

DOUTORADO
EM DESIGN



UNIVERSIDADE
DO ESTADO DE MINAS GERAIS



ESCOLA DE DESIGN

Programa de Pós-graduação em Design (PPGD)
DOUTORADO EM DESIGN

SÉRGIO LUCIANO DA SILVA

OS FUNDAMENTOS ONTOLÓGICOS DAS RELAÇÕES ENTRE
DESIGN E ARTE

Belo Horizonte

2019

SÉRGIO LUCIANO DA SILVA

OS FUNDAMENTOS ONTOLÓGICOS DAS RELAÇÕES ENTRE
DESIGN E ARTE

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Design.

Área de Concentração: *Design*

Linha de Pesquisa: *Cultura, Gestão e Processos em Design*

Orientador: *Prof. Dr. Dijon De Moraes*

Belo Horizonte

2019

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

S586f Silva, Sérgio Luciano da.

Os fundamentos ontológicos das relações entre design e arte
[manuscrito] / Sérgio Luciano da Silva. -- 2019.
224 f. , enc. : il., color. ; 31 cm.

Tese (doutorado) – Universidade do Estado de Minas Gerais, Programa de Pós-graduação em Design, 2019.
Orientador: Prof. Dr. Dijon de Moraes.

Bibliografia: f. 213-224

1. Ontologia - Tese. 2. Metafísica. 3. Epistemologia. 4. Estética – arte.
5. Comunicação. I. Moraes, Dijon de. II. Universidade do Estado de Minas Gerais. Programa de Pós-graduação em Design. III. Título

CDU: 687.01

OS FUNDAMENTOS ONTOLÓGICOS DAS RELAÇÕES ENTRE DESIGN E ARTE.

Autor: Sérgio Luciano da Silva

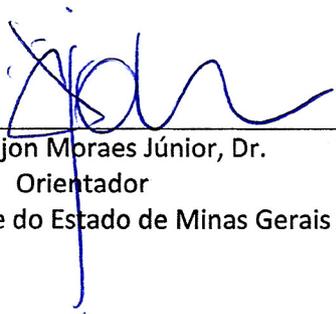
Esta tese foi julgada e aprovada em sua forma final para a obtenção do título de Doutor em Design no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais.

Belo Horizonte, 16 de julho de 2019.


Rita A. C. Ribeiro
Coordenadora Mestrado e Doutorado
MASP 1231056-1
ESCOLA DE DESIGN - UEMG

Prof^a. Rita Aparecida da Conceição Ribeiro
Coordenadora do PPGD

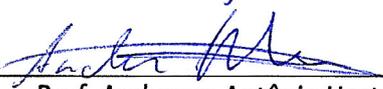
BANCA EXAMINADORA


Prof. Dijon Moraes Júnior, Dr.
Orientador

Universidade do Estado de Minas Gerais


Profa. Camila Marques Zyngier, Dra.

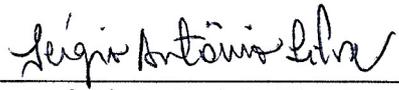
Universidade Federal de Minas Gerais


Prof. Anderson Antônio Horta, Dr.

Centro Universitário de Belo Horizonte


Profa. Rita Aparecida da Conceição Ribeiro, Dra.

Universidade do Estado de Minas Gerais


Prof. Sérgio Antônio Silva, Dr.

Universidade do Estado de Minas Gerais

Para Alice e Janaína.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, que transformaram seus sonhos e projetos nos meus.

À Alice, pelas leituras atentas, críticas isentas e apoio incondicional.

À Janaína e ao Thiago, por continuarem acreditando.

Ao Alecir, por todas as horas de companheirismo e reflexões sobre ontologia e outras “metafísicas”.

Ao Felipe, pela parceria e pelas traduções.

À Luciana, por seu apoio e disponibilidade.

Ao Cláudio Santos, Ricardo Portilho e Vânia Myrrha, pelas referências bibliográficas.

Ao Professor Dijon De Moraes, pelo apoio e orientação, inclusive nos difíceis momentos finais.

Ao Professor Gui Bonsiepe, por gentilmente ceder o manuscrito de uma conferência de sua autoria, antes de sua publicação.

Ao Professor Sérgio Antônio, por toda generosidade e estímulo.

À Professora Rita Ribeiro, por insistir comigo sobre a relevância de Flusser.

Ao Professor Ricardo Fenati, que me despertou do “sono dogmático” para a epistemologia.

À Professora Virginia Figueiredo, que abriu meus olhos para a estética clássica.

Ao Professor Rodrigo Duarte, por me apresentar ao pensamento de Arthur Danto.

Aos Professores Gustavo Araújo, Ana Araújo e Raquel Teles Yehezkel, pelos ensinamentos de grego, latim e hebraico.

Ao Professor Paulo Bernardo Ferreira Vaz, pelas valiosas sugestões.

À Professora Angélica Adverse, pelas inumeráveis e detalhadas sugestões.

Ao Rodrigo Stenner, pela dedicação, competência e carinho.

Aos estudantes da Escola de Design da UEMG, com os quais aprendi muito.

Ao PPGD da Escola de Design da UEMG, que me acolheu, desde 2009.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001

Não somos daqueles que só em meio aos livros, estimulados por livros, vêm a ter pensamentos — é nosso hábito pensar ao ar livre, andando, saltando, subindo, dançando, preferivelmente em montes solitários ou próximos ao mar, onde mesmo as trilhas se tornam pensativas.

NIETZSCHE — *A GAIA CIÊNCIA*

RESUMO

SILVA, S. L. **Os fundamentos ontológicos das relações entre design e arte.** 2019. 224 f. Tese (Doutorado) – Escola de Design, Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

Esta tese aborda os fundamentos das relações entre design e arte, investigando especificamente suas estruturas ontológicas. Seu pressuposto é que design e arte são campos distintos e criam conceitos e objetos em categorias também ontologicamente distintas. Além disso, design e arte estabelecem interlocução e conduzem para seus espaços de atuação específica elementos conceituais empregados por ambos os campos, cujos embriões remontam ao pensamento grego antigo. O objetivo é explicitar tais fundamentos compartilhados a partir da seleção e do estudo específico dos conceitos de “*mimesis*”, de “belo” *versus* “útil” e de “fim em si mesmo”, e do “discurso epidíctico”, extraídos da obra de Aristóteles. O método se divide em quatro etapas. A primeira, parte das origens platônicas da cisão e hierarquização da ciência, técnica e arte, contrapõe as reflexões epistemológicas de Alexandre Koyré, Tomás Maldonado, Gui Bonsiepe, Beat Schneider, Rafael Cardoso e Vilém Flusser, estabelecendo as consequências para o design e para a arte. A segunda, apoiada nas reflexões de Kant, Thierry de Duve, Heidegger e Lacoue-Labarthe, avança no âmbito estético e ontológico, ampliando a compreensão dos objetos do design a partir das obras de arte. A terceira reelabora os conceitos aristotélicos para o design e para a arte contemporânea, com o suporte teórico de Arthur Danto, Umberto Eco e Nietzsche. A quarta rastreia nos projetos de Philippe Starck e nas obras de Andy Warhol os conceitos teoricamente reelaborados na etapa anterior, comprovando a relevância de seus fundamentos ontológicos na prática contemporânea.

Palavras-chave: Teoria e Crítica do Design. Ontologia. Metafísica. Epistemologia. Estética. Comunicação.

ABSTRACT

SILVA, S. L. **The ontological foundations of the relations between design and art.** 2019. 224 f. Thesis (Doctorate) – Escola de Design, Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

This thesis approaches the foundations of the relations between design and art, focusing on its ontological structures. Its assumption is that design and art are distinct fields and create concepts and objects in categories ontologically distinct as well. In addition, design and art establish interlocution and lead to their specific spaces of action conceptual elements employed by both fields, whose embryos go back to ancient Greek thought. The objective is to expose such shared foundations on the basis of the concepts of “*mimesis*”, “beautiful” *versus* “useful”, the “end in itself”, and the “epidictic discourse”, extracted from the work of Aristotle. The method was divided into four stages. The first stage takes into consideration the Platonic origins of the split and hierarchy of science, technique, and art, contrasting the epistemological reflections of Alexandre Koyré, Tomás Maldonado, Gui Bonsiepe, Beat Schneider, Rafael Cardoso, and Vilém Flusser, then establishing the consequences for the design and for the art. The second stage based on the reflections of Kant, Thierry de Duve, Heidegger and Lacoue-Labarthe, advances in the aesthetic and ontological scope, extending the understanding of the objects of the design from the works of art. The third stage reworked the Aristotelian concepts for the design and for contemporary art, with the theoretical support of Arthur Danto, Umberto Eco, and Nietzsche. The fourth stage investigates the projects of Philippe Starck and in the works of Andy Warhol, the concepts theoretically reworked in the previous stage, proving the relevance of its ontological foundations in contemporary practice.

Key words: Theory and Critique of Design. Ontology. Metaphysics. Epistemology. Aesthetics. Communication.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1. Representação de áreas articuladas na tese. Dentro da área azul, se situam outros campos de atuação da filosofia não representados. Ciência técnica e arte não estão representados como áreas, mas como *objetos de estudo*. FONTE: AUTOR 24
- Figura 2. Linha do tempo indicando desdobramento do conceito grego de *póiesis* (produção) em *epistéme* (ciência) e *tékhne* (arte) e posteriormente sua divisão em ciência, técnica e arte em seus sentidos modernos. FONTE: AUTOR 45
- Figura 3. Linha do tempo indicando os sucessivos desdobramentos do conceito de *póiesis* (produção) no período clássico, greco-latino. FONTE: AUTOR 61
- Figura 4. Representação das três categorias de produção e a relação das produções humanas (*tékhne* e *epistéme*) com seus fundamentos teóricos. FONTE: AUTOR 61
- Figura 5. Representação, na teoria platônica, do primeiro nível ontológico e seu produtor, o demiurgo ou artífice natural. FONTE: AUTOR 68
- Figura 6. Representação, na teoria platônica, do segundo nível ontológico e seu produtor, o artífice humano. FONTE: AUTOR 69
- Figura 7. Representação dos três níveis ontológicos reunidos na hierarquia da metafísica platônica. O artífice natural e os artífices humanos, como o marceneiro, são produtores (*poiétés, ποιητής*), enquanto que os artistas, como o pintor, o poeta e o ator, são apenas imitadores (*mimetés, μιμητής*). FONTE: AUTOR 69
- Figura 8. Linha do tempo indicando desdobramento do conceito grego de *póiesis* (produção) em *epistéme* (ciência) e *tékhne* (arte). Após a cisão entre ciência, técnica e arte se incorpora a tecnologia, um elo de ligação teórico entre ciência e técnica. FONTE: AUTOR 74
- Figura 9. Linha do tempo acrescentando o design com as influências que esse campo acolheu e as conexões que Flusser propõe como desdobramento de suas atividades. FONTE: AUTOR 96

