

A produção de design e suas relações com as imagens técnicas

The production of design and its relations with the technical image

Poltronieri, Fabrizio Augusto; Doutorando em Comunicação e Semiótica (PUC-SP); Centro Universitário SENAC

fabriziopoltronieri@gmail.com

Resumo

O presente texto inicia um processo que visa (re)pensar o modo de produção do design contemporâneo em virtude do advento dos aparelhos digitais atualmente disponíveis para a produção de linguagens híbridas, especialmente as linguagens com grandes componentes imagéticos. Para tal tarefa, parte-se da idéia de imagem técnica desenvolvida pelo filósofo tcheco brasileiro Vilém Flusser. A obra de Flusser apresenta reflexões importantes a serem consideradas na busca de legibilidade ao momento pós-industrial em que se encontra grande parte da produção simbólica humana, campo em que se encontra o design. É neste diálogo entre técnica e filosofia que se concentra o trabalho.

Palavras Chave: Vilém Flusser, Aparelhos, Digitalização.

Abstract

The current text starts a process that aims (re)thinking the way of producing contemporary design, specially because of the introduction of digital device currently available for the production of hybrid languages, mainly languages that contain great imagetic components. For such task, we consider the idea of technical image developed by the Czech-Brazilian philosopher Vilém Flusser. Flusser's legacy present important reflections to be considered in the search for the legibility of the post-industrial era, when the greatest part of symbolic human production (the design field) is taking place. It is in the dialogue between technique and philosophy that the current paper is aimed.

Keywords: Vilém Flusser, Devices, Digitalization.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

“Imagens são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo. As imagens são, portanto, resultado do esforço de se abstrair duas das quatro dimensões de espaço-tempo, para que se conservem apenas as dimensões do plano”.

Vilém Flusser

As imagens, modos de representação e mediação que seduzem o homem desde os primórdios da civilização, encontram sua produção contemporaneamente ligada a diversos dispositivos técnicos. Tais dispositivos – computadores, videogames, câmeras fotográficas, entre outros – modificaram nossas relações de codificação e decodificação com relação aos signos imagéticos. Estas mudanças, contextualizadas no campo do design, são o objeto desta pesquisa, de cunho bibliográfico e pragmático.

O conceito de imagem técnica, no contexto aqui apresentado, deve ser entendido como referente a “imagens produzidas de forma mais ou menos automática, vale dizer, *programática*, através da mediação de aparelhos de codificação” (Machado 2001: 37). São, também, “herdeiras ao mesmo tempo da matemática e da história da arte” (Poissant 1997: 89).

A lógica das imagens técnicas

Como ponto de partida, é preciso desmistificar a aura de perfeição que costuma envolver as imagens técnicas e os produtos de design que as utilizam e que são, também, frutos de processos técnicos. Ambos, as imagens e o design, são produtos, em primeira instância, de formas da linguagem, e toda forma de linguagem é, por princípio, incompleta, inacabada. Esta incompletude está na raiz dos processos civilizatórios e, portanto, do homem. É a incompletude da linguagem que move o homem. As diversas modalidades de linguagem, por serem o que faz a mediação entre o homem e as coisas, são elemento constituintes em qualquer experiência humana. O homem está na linguagem, é impelido por ela.

Partindo desta rápida observação acerca da estrutura básica das linguagens, podemos observar que a produção de design precisa se abrir para o diálogo com a incerteza, com o indeterminado, com a incompletude da própria linguagem para aproximar-se das demandas humanas que se apresentam neste início de século, marcado pela revalorização dos aspectos sintáticos e semânticos que formam estruturas complexas de pensamento, onde as relações criadas pela linguagem não estão prontas, pré-inscritas. Uma era advinda de “uma temporalidade dominada pelo precário e pelo efêmero” (Lipovetsky 2004: 51). O que temos de forma muito presente hoje são signos que vagueiam em busca de significados que, por sua vez, vagueiam em busca de signos, em um grande oceano descontínuo que evoca a criação de redes inusitadas entre os signos e os significados.

Esta ‘estética do precário’, mais do que algo exótico ou folclórico, caracteriza-se como uma resposta ao discurso técnico extremo, absolutista e cartesiano, apoiado na verdade unidirecional, que marcou de modo profundo o pensamento moderno, principalmente no design e na arquitetura. Este projeto moderno visava uma educação, ou melhor, um treinamento estético de cima para baixo, a partir da idéia de que quem projeta detém uma sofisticação conceitual elevada e determina, ideologicamente, os padrões estéticos, culturais e comportamentais de quem simplesmente usa e que é visto como uma tábua rasa a ser preenchida pelo ideal de beleza e assepsia moderno.

