

O DESIGN COMO PROBLEMA E SOLUÇÃO:  
uma reflexão sob a ótica do pensamento de Félix  
Guattari e Vilém Flusser

Carolina Azevedo  
Claudio Gil  
Jorge Lucio de Campos



2014

## Índice

Introdução	2
1 Projeto, trabalho e informação	2
2 A obsolescência simbólica	4
3 A dimensão imaterial do design	5
Considerações finais	7
Referências bibliográficas	8

## Introdução

**O** NOSSO objetivo neste artigo é refletir um pouco mais sobre a atuação do designer, sem dúvida, um dos principais responsáveis pela imensa produção de artefatos que influenciam, diretamente, a relação do homem com a natureza, o seu semelhante e ele mesmo.

Para tanto, recorreremos ao pensamento de Félix Guattari (1930-92) que, em seu *Les trois écologies* (“As três ecologias”), de 1989, procurou nos alertar sobre a degradação crescente do planeta provocada pelo desequilíbrio resultante de nossas atuais condições de vida. Segundo o psicanalista e filósofo francês, somente através de uma rearticulação ético-política – por ele chamada de *ecosophie* (“ecosofia”) – entre as três ecologias<sup>1</sup> aludidas no título daquele livro é que poderemos encontrar maneiras conscientes de ser e agir no mundo que venham a esclarecer, convenientemente, a partir do contexto complexo em que ora vivemos, as suas grandes questões. Em função disso, urge – a partir dos problemas relacionados com a nossa organização social e com os novos entornos que poderão, a partir daí, ser construídos – buscar respostas minimamente razoáveis para elas.

<sup>1</sup>O meio ambiente, as relações sociais e a subjetividade humana.

Isso posto, é possível afirmar que, diante desse quadro, o designer deverá buscar respostas tão dinâmicas quanto as próprias mudanças em curso. Uma vez que caberá a ele atuar no sentido de encontrar soluções para os problemas e propostas apresentados, precisará estar consciente dessas mudanças para poder gerar informações, conhecimentos e soluções adequados às diferentes necessidades sociais, econômicas e culturais, cada vez mais mutáveis nos dias de hoje.

Uma coisa é certa: a projeção não pode mais obedecer apenas aos preceitos e regras formulados na época do surgimento das primeiras revoluções industriais ou mesmo dos modelos de ensino do design estabelecidos nas escolas que serviram um dia de inspiração para o desenvolvimento das políticas de produção industrial do período modernista. Vivemos hoje o chamado período pós-industrial, a era da revolução informática e digital que não cessa de se reinventar, com uma velocidade cada vez maior, produzindo, por sua vez, uma quantidade assustadora “lixo” de toda espécie que é, em todos os sentidos, também gerado pelas “soluções” projetadas. Nesse momento, o designer se depara com um número de desafios sem precedentes na história da humanidade, sendo, talvez, o maior deles o da própria obsolescência das soluções por ele oferecidas.

## 1 Projeto, trabalho e informação

A existência de atividades humanas associadas à projeção antecedeu em muito o surgimento de um de seus profissionais mais especializados, o designer. Podemos percebê-la já nas primeiras ferramentas produzidas para suprir necessidades específicas da espécie humana. Uma dessas atividades foi re-

tratada na clássica cena de abertura do filme *2001: A space odyssey* (“2001, uma odisseia no espaço”), dirigido em 1968 por Stanley Kubrick, na qual um primata transforma, de improviso, um osso em ferramenta.

A substituição, por parte do *homo faber*, da mão pela ferramenta encarnou a primeira das grandes revoluções ocorridas, aos olhos do filósofo tcheco (naturalizado brasileiro) Vilém Flusser (1920-91),<sup>2</sup> dentro da história da humanidade.<sup>3</sup> Estas marcaram a passagem dos quatro momentos – o das mãos, o das ferramentas, o das máquinas e o dos aparelhos eletrônicos – que culminaram com um afastamento do homem em relação à natureza e, mais à frente, à própria cultura. Flusser acredita, porém, que as fábricas no futuro atuarão como escolas, uma vez que “quanto mais complexas se tornam as ferramentas, mais abstratas são as suas funções” (Flusser, 2007, p. 41).