- Figura 10. Linha do tempo incluindo, além da ligação entre ciência e natureza, a proposta de Flusser para a ligação entre design e natureza. FONTE: AUTOR 100
- Figura 11. Representação das esferas da ontologia e da gnoseologia e dos movimentos de reflexão que precisamos empreender em cada um desses campos, para identificar as características dos artefatos. FONTE: AUTOR 107
- Figura 12. Representação da etapa de centralização da investigação na esfera da estética em sua relação com a da gnoseologia e ontologia. FONTE: AUTOR 112
- Figura 13. Esquema da interpretação de Thierry de Duve das posições de Clement Greenberg e Joseph Kosuth em relação à arte e à estética. FONTE: AUTOR 115
- Figura 14. Esquema da interpretação de Thierry De Duve dos acrônimos ACT e ART criados por Ian e Elaine Baxter. FONTE: AUTOR 116
- Figura 15. Fotografia da performance (1962), de George Maciunas, para Jackson Mac Low. FONTE: MOMA.ORG 117
- Figura 16. Fotografia da obra de Robert Rauschenberg (1953) criada apagando um desenho do artista Willem de Kooning. FONTE: MOMA.ORG 117
- Figura 17. Fotografia de obra sem título (1967), de Christine Koslov, a partir de um rolo de filme virgem. A legenda na tampa da lata tem a inscrição: “Transparent Film nº2 – White 100ft. 16mm – 1967”. FONTE: HENRY-MOORE.ORG 117
- Figura 18. Esquema dos obstáculos a cada posição, ACT e ART, que as impedem de cumprir seus objetivos plenamente. FONTE: AUTOR 118
- Figura 19. Esquema do caso extremo, cuja consequência, segundo Thierry de Duve, provém das posições adotadas por Greenberg e Kosuth. FONTE: AUTOR 119
- Figura 20. Esquema da antinomia do gosto kantiana. FONTE: AUTOR 120
- Figura 21. Esquema da resolução da antinomia do gosto kantiana. FONTE: AUTOR 120
- Figura 22. Esquema da apropriação e transferência feita por Thierry de Duve da resolução da antinomia do gosto kantiana para o universo da arte contemporânea. FONTE: AUTOR 121

- Figura 23. Esquema da apropriação e transferência da resolução da antinomia do gosto kantiana para o design. FONTE: AUTOR 127
- Figura 24. Representação da associação entre os conceitos gregos de *Phýsis* e *Tékhne* e os conceitos heideggerianos de *Terra* e *Mundo*. FONTE: AUTOR 135
- Figura 25. Diagramas das conexões entre os conceitos de criatividade, criação e design. As setas em círculo indicam que não existe um ponto inicial ou final, mas apenas circularidade entre os conceitos. FONTE: AUTOR 144
- Figura 26. Diagrama da separação ontológica entre essência e aparência em Platão (esquerda), e sua indistinção em Aristóteles (direita), que conduz a um conceito de *mímesis* diferenciado e potencialmente capaz de abarcar o universal, com consequências relevantes para a arte e o design. FONTE: AUTOR 148
- Figura 27. Imagem ampliada da estrutura biológica de um carrapicho (esquerda) e detalhe do projeto de George de Mestral do Velcro, para registro de patente da invenção (direita). FONTES: DESIGNCULTURE.COM.BR e GOOGLE PATENTS.COM 152
- Figura 28. Imagem com detalhe do projeto de Leonard Duffy do *New Velcro*, para registro de patente da invenção. FONTE: GOOGLE PATENTS.COM 154
- Figura 29. Linha do tempo que mostra as três conexões que partem da *phýsis*, *epistéme* e *tékhne*, possibilitando sua ligação com o design na atualidade, através do conceito de *mímesis*. FONTE: AUTOR 154
- Figura 30. Esquema da oposição entre *representação* e *reapresentação*, conforme a crítica nietzschiana ao programa euripídiano. FONTE: AUTOR 157
- Figura 31. Esquema do *Dilema de Eurípedes* e a dificuldade, segundo Danto, de se encontrar uma definição para obra de arte. FONTE: AUTOR 158
- Figura 32. Esquema do entrelaçamento da *mímesis* e da *contramímesis* com a *complementaridade* solucionando o dilema entre continuidade e descontinuidade da arte com o real. FONTE: AUTOR 159

- Figura 33. Fotografia do espremedor de frutas *Juicy Salif* (1990), de Philippe Starck, projetado para a empresa italiana Alessi. FONTE: ALESSI.COM 161
- Figura 34. Linha do tempo indicando o conceito de *fim em si mesmo* (linha 2) em um caminho inverso ao da “Ponte Flusseriana”, partindo da arte em direção ao design. FONTE: AUTOR 163
- Figura 35. Fotografia de *A fonte* (1917), de Marcel Duchamp. FONTE: TATE.ORG 165
- Figura 36. Esquema das origens e movimentos dos discursos aberto e persuasivo em suas conexões com a arte, a comunicação e o design. FONTE: AUTOR 167
- Figura 37. Fotografias da *Brillo box* (1964) e dos 32 quadros das *latas de sopa Campbell* (1962), criados por Andy Warhol. FONTE: MOMA.ORG 171
- Figura 38. Esquema dos dois sentidos de apropriação da arte e do design. FONTE: AUTOR 171
- Figura 39. Reprodução da pintura *O beijo* (1961), de Roy Lichtenstein. FONTE: IMAGEDUPLICATOR.COM 176
- Figura 40. Fotografia da instalação *Warhol* (1964), Stable Gallery, Nova York. FONTE: REVISTA ARS 177
- Figura 41. Fotografias de *A fonte* (1917), de Marcel Duchamp (esquerda) e da *Brillo Box* (1964), de Andy Warhol (direita). FONTES: TATE.ORG e MOMA.ORG 185
- Figura 42. Reprodução do quadro *200 notas de um dolar* (1962), de Andy warhol. FONTE: SOTHEBYS.COM 187
- Figura 43. Fotografia do espremedor de frutas da Alessi, impressa na embalagem do produto. FONTE: ALESSI.COM 190
- Figura 44. Fotografia da espátula para bolo *Ceci n'est pas une truelle* (1998), de Philippe Starck, projetada para a Alessi. FONTE: ALESSI.COM 193
- Figura 45. Reprodução da pintura *A traição das imagens* (1929), de René Magritte. FONTE: LACMA.ORG 194

- Figura 46. Fotografia de uma das esculturas *Pássaro no Espaço* (1928), de Constantin Brancusi (esquerda) e fotografia da escova de dentes Dr. Kiss (1996), de Philippe Starck (direita). FONTE: MOMA.ORG
- Figura 47. Esquema da possibilidade de o designer se movimentar entre ciência e arte, enquanto a ponte do design, se mantém estruturada. FONTE: AUTOR 196
- Figura 48. Fotografia da cadeira *La Marie* (1998), de Philippe Starck, projetada para a empresa Kartell. FONTE: KARTELL.COM 197
- Figura 49. Fotografia do banco *W.W.* (1990), de Philippe Starck, projetado para o cineasta Wim Wenders e produzido pela empresa Vitra. FONTE: STARCK.COM 203

LISTA DE FONTES NA INTERNET

- ALESSI.COM. Web Site Alessi. < www.alessi.com >
- DESIGNCULTURE.COM.BR. Web Site Design Culture. < www.designculture.com.br >
- GOOGLE PATENTS. Web Site Google Patents. < <https://patents.google.com> >
- HENRI-MOORE.ORG. Web Site Henry Moore Foundation. < www.henry-moore.org >
- IMAGEDUPLICATOR.COM. Web Site Image Duplicator. < www.imageduplicator.com >
- KARTELL.COM. Web Site Kartell company. < www.kartell.com >
- LACMA.ORG. Web Site Los Angeles County Museum of Art. < www.lacma.org >
- MOMA.ORG. Web Site Museum of Modern Art. < www.moma.org >
- REVISTA ARS. Web Site Revista Ars (ECA/USP). < www2.eca.usp.br/cap/ars.htm >
- SOTHEBYS.COM. Web Site Sotheby's. < www.sothebys.com >
- STARCK.COM. Web Site Phillippe Starck. < www.starck.com >
- TATE.ORG. Web Site Galleries Tate. < www.tate.org.uk >

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	16
1.1	Estrutura do texto	16
1.2	Percursos prévios	25
1.3	Questões norteadoras	32
2	ORIGENS E CONSEQUÊNCIAS DA HIERARQUIZAÇÃO DA CIÊNCIA, TÉCNICA E ARTE	53
2.1	A essência compartilhada de quatro conceitos gregos	54
2.1.1	<i>Phýsis</i>	54
2.1.2	<i>Póiesis</i>	56
2.1.3	<i>Tékhne</i>	58
2.1.4	<i>Epistéme</i>	60
2.2	Hierarquia platônica, cisão e ruptura	62
2.2.1	<i>A metafísica implícita ao tema da cidade ideal</i>	65
2.2.2	<i>O argumento ontológico contra a arte mimética</i>	66
2.2.3	<i>Desdobramentos da hierarquização do conhecimento</i>	72
2.3	Design: entre ciência, técnica e arte	78
2.3.1	<i>Afastamentos, aproximações e interações</i>	80
2.3.2	<i>Artifícios, fronteiras móveis e pontes</i>	86
2.3.3	<i>Essência ontológica e epistemológica</i>	101

3	DA ESTÉTICA À ONTOLOGIA NA ARTE E NO DESIGN	111
3.1	Kant e a abordagem estética na arte e no design	113
3.1.1	<i>Subjetividade e objetividade no território da arte</i>	114
3.1.2	<i>Os conceitos de ACT e ART</i>	115
3.1.3	<i>Antinomia e dilema</i>	118
3.1.4	<i>Uma releitura de Kant: do belo à arte</i>	119
3.1.5	<i>Uma solução incompleta ou a incompletude como solução?</i>	121
3.1.6	<i>Subjetividade e objetividade no território do design</i>	123
3.1.7	<i>Outra releitura de Kant: da arte ao design</i>	123
3.1.8	<i>A universalidade objetiva no design</i>	125
3.1.9	<i>A universalidade subjetiva no design</i>	126
3.2	Heidegger e o viés ontológico na arte e no design	129
3.2.1	<i>O giro em direção à ontologia</i>	130
3.2.2	<i>A crítica a Platão: a arte não é imitação</i>	132
3.2.3	<i>Póiesis como produção, phýsis como terra e tékhne como mundo</i>	134
3.2.4	<i>Os três modos de produção e sua influência sobre o design</i>	136
3.2.5	<i>O design além da instrumentalidade e da utilidade</i>	141
4	OS CONCEITOS ARISTOTÉLICOS NO DESIGN E NA ARTE	143
4.1	O fundamento ontológico do conceito de <i>mímesis</i>	144
4.1.1	<i>A inversão aristotélica: mímesis mediadora, ativa e criativa</i>	145
4.1.2	<i>A aliança entre universalidade, verdade e arte poética</i>	147
4.1.3	<i>As relações entre mímesis, tékhne e phýsis</i>	149

