdf>. Data de acesso: maio de 2014.

⁴ Como não entendemos se o erro no título, “entedneu” ao invés de “entendeu”, é um erro não intencional ou uma brincadeira com o próprio processo de comunicação e entendimento, preferimos mantê-lo tal como publicado.

⁵ Termo grego que significa uma suspensão do juízo, consiste em recusar a escolha, recusar uma posição na dicotomia entre verdadeiro e falso, não formar um juízo.

⁶ Doxa é um termo grego que se opõem a episteme, essa oposição ilustra a diferença entre o saber superficial e o verdadeiro saber, logicamente, coloca em perspectiva a oposição entre o verdadeiro e o falso, a verdade e o erro, assim como a possibilidade de superação dessas dicotomias.

uma ficção feita a partir do discurso científico, que como todo discurso é ficcional. Dessa forma, a superação de tal doxa ocorreria somente quando a ciência compreender sua condição de discurso e as limitações inerentes a essa fórmula narrativa.⁷

Um entendimento desse tipo pode ser aproximado, tendo em vista o modo como problematiza a questão da doxa do progresso, suas consequências e a possibilidade de superação, à tradição pós-moderna, que conforme aponta Harvey, se pauta na desconfiança em relação a todos os discursos universais e totalizantes e na rejeição das meta-narrativas, isto é, interpretações teóricas de larga escala com pretensões de universalidade.⁸ Vale ainda esclarecer que Harvey questiona se é possível falar de uma cultura, ou um momento, pós-moderno ou se essa situação é uma continuidade do modernismo. Tentando responder à essa questão, aponta que o pós-modernismo é aceito em grande parte como sendo uma espécie de reação ou afastamento em relação ao modernismo. Sendo o entendimento do próprio modernismo algo confuso, essa afirmação é duplamente confusa. Eagleton *apud*. Harvey, identifica o artefato pós-moderno como sendo travesso, auto-imunizador e esquizoide.⁹ Esse aspecto do pensamento pós-moderno parece adequar-se bem com a forma como Flusser constrói sua filosofia através de “reflexemas formados ao sabor da argumentação”¹⁰, como Bernardo bem define.

O objetivo dessa introdução é deixar claro como as opiniões sobre o autor e seu trabalho concordam que há uma problemática de se extrair um significado claro e conciso do pensamento de Flusser e como essa dificuldade também é sintomática do pensamento pós-moderno, visto que ambos podem ser entendidos como esquizoide. Além disso, a redução dos problemas atuais à problemas de linguagem, que Flusser acaba por corroborar ao postular que a linguagem é o que cria a realidade,¹¹ é outro ponto que permite incluir Flusser

⁷ BERNARDO, *op. cit.*, p. 8-7.

⁸ HARVEY, David. *Condição Pós-Moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. Edições Loyola, São Paulo, 21.a edição, (1992), 2011, p. 19.

⁹ *Ibid.*, p. 19.

¹⁰ BERNARDO, *op. cit.*, p. 8-7.

¹¹ *Ibid.*, p. 7.

no *hall* de pensadores pós-modernos. Estando essa perspectiva colocada, pode-se então melhor entender os ganhos e as limitações desse tipo de posicionamento e, em particular, dos entendimentos que Flusser possui em relação a palavra design conforme ele apresenta no ensaio, *Sobre a Palavra Design*,¹² presente na obra *O Mundo codificado*.

SOBRE A PALAVRA DESIGN

No início de seu ensaio, *Sobre a Palavra Design*, Flusser primeiramente aponta que a palavra de origem inglesa funciona, mesmo em português, tanto como substantivo quanto como verbo. Dessa constatação, passa então a tratar de ambos os usos. Sinaliza que em ambos os casos, em seu entendimento, design possui uma conotação negativa, pois na maioria das vezes é usado como meio ou como resultado de um processo enganoso, falso, superficial, cujo o fim último seria maquiagem ou ludibriar aquele que observa. O autor coloca que, “como substantivo significa, entre outras coisas, propósito, plano, intenção, meta, esquema maligno, conspiração, forma, estrutura básica.”¹³ Ao tratar do seu uso enquanto verbo, aponta que significa, dentre outras coisas, “tramar algo, simular, projetar, esquematizar, configurar, proceder de modo estratégico.”¹⁴ Percebe-se que dentre tudo aquilo que o verbo pode exprimir, foram privilegiados os termos que reforçam a associação do design à fraude e à astúcia. Fica claro que a discussão do significado da palavra design não se inicia de forma aberta, rejeita-se a *époche*, seja a cética ou a fenomenológica, em prol da construção de um determinado ponto de vista que já possui uma conclusão estabelecida *a priori*. Ademais, é possível notar que, com base no que Bernardo apresentou anteriormente¹⁵, a questão que se coloca através da discussão dos entendimentos sobre a palavra design é a discussão sobre o

¹² FLUSSER, Villém. *Sobre a Palavra Design*. In: *O Mundo Codificado*. Tradução: Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

¹³ *Ibid.*, p. 181.

