
INTRODUÇÃO

Traçar a relação entre design e seu contexto é um desafio permanente. Desde a década de 1980, Forty (1986/2007) denunciava a recorrente compreensão ornamental do “contexto social” para explicar a sequência de estilos e escolhas artísticas apartados de suas demandas materiais. Em resposta a isso, ele defendeu que “qualquer explicação da mudança [de estilo] deve apoiar-se em uma compreensão de como o design afeta os processos das economias modernas e é afetado por eles” (p. 14). Por outro lado, mesmo com tal ênfase materialista, ele não subestimava a importância das ideias; no seu modo de entender, era evidente que o design desempenha um papel fundamental na construção de mitos que servem para acomodar “as contradições perturbadoras

que surgem entre as crenças das pessoas e suas experiências cotidianas” (p. 15). Como exemplo, em uma de suas análises, ele demonstra que a experiência tediosa do trabalho no escritório moderno é acomodada porque esse espaço é construído como amigável e divertido, em oposição ao espaço da fábrica (Figura 1).



Ao contemplar rigorosamente essas duas dimensões, Forty (2007) conjuga as superfícies dos objetos com a profundidade dos contextos históricos e econômicos em que aparecem, apresentando uma síntese intrincada da atividade do design. Como Shusterman (2002) aponta, resolver o paradoxo entre superfície e profundidade na estética não é trivial. Embora esteja dedicada às questões sensoriais de seu objeto, uma rigorosa análise estética deve aprofundar a discussão sobre as aparências, já que até as experiências mais imediatas são condicionadas por hábitos, categorias e disposições que dependem de mediações culturais e repertório social (*ibid.*). Ou seja, “superfície e profundidade são complementares essencialmente conectados. Funcionalmente recíprocas, elas completam a unidade da estética” (*ibid.*, p. 3).

Figura 1 Escritório da empresa Google, na cidade de Dublin, na Irlanda. Fonte: <https://www.businessinsider.com/google-offices-worldwide-photos-2017-7#the-colorful-dublin-offices-have-plenty-of-space-for-employees-to-relax-and-work-4>. Acesso em: 10 maio 2022.

Em meio à consolidação do neoliberalismo global, a compreensão que o campo do design tem de seu papel na conciliação das contradições ainda aparece excepcionalmente. Podemos citar algumas perspectivas exemplares: de uma perspectiva marxista, Matias (2014) relaciona o design, as formulações de seus principais autores e o desenvolvimento das necessidades de produção capitalista. Além disso, Lorusso (2018; 2019) e Ansari (2019) discutem algumas expressões do design globalizado do século XXI e suas consequências: respectivamente, o surgimento do *emprecariado*⁰¹ e a suposta universalidade dos *toolkits* e métodos. Já Monteiro (2019) aceita a divisão do trabalho digital contemporâneo, mas tenta propor maneiras para que o profissional possa mitigar esses danos por meio de um “código de ética”. Ainda que sejam poucos, esses estudos estabelecem alguns direcionamentos claros para analisar o design criticamente. Entretanto, mesmo essas abordagens tendem a menosprezar as considerações estéticas e a elaboração teórica sobre elas.

A única exceção que podemos apontar é o trabalho de Moura (2018), que inicia sua análise na forma, realiza um trajeto pela produção, valores culturais e prática profissional para retornar à compreensão da forma de maneira mais complexa. De acordo com isso, ele submete a própria identidade profissional do design à análise e conclui que “não se pensa a identidade política do próprio design [...] o design não pensa a própria identidade” (MOURA, 2018, p. 10). Um indício disso é que ocorrências inconvenientes são consideradas anomalias e sequer são incluídas na história do design: por exemplo, a participação das práticas de design no nazismo alemão raramente são postas nas narrativas históricas sob o risco de causar um curto-circuito e, por isso, “conclui-se que não podem ser design, mesmo que praticadas com o estilo, os métodos e por vezes mesmo pelos praticantes ilustres do design” (*ibid.*, p. 28). Nesse sentido, os valores modernos de universalismo e neutralidade aparecem como uma maneira de negar o imbricamento

.....
01 Lorusso (2018) sugere o neologismo *entreprefariat* para sintetizar a amálgama entre a figura do empreendedor e o precarizado que predomina no mercado de trabalho do neoliberalismo. *Emprecariado* é uma tradução nossa.

do design com a história, que tanto permite a construção de uma identidade profissional que despreza as diferenças contextuais quanto desencoraja a reflexão sobre a própria prática em suas diversas realidades materiais.