4.2	Deslocamento do conceito de <i>mimesis</i> e sua contribuição ao design e à arte	150
4.2.1	<i>A mimesis exógena no design: acréscimo e processo à natureza</i>	151
4.2.2	<i>A mimesis endógena no design: adaptação e evolução</i>	153
4.2.3	<i>A mimesis complementar na arte: saída para o dilema de Eurípedes</i>	155
4.3	Ampliação das determinações ontológicas nas relações entre design e arte	159
4.3.1	<i>Da arte ao design: o conceito de “fim em si mesmo”</i>	160
4.3.2	<i>Da arte ao design: o discurso aberto e o persuasivo epidíctico</i>	163
4.3.3	<i>Do design à arte: a metáfora epistemológica e os objetos sensíveis</i>	167
5	A PRODUÇÃO DE OBJETOS NO MUNDO SENSÍVEL	173
5.1	“Pontos focais” na arte: Andy Warhol e Marcel Duchamp	175
5.2	“Ponto focal” no design: Philippe Starck	188
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	204
	REFERÊNCIAS	213

1 INTRODUÇÃO

Neste capítulo, a primeira seção, *Estrutura do texto*, explicita elementos que compõem formalmente a escrita da tese, como o modo de transliteração de palavras de origem grega, o uso de imagens e gráficos e a definição de alguns poucos termos de origem filosófica, empregados na teoria subjacente à arte e ao design, imprescindíveis à compreensão do texto que os segue. Em seguida, os *Percursos prévios* resgatam e narram os motivos pelos quais me debrucei há alguns anos sobre uma questão e ainda hoje percorro os caminhos para a sua compreensão. A seção seguinte, *Questões norteadoras*, apresenta e delimita tema, objetivo, pressuposto, hipótese e demais elementos conceituais que fornecem o escopo da tese. Assim, os *Percursos* apresentam uma narrativa de cunho pessoal, na primeira pessoa do singular, e em seguida, o discurso vai para o plural, considerando que a tese propõe minhas reflexões em conjunto com as contribuições de meu orientador e de todos aqueles que de algum modo deram suporte ao texto final.

1.1 Estrutura do texto

Em escritos de ciências humanas e sociais, especialmente em reflexões de cunho filosófico, é pouco comum o uso de diagramas ou ilustrações, mesmo quando o autor, em se tratando da área de estética, cita uma obra de artista expondo seus detalhes. A quase exclusividade do uso das palavras é uma tradição que garante ao escritor um controle mínimo sobre seu discurso e argumentação e aos potenciais leitores uma redução nas possibilidades hermenêuticas, minimizando interpretações duvidosas. As exceções ocorrem, por exemplo, em textos de lógica, onde o uso de diagramas tem uma função correlata à das equações em trabalhos de matemática, permitindo condensar cadeias de raciocínio mais extensas e apresentar uma visão do todo em determinada questão, sem introduzir ambiguidade. Temos em conta esses fatores, mas a tese se estabelece no território do design, disciplina que tem como um de seus ramos mais proeminentes o design gráfico e a infografia. Como defende o designer Gui Bonsiepe:

Pode-se cair facilmente na armadilha de uma tendência antivisual quando a teoria privilegia exclusivamente a linguagem ou, mais ainda, declara a linguagem como única forma epistêmica. A partir do chamado ‘giro visual’ (*iconic turn*) nas ciências, que foi possibilitado pelo desenvolvimento da tecnologia digital e da informática, o domínio visual passou a ser reconhecido como um domínio constitutivo epistemológico. A pretensão absolutista da linguagem como forma primordial do conhecimento vem perdendo espaço, embora ainda represente uma tradição poderosa, uma fortaleza institucional da discursividade. Essa tradição cria consideráveis dificuldades para o avanço da visualidade. (BONSIEPE, 2011, p. 184)

Neste sentido, consideramos oportuno e optamos pelo uso de ilustrações, com caráter complementar ao texto, como normalmente acontece no uso de infográficos, desenhos e fotografias.

Palavras de origem grega costumam ser transliteradas com grafias diversas por autores de diferentes línguas. Por exemplo, τέχνη aparece nas citações ora como *téckne*, ora como *tékhne* e até como *techne*. Mantivemos a escolha de cada autor nas citações e optamos por unificar somente a nossa grafia¹.

A nomenclatura associada a teorias, princípios e conceitos, especialmente aqueles advindos da filosofia, utilizados por autores de áreas correlatas (apesar de estar firmemente estabelecida nos territórios da estética e da arte), não está necessariamente ligada à prática do design. No entanto, com a ampliação dos trabalhos teóricos desse campo, cada vez mais se faz presente nas suas pesquisas. Porém, termos que derivam da filosofia sofrem alterações e ganham definições divergentes ao serem empregados por pensadores de diversas épocas e com distintas posições ideológicas. Assim, decidimos apresentar imediatamente uma lista com os termos e expressões mais recorrentes na tese, para reduzir equívocos hermenêuticos e ambiguidades e, ao mesmo tempo, indicar algumas de nossas filiações ideológicas dentro da filosofia, do design e da arte, tornando mais claros os motivos de nossas posições e escolhas metodológicas.

- **Epistemologia, filosofia da ciência, teoria do conhecimento e gnoseologia** — José Ferrater Mora (1979), em seu *Diccionario de filosofia*, afirma que *epistemologia* pode ser entendida como sinônimo de *teoria do conhecimento* e de *gnoseologia*. No entanto,

¹ Na transliteração do alfabeto grego para o latino nos apoiamos na Gramática Grega de Antônio Freire, S. J. (FREIRE, 1997) e no método *Helleniká*. (BRANDÃO, SARAIVA, LAGE, 2005).

com a tendência a se aproximar gnoseologia de teoria do conhecimento, em seu sentido de conhecimento geral, a epistemologia passou a ser compreendida como teoria do conhecimento científico, tendo como referências as questões que provêm especificamente das ciências. No *Dicionário filosófico*, Comte-Sponville (2011), reforça esta distinção e delimita mais os três termos:

[Epistemologia] é a parte da filosofia que versa sobre uma ou várias ciências em particular, e não sobre o saber geral (teoria do conhecimento, gnoseologia). Uma teoria do conhecimento se situaria a montante do saber: ela se pergunta em que condições as ciências são possíveis. Uma epistemologia, a jusante: ela se interroga menos sobre as condições das ciências do que sobre sua história, seus métodos, seus conceitos, seus paradigmas. Será quase sempre regional ou plural (a epistemologia da matemática não é a da física, que não é a da biologia...). É filosofia aplicada, como quase sempre é, porém mais no terreno das ciências do que no seu. O epistemólogo acampa em terra estrangeira (em geral, é um cientista que se lançou na filosofia, ou um filósofo que se interessa pelas ciências). (COMTE-SPONVILLE, 2011, p. 196-197)

Na tese nos apoiamos na delimitação de Comte-Sponville para assumir a epistemologia como um campo regional inserido dentro da teoria do conhecimento/gnoseologia e, portanto, limitado aos estudos daquelas áreas que se assumiram e se entendem como ciência, ou derivadas dela, como é o caso da técnica. E a teoria do conhecimento/gnoseologia como a área de abrangência maior, refletindo sobre as condições das ciências, ou seja, suas *possibilidades, origens e essência*.² Por último, *Filosofia da*

2 Essa divisão — em *origem, possibilidade e essência* — é relevante para a constituição de uma teoria do design. Johannes Hessen (2000), em seu livro *Teoria do conhecimento*, apresenta essa tríade subdividindo-a em inúmeras posições e representantes que se firmaram ao longo da história do pensamento. Assim, *a origem do conhecimento* é compreendida a partir das posições do dogmatismo, ceticismo, relativismo, pragmatismo e criticismo. *A possibilidade do conhecimento* a partir do racionalismo, empirismo, intelectualismo e apriorismo. E *a essência do conhecimento* a partir do objetivismo, subjetivismo, realismo, idealismo e fenomenalismo. Portanto, quando se faz a distinção entre os problemas do conhecimento em seu âmbito geral e prévio às ciências, daquelas questões que se estabelecem no interior de ciências já fundadas, e de outros campos de pesquisa, pressupõe-se a adesão por parte dos pesquisadores a cada uma das posições gnoseológicas anteriores. Assim, por exemplo, no âmbito do design, quando Maldonado (2012), refletindo sobre a técnica, afirma que “Dessauer deixa subentendido — platônica e aristotelicamente — que as formas dos objetos técnicos já estariam presentes em um catálogo ideal das formas preexistentes. E que a técnica não faria outra coisa a não ser deixá-las explícitas.” (MALDONADO, 2012, p. 153), ele claramente explora as posições gnoseológicas assumidas por Dessauer, correlacionando-as com as suas em busca de fundamentar, através da teoria do conhecimento, sua própria epistemologia sobre a técnica no design.

ciência é uma expressão que não consta como verbete nas mais de 3,500 páginas do dicionário de Ferrater Mora (1979), nem no dicionário de Comte-Sponville (2011), mas que está associada às investigações acerca das estruturas das teorias científicas modernas e contemporâneas, como ocorre com epistemologia. Apesar da não explicitação em verbete, Ferrater Mora, ao expor o pensamento de epistemólogos como Alexandre Koyré, Karl Popper e Thomas Kuhn, aponta a filosofia da ciência como área de atuação desses estudiosos. A relevância dessa área aumenta, uma vez que teóricos do design, como Tomás Maldonado (2012) confirmam sua atuação dentro dela. No caso de Maldonado, como suas investigações avançam em direção a temas específicos da técnica, que nos interessam, dialogando com autores como Koyré e Kuhn, entre outros³, esse autor inclui, como área de sua atuação, além da filosofia da ciência, a *filosofia da técnica*, de uso menos comum. Na tese, optamos pelo uso de epistemologia para a maioria das situações, mas entendemos filosofia da ciência como um sinônimo de epistemologia.

- **Ontologia** — Área da filosofia que estuda *o ser* ou *os entes em sua generalidade*. O historiador da filosofia Pierre Aubenque (2012) em seu livro *O problema do ser em Aristóteles*, nos alerta para dificuldades de diversas ordens que se enfrenta quando o tema de estudo é a ontologia:

Porque vivemos no pensamento aristotélico do ser — isso seria somente porque ele reflete na gramática de inspiração aristotélica através da qual pensamos e falamos nossa linguagem — desaprendemos a perceber o que havia de surpreendente, e talvez de eternamente surpreendente, na questão: *O que é o ser?* É por isso que parece interessante nos perguntarmos por que Aristóteles fez essa questão, que não é evidente, e como chegou a fazê-la enquanto tal. O problema do ser é o mais problemático dos problemas, não somente no sentido de que ele não será talvez jamais inteiramente respondido, mas no sentido de que é já um problema de saber por que nós nos questionamos acerca desse problema. (AUBENQUE, 2012, p. 22)

3 No livro *Cultura, sociedade e técnica* (2012), a lista de autores oriundos da filosofia da ciência com os quais Maldonado mantém interlocução é longa. Entre aqueles citados por Maldonado, que produziram obras em temas subsidiários da tese, merecem destaque (além de Alexandre Koyré e Thomas Kuhn) o discípulo de Karl Popper, Imre Lakatos, e os físicos Isaac Newton e Werner Heisenberg, que também fizeram incursões em teoria do conhecimento.