¹⁴ *Ibid.*, p. 181.

¹⁵ BERNARDO, *op. cit.*, p. 7.

progresso e o papel do design naquilo que foi identificado como a doxa do progresso.

Dando continuidade ao seu pensamento, a técnica é outro termo analisado por Flusser. Originário do grego *techné*, significa arte e relaciona-se com outro termo grego, *teckton* (carpinteiro), agente social que utiliza sua técnica para dar forma a um material amorfo, no caso a madeira. No entendimento de Platão, a arte e a técnica são meios de enganação, pois traem e transfiguram as formas essenciais do mundo primigênio. Meio que como uma continuidade desse raciocínio, o termo latino para *techné* é *ars*, que significa manobra. Assim, o artista seria um mero enganador que faz uso de suas manobras para ludibriar o observador. “A palavra design ocorre em um contexto de astúcias e fraudes. O designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas”.¹⁶

Esse enquadramento específico da palavra design, o local ao qual é delimitada no ensaio, fica mais claro quando Flusser esclarece que não quer realizar uma pesquisa histórica para determinar exatamente quando a palavra passou a adquirir o sentido que possui hoje, mas sim, pensá-la semanticamente, isto é, dentre todos os significados que possui, porque em relação à cultura, é o significado aqui apresentado que se destaca. Todavia, Flusser não justifica em que medida essa percepção é realmente predominante nos discursos a respeito da palavra design. Como faz por exemplo Cipiniuk¹⁷ que parte das duas visões dominantes a respeito do design, a noção carismática e a noção funcionalista, então pensar os problemas do campo. A partir desses conceitos, pode-se perceber como os principais textos que fundamentam ambas as noções – para a noção carismática a biografia de grandes designers como Paul Rand, Dieter Rams, Gropius, etc., ao pensamento de instituições e designers com forte apelo funcionalista como Louis Sullivan, Le Corbusier; e para o funcionalista, Alphonse Chapanis e quase toda escola ergonômica – e perceber que sob vários aspectos, no campo

¹⁶ Flusser, *op. cit.*, p. 181-182.

¹⁷ CIPINIUK, Alberto. Design: o livro dos porquês - O campo do design compreendido como produção social. Rio de Janeiro: Editora da PUC-Rio, Editora Reflexão, 2014. No prelo.

do design, a doxa do progresso ainda é tida como o próprio sentido do progresso, infelizmente.

Além disso, o suposto ceticismo de Flusser se esvai no momento em que este apresenta uma frase bastante dogmática: "toda cultura é uma trapaça."¹⁸ Em sua linha de pensamento, o homem realiza um processo de auto-engano ao utilizar seu intelecto para se libertar das condições naturais, pois pretende com isso superar suas determinações enganando o meio ao redor. Ainda assim, partindo das definições etimológicas da palavra design – e de seus correlatos: máquina, técnica, *ars* e *Kunst* –, é que Flusser sintetiza sua percepção sobre a palavra design, palavra esta que parece carregar uma essência negativa, uma mácula, uma dissimulação.

No entanto, o que são as palavras se não o uso que se faz delas, sendo o uso, algo determinado pelas lógicas e pelas práticas da dinâmica social. Essa visão, conforme fora apresentada, apartada da história e descontextualizada, pode acarretar vários problemas na empreitada que o autor propõe, pois assim como verdade e mentira são circunstâncias, também vai ser circunstancial a relação com a verdade ou com a mentira, ou mesmo, a existência ou não dessas relações entre os temas estudados. Isso porque o entendimento a respeito dessas noções e a rede de significados que se estabelece entre eles depende de cada contexto e de cada momento histórico. Como pretendemos demonstrar a seguir, as verdades são sempre verdades de situação, pautadas pela localização específica do sujeito na sociedade e na dinâmica desta.