No momento em que utilizava apenas as mãos, as informações herdadas pelo homem eram mais do que suficientes para que ele exercesse o seu trabalho. Ao trocá-las por ferramentas, o saber de manejo passou a ser, empiricamente, transmitido. No momento das máquinas passou a ser necessário um conhecimento diferenciado entre aquele que as opera, aquele que as conserta e aquele que as constrói. Já na etapa dos aparelhos eletrônicos – graças à sua capacidade de simular o corpo humano – se fez necessário o recurso

<sup>2</sup>“Fabricar significa se apoderar de algo dado na natureza, convertê-lo em algo manufaturado, dar-lhe uma aplicabilidade e utilizá-lo” (Flusser, 2007, p. 36).

<sup>3</sup>Considerando-a, por sua vez, como uma história da fabricação, é possível dizer que as mãos, as ferramentas, as máquinas e os aparelhos eletrônicos foram responsáveis, nos diversos períodos históricos, por decisivos movimentos de transformação.

neurofisiológico para os processos cognitivos mais abstratos e a disciplinas específicas.

Por isso Flusser compara as fábricas do futuro a escolas, uma vez que estas “deverão ser locais em que os homens aprendam como funcionam os aparelhos eletrônicos, de forma que esses possam promover, depois, em lugar dos homens, a transformação da natureza em cultura” (Flusser, 2007, p. 42). Nessa visão otimista, ele acredita que as fábricas do futuro serão o lugar onde os homens poderão exercer melhor as suas potencialidades criativas e, finalmente, compreender que fabricar significa o mesmo que aprender.

A origem do design está relacionada, diretamente, à consolidação de um mercado consumidor e ao marco da revolução industrial, portanto, ao momento de transição da ferramenta para a máquina, quando o homem começa a se afastar, efetivamente, do estado de natureza. Desde então, a atividade projetiva passou a ser vista como uma ferramenta de competitividade industrial, sobretudo, para agregar, em prol do mercado, valor de troca aos produtos em geral.

Por sua vez, o trabalho do designer consiste em se apropriar da natureza e transformá-la em coisas “úteis” à vida humana, intervindo no processo de transformação do ambiente. De acordo com Flusser, projetar significa *informar*, ou seja, dar forma a algo.<sup>4</sup> Nesse sentido, o design seria um processo de informação, uma vez que visaria “dar forma” à matéria de acordo com

<sup>4</sup>Se levarmos em conta que, em grego, a palavra *téchne* significa, entre outras coisas, “arte”, o resultado do trabalho do designer/artista, que imprime uma forma em uma matéria, ao modificar as relações entre o usuário e o entorno, atribuiria, sem dúvida, um significado novo ao mundo.

uma determinada intenção, sendo essa a base de toda cultura: tentar enganar a natureza, por meio da maquinação ou do recurso tecnológico.

## 2 A obsolescência simbólica

No vídeo *The story of stuff* (“A história das coisas”), disponibilizado na internet em 2007, a ambientalista estadunidense Annie Leonard (n. 1964) nos mostra de onde vêm todas as coisas com que, cotidianamente, lidamos e para onde elas vão quando delas nos desfazemos, ou seja, desde a destruição da natureza, para a retirada de matéria-prima, até o seu descarte final que gera um acúmulo crescente de lixo. Assim, a história humana é como “um círculo que gira da natureza à cultura, da cultura ao lixo, do lixo à natureza, e assim por diante” (Flusser, 2007, p. 61), trazendo consequências avassaladoras para o planeta e para nós mesmos.