Neste espírito de perplexidade, diante da condição imanente da linguagem, do pensamento e do ser, Umberto Eco (1998) inicia o primeiro capítulo do seu livro *Kant e o ornitorrinco* tratando desse problema:

Pascal (Fragmento, 1655) percebera isso muito bem: “Não podemos nos preparar para definir o ser sem incorrer neste absurdo: porque não podemos definir uma palavra sem começarmos pelo termo *é*, expresso ou subentendido. Então, para definir o ser, *é* preciso dizer *é*, e assim usar o termo definido na definição.” O que não *é* o mesmo que dizer com Gorgia, que não podemos falar do ser: falamos muito dele, até demais, a não ser que esta palavra mágica nos sirva para definir quase tudo mas não seja definida por nada. Em semântica falaríamos de um primitivo, o mais primitivo de todos. (ECO, 1998, p. 17)

Concordando com Aubenque e Eco, assumimos que *é* preciso ir além desse “problema”, e falar sobre o ser. No entanto, a ontologia, como os demais ramos da filosofia, chega à atualidade acumulando diversas variantes de significado, derivadas da trajetória histórica do pensamento ocidental, ao passar pelos estudiosos que vêm se dedicando a essa área e seus temas. Assim, considerando-a em seu caráter mais geral, ontologia carrega o sentido de reflexão e busca por compreensão da dimensão mais ampla da *realidade*, em que cada ente que a compõe (finito ou infinito, material ou imaterial) tem sua existência estabelecida, definida e validada, ou não, dependendo do modo como cada pesquisador elabora sua teoria. Por exemplo, se entendermos a arte como um ente da realidade, na concepção platônica ela é mera *imitação*, cópia, não existindo enquanto um elemento *essencial*, conseqüentemente não sendo legitimada na ontologia proposta por esse pensador. Já para a ontologia aristotélica, e também para a nossa na tese, como a realidade não se estabelece em separado, em um mundo das ideias, o mundo sensível em que vivemos e agimos, incluindo a arte e o design, tem *existência real*, ou seja, tem fundamento ontológico.

- **Metafísica** — Andrônico de Rodes, no século I a.C., ao editar as obras de Aristóteles, se deparou com uma série de livros acerca do ser e dos primeiros princípios e causas, que hoje poderiam ser classificados como escritos de ontologia. No entanto, como editor, Andrônico decidiu ordenar esses livros e inseri-los após o tratado sobre a física com o título de *Metà tà physiká* (depois da física), expressão que não se encontra na

obra de Aristóteles.⁴ Ocorre que em grego o antepositivo *metà* não se restringe ao significado de “*depois de*”, tendo outras acepções como “*além de*”. Com o passar do tempo, o sentido *além de* foi incorporado pela tradição do pensamento ao conceito de metafísica, e essa área se firmou como aquela que trata dos temas que estão além da física e das ciências da natureza, e também, de um modo geral, dos assuntos que ultrapassam o conhecimento científico ou empírico. Uma das possibilidades de se entender a metafísica é considerá-la como uma disciplina impossível, enquanto almejando o conhecimento de uma realidade transcendente. Essa é, por exemplo, a posição do empirismo (incluindo o positivismo e o neopositivismo ou positivismo lógico contemporâneo). Outra, à qual aderimos, é entendê-la não como referente a uma realidade espiritual ou divina, mas como um conjunto de conceitos e princípios, que formam uma base não empírica tão fundamental quanto a experiência sensível, para a constituição das ciências e de outros campos. Em ciências humanas e sociais, a distinção entre metafísica e ciência talvez seja difícil de se explicitar, pelo próprio entrelaçamento dos temas que têm como centro de interesse o ser humano e suas idiosincrasias. Porém, ao se pensar de modo correlato acerca de uma ciência da natureza, como a física (tanto pelas suas características empíricas e matemáticas quanto pela sua precedência histórica em relação às demais ciências, que se reflete na evidente distinção morfológica dos termos originários *física* e *metafísica*), acreditamos, torna-se mais clara a posição com a qual nos identificamos e que exploramos na tese, no âmbito das ciências humanas e sociais. Assim, um exemplo que aponta para a concepção com a qual estamos alinhados vem do filósofo da ciência Edwin Arthur Burtt (1983), em seu livro *As bases metafísicas da ciência moderna*:

Newton não encontrava rival como cientista — mas é possível que não estivesse infenso a críticas como metafísico. Ele tentou escrupulosamente, pelo menos em seu trabalho experimental, evitar a metafísica. Desprezava as hipóteses que para ele significavam proposições explicativas não-deduzidas imediatamente dos fenômenos. Ao mesmo tempo, seguindo seus ilustres predecessores, dava ou presumia respostas definidas a questões fundamentais, como a natureza

4 O título *Metafísica*, dado à obra de Aristóteles, é complexo e problemático. Tanto que Pierre Aubenque, em *O problema do ser em Aristóteles* (2012), dedica um capítulo inteiro (*A ciência sem nome*) buscando elucidar suas origens históricas.

do espaço e do tempo e da matéria e *as relações do homem com os objetos de seu conhecimento; e são justamente essas respostas que constituem a metafísica*. O fato de que o tratamento por ele dado a estes grandes temas — que se impôs ao mundo culto pelo peso de seu prestígio científico — cobria-se com a roupagem do positivismo pode ter-se tornado um perigo em si mesmo. Tal fato pode ter contribuído significativamente para insinuar um conjunto de idéias aceitas acriticamente a respeito do mundo no cenário intelectual comum do homem moderno. (BURTT, 1983, p. 24). Itálico nosso.

O “perigo” da roupagem positivista de que nos fala Burttt também foi questionado no neopositivismo contemporâneo, por exemplo, por Karl Popper e por Thomas Kuhn, ao proporem concepções distintas da ciência atual, mas que não abrem mão da metafísica. Retornando às ciências humanas e sociais, compreendemos a metafísica como um vasto campo no interior da filosofia que inclui conjecturas e hipóteses e como afirma Burttt (1983, p. 24), abriga também reflexões sobre “as relações do homem com os objetos de seu conhecimento”, no nosso caso sobre design e arte. Corrobora nossa posição o questionamento do historiador da arte e do design, Rafael Cardoso (2016), às ideias positivistas amplamente disseminadas nos círculos da ciência e da história da ciência, desde o século XIX⁵, e que acabaram por encontrar espaço no âmbito de diversas ciências sociais, incluindo o design. Conforme suas palavras no livro *Design para um mundo complexo*:

Ao longo do século XX, o lado criativo do design foi sistematicamente subestimado e até combatido por um ideário que ansiava firmar a metodologia projetual em bases supostamente científicas, distanciando-a das artes plásticas e do artesanato. Tal postura reflete uma bagagem intelectual positivista, bastante rasa, herdada do século XIX junto com o marxismo de panfleto que alguns designers e arquitetos modernistas proclamavam a título de ideologia. (CARDOSO, 2016, p. 245)

-
- 5 O epistemólogo Wolfgang Stegmüller foi preciso ao resumir a crítica de Thomas Kuhn à visão positivista que passou a permear as concepções da história da ciência no século XIX, com sérias consequências para as ciências particulares: “As verdadeiras raízes do movimento positivista estariam, segundo Kuhn, em outro ponto; grosseiramente falando, *estariam nas introduções e nos prefácios de obras de física e de química do século XIX*. Mas não seriam competentes cientistas os autores dessas obras? Certamente, enquanto cientistas, estudiosos de fenômenos naturais. Lamentavelmente, contudo, esses autores também se julgaram aptos historiadores de suas disciplinas, discorrendo, naqueles prefácios e naquelas introduções, a respeito de aspectos da história dos assuntos tratados — campo que infelizmente ignoravam por completo. Assim nasceu uma errônea concepção das ciências naturais, vistas em sua condição de manifestações culturais e sociais, e assim surgiram os mal-entendidos a propósito da história de tais ciências.” (STEGMÜLLER, 1977, v. 2, p. 361)

Neste sentido, é, portanto, imprescindível também pensar conceitos caros à arte e ao design, como os de criação e criatividade, entendendo-os como pertencentes às reflexões da metafísica, pois são inerentes a ela.

- **Estética** — O filósofo Rodrigo Duarte (2005), ao discorrer sobre a descontinuidade das questões de estética em relação a de outros temas, recorda que essa disciplina, nasceu recentemente, no século XVIII. Conforme suas palavras:

Mesmo considerando que, ao longo da história, as discussões estéticas não tenham tido a mesma continuidade que as éticas ou metafísicas, também nesse âmbito há questões colocadas por Platão e Aristóteles, como o tema da mimesis, por exemplo, que até hoje não perderam a relevância, sendo mesmo recorrentes através dos séculos. Quando menciono a *descontinuidade* na estética, tenho em mente que, com o referido nome, essa disciplina filosófica é um produto tipicamente moderno, tendo aparecido pela primeira vez na obra homônima de Alexander von Baumgarten, de 1750. (DUARTE, 2005, p. 377)

Se para Baumgarten, o problema da estética clássica se circunscreve ao problema do belo, para Comte-Sponville (2011), a estética contemporânea recoloca a questão em outro contexto e com elementos diversos:

“Estética — O estudo ou a teoria do belo. Considera-se habitualmente que é muito mais uma parte da filosofia do que das Belas-Artes. É justo. O conceito de belo não é belo. O conceito de obra de arte não é uma obra de arte. É por isso que os artistas desconfiam dos esteticistas, que tomam o belo por um pensamento.” (COMTE-SPONVILLE, 2011, p. 213)

Quanto à nossa posição, no desenvolvimento da tese, os temas de estética e nossos interesses vão além da questão do belo, não somente porque a arte contemporânea ultrapassou sobremaneira esse referencial clássico, mas porque as proposições estéticas dizem respeito também ao campo do design.

Tendo como referência essa lista terminológica, a seguir, na figura 1, apresentamos uma ordenação e hierarquização de algumas das áreas da filosofia que serão tematizadas na tese. O gráfico inclui três *objetos de estudo dessas áreas* — ciência, técnica e arte —, mas não propriamente o design. A não explicitação do design se deve, como veremos, a certa indeterminação desse campo, que no estágio atual de seu desenvolvimento tanto pode

ser abordado como objeto de estudo por qualquer das disciplinas filosóficas do gráfico quanto pode ser entendido como pertencendo à ciência, à técnica e à arte.