A NOÇÃO DE MENTIRA

A partir do que foi explicado, Flusser aponta que "a cultura para a qual o design poderá melhor preparar o caminho será aquela consciente de sua

¹⁸ FLUSSER, *op. cit.*, p. 185.

astúcia."¹⁹ Logo, a mácula do design é um mal irremediável, resta controlar esse sintoma para que ele não se apodere do todo. Esse mal é quase que inerente ao próprio ser humano, pois este não passa de "um design contra a natureza."²⁰ Para melhor entender a problemática de tais assertivas, mostra-se relevante inferir aquilo que Derrida propõe como logocentrismo. Este procedimento, que segundo o filósofo caracteriza a metafísica do pensamento ocidental, seria um centramento no significado, a partir do qual, o *logos* é tido como aproximação metafísica da verdade (*eidos*), e com o ente da presença (*ousia*), que por sua vez, privilegia a substância fônica, a fala, como origem da verdade. Assim, confunde-se "ser" com "presença", que analogamente resulta em um fonocentrismo, isto é, em uma oposição assimétrica entre fala e escritura, sendo a fala equivalente a presença e a escritura a ausência. Essa separação dicotômica também é polarizada valorativamente, ou seja, um dos extremos, a fala, possui um aspecto positivo – natural, vivo, inteligível, mais próximo do ser – e o outro, a escrita, é negativo – externo, artificial, morto, mais distante do ser, e, conseqüentemente, da verdade.²¹

Flusser, por sua vez, claramente rejeita a primazia do *logos*, no entanto, ao colocar o design e a cultura como mentira, acaba por reforçar de maneira inversa tal noção. Seu entendimento pode ser considerado não um logocentrismo, mas uma "logofobia", um descrédito estabelecido *a priori*. Essa posição coloca uma perspectiva dicotômica sobre o papel do design, verdade ou mentira, e dessa maneira exclui qualquer terceiro argumento ou ao mesmo a própria sustentação do pensamento a respeito do design, pois já ancorou tal noção na posição negativa, na mentira. O autor registra que, na separação da arte e da técnica, abriu-se a possibilidade de criar produtos com um design cada vez mais bonito, mas o preço pago por isso foi a renúncia da verdade e da autenticidade, um pensamento que se fosse situado historicamente, poderia ter sua coerência valorada. Porém, ao fazer uso de uma exemplificação

¹⁹ FLUSSER, *op. cit.*, p. 18x.

²⁰ FLUSSER, *op. cit.*, p. 18x.

²¹ SANTIAGO, Silvano (org). Logocentrismo (logocentrisme). In.: Glossário de Derrida. Rio de Janeiro, F. Alves, 1976. p. 56.

descontextualizada, ao explicar que uma alavanca, ao mover uma pedra, tira de ordem tudo que é verdadeiro e autêntico, esse registro acaba perdendo sua relevância. Pode-se notar que é a partir desse tipo de pensamento, apartado das práticas sociais, que os artefatos passam a ter todos os mesmos valores, e com isso, a não terem valores nenhum, porque nesse processo só nos resta perder a fé na arte e na técnica como fonte de valores.

Uma outra maneira de discorrer sobre a mentira, sem ter que recorrer a uma dimensão metafísica transcendental, é compreendê-la fundamentada nas práticas e nas relações sociais. Derrida, por exemplo, baseia seu entendimento sobre a mentira partindo do termo grego *phántasma*, que significa aparição ou espectro, mas o sentido que se quer denotar é o de algo que não pertence nem ao verdadeiro nem ao falso, tampouco trata-se de um erro ou de um engano. Dessa maneira, abre outras possibilidades de entendimento e ilustra esses potenciais novos sentidos. Por meio da análise da "História de um erro", de Nietzsche, demonstra que toda história é a fabulação de um relato. Isso porque a história é construída assumindo-se que há a possibilidade de um mundo verdadeiro, de um espaço de verdade absoluta o que não ocorre. Ainda que houvesse, a história desse mundo acabará sendo construída como uma fábula, pois o relato não é a coisa, estando fora do espaço da verdade, não pode ser tido como a verdade.²²

Derrida não se dá ao trabalho de esmiuçar as relações entre verdade, mentira e história, mas pode-se utilizar o pensamento de Lévi-Strauss *apud* Leenhardt a respeito desse termo para demonstrar que a história é um processo de fabulação, pois quem conta a história é sempre um sujeito, sendo o colonizador, por excelência, o sujeito da história, aquele que dá a história seu sentido.²³ O fato histórico é constituído por abstração, pela perspectiva do

²² DERRIDA, Jacques. História da mentira: prolegômenos, in: Estudos Avançados, tradução de Jean Briant. vol.10 no.27, maio/agosto. São Paulo: 1996. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141996000200002. Data de acesso: 07 de maio de 2014, p.5.