A partir da discussão posta por Moura (2018), acreditamos que a ausência de elaborações estéticas aprofundadas no campo do design indica que o campo ainda não desenvolveu o entendimento da relação entre superfície e profundidade – nem de sua própria prática. Desse modo, se quisermos compreender as implicações materiais da prática do design, é crucial delinear *como* ela efetua sua mediação de significados. A consideração de Rock (2016) nos dá uma pista de como o campo opera com seus procedimentos:

A motivação mais básica para o design é o desejo profundamente humano por coerência [...] [ou seja,] dar um jeito de encaixar as coisas, e, já que somos nós que estamos fazendo os encaixes, as ordens que criamos são reflexos dos nossos próprios desejos. [...] as coerências que conjuramos passam a se apropriar do brilho da inevitabilidade.

Há três aspectos importantes nessa caracterização. A primeira imagem significativa é evidenciar que o design não faz surgir *ex nihilo*; ao contrário, ele *monta, articula* (BECCARI, 2016), ou, ainda, “agrupa por meio do desenho” (LATOURE, 2014). Não obstante, no próprio gesto de encaixar, nossos próprios desejos são projetados nesses artefatos, sejam eles materiais ou imateriais. Se projetamos os artefatos ao mesmo tempo que projetamos neles nossos desejos, então não há design desinteressado; não há design que não seja meio de exercer ou combater opressões oriundas das relações de poder. Por fim, a força dessa conjuração de coerência é tanta que adquire o “brilho da inevitabilidade”; isso significa que “design solidifica e naturaliza as coisas que surgem como opiniões, histórias e tradições e, assim, fornecem a forma para as ficções segundo as quais vivemos” (ROCK, 2016). Nesse sentido, Forty (2007) concorda que “o design tem a capacidade de moldar os mitos numa forma sólida, tangível e duradoura, de tal modo que parecem ser a própria realidade” (p. 15).

Enquanto praticante e teórico de design, Rock parece apontar para a compreensão da unidade estética sobre a qual Shusterman (2002) fala, embora ainda careça de rigor conceitual e uma teoria sistemática. Nossa proposta neste capítulo é contribuir para uma fundamentação teórica da prática do design e suas implicações materiais. Para isso, revisaremos o conceito de *superfície do design* para Jacques Rancière e a filosofia da comunicação de Vilém Flusser, a fim de compreender como o design opera a partir das superfícies para fornecer a forma para as ficções segundo as quais vivemos.

Inicialmente, apresentaremos como Rancière (2007; 2010; 2014) estabelece uma relação indissociável entre estética e política por meio da **partilha do sensível**. Ao discuti-la, buscaremos também apresentar sua caracterização da **superfície do design** como uma ruptura com as hierarquias das formas de arte e o estabelecimento de um novo regime estético “sem hierarquia em que as funções deslizam umas sobre as outras” (p. 107). Então, apresentaremos a perspectiva de Flusser (2011; 2017; 2019), que argumenta que as superfícies – que se constituem como imagens técnicas – visam programar o comportamento das pessoas para gerenciar a nossa sociedade, transformando-nos em funcionários.

A conjugação dessas duas perspectivas pode auxiliar na compreensão de como a mídia digital trouxe consigo crises de múltiplos níveis, também diagnosticada por autores como Han (2018) e Jappe (2019). Nesse sentido, argumentaremos que a emergência de um novo regime estético, nos termos de Rancière, ao contrário de possibilitar novas partilhas do sensível, ampliou a capacidade de programação do comportamento das imagens técnicas da qual Flusser fala. Esperamos, portanto, contribuir para a compreensão crítica do campo do design na contemporaneidade contemplando sua unidade estética.

RANCIÈRE: A PARTILHA DO SENSÍVEL E A SUPERFÍCIE DO DESIGN

Uma das maneiras de compreender como o design se relaciona com o seu contexto é considerar sua relação com o termo *social*. Ao fazer isso, Moura (2018) diagnostica uma profunda ambiguidade: em

certos contextos, o termo *social* é utilizado como sinônimo de *popular*. É o caso, por exemplo, quando se fala no Bairro da Bouça, na cidade do Porto: é um fruto do projeto de habitação social, o Serviço de Apoio Ambulatório Local (SAAL) iniciado em Portugal após a Revolução dos Cravos (Figura 2). Entretanto, Moura aponta que o bairro foi “comprado/invadido por arquitetos, designers, e colecionadores, *hipsters* – gentrificado, em suma” (p. 55). Então, esse *social* passou a significar o oposto. Assim, o *social* “pode significar tanto o comum, comunitário, como também isolar o exclusivo [...] uma ambiguidade que acontece também com o próprio design” (*ibid.*, p. 56).

Figura 2 Visão da intervenção de Álvaro Siza Vieira no bairro do Bouça, na cidade do Porto, Portugal. Fonte: <https://drawing-matter.org/alvaro-siza-the-adoration-of-the-magi/>. Acesso em: 10 maio 2022.