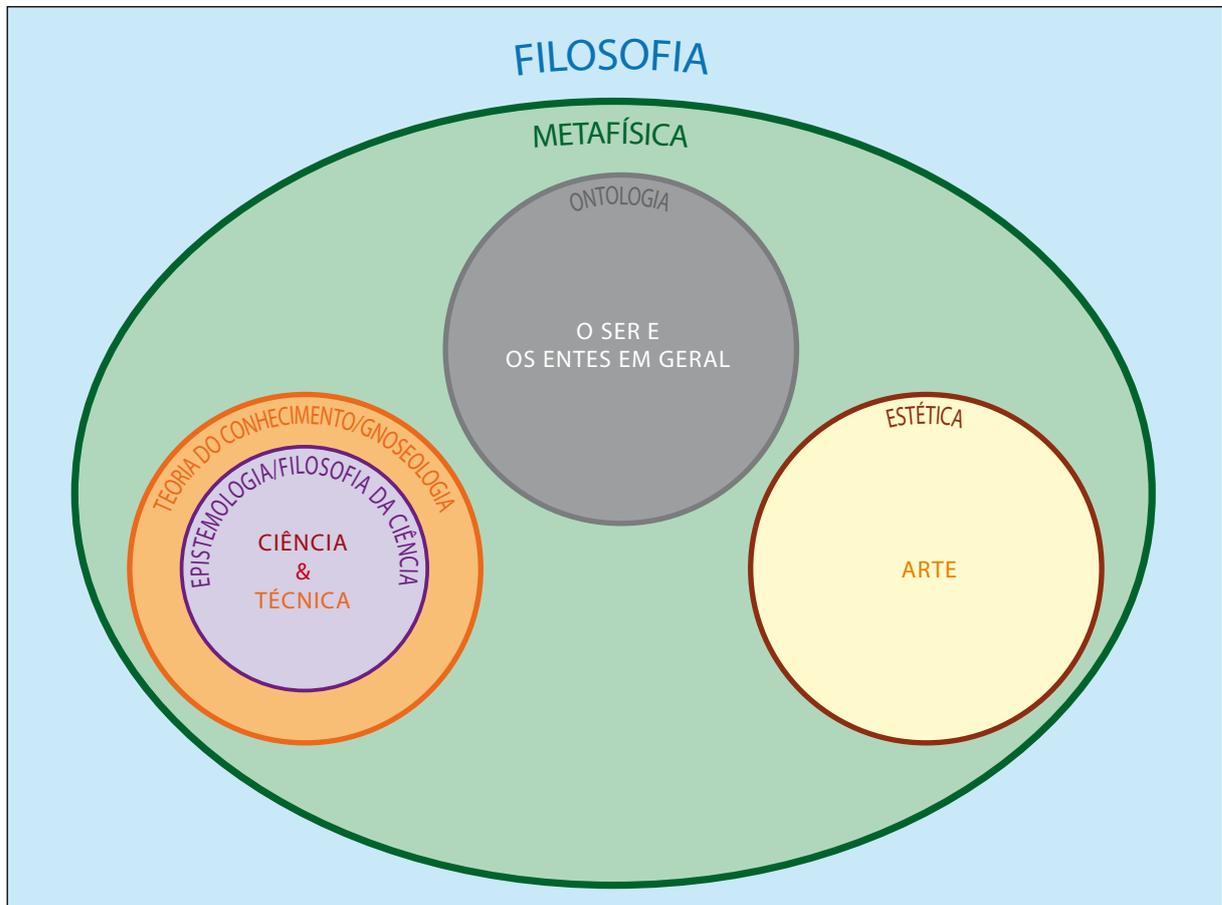


Figura 1. Representação de áreas articuladas na tese. Dentro da área azul, se situam outros campos de atuação da filosofia não representados. Ciência técnica e arte não estão representados como áreas, mas como *objetos de estudo*. FONTE: AUTOR

Ressaltamos que o gráfico representa o nosso entendimento e, obviamente, existem muitas outras ordenações⁶ estabelecidas. Entre essas classificações encontram-se aquelas que eliminam áreas apresentadas no gráfico (como a dos empiristas, que excluem a

6 As divergências na classificação das áreas da filosofia é tão antiga quanto a disciplina. De autor para autor, somam-se a essas diferentes ordenações o problema dos significados da terminologia adotados por cada estudioso, gerando inúmeras variantes. Tal situação se agrava quando esse arcabouço é conduzido para outros campos como o design. No entanto, a filosofia, diversamente de outras áreas do conhecimento, sempre retorna às mesmas questões — por sua própria escolha e decisão que é a de primeiramente problematizar — e seu vocabulário necessitar ser enriquecido enquanto ela estabelece suas proposições. Assim, novas divisões e também acepções são bem-vindas a esse campo, como ocorre em um dicionário. A exemplo disso, o dicionário Ferrater Mora, inicia o verbete FILOSOFIA afirmando que “entre os problemas que se colocam com relação à filosofia estão: (I) o do termo ‘filosofia’; (II) o da origem da filosofia; (III) o da sua significação e da divisão da filosofia em diversas disciplinas. Desses problemas (III) é o mais discutido e o que ocupará a maior parte do presente verbete.” (FERRATER MORA, 1987, v. 2, p. 1175-1176). Itálico nosso, tradução nossa.

metafísica), ou aquelas que constroem uma hierarquização diferente (como a proposta por Heidegger, que retira a ontologia do interior da metafísica e opõe radicalmente essas duas áreas). De qualquer modo, a síntese da lista anterior, disposta na figura 1, tem seus propósitos: busca esclarecer ao leitor uma hierarquia e um espectro de áreas com os quais identificamos os temas da tese e contribui como uma espécie de fio condutor, na demarcação do caminho, enquanto nos movemos no interior dos capítulos.

Uma última ressalva deve ser feita com relação à escrita da tese. No período de sua elaboração, algumas partes foram apresentadas em congressos e outras submetidas a periódicos, na forma de artigos, o que naturalmente produziu críticas ao nosso trabalho tanto por parte de avaliadores quanto de outros pesquisadores. Parte dessas críticas foi respondida com correções de rumo e ajustes no texto. Outras, pelo seu caráter mais específico, foram incorporadas na forma de perguntas colocadas por interlocutores hipotéticos e potenciais, uma vez que, infelizmente, na época não os pudemos identificar. Nesse sentido, tais interlocutores não pretendem ter função retórica no texto, mas assumem seu papel de questionar nossas posições, os quais procuramos responder.

1.2 Percursos prévios

No ano de 2005, após a conclusão de minha especialização em teoria do conhecimento com um tema em Descartes, na Universidade Federal de Minas Gerais, tendo compreendido as consequências problemáticas tanto da visão mecanicista do mundo, proposta pelos racionalistas, quanto pela sua contraparte empirista, busquei concepções diversas e alternativas. Naquele momento, voltei minha atenção para as conexões existentes entre ciência, técnica, criação e criatividade, e elegi o design e a arte como uma nova direção de trabalho. Meus primeiros estudos em design, ligavam temas da escrita e da tipografia com projetos que eu implementava para o mercado editorial, e se concretizaram também na dissertação de mestrado na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais. Paralelamente a esses temas específicos do design gráfico e da gnoseologia (área preferencial desde minha graduação), direcionei parte do meu tempo para pesquisas no campo da estética clássica, um território naquele momento por mim ainda não explorado.

Assim, o primeiro passo foi retornar ao meu departamento de origem e cursar uma disciplina sobre a *Poética* de Aristóteles, texto clássico, cuja leitura é obrigatória em estudos de estética e cujo autor eu já conhecia de pesquisas anteriores, voltadas à teoria do conhecimento e à ontologia. Uma pergunta me movia, mas só alcançou uma formulação mais clara alguns anos depois: em quais tipos de fundamentos é possível compreender as relações entre design e arte?

A decisão de frequentar disciplinas isoladas em estética e filosofia da arte proporcionou-me o alargamento da visão sobre essa área. Além disso, levou-me ao convívio com pesquisadores de belas-artes, comunicação, letras, ciências sociais, história, juntamente com os originários da filosofia. Como consequência, forneceu-me campo fértil para a abordagem e o debate de questões que se entrelaçam, ampliando as possibilidades de reflexão e produzindo discussões com esses pesquisadores, elementos essenciais para a elaboração de um tema comparativo como o meu.

O contato com as reflexões de Vilém Flusser, um caso raro de filósofo que leva o debate para o interior do design, não somente acrescentou controvérsias às discussões, mas também indicou pontos em comum com o meu tema. Naquele momento, a comunidade acadêmica voltava sua atenção para esse autor, creio que em parte devido à publicação de algumas de suas obras, até então inéditas, que colocam em pauta filosofia, design, arte e comunicação. Seu livro póstumo, *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*, de 2007, revela no próprio título essa conexão e torna-se, no meu entendimento, uma provocação à filosofia no sentido de desafiá-la a pensar questões fora de um confortável círculo de conhecimento já estabelecido. Outro exemplo é a sua conferência *Criação científica e artística* (1982) que, apesar de localizar a cisão entre arte e ciência na modernidade (período que considero muito distante no tempo em relação à construção de uma das minhas hipóteses), reforçou a crença no valor da problematização da separação entre esses dois campos.

Como desdobramento dessas leituras cheguei até Rafael Cardoso, em seu artigo *Design, Cultura material e o fetichismo dos objetos* (1998). Cardoso, historiador da arte e do design, organiza e prefacia *O mundo codificado* de Flusser (2005). Ao investigar um pouco mais, encontrei, além de algumas concepções concordantes entre esses dois autores,

uma questão relevante para o encaminhamento da tese: uma controvérsia não explícita que os coloca em posições ontologicamente distintas em relação ao ato de projetar do design. Neste sentido, independentemente das discordâncias que tenho em relação às posições de Flusser, foi um estímulo encontrar um filósofo disposto a especular sobre o design, colocando esse campo em um lugar de destaque na reflexão teórica e não apenas no âmbito da produção.

Somou-se a isso a defesa que o teórico do design Bernhard Bürdek (2006) faz da filosofia credenciando-a como um dos instrumentos a serem empregados na constituição de fundamentos do design. Esses autores fortaleceram minha decisão de abordar o problema das relações entre design e arte com o auxílio de conceitos filosóficos.

Uma vez que minha atenção não se restringia ao campo artístico ou do design, mas se concentrava nas bases das relações entre design e arte, cursei outras disciplinas que pudessem contribuir para o entendimento das diferenças entre objetos artísticos e demais objetos da produção humana. As reflexões sobre estética e filosofia da arte em Arthur Danto cumpriram essa função, na medida em que esse autor, em busca da compreensão do universo da arte, contrapõe objetos de arte a outros objetos, como os *artefatos*, e a atividade de criação dos artistas a outras atividades. Nas suas palavras:

Creio que subsistem perplexidades análogas na análoga teoria da arte segundo a qual um objeto material (ou artefato) é uma obra de arte quando o arcabouço institucional do *mundo da arte* assim o considera. A teoria institucional da arte não explica, embora permita justificar, por que a *Fonte* de Duchamp passou de mera coisa a obra de arte, por que aquele urinol específico mereceu tão impressionante promoção, enquanto outros urinóis obviamente idênticos a ele continuaram relegados a uma categoria ontologicamente degradada.^[7] A teoria deixa ainda em aberto o problema de outros objetos indiscerníveis, dos quais um é uma obra de arte e o outro não. (DANTO, 2005, p. 39)

Talvez pelo fato de ter se envolvido anteriormente em questões de filosofia analítica, o estilo dialético como Danto empreende suas análises estéticas, especialmente em seu livro *A transfiguração do lugar-comum: uma filosofia da arte* (2005), além de ser o *gatilho*

7 Como veremos, no capítulo 3, Heidegger não compartilha essa ideia de rebaixamento ontológico dos demais objetos em relação à arte. Ao contrário de Danto, para ele a arte é essencial para ampliar a compreensão dos chamados objetos utilitários ou *utensílios*.

para investigações subsequentes, contribuiu para assegurar-me de assumir um *pressuposto ontológico* na pesquisa, sem perder de vista os fundamentos gnoseológicos adquiridos anteriormente. Nessa trajetória busquei outros autores que possibilitassem pensar elementos relacionais ao design e à arte, na mesma clivagem.