²³ LEENHARDT, Jacques. Programa de Conferências Reler os anos 60 E 70: entre estruturalismo e pós-estruturalismo uma reviravolta na cultura e na arte? Tema II - A cultura como uma instituição: o sujeito em questão.

dominante e do entendimento que este possui de seus atos. Por conseguinte, a história tem como base um determinado ponto de vista, que é sempre um dentre muitos, pois, por mais amplo que esse seja, um único ponto de vista não é suficiente reconstituir completamente um fenômeno. Nesse sentido, vale apontar como, em impulso de estabelecer um ponto de apoio para mover o mundo, a razão humana é dogmática e tenta tratar de objetos além do seu alcance, como Deus, a história, a verdade, etc. Com isso o saber histórico acaba levando a uma metafísica dos acontecimentos ao postular que há uma história mais legítima, ou uma mais verdadeira. Todavia, nessa condição, outras formas de relatos são igualmente possíveis e terão sua relevância e pertinência contextualmente determinadas, como por exemplo o mito, uma outra forma de se fazer um relato, que pode nos auxiliar a continuar a vida e dar sentido a nossas ações, sem que para isso seja entendido como uma verdade em si.

No caso da tradição ocidental, a fábula de uma história verdadeira se inicia com Platão, passa pelo cristianismo, seguido do imperativo kantiano e por fim, alcança o apogeu positivista. Trata-se, é claro, daquilo que Derrida entendia como metafísica ocidental, em seus distintos momentos.²⁴ Todos esses momentos históricos são categóricos em demonstrar, a partir de seu próprio ponto de vista, qual seria o mundo verdadeiro. Um a um eles foram derrubados, muitas vezes pelo momento seguinte, que ainda assim acabava por obedecer a mesma lógica metafísica do momento anterior, até aquilo que Derrida chama de meio-dia zaratustriano. Todavia, Derrida é perspicaz em assinalar que a história de um erro, não é a mesma coisa que a história da mentira, pois pode-se estar no erro, enganar a si mesmo e aos outros sem necessariamente mentir. Por mais que, para Nietzsche, o platonismo, o cristianismo, o kantismo e o positivismo quisessem nos enganar, constata-se que de fato, não é possível caracterizá-los como pensamentos mentirosos, pois

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hypvvNl2KXc>. Data de acesso: 08 de maio de 2014.

²⁴ DERRIDA, *op. cit.* (1996), 2014, p.7.

não mente aquele que acredita no que faz, mesmo sendo falso e errôneo suas crenças e seus atos.²⁵

Outro ponto a se assinalar, obedecendo ao pressuposto da diferença entre erro e mentira e da impossibilidade de um lugar metafísico da verdade, é a dificuldade de demonstrar que alguém mentiu, até mesmo quando é possível comprovar que o que se diz não é a verdade. Eis então que se deve assumir que a mentira não é uma imagem reconhecida por todos, um fato ou um estado, mas sim uma ação, um mentir. A ação de mentir quer levar o outro a crer naquilo que é dito quando se sabe que o que se diz é falso. É preciso tanto uma crença por parte de quem mente, que acredita na falsidade de sua mentira, quanto por parte de quem é enganado, que acredita que a mentira é verdade. Portanto, pode-se mentir mesmo falando a verdade, caso quem fale tenha a crença de que a verdade que é falada é na realidade uma mentira.²⁶

De forma sucinta, Derrida estabelece que "a mentira depende do dizer e do querer-dizer, não do dito"²⁷, logo, se não há a intenção de enganar, pode até haver erro, mas não há mentira. A exceção para essa lógica seria a possibilidade uma verdade exterior às práticas e à sociedade, tal como o Mundo das Ideias, Deus, os imperativos categóricos e a iluminação positiva. Porém, diante da impossibilidade de um intelecto finito confirmar que sua indução equivale, sob todos os aspectos, à verdade absoluta, seja ela qual for, somente nos restam as verdades relativas de ocasião, isto é, as verdades possíveis de serem conhecidas, aprimoradas ou refutadas, enfim, a verdade que funciona, tal como a verdade científica, ao invés de uma verdade incontestável.²⁸ Obviamente que esse entendimento acaba construindo uma história do conceito de mentira, que não é de forma alguma, a história da mentira. Derrida brinca com o jogo de sentidos de se assumir que uma mentira é uma verdade por ser uma constante, um lugar hermético e imutável e, portanto, apartado do mundo. Exemplifica isso ao relatar que, em uma

²⁵ *Ibid.*, p.9.

²⁶ *Ibid.*, p. 9.

²⁷ *Ibid.*, p. 10.