Moura (2018) indica, ainda, que essa inquietação repercute em duas posturas acerca da prática da disciplina. De um lado, acredita-se que, se um processo de decisão formal for devidamente aplicado, quaisquer problemas poderiam ser resolvidos – é a perspectiva, por exemplo, do que hoje é chamado de *design thinking*. De outro, há o temor de que o trabalho do design seja “apenas uma decoração superficial” (p. 57). Essa tensão é, inclusive, recorrente na história do design. Ela ocorre desde as primeiras tentativas de William Morris de resolver a diferença entre classes por meio de suas produções, perpassa a gênese da ideia de função com os ataques ferozes de Hermann Muthesius ao *art nouveau*, resiste aos conflitos ideológicos na Bauhaus, repercute na formulação do neofuncionalismo ulmiano, dá origem às críticas do antidesign e permanece com os subgêneros de design participativo, design social, design crítico, entre outros (LARANJO, 2020).

Moura (2018) sugere que essa contradição pode ser resolvida se considerarmos que “as estratégias formais para construir uma obra de arte, um filme ou um objeto de design são as mesmas para organizar o espaço social e político” (p. 57). Ou, ainda, conforme formulado por Levine (2015), poderíamos resolver a contradição ao compreender a *política* como uma questão de imposição de limites, padrões temporais e hierarquias entre experiências; nesse sentido, a matéria-prima da política é a própria forma. Levine (*ibid.*) elabora esse imbricamento entre política e forma a partir das formulações de Jacques Rancière (2010), que estabelece uma relação indissociável entre o domínio da estética e o da política.

O filósofo francês adotou o sentido clássico de *aesthesis* a fim de colocar o domínio da estética como aquele que se debruça sobre problemas de percepção. Ou seja, para ele, a estética não deveria meramente se preocupar com a apreciação de determinados objetos – a saber, os objetos *artísticos*. Em vez disso, ela deve se preocupar com uma experiência sensorial específica que traz a promessa tanto de um novo mundo da arte quanto de uma nova vida para os indivíduos e para sua comunidade (RANCIÈRE, 2010). Paralelamente, já nos anos 1990, ele apontava que a política se preocupava apenas com o gerenciamento da ordem, sem questionar as premissas das hierarquias sociais (DERANTY, 2010).

Ao reenquadrar os problemas da estética, foi possível encarar a dominação social como uma determinação estética: a desigualdade primordial é uma questão perceptiva que busca determinar *quem e o que* deve ser visto e ouvido. Portanto, “a questão central para Rancière diz respeito aos modos em que pensamentos, vozes e ações dos dominados são tornados invisíveis e inaudíveis na hierarquia das atividades que sustentam as ordens sociais” (DERANTY, 2010 p. 11). Há, assim, uma “lei geralmente implícita que define as formas do tomar-parte, definindo primeiro os modos perceptivos nos quais eles se inserem” (RANCIÈRE, 2014, p. 146). As definições dessas formas constituem as fronteiras estético-políticas denominada como a **partilha do sensível**. Isso, enfim, imbrica política e estética e essa linha em constante movimento torna-se a unidade básica das análises no trabalho de Rancière (DERANTY, 2010).

É fundamental evidenciar que *partilha* possui um duplo

significado. De um lado, é “um princípio agregador que configura formas de participação numa comunidade política” (PANAGIA, 2010, p. 96). De outro, a partilha é também o fracionamento de algo, a repartição de partes exclusivas. Essa repartição está relacionada à divisão de propriedades e à hierarquia social, que funcionam também como princípio de organização para a percepção. Para compreender a correspondência entre hierarquia social e repartição perceptiva, podemos considerar que, na história da arte, certas formas narrativas estavam intimamente associadas a certas hierarquias sociais: a tragédia estava reservada para reis, enquanto a comédia poderia tratar dos plebeus. Ademais, Panagia (2010) aponta que o conceito de partilha do sensível evidencia a tensão entre o ato de perceber algo e a correlação implícita de considerar certos objetos como merecedores de atenção. Isso significa que o delineamento das sensibilidades estabelece uma correspondência entre a impressão de um objeto e seu significado. Por isso, uma coletividade se constitui por um “conjunto de correspondências concretas [...] que resultam nas pré-condições cognitivas para levar algo em conta” (*ibid.*, p. 99). Ou, ainda, pertencer a uma comunidade já pressupõe uma determinação “do que é visível e o que não o é, do que se ouve e do que não se ouve” (RANCIÈRE, 2014, p. 146). Em suma, do que é sensível e do que não é. Desse modo, a linha que define essa partilha do sensível também “divide e conecta alianças políticas, organizações sociais e formações estéticas” (*ibid.*, p. 96).