Reler a *Obra aberta* (1988) de Umberto Eco, com novos objetivos em mente e um novo olhar, me fez avançar na compreensão de uma das categorias de discursos persuasivos elaborados por Aristóteles (o epidíctico), que se mostrou potencialmente fértil para o andamento da pesquisa. Ao mesmo tempo, tal leitura despertou-me para uma convergência teórica e conceitual: diversos estudiosos (entre eles Eco e Danto) ao refletirem sobre os discursos na comunicação e as formas de expressão da arte, da ciência, ou de campos de algum modo a eles relacionados, invariavelmente retornam ao pensamento aristotélico, seja de forma crítica ou como fundamento e apoio às suas investigações.

Assim, quando em 2007 cheguei a uma primeira seleção das obras de Aristóteles já estava orientado para o tema dos discursos aristotélicos assim como para o conceito de *mimesis* (estudado anteriormente na obra *A poética*), entendendo-os como relevantes para a abordar alguns dos fundamentos das relações entre design e arte. Tal recorte contemplado em duas obras, *A poética* (1987) e *A retórica* (1964) foi ampliado em 2010, incluindo *A política* (1986) e *A física* (2009). Essas obras também foram essenciais para a compreensão do que Umberto Eco nomeia como *discurso aberto* em contraposição ao *discurso persuasivo* em comunicação.

Além disso, *A poética* e *A física* forneceram as bases para o entendimento do conceito aristotélico de *mimesis*, um dos elementos centrais na tese: *A física*, em especial, apresenta o conceito de *mimesis* atrelado aos conceitos gregos de natureza (*phýsis*) e de arte (*tékhne*). Nessa sequência de conexões, pude compreender como esses três conceitos estão subsumidos ao conceito mais geral de produção/criação (*póiesis*), que é determinante para saber como os gregos entendiam as produções humanas. Mas, nesse aspecto, o que é mais relevante para o tema, e que também se encontra no livro *A física*, são aquelas produções que se constituem a partir de princípios que estabelecem não *um fazer*, mas um *saber fazer*, uma *tékhne*, dos quais entendo que o design é um dos herdeiros tardios.

A compreensão dos fundamentos dessas produções se completou com a análise que Aristóteles procede na obra *A política*⁸ sobre as atividades humanas, onde ele apresenta a distinção nos conceitos de *coisas úteis*, *coisas belas* e de *fim em si mesmo*. Esses conceitos compõem o núcleo da reflexão acerca de características distintivas dos objetos de design e dos objetos artísticos.

A partir dessas pesquisas identifiquei um distanciamento entre meus estudos de teoria do conhecimento e de estética. Essa falta de articulação entre áreas só foi compreendida quando em 2012 pude investigar pensadores alijados da tradição epistemológica e críticos dela, como Friedrich Nietzsche e Martin Heidegger. Deste modo, em um nível subsidiário, *A origem da obra de arte* (2004) e *A questão da técnica* (2007), de Heidegger e *O nascimento da tragédia* (1992) de Nietzsche contribuem de forma decisiva para a compreensão do momento histórico da cisão entre ciência e arte no mundo grego. Além disso, concorrem para o entendimento de conceitos gregos fundamentais como o de *póiesis*, *phýsis*, *epistéme* e *tékhnē*, em interpretações críticas e opostas à visão que a epistemologia tradicional tem dos conceitos contemporâneos de ciência, técnica e arte.

Com os estudos que efetuei sobre esses dois pensadores, a partir do embate de concepções antinômicas, pude assegurar-me de uma proposta de mediação como solução de contradições ligadas, por exemplo, à *objetividade* e *subjetividade* de campos como o design e a arte, no capítulo 3.

Na cadeia de conexões retomei também um livro de leitura bastante anterior, *Linguagem e mito* (1992), de Ernst Cassirer, que fechou o círculo no diálogo com esses autores. Com isso estabeleci reflexões sobre o mito de Prometeu enquanto arquétipo da ciência e da técnica e o conceito de *mediação* como possibilidade de solução de antinomias que surgiram ao longo das investigações.

Também me apoiei em Cassirer, na obra *Determinism and indeterminism in modern physics: historical and systematic studies of the problem of causality* (1956), utilizando sua

8 Do mesmo modo que as questões e os conceitos se entrelaçam no pensamento antigo, as obras clássicas não têm uma temática claramente delimitada, como passa a ocorrer na modernidade. Deste modo, encontra-se, por exemplo, em uma obra com o título de *A política*, além dos temas próprios ao nome, questões que hoje seriam classificadas dentro da estética. Esse não é um procedimento exclusivo de Aristóteles. Platão tem um dos momentos cruciais da sua crítica ontológica à arte mimética em sua obra *A república*.

interpretação dos princípios de *complementaridade, indeterminação e causalidade* na física quântica. Este autor contribui tanto ao entendimento do conceito de “metáfora epistemológica” de Eco aplicada ao mundo da arte — em especial a arte contemporânea e as conexões que Eco faz com a física quântica —, bem como subsidia as minhas apropriações e críticas a esses conceitos no design.

Por indicação de meu orientador, que identificou a estreita relação entre os temas da filosofia, da técnica e do design com as reflexões de Tomás Maldonado, pude acrescentar autores e temas que subsidiam as minhas considerações sobre as distinções entre ciência, técnica, arte e design. Neste sentido, os capítulos *Pensar a técnica hoje, A “idade projetual” e Daniel Defoe* e *Os óculos levados a sério*, do livro *Cultura, sociedade e técnica*, trazem à tona o debate de temas próprios do design, que Maldonado (2012) explora em profundidade.

Ao construir o quadro geral de autores e temas, percebi que o retorno a Aristóteles estava claramente vinculado a Platão. Não era possível construir os argumentos em torno das minhas posições sem me referir de algum modo às concepções platônicas. Essa necessidade se deu por, pelo menos, dois motivos.

Em primeiro lugar, os autores centrais para a constituição do arcabouço da tese retornam explícita ou implicitamente a Platão. Aristóteles trata de forma oposta e crítica a seu mestre os conceitos de arte e de *mimesis* que me interessam. Nietzsche e Heidegger, mesmo de modo distinto, também se insurgem contra Platão e a tradição ocidental estabelecida em torno da concepção de ciência, técnica e arte, em certo sentido, derivada das influências teóricas desse pensador. Desses embates extraí elementos para compreender não somente a cisão, mas também a hierarquização entre campos do saber que mantinham uma equivalência na antiguidade pré-platônica. Na esteira desses autores também se direcionam Eco e Danto tendo em Platão o catalizador inicial de questões que movem o pensamento no Ocidente.

Em segundo, talvez o mais relevante motivo: se as preocupações de Platão são de ordem gnoseológica, o tratamento que ele oferece para distinguir e hierarquizar ciência, técnica e arte é de caráter ontológico. Sua obra *A república* (1987) — especialmente o livro X — traz uma crítica radical à arte mimética, não sem razão conhecida como a *Crítica ontológica*. Essa abordagem, inevitavelmente, obriga aqueles que discordam ou não de Platão a discutirem a questão passando de algum modo pelo crivo ontológico.

Quanto a mim, já estava persuadido da relevância de uma abordagem que leva em conta *o problema do ser* quando investiguei *O princípio de causalidade e a prova ontológica da existência de Deus* em Descartes. Mas entre esse estudo realizado há mais de 20 anos e uma trajetória que culminaria no tema de doutorado, só me tornei plenamente consciente da relevância da ontologia em minhas investigações quando o design e a arte se uniram em um tema de pesquisa. Percebi então seus desdobramentos explícitos ou implícitos em trabalhos de autores contemporâneos, como Heidegger, Danto e Flusser.

Ao longo desse percurso, em diversos momentos, surpreendi-me com algumas contradições. A contribuição de Kant, um filósofo das mediações, que dirige sua atenção para antinomias e paradoxos, e de seu leitor e interprete contemporâneo, Thierry de Duve (com suas análises sobre a guinada na arte contemporânea a partir de Marcel Duchamp), foi determinante para eu não desistir dessa empreitada complexa e guiou-me no caminho que ultrapassa os limites da estética e da gnoseologia.

Durante o processo de recorte e interconexão entre autores e temas, uma última demanda se fez presente: ampliar a identificação dos conceitos teoricamente reelaborados nos processos do design e na prática artística. No caso da arte, o caminho se descortinou rapidamente uma vez que as reflexões de Arthur Danto inserem a Pop-Art como protagonista. Dentro deste contexto, Danto elege Andy Warhol como uma de suas principais referências nas discussões sobre arte contemporânea. Ao ler uma citação do escritor Edmund White em um ensaio de Danto, tive a certeza de que Warhol não poderia deixar de ser incluído:

Andy tomou todas as definições concebíveis da palavra arte para desafiar-las. A arte revela o traço da mão do artista: Andy optou pela serigrafia. Um trabalho de arte é um objeto único: Andy surgiu com os múltiplos. Um pintor pinta: Andy fez cinema. A arte é divorciada do comercial e do utilitário: Andy se especializou nas latas de sopa Campbell e Notas de Dólar. A pintura pode ser definida em contraste com a fotografia: Andy recicla meras fotografias. Um trabalho de arte é o que um artista assina, prova do seu trabalho criativo, de suas intenções: Andy assinava qualquer objeto. (DANTO, 2001, p. 106)

Warhol, além de artista e um dos ícones da Pop-Art, também trabalhou no âmbito da publicidade e do design e suas obras de arte têm a contribuição e a interseção desses campos. Essa conexão *Danto–Pop-Art–Warhol* foi oportuna para o momento de colocar

a prova, no mundo sensível, a tese, e o ensaio *O filósofo como Andy Warhol* (2001) juntamente com os livros *A filosofia* de Andy Warhol (2010) e *Popism* de Andy Warhol (2010) deram suporte a esta etapa. Para contemplar o design nesse recorte, optei por Philippe Starck. Minha intenção foi destacar, como no caso da arte, um designer reconhecido pelo conjunto de sua produção, que bordejia, segundo críticos, o universo da arte. Os livros homônimos *Philippe Starck* de Judith Carmel-Arthur (2000) e de Cristina Morozzi (2012) foram referências em que me apoiei.

Essa trajetória envolve diversos autores que têm espectros ideológicos distintos. Nesse sentido, me inspirei na habilidade de Danto e Eco em construir seus raciocínios percorrendo autores e temas na história do pensamento. Minha intenção é balizar cada uma das contribuições de todos esses autores, entendendo os conceitos e princípios dos quais me aproprio, e que, uma vez adaptados ou alterados para o propósito da tese, proporcionam parte da base para o percurso empreendido.