²⁸ STRATHERN, Paul. Derrida em 90 minutos. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2002.

cultura em que o conceito de mentira tivesse plena aceitação e claro entendimento a seu respeito, se a noção de mentira fosse tida como uma verdade, "a experiência social, a interpretação, a prática do mentir podem mudar, resultando em outra historicidade, em historicidade interna da mentira".²⁹ O autor pretende com isso, atentar para o fato de que todas tradições obedecem a determinadas práticas, e assim sendo possuem pontos de rupturas, com isso, a verdade sobre a noção de mentira pode ela mesma variar se variar o uso da mentira.

Concluindo essa linha de pensamento, Derrida afirma que o oposto da mentira não é a verdade, mas sim, o que chama de veridicidade, o querer-dizer a verdade. A verdade passa a ser entendida como a um enunciado em conformidade com aquilo que pensamos e acreditamos. A mentira, esclarece, não é deficiência do saber, nem do saber-fazer, pode ser má vontade na ordem da razão moral, mas não de ordem prática, pois trabalha mais com crenças que com conhecimentos, por isso o autor rejeita que a história da mentira é a história de um erro.³⁰

DESIGN E CULTURA, MENTIRA E VERDADE

Um dos motivos que justificam, ao menos em parte, a ideia de que a vida em sociedade é um erro ou uma mentira, deve-se justamente à forma como se avaliam os progressos feitos nas ciências ao longo dos últimos séculos. Essa recém adquirida disposição de espaço e tempo, tratando-se especificamente da modernidade, não conseguiu fazer o homem tão mais feliz como ele supunha que seria quando praticamente controlasse as forças naturais. Freud asseverava que o processo civilizatório, fosse qual fosse, constitui-se por uma série de ações ou operações visando um "progresso" dos grupos sociais, que partiria da relação entre as fontes de sofrimento na existência humana e o

²⁹ DERRIDA, *op. cit.*, p. 10.

³⁰ *Ibid*, p. 15, 24.

princípio do prazer. Um pensamento superficial tende a colocar a sociedade como responsável em si pelo sofrimento, pela dor e pela mentira. Nessa visão, seríamos mais felizes se abandonássemos a complexidade da vida em comunidade e retornássemos para um paraíso edênico, sem complicações, isto é, um passado quando tudo era mais simples. Possivelmente, o lugar da verdade. Esse é um entendimento equivocado, que ignora o fato que a civilização é justamente a tentativa de organização conjunta com fins de exaurir ou diminuir a força das fontes de sofrimento ao qual estamos sujeitos.³¹ Ora, quando Flusser enuncia que a função do design é enganar a natureza, como no exemplo de uma alavanca, que “engana” a lei da gravidade, e quando estende esse pensamento para dizer que o ser humano é um design contra a natureza, ignora justamente o que se apresenta como natural para a espécie humana e o próprio sentido da vida em sociedade.

Dito de outra forma, as razões das frustrações decorrente da vida em sociedade devem-se, em grande parte, pela impossibilidade de se cumprir os postulados da metafísica ocidental, que aponta sempre a um *porvir* redentor. O próprio entendimento de que há a possibilidade de uma existência plena, livre da dor e da mentira, é decorrente dessa proposta. No caso particular da modernidade, o positivismo e o iluminismo ilustram esse *porvir*, e da mesma forma o capitalismo e o comunismo. Em todas essas iniciativas há um estado de pleno bem estar que será garantido caso a cartilha que se propõe seja cumprida à risca, obviamente, muitos sacrifícios deverão ser feitos em nome desses ideais, propostas distintas, mas que obedecem a mesma lógica.

Forty ajuda a trazer essa discussão para o campo do design. Inicialmente destaca que quando no campo se falava de progresso, existe a tendência em considerar apenas seus aspectos positivos, ignorando que também existem situações indesejáveis resultantes dessa operação.³² Mais uma vez, coloca-se em pauta apenas aquilo que já foi conseguido ou alcançado,

³¹ FREUD, Sigmund. Obras Completas Volume 18: O Mal-estar na Civilização, Novas Conferências Introdutórias à Psicanálise e outros textos (1930 – 1936). Tradução: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010, 43-44.

³² FORTY, Adrian. Objetos de Desejo. Tradução: Pedro Maia Soares. Cameron Books, 1986. São Paulo: Cosac Naify, 2007, p. 20.

os triunfos narrados pelos dominantes, sem considerar seus custos. Todavia, o sucesso do capitalismo depende de sua capacidade de inovar e vender novos produtos, o design é utilizado para uma melhor aceitação desses produtos, com o intuito de fazer com que as coisas pareçam diferentes do que são: mais familiares, inovadoras, de melhor performance, mais “chique”, etc. Assim, é uma capacidade do design alterar, em maior ou menor grau, o modo como as pessoas enxergam as mercadorias.