Segundo Guattari, a partir do momento em que se estabelece uma laminação dos sistemas particulares de valor, surge uma equalização de bens de diferentes tipologias. O Estado perde a sua característica democrática de mediador da população e de seus sistemas particulares e passa a atuar como um dos agentes dos interesses do capital global das grandes corporações. É possível observar, claramente e cada vez mais, em nosso tempo, a influência desse capital sobre as políticas públicas dos governos e suas administrações. Os meios de comunicação de massa não cansam de divulgar ações governamentais que vão desde isenções de determinados impostos a facilidades de crédito, assim como de propagar mensagens institucionais que, incentivando o consumo generalizado, defendem a nossa inserção num universo de

aquisições materiais até, poucos anos atrás, impensáveis pelas classes menos favorecidas. O acesso aos produtos, aos serviços e aos “sonhos” funciona como uma propaganda oficial da ascensão social de toda uma nação.

A iniciativa visaria, prioritariamente, impulsionar a indústria, mas, na verdade, não passa de uma forma de mascarar o escopo perverso do incentivo ao consumo desenfreado e sem consciência programado pela própria indústria. Para garanti-lo e, com ele, a lucratividade empresarial, o sistema desenvolveu duas estratégias basilares: a da *obsolescência planejada* e a da *obsolescência perceptiva*.

Na estratégia da *obsolescência planejada*, os objetos são projetados para serem logo descartados, ou seja, já com as datas de “morte” pré-definidas. A redução do ciclo de vida útil do artefato aumenta o ritmo de consumo, fazendo com que as fábricas não parem de funcionar.

Como, até então, as coisas não estragavam numa velocidade que permitisse manter o consumo em alta, foi também lançada a estratégia da *obsolescência perceptiva* que investe na alteração de sua aparência, gerando uma sensação de necessidade. No campo do design, esse artifício ficou conhecido como styling e trouxe consigo também a ideia de uma *obsolescência estilística* que visava estimular o consumidor a comprar novos artigos para substituir outros similares a eles, porém ainda em funcionamento. E isso deu e ainda dá certo porque somos uma sociedade antes de consumidores que de cidadãos em que *ter* e *parecer* são ações e condições bem mais valorizadas que a de *ser*.

Esse modelo de produção vigente trouxe consigo algumas consequências muito pre-

ocupantes. Uma delas é o *modus vivendi* contraditório e esquizofrênico em que, socialmente, ora vivemos que, por sua vez, reflete esse sistema de produção que privilegia o curto ciclo de vida dos produtos. Outra, num plano bem mais amplo e profundo, é o esvaziamento (mesmo rompimento) das relações entre mim e mim mesmo, entre mim e o meu semelhante e entre mim e o mundo em que me insiro.

Para Guattari, o importante agora é repensarmos (ou pensarmos em novos termos) a nossa maneira de ser e viver nesse mundo tão complexo e complicado. Para tanto, ele nos chama a atenção para o fato de que “em função do contínuo desenvolvimento do trabalho maquínico redobrado pela revolução informática, as forças produtivas vão tornar disponíveis uma quantidade cada vez maior do tempo de atividade humana potencial” (Guattari, 1990, p. 8) aumentando ainda mais o nível de desemprego, marginalidade e angústia.

Diferentemente de Marx, que acreditou que a chegada da maquinaria proporcionaria mais tempo livre ao trabalhador quando, na realidade, o que houve foi uma intensificação da exploração de seu trabalho, Guattari nos alerta para as consequências desse modelo de sociedade que, como acabamos de assinalar, ocasiona uma crise importante nas relações eu-eu, eu-outro e eu-mundo.

O modo contínuo e acelerado da produção industrial nos dias de hoje é fruto da evolução tecnológica e de um crescimento demográfico igualmente acelerado. A indústria contemporânea, apoiada pela revolução informático-digital, faz com que se exija menos horas de trabalho humano, o que, em princípio, permitiria ao indivíduo dispor de um tempo maior para as suas atividades po-

tenciais. Diante dessa nova ordem, as ações, que deveriam proporcionar uma melhora na vida dos indivíduos e da sociedade, exercem um efeito inverso, levando a um empobrecimento generalizado do modo de vida e da sensibilidade das pessoas.