1.3 Questões norteadoras

As relações que diversos campos científicos e tecnológicos têm estabelecido entre si tornam-se cada vez mais objeto de reflexão de pesquisadores que atuam nos territórios mais específicos da epistemologia, ou naqueles de âmbito mais geral da teoria do conhecimento. Esses estudiosos, apoiando-se na metafísica ou recorrendo à ontologia, buscam compreensão dos fundamentos dessas relações e em domínios específicos podem reavaliar os princípios e as metas que orientam o avanço do saber. Se áreas como as das matemáticas ainda se mantêm ou acreditam se manter, em certa medida, imunes às influências de outras, o mesmo não ocorre com as ciências humanas, sociais, sociais aplicadas e até com as ciências naturais e físicas. Quando se trata de analisar as relações e interlocuções de dois ou mais campos científicos quaisquer, tal tarefa, por mais complexa que seja, encontra ao seu dispor elementos estruturais desses campos já secularmente elaborados. Assim, se for necessário recuar até essas bases, ainda se atua com áreas do conhecimento plenamente

estabelecidas e com delimitação teórica, experimental e pragmática que as suportam, o que minimamente orienta o trabalho do pesquisador.

No entanto, é necessário refletir sobre as bases dessas relações quando as mesmas envolvem áreas que não concentram seus interesses em elaborações de caráter científico ou na delimitação das suas fronteiras de atuação, como ocorre com a arte. É preciso também o mesmo cuidado com campos que ainda estão constituindo seus fundamentos teóricos, como o design.

O design, enquanto um campo que emerge das ciências sociais aplicadas, tem ao seu dispor e pode se apropriar dos subsídios conceituais provenientes da comunicação, da sociologia e da filosofia bem como dos avanços tecnológicos das diversas engenharias e da cibernética. Porém, ainda carece — em parte por sua constituição histórica relativamente recente e talvez pela constante movimentação de suas fronteiras de atuação — de um corpo organizado, coerente e delimitado de fundamentos, assim como de uma definição unificada de seu conceito enquanto área. Conforme afirma o teórico e designer Gui Bonsiepe:

Simultaneamente emerge a contradição entre a difusão do termo design e os limites da teorização do *fenômeno*. O design é hoje um *fenômeno* teoricamente inexplorado, apesar de achar-se difundida sua presença na vida cotidiana e na economia. Como se explica esta falta de teoria? Evitando dar uma resposta simplista, se pode sustentar que existe uma correlação entre a fragilidade do discurso projetual e a carência de uma teoria convincente do design. O design é até agora um domínio sem fundamento. (BONSIEPE, 1993, p.21) Itálicos nossos, tradução nossa.

Mais de uma década depois do que escreveu Bonsiepe, o designer e historiador do design Bernhard Bürdek sinaliza para os mesmos problemas. Bürdek também encontra-se entre aqueles pesquisadores que defendem a constituição de uma teoria do design atenta aos alicerces das ciências humanas. Seus argumentos têm em consideração particularmente a filosofia, quando se trata de refletir sobre aspectos teóricos e metodológicos dos quais o design ainda necessita:

No desenvolvimento da metodologia e teoria do design, as ciências humanas têm um papel muito especial. A constante crise dos sentidos da disciplina faz sentir uma maior necessidade de reflexão e teoria de filosofia. Por isso, é necessário

verificar que aspectos da teoria do design ou da metodologia do design têm fundamento na filosofia europeia.^[9] (BÜRDEK, 2006, p. 227)

Nesta mesma direção são conduzidos os argumentos mais recentes do designer e historiador do design Beat Schneider, ao apontar para algumas lacunas do design que reforçam a necessidade de reflexão sobre as bases teóricas desse campo:

[...] é preciso abordar os pontos fracos do design. Entre eles, está a falta de um debate sobre o gênero na profissão, assim como o seu lado sexista e o eurocentrismo do design. Mas é sobretudo, a deficiência teórica da profissão do design que se expressa na fatal não teorização do contexto econômico, social e político. (SCHNEIDER, 2010, p. 193)

Sintoma dessas indeterminações é o fato de o design, antes do século XX, mas especialmente nos últimos cem anos, apresentar e defender diversas propostas, às vezes sobre a forma de manifestos, que buscam tanto uma definição do campo quanto de suas atividades. Beat Schneider, ao analisar a questão, recua bastante no tempo em uma busca etimológica para a palavra “design”. Este autor também afirma que o verbete DESIGN consta no *Oxford English Dictionary*¹⁰ pela primeira vez em 1588. Tendo como ponto de partida essa data, Schneider¹¹ (2010, p. 195-196) apresenta uma série de definições do design, histórica e geograficamente localizadas:

-
- 9 Bürdek também indica como métodos a fenomenologia de Husserl e a hermenêutica de Schleiermacher, Dilthey e Gadamer, teorias filosóficas essas que, segundo ele, já se encontram minimamente aplicadas em pesquisas de design (BURDEK, 2006, p. 239-251). É importante ressaltar que tais teorias podem também ser empregadas em outras áreas do conhecimento, posicionadas nem sempre especificamente dentro das ciências humanas e sociais, como ocorre, por exemplo, com a *Teoria geral dos sistemas* do biólogo e filósofo Ludwig von Bertalanffy e de seu discípulo Ervin Laszlo. Bertalanffy (2012) busca nos sistemas um fundamento comum à biologia e demais ciências naturais, assim como às ciências sociais e históricas. Quanto ao eurocentrismo de Bürdek, poderemos pelo menos atenuá-lo se atuarmos localmente criando maiores oportunidades para o intercâmbio não somente entre os ramos tradicionais da filosofia e do design, mas entre esse e as diversas áreas das ciências humanas e sociais.
- 10 Ao retirar essa definição do *Oxford English Dictionary*, Schneider não diz que este dicionário também informa como origem do verbo *designare* (designar) não o italiano, mas o latim, e que a forma substantivada deriva do italiano para o francês. De qualquer modo, não podemos nos esquecer de que tanto o italiano quanto o francês são línguas neolatinas, o que faz recuar a palavra a um período muito anterior a 1588. Além disso, se o termo provém do latim, e vai para o inglês — uma língua de origem não itálica —, posteriormente retorna às línguas neolatinas como o italiano, o francês, o espanhol e o português com acepções diversas das originais em latim.
- 11 Na constituição da lista, Schneider tem como referência Bernhard Bürdek, Gui Bonsiepe, Alan Findeli, Victor Papanek e Cordula Meier.

- Renascimento: “[...] *disegno interno* significava o esboço de uma obra de arte a ser realizada, o projeto, o desenho e, de uma forma bem genérica, a ideia em que se baseava um trabalho. Já o *disegno esterno* significava a obra executada.” (SCHNEIDER, 2010, p. 195). O conceito de *disegno*, neste momento, não se distingue de modo claro da arte, mas apresenta uma divisão entre processo (*disegno interno*) e resultado (*disegno esterno*).
- Século XIX: com projetos de objetos para a indústria, surge a tematização sobre o significado do “novo fenômeno”¹². “Tratava-se, em sua maior parte, da sua distinção de um lado, perante a arte, e, de outro, perante o artesanato, ou as chamadas ‘artes e ofícios.’” (SCHNEIDER, 2010, p. 195). Nos países de língua alemã, após 1865, são propostos vários termos para tentar definir a atividade da profissão: *Kunstgewerbe* (artes aplicadas à indústria), *Kunsthandwerk* (artes e ofícios), *Kunstindustrie* (indústria artística), *Werkkunst* (arte fabril), *angewandter Kunst* (arte aplicada) e *dekorativer Kunst* (arte decorativa).
- Século XX (antes de 1970): ainda persiste nos países de língua alemã uma terminologia vernacular, como *industrieller Formgebung* (conformação de produtos industriais), *Industrie-Entwurf* (projeto industrial), *Industrie-Formgestaltung* (configuração de produtos industriais) e *Gestaltung* (criação/configuração de produtos).
- Século XX (após 1970): o termo *design* alcança inclusive os países de língua alemã. Nas décadas finais desse século, na França, o termo passa a substituir *arts décoratifs*.

A lista de Schneider poderia ser bastante ampliada, se o autor incluísse juntamente com essa terminologia, em grande parte de língua alemã, os diversos conceitos que cada

12 Tanto Schneider quanto Bonsiepe (cf. citação, p. 33) fazem uso do termo *fenômeno* associando-o ao design. Até onde pudemos ver, esses autores não explicitam de qual acepção de fenômeno se trata. Tendo em conta que Schneider entende “o design como ciência jovem” (SCHNEIDER, 2010, p. 193) e Bonsiepe tem expectativa de que no futuro as perspectivas da cognição da ciência e do projeto no design “acabem se fundindo” (BONSIEPE, 2011, p. 19), conjecturamos que *fenômeno* possa significar *objeto do conhecimento*, no sentido lato, estabelecido desde Kant. Se assim for, o design é um tema de teoria do conhecimento ou mais especificamente de filosofia da ciência para Bonsiepe, assim como o é para Maldonado (2010). Com relação a Schneider, como veremos no capítulo 2, sua posição conduz a um círculo vicioso.

termo agregou, ao longo de suas trajetórias em escolas como a Bauhaus e Ulm, entre outras espalhadas pelo mundo. Mas para o argumento de Schneider e também para o nosso, mais relevante do que um glossário histórico exaustivo é sua conclusão de que ainda “hoje não é possível uma definição precisa e unitária do conceito” de design (SCHNEIDER, 2010, p. 196). Tal imprecisão, segundo ele, existe por vários motivos. O primeiro seria as mudanças de significado que ocorreram desde o Renascimento até a atualidade. O segundo, diz respeito ao âmbito de aplicação do design, que continua a crescer. O terceiro, as “situações” em que o termo design está associado, “como um procedimento (o ato ou a atividade de projetar), ao resultado desse processo (um design, um esboço, um plano ou modelo) ou a produtos que foram gerados por meio de um design (design de objetos).” (SCHNEIDER, 2010, p. 196).