Da mesma maneira que Flusser, Forty também concorda com dois usos para a palavra design, o primeiro enquanto substantivo e o segunda enquanto verbo.³³ No entanto, sinaliza que esses dois usos não são independentes, seja como verbo ou como substantivo, ambos os sentidos são transmitidos quando se utilizava o termo design, visto que a aparência das coisas expressam sua condição de produção. Desse modo, é evidente que o plano foi arquitetado, o desenho foi traçado e que a intenção foi explicitada ou dissimulada.

A noção de que o Design mascara as mercadorias vai em direção oposta a um dos ideais, que durante muito tempo foi hegemônico no campo do design: forma segue função. Além da argumentação de Forty, essa proposta é facilmente superada na prática, pois se forma seguisse função, os produtos tenderiam a ter uma única forma em vista de sua utilidade. Assim, após algumas tentativas, acertos e melhorias, haveria um único design de xícaras, de bules, de pratos, de carros, etc. Isso não ocorre porque os produtos possuem outros usos, tais como criar riqueza, gerar lucro e satisfazer o desejo de consumidores.³⁴

No entanto, tampouco significa que o Design seja uma mentira ou um processo de enganação nos termos em que Flusser apresenta. Inquestionavelmente há algo escondido no objeto industrial e cabe aos pesquisadores e historiadores desvelarem a aparência desses objetos demonstrando quais intenções, valores e juízos estéticos justificam a configuração formal de um objeto, mas esses aspectos não estabelecem necessariamente uma imoralidade ou mesmo uma intencionalidade

³³ FORTY, *op. cit.*, p. 12.

³⁴ FORTY, *op. cit.*, p. 21-22.

dissimulada de seus produtores, e sim as circunstâncias de produção, circulação e consumo desses objetos. Não se trataria de uma mentira do design mas talvez de um erro pois, em muitos casos, o criadores do campo acreditam que não pactuam com nenhuma mentira. Nesse sentido, da mesma maneira como a crença é inerente e necessária para que um erro seja tido como verdade, a desmistificação dos processos que produzem tais crenças é a única forma de apontar não a mentira do design – pois enquanto se acredita em tais pressupostos, não se mente – mas sim o erro que permeia as práticas do campo. Esse erro não é uma “essência” desse campo, mas em muitos casos, resultado de um distanciamento entre discurso e prática, uma crença de que a produção é capaz de determinar a circulação e o consumo. Contudo, mais uma vez, a história de um erro não é a história de uma mentira.

Identifica-se assim, de modo um pouco mais específico, a qual “mentira” estamos subordinados na modernidade e em particular o papel do design nessa organização social. Não se trata da mentira da vida em sociedade, pois conforme Freud demonstra, essa é uma organização problemática, complicada, mas da qual não podemos escapar. Segundo Mircea Eliade, as culturas são construídas a partir de referenciais que ordenam a produção, circulação e consumo dos aspectos práticos e simbólicos da vida, o conjunto dessas referências, o local onde o real é mais real, e portanto, mais verdadeiro, ele chama de “centro de mundo”.³⁵ O que temos na modernidade é a impossibilidade de se estabelecer um centro coerente e coletivamente reconhecido, pois agora, “tudo que é sólido se desmancha no ar”. Ainda assim, essa liquidez produzida pela cultura moderna não ocorre por um exaustão do sistema de produção, no que se refere à sua capacidade produtiva, nem pela exaustão dos recursos produtivos, ao menos por enquanto. O que há na crise atual são interesses particulares, escolhas deliberadas e lógicas distorcidas que levam a esse estado de incerteza. A crise do modelo produtivo atual não se

³⁵ ELIADE, Mircea. *Imagens e Símbolos: ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso*. Tradução de Sonia Cristina Tamer. Editora: Martins Fontes. São Paulo, 1991. 3.a tiragem, 2002, p. 34-36.

deve ao design apenas, ainda que, por esse ser uma ciência moderna,³⁶ relaciona-se em determinado grau com a problemática epistemológica do conhecimento na modernidade. Com isso, a perda de valores pela qual passa o design é algo maior que ele próprio e não é decorrente do fato de que, enquanto técnica, seja sempre e necessariamente um processo de embuste.