Por meio das expressões usadas por Rancière, as relações entre os procedimentos de configuração e a concepção de política ficam evidentes. Se a partilha do sensível é uma linha desenhada para delimitar fronteiras perceptivas, ela torna-se um problema de configuração. Por isso, Moura (2018) aponta que a fronteira entre estética e política não são tão rígidas e só existe ao vivenciar uma experiência: “a política limita o que se pode experimentar na estética. E a estética limita o que se pode fazer na política” (p. 58). É nesse sentido que Moura (*ibid.*) identifica desde William Morris “a mesma tensão entre preocupação política, intervenção social e fenômenos como edições de autor, papel de parede, mobiliário de luxo” (p. 56). De fato, parece que a prática do design apresenta uma contradição fundamental e uma permeabilidade significativa no que diz

respeito à relação entre estética e política. Não por acaso, Rancière identifica uma evidência da mudança do regime artístico graças ao surgimento da **superfície do design**.

Até o surgimento da arte moderna, Rancière (2010) aponta que predominava o **regime representativo**, aquele em que a relação entre significado e o mundo se dá sobretudo pela articulação verbal e que apresentava uma hierarquia de tópicos, gêneros e estilos (DERANTY, 2010b). Entretanto, Rancière defende que as vanguardas deram relevo ao **regime estético**, que subverte essas hierarquias e permite que “qualquer tema, qualquer ação, da mais heróica à mais trivial, possam ser tratados em qualquer gênero, com o uso de qualquer estilo” (*ibid.*, p. 126). Nesse regime, há três possibilidades de sintetizar política e estética – ou arte e vida: “Arte pode se tornar vida. Vida pode se tornar arte. Arte e vida podem trocar suas propriedades” (RANCIÈRE, 2010, pp. 116-117).

Nesse sentido, a superfície do design é um dos modos de fazer a arte se tornar vida. Rancière (2007) desenvolve essa posição ao discutir o contexto da arte e do design no começo do século XX por meio do trabalho de Stéphane Mallarmé e Peter Behrens. Ele admite que isso “é uma questão aparentemente idiota” (p. 92), uma vez que, de um lado, Mallarmé explorava o estado essencial da linguagem com técnicas como associação livre, apresentações fragmentárias e não lineares e abertura de significado. De outro, Behrens é a epítome do que viria a ser a identidade corporativa no design: “estava envolvido na produção em série de bens utilitários. E é um defensor de uma visão unificada e funcionalista. Ele quer que tudo esteja submetido a um mesmo princípio de unidade” (*ibid.*). Apesar das óbvias disparidades, eles compartilham “a mesma ideia de formas simplificadas e a mesma função atribuída a essas formas – definir uma nova textura à existência partilhada” (*ibid.*, p. 97). A ideia de simplificação é resumida no conceito de **tipo**.

Essa é uma denominação que serve para conceituar o que ambos fazem: propor “uma linguagem da forma simplificada, uma linguagem gráfica” (*ibid.*, p. 95). Assim como Mallarmé tenta abstrair um esquema elementar da poesia, Behrens tenta criar produtos industriais e símbolos desses produtos que são abstraídos e separados do consumo “da verossimilhança e do embelezamento” (*ibid.*, p. 95). A

segunda semelhança que Rancière (2007) aponta é que os tipos que ambos criam não são fins em si mesmos; eles “delineiam a imagem de uma determinada comunidade sensível” (p. 95). Isso significa que eles não estão traçando apenas formas de objetos ou poemas, mas formas de vida. Para Behrens, esses produtos ideais cuja forma corresponde exatamente à sua função devem ser “os princípios formadores de uma nova vida em comum na qual as formas materiais da vida são informadas por um princípio espiritual comum” (*ibid.*). Já Mallarmé realizava um trabalho de simplificação para extrair “magnificência” dessas formas abreviadas, a fim de “consagrar a estadia humana, atestar que se está onde se deveria estar” (*ibid.*, p. 96)

Depois de analisar alguns outros exemplos, Rancière (2007) responde “como a prática e a ideia do design [...] [no início do século 20] redefinem o lugar das atividades da arte no conjunto de práticas que configuram o mundo sensível compartilhado?” (p. 91). A resposta está na quebra de paradigma que as vanguardas modernas realizaram, considerando, inclusive, como o design estava implicado nesses movimentos. Para além das soluções pictóricas da abstração, a maior ruptura desses movimentos foi

a abolição do princípio que alocava o lugar e os meios de cada [modo de arte], separando arte das palavras de arte das formas, artes temporais de artes espaciais. [A ruptura moderna] Significa a constituição de uma superfície compartilhada no lugar de domínios separados de imitação. (RANCIÈRE, 2007, p. 105)

Ou seja, o que é abandonado com as vanguardas modernas é “a tentativa por parte da pintura de ser ‘como a poesia’ [...] e imitar o poder retórico e o discurso dramático [...]. [Até então,] Pintura e poesia imitavam uma à outra, mantendo a distância uma da outra” (RANCIÈRE, 2007 p. 104). A ruptura estética moderna foi com dois princípios: 1) o paralelismo entre hierarquias sociais e artísticas e 2) a separação que colocava, de um lado, as práticas de imitação (arte) e, de outro, as formas e os objetos da existência cotidiana.