Ao invés de uma relação harmoniosa entre o ser humano e a natureza, o trabalho maquínico e a revolução informática trazem aos tempos atuais inquietações e neuroses causadas, sobretudo, pelo desemprego. Os meios de comunicação atuam, por sua vez, como uma ferramenta que confere às novas gerações uma pseudoidentidade cultural e uma inserção em territórios existenciais que geram a sensação incômoda de um não-pertencimento simbólico. Cada vez mais, o individualismo é destacado, midiaticamente, como um modelo a ser cultivado, produzindo um efeito devastador naqueles que não conseguem se inserir nos parâmetros por ele ditados.

### 3 A dimensão imaterial do design

Como dissemos, o ciclo de produção das coisas acaba provocando um maior distanciamento do homem em relação ao mundo e aos seus semelhantes. O designer se posiciona no centro desse ciclo quando, para resolver um problema, projeta um artefato que acaba por se tornar um novo problema. E assim por diante. Apoiando-se na ideia de “objeto” – palavra oriunda do latim *objectus* que significa (assim como o grego *próblema*) “obstáculo” – como um “problema”, Flusser, ao afirmar que os objetos são obstáculos necessários para solucionar problemas, nos alerta que o ato de *in-formar* está, direta-

mente, relacionado com um processo de distanciamento frente ao mundo.

A aparência dos objetos reflete o seu significado fazendo com que, toda vez que nos deparamos com um artefato, atribuamos determinados valores e juízos associados à nossa história, uma vez que o mecanismo prioritário de identificação do sentido é a memória. “Sendo as aparências dos objetos carregadas de significados, isso quer dizer que todo artefato material é também comunicação, informação, signo” (Cardoso, 2012, p. 111). Desta forma, estando carregado de informação, o artefato material atinge a dimensão do imaterial.

O capitalismo pós-industrial (...) tende, cada vez mais, a descentrar seus focos de poder das estruturas de produção de bens e de serviços para as estruturas produtoras de signos, de sintaxe e de subjetividade, por intermédio, especialmente, do controle que exerce sobre a mídia, a publicidade, as sondagens, etc. (Guattari, 1990, p. 31).

Dentro desse cenário, o designer assume um papel estratégico, graças à sua condição de principal responsável por atribuir determinada aparência ao artefato, ou seja, por ser ele quem, fundamentalmente, o imbui de um significado, associando-o a um estilo, a uma identidade e a um status. De acordo com Rafael Cardoso (Cardoso, 2012), o processo de significação dos artefatos é definido, ao longo de seu ciclo de vida, por quatro fatores: a materialidade, o ambiente, os usuários e o tempo. Mesmo que os objetos se esvaziem de significado e de sentido, eles

não morrem, transformando-se em lixo e resíduo.

Em seu prefácio ao livro *O mundo codificado*, Cardoso nos alerta que

a partir de palavras, imagens e artefatos, a sociedade humana criou um mundo de enorme complexidade, mas cuja lógica profunda permanece oculta para maioria imensa de seus habitantes (...). (sendo) o resultado final de toda nossa manipulação um imenso acúmulo de lixo (Flusser, 2012, p. 14).

A evolução da fabricação industrial comprovou que “quanto mais se desenvolvem a tecnologia, o mercado e o design, maior é a diversidade de formas oferecidas” (Cardoso, 2012, p. 106) o que provoca uma exacerbação da produção de bens materiais e imateriais, e, muitas vezes, uma criação excessiva de produtos inúteis e uma conseqüente produção de lixo. Como Flusser já constatou, esse lixo retorna para a natureza em um círculo vicioso (natureza – cultura – lixo – natureza) no qual a natureza não pode jamais ser separada da cultura.