Importante notar que, quando sucede uma crise na sociedade, tal como está acontecendo atualmente, abre-se uma brecha para que novas fórmulas narrativas sejam ouvidas em razão da impossibilidade do modelo dominante permanecer como se apresenta. De certa forma, advém uma competição para uma reavaliação das diferentes visões de mundo, isto é, qual a explicação é mais legítima e relevante para explicar a crise e que melhor apresenta uma proposta de como superá-la, e assim garantir que ela não mais se repita. Logicamente, o modelo dominante pode se reinventar através de um retorno radical as suas premissas básicas, colocando a crise como contingência e aprimorando seus mecanismos de controle, para assim, manter sua continuidade. Em um momento de crise, essa é a solução mais comum.³⁷

Com essa desculpa, o erros do sistema não ocorrem em razão de sua estrutura principal, mas em razão de desvios secundários e contingentes. O risco, ao se tomar essa decisão logo de imediato, sem uma reflexão mais aprofundada sobre a razão e as relações estruturais que levaram a crise do sistema em questão, é que ao invés de aproveitar esse momento crítico como uma oportunidade para a avaliação das motivações, limitações, expectativas e resultados concretos do sistema, enfim, tentar identificar o erro; toma-se em seu lugar uma operação que aparta ainda mais as ideias e os juízos das práticas concretas e de suas consequências. O que acaba reforçando, ou sendo

³⁶ Um dos pontos problemáticos do uso do termo design segundo a maneira como Flusser desenvolve seu pensamento esbarra nessa singularidade. A complicação aqui se deve pelo fato de que o autor não difere entre o design enquanto capacidade inventiva humana, que é o do exemplo da alavanca que “engana” a gravidade, e o design enquanto profissão restrita a modernidade, que ele aponta como elemento intermediário entre a técnica e a arte.

³⁷ ZIZEK, Slavoj. Primeiro como tragédia, depois como farsa. Tradução: Maria Beatriz de Medina. São Paulo: Boitempo, 2011, p 27-28.

condescendente, com os aspectos do sistema que geraram a crise e ocasionando posteriormente, uma crise ainda maior.³⁸

No caso do sistema capitalista, cuja a relação com o design é clara, a normalização da crise é uma solução comum para aqueles que preferem tomar uma decisão imediata e não avaliar estruturalmente esse sistema. Uma das “soluções” que emergem dessa operação é a da “destruição criativa”, a substituição incessante do velho pelo novo.³⁹ Nesse sentido, Flusser é feliz ao afirmar que hoje em dia há um engenhoso processo de embuste no uso que se faz do design, porém, não há em sua argumentação, um pensamento mais aprofundado, que poderia demonstrar que uma das situações em que o design pode ser uma prática de enganação é justamente quando é utilizado como uma ferramenta para a “destruição criativa” operada pelo capitalismo, o que acaba assim relativizando seu próprio enunciado.

Para evitar cair em uma normalização da crise, Zizek⁴⁰ defende um processo revolucionário. Após uma avaliação da situação atual e do erro da proposição anterior, deve-se verificar se não é melhor uma volta ao ponto de partida, em um movimento repetitivo, começar do princípio. Com isso evita-se a continuidade através de soluções paliativas para um modelo que já se encontra exaurido. Em uma situação extrema, como a de uma crise, deve-se canalizar o desejo de liberdade para a superação dos antagonismos vigentes.

Assim, da mesma maneira em que pode ser uma ferramenta para a “destruição criativa”, o design também pode auxiliar na resolução dos problemas através de seu saber e relevância enquanto prática social. Porém, se adotarmos a perspectiva de Flusser, no fundo, não há razão para isso, afinal, por que trocar uma mentira por outra mentira? Se a verdade está na natureza, na pedra que cai e esmaga tudo que encontra em seu caminho, então por que não deixar a natureza seguir seu curso e aceitar a tragédia da finitude humana?

³⁸ ZIZEK, *op. cit.*, p. 29

³⁹ *Ibid.*, p. 31.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 82

CONCLUSÃO: MEU BEM, VOCÊ NÃO ENTENDEU NADA!

O ponto de partida desse artigo foi a reflexão de Flusser sobre a palavra Design. Em seu ensaio, o filósofo lista os usos e significados historicamente associados à palavra, delineado a origem etimológica do termo e de outros correlatos que o autor utilizou para pensar sobre a palavra design, e, por fim, tentar identificar os problemas específicos em relação ao uso do termo e seu papel na sociedade moderna. Ainda que Flusser não estivesse contando uma mentira, ao ser confrontado com os textos e as referências aqui apresentados fica evidente os limites de sua proposição.