Portanto, o estabelecimento da superfície do design foi o que permitiu à arte romper com seu paradigma então vigente. O papel

do design foi colaborar para uma superfície que articulasse elementos díspares e heterogêneos, rompendo com a estrutura hierárquica das atividades da arte na configuração do mundo sensível compartilhado. Rancière (2007) ainda aponta que essa nova superfície precisa ser compreendida em dois sentidos: literal e ideal. A primeira, literal, retoma o vínculo entre Mallarmé e Behrens, que se tornou possível graças “às misturas de letras e formas efetuadas pela renovação tipográfica romântica, novas técnicas de gravura ou o desenvolvimento da arte de pôster” (p. 105). A segunda, ideal, diz respeito a essa superfície efetuar a ruptura com o princípio mimético e acabar com a separação entre a arte das palavras e das formas. É graças a esse sentido ideal de *superfície* que Mallarmé pode pensar no balé como um paradigma do seu ideal gráfico.

Por fim, ele aponta que a superfície do design gráfico é três coisas:

primeiro, a igualdade com que tudo se presta à arte, desestabilizando as hierarquias do regime estético anterior; segundo, a superfície de conversão em que palavras, formas e coisas permutam suas atribuições; e, terceiro, a superfície de equivalência em que a escrita simbólica de formas tanto pode ser empregada nas expressões da arte pura quanto na arte utilitária. (RANCIÈRE, 2007, pp. 106-107) É preciso entender que essa superfície se compõe pelas “‘formas abreviadas’ [que] são [...] uma divisão estética e política do mundo compartilhado: são elas que diagramam o desenho de um mundo sem hierarquia em que as funções deslizam umas sobre as outras” (p. 107). Ou seja, dada a correlação entre as revoluções estéticas e políticas, essa superfície do design que rompe com a hierarquia das formas de arte também rompe com as hierarquias sociais. Ela é composta por símbolos que direcionam para uma forma de vida em que os artefatos do cotidiano não se distinguem das obras de arte. Por isso, Rancière (2010) compreende que esse é um dos modos de fazer a arte se tornar vida.

Se considerarmos a função da partilha do sensível como o desenho das linhas que delimitam as disposições perceptivas de uma comunidade e a ruptura hierárquica que representou a superfície do design, podemos compreender as pretensões que teóricos e praticantes do design das vanguardas de transformar a realidade por meio da superfície de seus artefatos. Por isso, William Morris afirmava, segundo Rancière (2010), que “uma poltrona é bonita se oferece um assento repousante ao invés de satisfazer as fantasias pictóricas de seu dono” (p. 120). Entretanto, desde a ascensão do regime estético, o caráter da superfície do design se modificou drasticamente, sobretudo com o desenvolvimento das mídias de massa e, ainda mais recentemente, com o predomínio da comunicação digital. Nesse sentido, o projeto teórico de Rancière é insuficiente para dar conta das especificidades do design nos termos da comunicação contemporânea. Para isso, discutiremos a perspectiva midiática de Vilém Flusser acerca das imagens pós-históricas e sua função na sociedade contemporânea.

FLUSSER: AS SUPERFÍCIES PÓS-HISTÓRICAS

Ao considerar uma evidência aparentemente trivial como o colorido das novas mídias dos anos 1970, Flusser (1978/2017) havia diagnosticado que “quando uma parte importante das mensagens chega em cores, significa que as superfícies se tornaram importantes portadores de mensagens” (p. 124). De fato, a filosofia de Flusser é caracterizada por uma atenção significativa à aparência e à superficialidade, que aparece desde o começo de sua obra. Segundo Finger *et al.* (2011), em *Língua e realidade* (1963), ele formula os axiomas: “linguagem é realidade; linguagem dá forma à realidade, linguagem cria a realidade; linguagem dissemina realidade” (p. XX). Podemos enquadrar essa proposta como expressão de um determinismo forte da linguagem – e da estética em geral –, porque, para ele, nossa experiência concreta do mundo é moldada pela informação estética: “o que emerge pelos sentidos e o que chamamos de ‘realidade’ são os dados brutos que se tornam reais apenas no contexto da linguagem,

a única instância que cria realidade” (FINGER *et al.*, 2011). Tamanha é essa importância que Flusser considera que a comunicação é um aspecto ontológico do ser humano: “a espécie humana se distingue por sua capacidade tanto de armazenar dados a partir das experiências vividas quanto de transmiti-los” (DUARTE, 2020, p. 167).