As imagens técnicas, longe de serem puras e assépticas, são cada vez mais sincréticas, fruto dos hibridismos semióticos que os aparelhos digitais proporcionam. O computador, muito mais do que qualquer outro aparelho concebido pelo homem, apresenta-se como um grande buraco negro, sugando para dentro de si todo e qualquer tipo de linguagem – seja ela

verbal, imagética ou sonora – e podendo gerar, através de produtores conscientes de sua configuração semiótica, discursos cada vez mais contaminados pelas manifestações culturais que serviram de base para sua elaboração. Tais manifestações culturais são cada vez mais difíceis de serem identificadas individualmente, visto que as imagens técnicas apresentam-se como um caldo heterogêneo que se sofisticava constantemente. Esta concepção do espaço digital permite vislumbrá-lo como um grande laboratório de experimentações da linguagem, e não como o espaço da certeza, que atua somente em prol da produtividade e da eficácia burocrática. Importante apontar que a idéia de experimentação aqui utilizada diz respeito à um projeto experimental, onde o designer realmente se insere nas discussões contemporâneas através do uso de artifícios da linguagem.

O aumento constante da capacidade de manipulação de informação pelos computadores insere nestes aparelhos uma quantidade proporcional de desinformação, já que quanto maior a quantidade de informação, maior a possibilidade de erro, de tendência a entropia. Este é um dos grandes trunfos de quem opera com linguagem nestes ambientes informacionais. O computador traz uma certeza linear pré-inscrita, mas esta mesma certeza leva a um processo entrópico que abre caminhos para a incerteza.

O computador, assim como todos os sistemas técnicos, é fruto de um texto científico que não determina comportamentos, mas sim condiciona. Este condicionamento torna os sistemas técnicos, assim como os discursos verbais, sonoros e imagéticos que resultam de sua utilização, impregnados de discursos ideológicos que obedecem a determinadas intenções humanas, de linguagem. Não há inocência alguma neles, sendo que para Flusser (2002) as possibilidades de combinação oferecidas pelos aparelhos já estão todas, virtualmente, determinadas de forma programática. Ou seja, o aparelho já traz um recorte, uma visão do mundo. Tomando a fotografia como paradigma técnico, “Francis Bacon, o pintor, comenta que ela não é uma figuração daquilo que se vê, ela é o que o homem moderno vê. Mais do que isso, ela *quer* que o homem moderno veja assim e veja *isso* que ela mostra” (Coelho 2000:126).

Os meios técnicos, portanto, não somente duplicam referentes do “mundo real”, mas criam e recriam mundos a partir de sua ideologia. Entretanto, é importante observar a necessidade de estabelecer uma separação entre representação, o que é representado por estas tecnologias, e o que é real, sob o risco de perpetuar uma cultura da representação em detrimento de uma cultura do modo de representar, ou uma cultura do representado. O mundo construído pelos aparelhos técnicos é exatamente isso: um mundo construído e recortado por um olhar muito específico, que merece ser contextualizado como tal. O discurso criado por este olhar, que é fruto do cientificismo moderno, acaba por ter uma enorme autoreferencialidade, não falando da realidade do mundo exterior, mas somente de si mesmo. Estes discursos rompem com qualquer código anterior e exterior a eles, criando uma realidade apenas com seus signos internos, procedimento típico da modernidade calcada em vanguardas e manifestos que pregavam a reconstrução constante do mundo.

Nesta linha de pensamento, o que os meios digitais realizaram, e continuam realizando, consiste no aumento exponencial das possibilidades de hibridização, ou seja, o aumento da matriz combinatória, das possibilidades sintáticas de conexão. Porém, tal horizonte cada vez mais vasto somente se descortina à quem possui suas chaves de acesso, possibilitadas pela consciência da linguagem, que passa pela consciência e percepção das mudanças constantes e rápidas que ocorrem no campo cultural. Sem estas chaves apenas arranha-se uma camada fina de verniz, conformada pelos arranjos simplistas e descontextualizados ditados pelas tendências.