Guattari constata que, apesar de todos os avanços técnico-científicos, não percebemos nenhum progresso no âmbito social e alerta que

não haverá verdadeira resposta à crise ecológica a não ser em escala planetária e com a condição de que se opere uma autêntica revolução política, social e cultural que reoriente os objetivos da produção de bens materiais e imateriais (Guattari, 1990, p. 9)

## Considerações finais

O dilema da relação entre design e mercado não é um conflito apenas do século XXI. No início dos anos 1970, o designer austríaco Victor Papanek (1923-98) já chamou a atenção, em seu livro *Design for the real world: human ecology and social change* (“Design para o mundo real: ecologia humana e mudança social”), publicado em 1971, para a responsabilidade do trabalho do designer com a criação de produtos inúteis voltados, exclusivamente, para o mercado comercial.<sup>5</sup>

El diseño industrial es corruptible, por causa de su intencionalidad congénita hacia una sociedade *af-fluent*, em la que el bienestar es monopolizado como un privilegio o administrado como una providencia. En una palabra, no está suficientemente politizado (Papanek apud Maldonado, 1977, p. 4).

Entretanto, uma possível reviravolta deste quadro também se encontra nos campos da comunicação e do design. Flusser igualmente chamou a atenção para a responsabilidade do designer em não projetar artefatos que se tornem obstáculos para o homem. “A questão da responsabilidade e da liberdade (inerente ao ato de criar) surge não apenas quando se projetam os objetos, mas também quando eles são jogados fora” (Flusser, 2007, p. 198). Segundo ele, devemos ficar muito atentos para o caráter efêmero das coisas. Projetamos objetos para solucionar problemas, mas como pensamos apenas no seu

<sup>5</sup>Na ocasião, Papanek chegou a declarar que, sob tal ótica, “existem profissões mais prejudiciais que design industrial, mas bem poucas”.

valor de uso, eles acabam se transformando, mais à frente, também em problemas.

Para tanto é necessário que se desenvolva uma ética específica para o campo do design.

Essa lacuna de responsabilidade moral, resultante da lógica do processo de produção, criará, inevitavelmente, engenhos de moral condenável, caso não se consiga chegar a um acordo sobre uma espécie de código ético para o design (Flusser, 2007, p. 202).

Outro fator importante é conhecer o ciclo de vida dos artefatos. Em geral, o designer o concebe a partir do momento da sua fabricação até a ocorrência de seu descarte, centrado no seu período de uso. Um artefato se transforma em lixo quando perde o seu significado e a sua informação. Se nos empenharmos em ampliar o sentido das coisas, poderemos reduzir a produção de lixo. Para Cardoso, “ao adquirirem novos usos, para além do primeiro descarte, os artefatos ganham uma sobrevida às vezes muito maior do que a “vida útil” que lhes fora destinada por seus fabricantes” (Cardoso, 2012, p. 159).

Nesse sentido, o ensino do design assumiria um papel importante na difusão de uma concepção antes cíclica que linear do tempo de vida do artefato, como normalmente ocorre. Desta forma, fazer do descarte uma nova concepção é um grande desafio para os designers, uma vez que a nossa cultura está voltada para a produção do novo. Mais uma vez, se faz necessário o amadurecimento de uma ética específica para o campo do design.

Por ser um modelo de produção que foi criado pelo homem e que nem sempre foi

desta forma, acreditamos na possibilidade de mudança e no papel da educação como ferramentas fundamentais para a efetivação desse processo, sendo que, segundo Guattari,

um ponto programático primordial da ecologia social seria o de fazer transitar essas sociedades capitalísticas da era da mídia em direção a uma era *pós-mídia*, assim entendida como uma reapropriação da mídia por uma multidão de grupos-sujeito, capazes de geri-la numa via de ressingularização. (Guattari, 1990, p. 47).

Urge, portanto, lutar em favor da diferença nas relações consigo, com o outro e com o entorno, e cultivá-las como algo possível e positivo, assim como encontrar uma significância concreta para elas, além de dar suporte a novos interfaceamentos entre o indivíduo e a coletividade, lançando mão da maior criatividade possível em toda e qualquer ação tomada.