Todavia, a comunicação tem uma limitação fundamental: o fato de que “a experiência concreta é incomunicável” (FLUSSER, 2011, p. 9). Por outro lado, nossas experiências concretas são moldadas – ou seja, simbolizadas e publicadas – por meio de **modelos de experiência**. Esses modelos são a contraparte comunicacional da dimensão biológica que contém a informação “genética” e constituem a informação estética de uma sociedade em um determinado tempo. Nesse sentido, Flusser (*ibid.*) reitera que é o domínio da estética que *informa* e dá sentido à realidade socialmente partilhada. Como exemplo, ele cita a experiência do amor de um homem por uma mulher: embora toda experiência amorosa seja incomunicável, é possível traçar um panorama de como o seu modelo variou ao longo da história até a versão romântica, que ocorre “dentro de estruturas que nos são comunicadas e pelas quais nós somos programados” (p. 10).

As implicações disso são profundas: muito além da estrutura fornecida pela informação genética, dependemos da informação estética que constitui modelos de experiência que informam nosso comportamento. Desse modo, a arte trata “da elaboração e da comunicação de modelos para nossas experiências concretas do mundo” (FLUSSER, 2011 p. 10). Ou seja, diante de um real inapreensível, somos capazes de perceber apenas aquilo que pode ser compreendido por nossos modelos estéticos. Portanto, “isso não quer dizer somente que percebemos uma paisagem através do modelo de Leonardo ou Turner. É que se não há pintor paisagista, não há paisagem” (*ibid.*, p. 10). Por outro lado, em última instância, “somos todos artistas: nós todos propomos modelos novos para experiências futuras, e nós o fazemos em cada comunicação que nós fazemos” (*ibid.*, p. 11). Isso significa que a criação de modelos estéticos ocorre a cada vez que tentamos simbolizar e publicar nossas próprias experiências.

Todavia, Flusser (2011) ainda aponta que a proposição desses modelos nem sempre buscam ampliar a nossa compreensão do real. A partir da teoria da informação, ele aponta que toda comunicação se

posiciona em algum lugar do espectro entre o **belo** e o **agradável**. O primeiro polo caracteriza-se pela modificação da nossa experiência e pelo “aumento do parâmetro do real” (p. 11); o segundo, por outro lado, são os modelos tradicionais e já conhecidos que “reforça nossas experiências do real e as petrifica” (p. 13). Viver agradavelmente significaria permanecer dentro dos programas de experiência, enquanto encarar o belo seria terrível porque “arrisca destruir nossos modelos de comportamento, (e de conhecimento)” (*ibid.*, p. 12).

A noção de **programa** que permeia o texto ganha relevância na oposição entre **ser humano** e **funcionário** e é crucial para compreender o que Flusser (2019) define como **pós-história**. Esse é um momento histórico que se caracteriza pelo surgimento e pelo predomínio da **imagem técnica** ou **tecnoimagem**, que surgiu com a invenção da fotografia. Para Flusser (1989/2017), esse tipo de imagem, em vez de caracterizar apenas uma nova técnica, provocou uma revolução cultural. Esse tipo de imagem foi desenvolvido junto aos meios de comunicação em massa e tem sido empregado para gerenciar a complexidade da sociedade pós-industrial, porque o método mais adequado é antever o comportamento dos indivíduos com uma imagem que programe as pessoas “para funcionar como produtor e consumidor de coisas e de opiniões de determinado tipo” (FLUSSER, 2017, p. 153).

Flusser (2017) identifica, entretanto, que essas imagens são programadas para reduzir “ao mínimo toda crítica por parte do receptor [...] por meio de diversos métodos, como, por exemplo, a inflação de imagens [...], ou então a aceleração da sequência de imagens” (*ibid.*, p. 154). Além disso, ele também aponta que nos meios de comunicação em massa predomina a imagem agradável, que “têm que transformar os seus receptores em objetos. É essa a intenção que está por trás desse transportar [das imagens]” (*ibid.*, p. 156). Nesse sentido, o reforço contínuo desses programas de comportamento por meio das imagens técnicas o leva a crer que “nossas experiências se tornaram petrificadas, e nós nos tornamos objetos para uma manipulação tecnocrática. Pois se a arte morre, o homem morre, e ele será substituído pelo funcionário” (FLUSSER, 2011, p. 13).