Cabe ao designer apoderar-se deste discurso ideológico, desmontando e editando suas matrizes constituintes para reatualizá-lo e resignificá-lo. Como dito anteriormente, as imagens

técnicas não são inocentes. Produzir e decifrar tais imagens implica em decifrar conceitos, pois a técnica sempre está impregnada de conceitos programados. De acordo com Machado (2001:39), “é possível, portanto, definir as máquinas semióticas por sua propriedade básica de estarem programadas para produzir determinadas imagens de determinada maneira, a partir de certos princípios científicos definidos *a priori*. As formas simbólicas (imagens) que essas máquinas constroem já estão, de algum modo, previamente inscritas (pré-escritas, programadas) na sua própria concepção e na concepção de seu(s) programa(s) de funcionamento”.

Desta forma, os aparelhos técnicos digitais, como o computador, trazem visões pré-programadas do mundo. A sedução que estas visões de mundo exerce sobre os usuários de tais aparelhos é tamanha que ocorre um deslocamento do interesse pela linguagem, pelo código básico constituinte das imagens ou do design, em prol de um deslumbramento artificioso, pois o usuário, percebendo que o sistema técnico o supera em possibilidades de construção, tende a inserir, em um mesmo trabalho, uma quantidade absurda de efeitos e de construções pirotécnicas, na vã tentativa de esgotar, ou explorar, todas as capacidades do aparelho, resultando em construções sintáticas previsíveis e destituídas de identidade própria, visto que os aparelhos técnicos e seus programas são baseados em *loops* de repetição, resultados de abstrações científicas implantadas em algoritmos que se repetem infinitamente. O que o usuário desatento faz é simplesmente entrar nestes *loops*, tornando-se um funcionário do dispositivo técnico.

Por uma subversão dos aparelhos

É preciso reafirmar a figura do designer como sendo o grande editor de nossa época, desencadeador, mais do que nunca, de processos de resignificação. Os meios técnicos contemporâneos, por tornarem possível a proliferação de signos em velocidade e quantidade cada vez mais acelerada, catalisam e colocam em curso o que chamo de “terceiro nível” da produção e reflexão sobre design, onde o design aproxima-se mais da parataxe do que da exaustão significativa. Segundo Coelho (op. cit:96), a parataxe “é um processo que consiste em dispor, lado a lado, blocos de significação sem que fique explícita a relação que os une”. Em sintonia com uma maior individuação identificada na contemporaneidade, a parataxe abre espaço para a construção individual de significados. Cada receptor pode atualizar a estrutura proposta de acordo com seu repertório, em um jogo subjetivo entre o individual e o coletivo, abolindo, ou minimizando, o sentido anteriormente criticado de uma educação estética de cima para baixo. Incluindo o receptor através destas brechas subjetivas, este torna-se parte indissociável da mensagem, pois “a parataxe não admite a figura do receptor passivo: ou ele mergulha no vazio e preenche esse espaço com sua própria trama ou não haverá significação para ele” (ibid:97).

O design torna-se plural, sendo esta pluralidade parte constituinte da própria estrutura da mensagem e de seu modo de construção, livrando-se do peso de uma imposta funcionalidade simplista em prol da utilização crítica da historicidade cultural, recombina-a das mais diversas formas. A criação do significado se dá no processo de interpretação. Não temos mais a figura marcante de processos de maximização da eficiência comunicativa, o que parece mais interessante agora são traços de complexidade e de contradição, já que o significado permanece sempre aberto. Uma visão de mundo, neste caso, não supera outra, mas sim convive com ela.

A contemporaneidade traz um desafio constante que consiste em forçar o homem a reler e retecer o mundo constantemente, não há mais a garantia de uma legibilidade já assegurada. Parece que a preocupação atual é “desafiar, reptar e derrubar tudo o que a

aceitação social, o aprendizado e a formação solidificaram em esquemas de ‘necessária conexão’ (Bauman 1998:132). O design contemporâneo está em busca de suas próprias regras, de seus próprios meios de compreensão.

Este nível atual do design encapsula e faz uma leitura crítica do início formal da atividade, com a era industrial e a máxima forma/função – cartilha do pensamento moderno, lida e relida inúmeras vezes e ainda em uso, um tanto quanto anacrônico, na academia e no mercado –, e a etapa seguinte, com as questões ergonômicas e voltadas ao homem, desencadeadas, principalmente, pelas guerras mundiais. Como resultante deste encapsulamento, as imagens técnicas não são simplesmente janelas para o mundo e, portanto, não querem mais portar verdades absolutas, cartesianas, mas sim estabelecerem diálogos múltiplos, em rede, com a contemporaneidade.