Será a partir de ações micropolíticas renovadas que poderemos lançar as bases de uma macropolítica que, com efeito, venha atender às demandas do contexto atual, sem que nos tornemos meros reféns das necessidades econômicas que nós mesmos criamos com o advento e a radicalização da lógica capitalista, pois isso significaria permanecermos engessados pelas práticas culturais vigentes e com os desejos pautados, simplesmente, pelo que indicam e tencionam os agentes da mídia. A complexidade do momento requer antes uma sensibilidade e uma responsabilidade mais agudas com e pelo outro e a natureza, sendo, sem dúvida, auspicioso pensar numa estratégia de reinvenção do jogo so-

cial que venha incentivar os indivíduos a, novamente, aspirarem a pertencer a e fazerem acontecer algo maior.

## Referências bibliográficas

- Bonsiepe, G. (2005). “Algumas virtudes do design”, in: Lima, G.C. (org.) *Design: Objetivos e perspectivas*. Rio de Janeiro: PPDESDI UERJ.
- Cardoso, R. (2012). *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify.
- Collingwood, R.G. (1986). *Ciência e filosofia*. Lisboa: Presença.
- Flusser, V. (2007). *O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify.
- \_\_\_\_\_. (2008). *O universo das imagens técnicas: Elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Uma filosofia do design: A forma das coisas*. Lisboa: Relógio d’Água.
- Guattari, F. (1992). *Caosmose: um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- \_\_\_\_\_. (1990). *As três ecologias*. São Paulo: Papyrus.
- Kazazian, T. (2005). *Haverá a idade das coisas leves. Design e desenvolvimento sustentável*. São Paulo: SENAC.
- Leonard, A. (2011). *A história das coisas: Da natureza ao lixo, o que acontece com tudo que consumimos*. Rio de Janeiro: Zahar.

- Lipovetsky, G. (2004). *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla.
- Maldonado, T. (1977). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Mano, E.; Pacheco, B.; Elen B.V. & Bonelli, C.M.C. (2005). *Meio ambiente, poluição e reciclagem*. São Paulo: Edgard Blücher.
- Manzini, E. (2005). “A cosmopolitan localism: Prospects for a sustainable local development and the possible role of design”, in: *Dis-Indaco*, Politecnico di Milano.
- \_\_\_\_\_ (2008). “Design para a inovação social e sustentabilidade”, in: *CADERNOS DO GRUPO DE ALTOS ESTUDOS*, Programa de Engenharia de Produção da Coppe/UFRJ, Rio de Janeiro, vol. I.
- \_\_\_\_\_ (2002). *O desenvolvimento de produtos sustentáveis*. São Paulo: EDUSP.
- Margolin, V. (s/d). “Global equilibrium aos global expansion: Design and the world situation”, in: *Design issues*, vol. 12, nº 2.
- McDonough, W. & Braungart, M. (2002). *Cradle to cradle, remaking the way we make things*. New York: North Point Press.
- Meroni, A. (org.) (2007). *Creative communities*. Milano: Polidesign.
- Packard, V. (1965). *Estratégia do desperdício*. São Paulo: IBRASA.
- Papanek, V. (1974). *Design for the real world: Human ecology and social change*. Londres: Paladin.
- Schumacher, E.F. (1997). *O negócio é ser pequeno (Small is beautiful)*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

### Sobre os autores:

**Carolina Azevedo** – Aluna do Programa de Pós-Graduação em Design (Mestrado) da ESDI/UERJ.

**Claudio Gil** – Aluno do Programa de Pós-Graduação em Design (Mestrado) da ESDI/UERJ.

**Jorge Lucio de Campos** – Doutor e Pós-Doutor em Comunicação e Cultura (História dos Sistemas de Pensamento) pela ECO/UFRJ. Graduado e Mestre em Filosofia (Estética) pelo IFCS/UFRJ. Professor do Programa de Pós-graduação (Mestrado e Doutorado) em Design da ESDI/UERJ.