Portanto, há uma oposição entre ser humano e funcionário que está calcada na oposição entre sujeito e objeto; e Flusser diagnosticou que as imagens técnicas transformam pessoas em funcionários

não por limitação técnica dos novos meios, mas devido “à intenção subjacente a eles” (FLUSSER, 2017, p. 156). Ou seja, por uma questão política. Desde que ele diagnosticou a profusão de cores nas superfícies em 1978, a inflação e a aceleração das tecnoimagens avançaram exponencialmente com as tecnologias digitais. Desse modo, conforme Duarte (2020) aponta, “todas as superfícies bidimensionais que contenham informações visuais e que tenham sido produzidas por aparelhos [...] nos programa[m] atualmente”. Nesse sentido, a sociedade contemporânea se organiza de modo que as instituições se tornam aparelhos “e as pessoas se transformam paulatinamente em funcionários, cuja tarefa é fazer com que os aparelhos funcionem” (*ibid.*, p. 168). Se todas as superfícies pós-históricas nos programam e o fazem por meio da equivalência entre elementos – característica do regime estético (RANCIÈRE, 2010) –, podemos dizer que há confluência entre arte e vida por meio da superfície do design. Para Flusser (2017), isso caracteriza uma revolução cultural; e sua principal consequência é tornar o espaço político *superficial*. A seguir, argumentaremos que a ruptura das hierarquias que caracterizam o regime estético associou-se à ascensão da imagem técnica e, enfim, podem ajudar a compreender a dimensão comunicacional contemporânea, em que qualquer esfera da vida está disponível para tornar-se mercadoria.

OPACIDADE E TRANSPARÊNCIA NA SUPERFÍCIE DO DESIGN

Enquanto Rancière explicita como as relações políticas operam na estética, Flusser mobiliza o vocabulário da teoria da informação para discuti-la como modelos de experiência – um problema de comunicação. Apesar de diferentes ênfases, Flusser e Rancière convergem ao demonstrar que o domínio da estética estrutura nossa percepção e funda o que concebemos como uma realidade socialmente partilhada. A noção de partilha do sensível de Rancière é muito útil porque explicita as relações políticas – ou seja, de poder e dominação – que moldam a estética – ou seja, nossa percepção. Por exemplo, analisando a estrutura do romance moderno, ele aponta

que o efeito de realidade “significou a construção de uma sensibilidade de igualdade radical, fazendo da arte e da vida a mesma coisa” (RANCIÈRE, 2009, p. 90). Já Flusser (2011) busca distinguir a arte na oposição entre belo e agradável: algo é belo “na medida em que é diferente de todo modelo precedente” (p. 11), enquanto agradável “é estar dentro do meu programa de experiência” (p. 12).

Entretanto, ao contrário do que foi formulado pelas vanguardas modernas, a ruptura de hierarquias da superfície do design e o transporte eficaz da sua distribuição por meio das imagens técnicas não parece ter trazido emancipação política no século XXI. Em vez disso, há evidências de que a ruptura com a hierarquia das formas de arte e com as hierarquias sociais agruparam toda experiência humana na esfera do *consumo*. Ou seja, nessa fase do capitalismo, a própria *aisthesis* tornou-se uma mercadoria que é transportada por meio das imagens técnicas para pessoas imóveis (FLUSSER, 2017), espalhando o *ethos* do consumo a cada vez mais esferas da vida – o que caracteriza o que Lipovetsky e Serroy (2015) denominam de *consumo transestético*.

Não obstante, Han (2018) defende que “arrastamo-nos atrás da mídia digital que, aquém da decisão consciente transforma decisivamente nosso comportamento, nossa percepção, nossa sensação, nosso pensamento, nossa vida em conjunto” (p. 10). A crescente importância das comunicações e das superfícies que Flusser havia apontado ainda na década de 1970 atinge hoje uma escala que ele jamais poderia ter previsto, como denota a emergência de caracterizações como *capitalismo semiótico* de Berardi (2019), em que o processo produtivo torna-se “um mar de fractais reprogramáveis e celularizados. A pessoa é apenas o resíduo irrelevante, intercambiável, precário do processo de produção de valor” (p. 139). Essa subumanidade produzida pelo nosso contexto repercute no que Fisher (2020) caracteriza como uma depressão coletiva, cuja origem é política, pois surge da fabricação de uma culpa individualizada: “cada membro individual da classe subordinada é encorajado a sentir que sua pobreza, falta de oportunidades ou desemprego é culpa sua e somente sua” (p. 140). Além das atribuições de partilhar sensibilidades que Rancière (2010) associa a essas superfícies, Jappe (2021) desenvolve a ideia de que o capitalismo produz uma forma-sujeito:

“uma forma *a priori* [...] na qual todo comportamento e toda a consciência devem ‘se moldar’ para que o indivíduo seja reconhecido como um ‘sujeito’” (p. 34). E, conforme Flusser (2017) e Duarte (2020), as superfícies do design desempenham um papel crucial na estruturação dessa forma-sujeito na contemporaneidade.