As imagens técnicas não são reproduções de realidades exteriores a elas, como a pintura renascentista. Elas constituem realidades próprias, “dão acesso, sob uma forma sensível, a diversos universos cuja representação permaneceria abstrata sem a visualização que o computador permite” (Poissant 1997: 82). Tal percepção talvez seja o limiar paradigmático da atuação do designer de nosso tempo, onde o valor do design não está mais no fato de determinada solução simplesmente cumprir sua função ou ser adequada ao uso humano. Tais atribuições já devem estar implícitas.

O verdadeiro valor do design contemporâneo está em sua carga signíca, semiótica, nos discursos impalpáveis que ele porta. O valor não está mais no objeto, mas no símbolo. Vive-se não mais a era da matéria, da resistência, da durabilidade, mas sim a era da imagem, inaugurada, segundo Charles (2004: 19) pela difusão da lógica da moda, que traz a tona três componentes básicos para se pensar a sociedade contemporânea: o efêmero, a sedução e a diferenciação marginal. A propagação desta lógica, sob o domínio de imagens portadoras de valores cada vez mais impregnados e onipresentes, marca nossa sociedade, através da multiplicação de diferenças individuais e de uma autonomia subjetiva, sendo estas as imagens do excesso: excesso de significados, de verdades, de atualizações, de linguagens. Imagens que se renovam permanentemente – como nos *videogames*, onde o manipular frenéticos dos jogadores transforma a tela em uma dança fluída –, proporcionando ao receptor uma autonomia – uma diferenciação marginal – que o permite não mais seguir o caminho das massas, preestabelecido pela tradição, levando-o a uma liberdade de ação cada vez mais presente. Por fim, estas são as imagens da sedução, onde o receptor se encanta porque se enxerga refletido nestas imagens e nos *gadgets* que as produziram, em uma relação de narcose, já anunciada por McLuhan (2002).

Para Flusser (2002: 27), “é o aspecto mole, impalpável e simbólico o verdadeiro portador de valor no mundo pós-industrial dos aparelhos”. Pode-se dizer que esta concepção permite pensar o design não como programa estético pré-estabelecido por modelos de pensamento vanguardistas, como é o caso do modernismo, mas como produção desinibidora de aproximações experimentais, favorecendo a exploração e ampliação do imaginário, justapondo “concepções possíveis, reais e ficcionais” (Poissant 1997: 91).

A disseminação do uso do computador para a produção de design insere a atividade na era pós-industrial. As máquinas e os artefatos tradicionalmente utilizados nos processos de criação são substituídos por um único aparelho digital, aglutinador e (des)centralizador, cercado por seus periféricos, extensões de seu poder de processamento e que são, também, extensões do homem. A produção se torna mais fluída, possibilitando explorar novos rumos do fazer. De acordo com Poissant (ibid: 84), as imagens criadas através do uso do computador estão em eterno “movimento e transformação, nunca estão fixas”. A imagem técnica é portanto a imagem do tempo presente. Para Poissant, as imagens somente se fixam quando passam para um substrato material, como as impressões em papel, o que as reinsere dentro um

pensamento industrial. A cultura, e portanto a ideologia, do digital mudam profundamente as relações do trabalho e da produção de linguagem.

Segundo Flusser (2002: 22), “a categoria fundamental do terreno industrial (e também do pré-industrial) é o trabalho. Instrumentos trabalham. Arrancam objetos da natureza e os informam. Aparelhos não trabalham. Sua intenção não é a de ‘modificar o mundo’. Visam a modificar a vida dos homens”. Ora, se design é linguagem, como visto acima, e, portanto, está atrelado de forma indissociável a cultura e tendo como horizonte o designer como um grande editor, se faz necessário que os designers assumam sua posição nesta configuração social, baseada cada vez mais em modos de produção digital, de forma crítica e contextualizada. Design é um processo cultural, linguagem que age, que existe e atua na cultura. O discurso fechado, ainda encontrado em círculos acadêmicos e produtivos, de que o computador não afeta o modo de fazer design ou de se produzir imagens encontra-se em total descompasso com os rumos que as sociedades mundiais vem tomando.