Nesse sentido, é importante reconhecer, como bem aponta Flusser, as limitações da organização da vida em sociedade assim como a impossibilidade de se cumprir plenamente a meta individual e coletiva que assumimos ao escolher viver em grupo. Porém, isso não significa que a vida, as relações que estabelecemos com os outros indivíduos, o trabalho e a produção resultante dessa atividade sejam todos uma mentira. Essa é uma perspectiva amarga, um escapismo já que nessa posição, é possível se livrar de qualquer responsabilidade pois tudo não passa de uma grande mentira, logo, nada adianta lutar pela resolução das desigualdades.

No final de seu artigo, Flusser afirma que “apesar de todas as estratégias técnicas e artísticas (apesar da arquitetura do hospital e do leito de morte), o fato é que morremos, como todos os mamíferos”.⁴¹ Há nessa sentença uma confusão de significados. As estratégias artísticas e as técnicas desenvolvidas na prática social não se propõem a serem apenas formas de superar a morte, sob vários matizes são estratégias para dar continuidade a vida enquanto vivemos, ou seja, melhorar a vida até seu fim inevitável, que é a morte. O que nos resta fazer como consequência dessa constatação, é identificar os problemas mais relevantes para que aí coloquemos nossos esforços.

⁴¹ Flusser, *op. cit.*, 2008, p. 186

Pode-se ainda, poeticamente, assumir que é possível sim superar a morte através da arte, do design e da ciência. Por meio do legado dessas práticas deixamos traços que permanecem para além de nós mesmos, auxiliando a posteridade a carregar o fardo da sua existência. Por isso a arte, o design e a ciência não devem ser vistos como mentiras, devem ser percebidos em sua dimensão ética, ou seja, como uma deliberação sobre o tipo de vida que achamos que vale à pena viver, para nós e para o outros. Nessa perspectiva fica ainda mais absurda a noção de “destruição criativa”, o descaso com o meio, o egoísmo da propriedade intelectual privada e o *apartheid* social que nós mesmos construímos.

Os autores utilizados para a esmiuçar e aprofundar a proposição de Flusser são alguns daqueles que preferem analisar o problema de perto. Alcançam graus diferentes de sucesso e percorrem caminhos diferentes, ora dando continuidade a um pensamento já lançado, ora demonstrando os erros e equívocos de seus predecessores. Independentemente de alcançarem os objetivos traçados, além dos inquestionáveis resultados de cada um, há de se ressaltar a relevância dessa postura, pois pouco adianta contemplar o mundo para lamentar sua miséria se em nenhum momento não partirmos para a ação, se não utilizarmos essa contemplação como motivação para operamos uma mudança verdadeiramente revolucionária na direção daquilo que acreditamos.

BIBLIOGRAFIA

BERNARDO, Gustavo. **“Meu bem, você não entendeu nada”: a generosidade cética de Vilém Flusser.** Disponível em: www.flusserstudies.net/files/media/attachments/gustavo-meu-bem.pdf. Data de acesso: maio de 2014.

CIPINIUK, Alberto. **Design: o livro dos porquês - O campo do design compreendido como produção social.** Rio de Janeiro: Editora da PUC-Rio, Editora Reflexão, 2014.

DERRIDA, Jacques. História da mentira: prolegômenos, in: **Estudos Avançados**, tradução de Jean Briant. vol.10 no.27, maio/agosto. São Paulo: 1996. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103401419960002000002. Data de acesso: 07 de maio de 2014.

ELIADE, Mircea. **Imagens e Símbolos: ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso.** Tradução de Sonia Cristina Tamer. Editora: Martins Fontes. São Paulo, 1991. 3.a tiragem, 2002.

FLUSSER, Villem. Sobre a palavra Design. In: **O Mundo Codificado.** Tradução: Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

FORTY, Adrian. **Objetos de Desejo.** Tradução: Pedro Maia Soares. Cameron Books, 1986. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FREUD, Sigmund. Obras Completas Volume 18: **O Mal-estar na Civilização, Novas Conferências Introdutórias à Psicanálise e outros textos (1930 - 1936).** Tradução: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural.** Edições Loyola, São Paulo, 21.a edição, (1992), 2011.

STRATHERN, Paul. **Derrida em 90 minutos.** Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2002.

SANTIAGO, Silvano (org). **Glossário de Derrida.** Rio de Janeiro, F. Alves, 1976.

SILVEIRA, Fabrício. **Flusser codificado**. In: Revista Fronteiras – estudos midiáticos. IX(2): 135-138, mai/ago 2007. Disponível em: revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/5850/3034. Data de acesso: maio de 2014.

ZIZEK, Slavoj. **Primeiro como tragédia, depois como farsa**. Tradução: Maria Beatriz de Medina. São Paulo: Boitempo, 2011.