Portanto, se desejarmos compreender uma política da estética no campo do design, é necessário aprofundar as superfícies, elaborando os modos como elas consolidam valores intangíveis, naturalizando-os. Ou seja, elaborando acerca de como tornamos as superfícies opacas. Essas em artefatos materiais e imateriais, por sua vez, exercem efeitos significativos – sobretudo na dinâmica das imagens técnicas pós-históricas. Por outro lado, um engajamento aprofundado e crítico do design deve considerar que sua superfície é consequência de uma realidade material. Isso acontece porque é da “realidade material que surgem as demandas a que respondemos com o nosso trabalho. [...] A aparência é a consequência direta das condições de sua produção” (SOUZA, 2021, p. 193). Ou, ainda, “forma não se opõe a conteúdo; é sua consequência” (*ibid.*). Nesse sentido, o único modo possível é sermos capazes de ver através das superfícies opacas que apresentamos, tornando-as transparentes por meio da crítica. Tornando-as transparentes, será possível desnaturalizar os valores que elas consolidam e solidificam, rompendo, portanto, com sua pressuposta inevitabilidade.

REFERÊNCIAS

- BECCARI, M. *Articulação simbólica: uma nova filosofia do design*. Teresópolis, Rio de Janeiro: 2AB, 2016.
- BERARDI, F. *Depois do futuro*. São Paulo: Ubu Editora, 2019.
- DERANTY, J.-P. Introduction: a journey in equality. In: DERANTY, J.-P. (Org.). *Jacques Rancière: key concepts*. Durham: Acumen, 2010a. (Key concepts).
- DERANTY, J.-P. Regimes of the arts. In: *Jacques Rancière: key concepts*. Durham: Acumen, 2010b. (Key concepts).
- DERANTY, J.-P.; RANCIÈRE, J. (Orgs.). *Jacques Rancière: key concepts*. Durham: Acumen, 2010. (Key concepts).
- DUARTE, R. Tecnoimagens da educação segundo Vilém Flusser. *Revista Dialectus - Revista de Filosofia*, n. 17, pp. 166-181, 2020.
- FISHER, M. *Realismo capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?* São Paulo: Autonomia Literária, 2020.
- FINGER, A. K.; GULDIN, R.; BERNARDO, G. *Vilém Flusser: an introduction*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011. (Electronic mediations, v. 34).
- FLUSSER, V. A arte: o belo e o agradável. *Artefilosofia*, v. 11, pp. 9-13, 2011.
- FLUSSER, V. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Ubu, 2017.
- FLUSSER, V. *Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: É Realizações, 2019.
- HAN, B.-C. *No exame perspectivas do digital*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.
- JAPPE, A. *A sociedade autofágica: capitalismo, desmesura e autodestruição*. 1. ed. São Paulo: Elefante, 2021.
- LARANJO, F. *Francisco Laranjo: We don't need Speculative Design education, just better design education*. Disponível em: <https://speculativeedu.eu/interview-francisco-laranjo/>. Acesso em:
- LATOURETTE, B. Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). *Agitprop: Revista Brasileira de Design*, v. 6, n. 58, 2014.

- LEVINE, C. *Forms: whole, rhythm, hierarchy, network*. Princeton; Oxford: Princeton University Press, 2015.
- LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. *A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- LORUSSO, S. The designer without qualities. In: LINDGREN, J. (Org.). *Extra-Curricular*. Eindhoven: Onomatopee, 2018. (Onomatopee, 163).
- LORUSSO, S. *Entreprenariat*. Eindhoven: Onomatopee, 2019. (Onomatopee).
- MATIAS, I. *Projeto e revolução: do fetichismo à gestão, uma crítica à teoria do design*. Florianópolis, SC: Editoria em Debate/UFSC, 2014.
- MONTEIRO, M. *Ruined by design how designers destroyed the world, and what we can do to fix it*. [s.l.: s.n.], 2019.
- MOURA, M. *O design que o design não vê*. 1. ed. Lisboa: Orefeu Negro, 2018.
- PANAGIA, D. “Partage du sensible”: the distribution of the sensible. In: DERANTY, J.-P. (Org.). *Jacques Rancière: key concepts*. Durham: Acumen, 2010. (Key concepts).
- RANCIÈRE, J. *The future of the image*. London: Verso, 2007.
- RANCIÈRE, J. *Dissensus: on politics and aesthetics*. London; New York: Continuum, 2010.
- RANCIÈRE, J. O efeito de realidade e a política da ficção. *Novos Estudos – CEBRAP*, n. 86, pp. 75-80, 2010.
- RANCIÈRE, J. *Nas margens do político*. Trad. Vanessa Brito; João Pedro Cachopo. Lisboa: KKYM, 2014. (Imago).
- RIBEIRO, D. M. Imagens técnicas e o pensamento imagético em Vilém Flusser: diálogos para uma epistemologia da imaginação. *Ação Midiática – Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura*, p. 212, 2020.
- SHUSTERMAN, R. *Surface and depth: dialectics of criticism and culture*. Ithaca: Cornell University Press, 2002.
- SOUZA, E. A aparência e através dela: um engajamento crítico do design gráfico. In: *Revista Recorte*. São Paulo: Passeio Edições e Comércio, 2021.