Tal discurso revela, em tom apocalíptico, um medo desatualizado com relação à uma “linguagem mecânica imposta pelos *softwares*”, representada por imagens *default*, produzidas a partir do simples empilhamento de filtros aplicados à construções imagéticas. Em contrapartida, Poissant (op. cit.: 83) oferece uma outra percepção sobre o processo: “O computador dá novamente uma forma e uma dimensão sensíveis ao real que as matemáticas haviam reticulado e traduzido em fórmulas abstratas, e as imagens que ele constrói e devolve se fazem à base de intervenções e interações múltiplas, permitindo transformar e penetrar-se nas mais diferentes situações”.

O fato de que a maioria dos designers não domina o funcionamento interno dos processos envolvidos no funcionamento dos aparelhos digitais, fornecendo somente dados de entrada e verificando os resultados obtidos, caracteriza estes meios técnicos como “caixas pretas”, dispositivos cujo funcionamento misterioso escapa, parcial ou totalmente, ao designer (Machado 2001: 35). Este fato já caracteriza estes processos, do ponto de vista da produção, como incertos, indeterminados. Esta margem de incerteza faz parte do jogo cultural contemporâneo, e cabe ao designer assumir seu papel de *homo ludens* e jogar o jogo que se apresenta. O computador emancipou o designer do trabalho, liberando-o para o jogo. Assim, a produção de design neste cenário constitui-se, mais do que nunca, como um jogo, brincadeira combinatória de elementos permutáveis.

Paradoxalmente, é esta característica que deve tornar o design uma atividade séria, já que para jogar de forma efetiva qualquer tipo de jogo, o jogador envolvido deve estar comprometido com o jogo e com suas regras. Para subverter as regras do jogo é preciso conhecê-las. E aqui, novamente, o design se encontra com a contemporaneidade, com as imagens técnicas digitais, pois, para propor arranjos sintáticos interessantes é preciso, antes, incorporar os arranjos que já fazem parte do jogo, ou seja, as questões e o cenário cultural contemporâneo. O designer insere-se como um desprogramador dos valores *default*, com a intenção de atribuir historicidade e, portanto, personalidade à sua produção. A desprogramação do *default* é um processo mais próximo da aquisição de uma consciência da linguagem do que do simples domínio do *input* e do *output* de um aparato técnico. A mudança do *default* não está ligada a alteração de valores em caixas de diálogo de *softwares*, mas sim na busca por combinações sintáticas inusitadas.

Machado (2001: 46) alerta para o fato de que “o que faz um verdadeiro criador, em vez de se submeter simplesmente a um certo número de possibilidades impostas pelo aparelho técnico, é subverter continuamente a função da máquina que ele utiliza, manejá-la no sentido contrário de sua produtividade programada”, sendo que uma das formas de realizar tal desprogramação é hibridizando a produção técnica em processos sincréticos culturais. Ou seja, o designer deve ter um domínio não só do meio técnico, mas sim um domínio muito

maior das questões que perpassam a cultura e a linguagem, já que, de acordo com Couchot (1997:136), “se o criador quer lutar contra a indústria que lhe arrebatou o monopólio das imagens e da arte [...], ele deve adotar sua própria lógica: responder à manipulação pela imaginação, à fabricação pela criação, à trivialidade pela singularidade, à novidade tecnológica pela novidade estética”.

O tom apocalíptico deve ser repensado, em função dos deslocamentos descritos. O designer deve ser o profissional com maior capacidade crítica de discernimento e de apropriação dos aparelhos técnicos digitais em prol do desenvolvimento de linguagens híbridas, que subvertam a simples e programada lógica binária. É preciso retomar, portanto, a visão de que a produção de design é atividade imersa na cultura, e que nossa cultura caminha, cada vez mais, para a digitalização e resignificação dos processos produtivos e perceptivos.

Referências

BAUMAN, Z. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

CHARLES, S. O individualismo paradoxal: introdução ao pensamento de Gilles Lipovetsky. In: LIPOVETSKY, G. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

COELHO, T. **Moderno pós moderno**. São Paulo: Iluminuras, 2000.

COUCHOT, E. A arte ainda pode ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, D. **A arte no Século XXI**. A humanização das tecnologias. 4ª reimpressão. São Paulo: Editora UNESP, 1997.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

LIPOVETSKY, G. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

MACHADO, A. Repensando Flusser e as imagens técnicas. In: **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

McLUHAN, M. (2002). O amante de “Gadgets”: Narciso como narcose. In: **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2002.

POISSANT, L. *Estas imagens em busca de identidade*. In: DOMINGUES, D. **A arte no século XXI**. A humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997.