Além da identificação de todas essas variações terminológicas e conceituais, o autor acrescenta mais um problema à indeterminação do conceito de design:

Hoje, nos meios especializados, há um descontentamento com o uso inflacionário do conceito. E sobretudo para escapar à restrição dominante à pura designação de objetos, Gui Bonsiepe, por exemplo, propõe para a língua alemã os termos *Entwerfen* e *EntwerferIn* (projeto e projetista). Para o francês, Alain Findeli pôs em discussão os termos *projet* e *projecteur*. (SCHNEIDER, 2010, p. 196)

Neste sentido, podemos constatar, no mínimo, uma incongruência quando a palavra *design* é incorporada a outras línguas. Qual seja: *o uso generalizado do termo exclusivamente em inglês não garante a unidade do conceito*. Não podemos nos esquecer de acrescentar a esse desacordo, e ao uso inflacionário de que nos fala Schneider, o surgimento de novas categorias, ao lado das tradicionais *design gráfico* e *design de produto*¹³. Tais subdivisões e especialidades vêm se impondo com o uso de substantivos e adjetivos incorporados ao

13 Schneider considera até mesmo design gráfico e design de produto como categorias “questionáveis”, tanto do ponto de vista da teoria quanto da prática. O autor afirma que as escolas têm dificuldades com estas subdivisões tradicionais, argumentando que se baseiam na segunda e terceira dimensão física (SCHNEIDER, 2010, p. 205). Discordamos da subdivisão tradicional indicada por Schneider. Para nós, o design gráfico não pode ser pensado sem a terceira dimensão: por exemplo, os projetos editoriais e de sinalização são estruturalmente tridimensionais. Porém, enquanto atuando no ensino de design gráfico, entendemos que existe uma crescente especialização nos projetos das duas categorias, que favorece a separação em áreas dentro dos cursos. Mas, com o avanço da desmaterialização dos produtos e a compreensão de que design gráfico também gera produtos, a divisão talvez só faça sentido no âmbito curricular.

termo design, que em alguns casos poderiam ou deveriam ser inerentes ao seu conceito, como *design ecológico* ou *ecodesign* e *design estratégico*, entre outros. Acerca deste tema, Bonsiepe é provocativo ao afirmar que “às vezes, tenho a impressão de que um designer que aspire a dois minutos de fama se sente obrigado a inventar um rótulo que sirva como marca para se diferenciar dos demais profissionais.” (BONSIEPE, 2011, p. 17). Em recente conferência, em seu discurso, Bonsiepe foi taxativo ao exemplificar algumas consequências dessa indeterminação:

Há alguns anos ocorre um fenômeno surpreendente: o uso inflacionário da palavra “*diseño*” ou “*design*”, atraente devido à sua imprecisão e polissemia. É a própria indeterminação do conceito de “*design*” que o torna tão atraente. A crescente atratividade da palavra “*design*” manifesta-se de forma ilustrativa no uso do termo amplamente difundido “*design thinking*”. Se com este termo quer referir-se à forma específica como os designers abordam um problema, isso não é uma novidade para os profissionais de design. Talvez possa estimular o interesse em revelar o funcionamento dessa capacidade supostamente específica. O perigo, no entanto, consiste em fazer supor ou insinuar-se que um diploma em *design thinking* habilita para fazer *design* profissionalmente, fazer projetos de forma concreta. Portanto, não é de surpreender-se que, por exemplo, um conhecido cientista da análise de interfaces digitais e artefatos materiais questione a legitimidade do uso desse conceito que, para ele, é o que se conhece pelo antigo termo “criatividade” (Donald Norman). Suponhamos que haja algo como *medical thinking* e certificados para *medical thinking*. Não obstante, um paciente consultará um médico de cura competente, e não um *medical thinking* que nunca curou um paciente em sua vida. (BONSIEPE, 2019) Tradução nossa.

Um último exemplo de compreensão do design enquanto um campo de indeterminação e limitações, que carrega um tom otimista e esperançoso, é a posição de Rafael Cardoso:

Precisamos pensar com ousadia, imaginar o que o design pode vir a ser, para além das circunstâncias imediatas e das limitações passadas. Pensar em design não como um corpo de doutrinas fixo e imutável, mas como um campo em plena evolução. Algo que cresce de modo contínuo e se transforma ao crescer. Um caminho que se revela ao ser percorrido. O design é muito maior e mais dinâmico do que qualquer uma de suas manifestações específicas. Trata-se de uma área por demais complexa e multifacetada para caber em qualquer definição estreita, muito menos para ser reduzida à prática de determinado indivíduo ou escola. Campo jovem, o design encontra-se ainda em fase de aprendizado e experimentação. (CARDOSO, 2016, p. 238)

Em contraposição ao design, a arte, cujo conceito em seu sentido ocidental e lato vem modificando-se desde os gregos, preserva seu nome, com as respectivas traduções para diversas línguas. Além disso, conforme afirma Umberto Eco, apesar de a arte produzir obras apoiando-se em programas de produção (poéticas), e estar de algum modo ligada aos diversos elementos da cultura, inclusive a campos científicos e tecnológicos, o discurso da mesma não busca a univocidade como o da ciência (ECO, 1988). Na atualidade, a dificuldade até de falarmos sobre programas de produção e de uma história da arte contemporânea, reforçam os problemas em se encontrar definições não efêmeras para a arte. Nesse contexto, a questão é, ainda podemos falar de uma história da arte na contemporaneidade? A esse propósito, Rodrigo Duarte (2006), no livro *Arte no pensamento*, apresenta uma análise sobre *O tema do fim da arte na estética contemporânea*. Depois de percorrer as concepções de pensadores que trataram diferentemente dessa questão desde Hegel, Marx, Nietzsche, Lukacs, Benjamin, Heidegger, Horkheimer e Adorno, Duarte chega aos dias atuais com a visão de Arthur Danto e afirma:

Danto reconhece que a designação ‘contemporâneo’ é fraca; mas diante da constatação de que ‘pós-moderno’ — outro rótulo possível para a produção artística atual — é muito forte, ele manifesta sua preferência pela denominação ‘arte pós-histórica’. Essa significa dentre outras coisas, que os filósofos devem carregar a responsabilidade pela compreensão das obras e os artistas podem simplesmente usufruir a liberdade de estar para além da história. (DUARTE, 2006, p. 408)

Concordando com Duarte e Danto, se assumimos tal responsabilidade é preciso enfrentar o indeterminado. Porém, de certo modo, tal indeterminação, ou uma recusa por determinação da própria arte, se revela no tom de perplexidade do próprio Danto:

Definir arte é uma tarefa tão esquiva que a quase cômica inaplicabilidade das definições filosóficas da arte à própria arte tem sido explicada, pelos poucos que perceberam nessa inaplicabilidade um problema, como resultado da indefinibilidade da arte. (DANTO, 2005, p. 26)

Consequentemente, as lacunas apontadas por Bonsiepe, Bürdek e Schneider nos fundamentos do design, a condição refratária da arte a esses gêneros de fundamentos indicadas por Eco, Duarte e Danto, assim como a indeterminação de ambos os campos,

por si só justificam e abrem espaço para investigações sobre a essência, constituição e limites de cada um deles, no interior de suas próprias esferas de atuação. De um lado, o esforço pela constituição de uma teoria dentro do campo do design, e de outro, a estética, a filosofia da arte e os estudos críticos de belas-artes, no território da arte, acolhem, em seus espaços específicos, pesquisas sobre seus próprios fundamentos. Estudos dessa categoria, analíticos, mas com menos frequência comparativos, são usuais e procedem quase sempre isoladamente dentro de cada área, como, entre outros, fazem Bonsiepe (1993, 2011) e Bürdek (2006) com o design e Heidegger (2004) e Danto (2005) com a arte.

Nosso *objetivo* é nos deslocarmos das análises habituais, não elegendo uma dessas áreas (design ou arte) em separado, mas aquilo que funda as suas relações. Procurando delimitar os passos a serem seguidos, concentramos nossa proposta em um pressuposto seguido de uma hipótese a se realizar em duas etapas subsequentes:

Pressuposto:

Distinção entre design e arte a partir da compreensão de que esses dois campos criam conceitos e objetos em categorias ontologicamente distintas.

Hipótese:

- a) Como consequência do pressuposto, a compreensão dos fundamentos das relações entre design e arte não pode se dar unicamente no âmbito da teoria do conhecimento e da estética, mas necessita avançar até o território da ontologia. Esta transposição de áreas deve ser construída com o apoio das reflexões de Immanuel Kant e Thierry de Duve sobre a estética e as de Martin Heidegger e Lacoue-Labarthe sobre a ontologia.
- b) Apesar dessa distinção, design e arte estabelecem interlocução e carregam para seus espaços de atuação específica, elementos conceituais empregados e compartilhados por ambos os campos, cujos embriões remontam ao pensamento grego antigo. Assim, os fundamentos das relações entre design e arte devem ser explicitados a partir da seleção e do estudo específico dos conceitos de *mimesis*, de belo e útil e de fim em si mesmo, e do discurso epidíctico, todos extraídos da obra de Aristóteles e conectados às reflexões de Arthur Danto e Umberto Eco, na atualidade.

Devemos ressaltar que, do ponto de vista lógico e argumentativo, primeiro é preciso distinguir para, em seguida, buscar relações. Além disso, no nosso entendimento, a distinção entre design e arte, apesar de atentar para o resultado das produções, é voltada para os fundamentos desses dois campos. Como veremos no capítulo 5, com a análise de obras de Philippe Starck e Andy Warhol, e da relevante precedência de Marcel Duchamp, cada vez mais o resultado do trabalho de designers e artistas apresenta características comuns às duas áreas, o que pode ensejar a defesa de que design e arte são campos indistintos, posição da qual discordamos. No entanto, como a ausência de unanimidade entre designers, artistas e teóricos nesta questão permanece, é importante vermos alguns exemplos¹⁴ de posições a favor e contra tal distinção.

O filósofo e teórico da arte, Thierry de Duve (2010), no artigo *O que fazer da vanguarda? Ou o que resta do século 19 na arte do século 20?*, apresenta o artista Marcel Duchamp como um “mensageiro” da arte contemporânea, com o entendimento de que todos *podem* ser artistas e tudo *pode* ser arte. Em suas palavras:

A pintura e a escultura, a paisagem e o nu, e todos os “ismos” do século 20 fazem parte, ao contrário, da arte em geral, já que ela nada exclui e inclui, além disso, as práticas recentes — a instalação, a arte conceitual ou a videoarte, assim como outras que ainda não têm nome. De fato, o teor da expressão é o seguinte: fazer arte com tudo e com qualquer coisa é hoje tecnicamente possível e institucionalmente legítimo, como bem percebeu Suzi Gablik. Decerto, nem tudo é arte. A priori, porém, qualquer coisa pode sê-lo. A arte em geral é o nome da novidade de que Duchamp foi mensageiro. Esse nome substitui a denominação genérica “belas-artes”, que corresponde à situação que encarnavam a Academia, a Escola e o sistema das belas-artes antes que sua falência fosse declarada pelas vanguardas históricas. Portanto, qualquer coisa pode ser arte, qualquer um pode ser artista. Para quem essa é uma novidade ruim, para quem é boa? (DE DUVE, 2010, p.182)

Arthur Danto (2005) é outro teórico que invoca esta possibilidade, apontando especificamente para os objetos criados:

[...] em fases de estabilidade artística costumava-se pensar que as obras de arte possuíam certas propriedades, cuja ausência bastava para pôr seriamente em dúvida seu status de arte. Mas esse tempo já passou há muito, e assim como

14 Um estudo extenso e pormenorizado que, entre outros temas, aborda as posições de designers, artistas e teóricos sobre a polêmica em torno da distinção entre design e arte foi elaborado por André Stolarski (2012), em sua dissertação de mestrado.

qualquer coisa pode expressar qualquer coisa, desde que se conheçam as convenções pertinentes e os fatores que explicam seu status como expressão, qualquer coisa pode ser uma obra de arte: não há condições necessárias enunciáveis na forma de predicados de um lugar. Decerto não se deve concluir do fato de que qualquer coisa pode ser uma obra de arte que qualquer coisa o seja. A máquina de escrever que estou usando poderia ser uma obra de arte, mas não é. O que torna tão interessante o conceito de arte é que dizer que minha máquina de escrever poderia ser uma obra de arte não é o mesmo que dizer que ela é um sanduíche de presunto, embora um certo sanduíche até pudesse ser (e quem sabe se já não é) um objeto de arte. Mas a explicação disso não se encontra unicamente na concepção de que uma obra de arte é um objeto relacional; a razão deve ser mais profunda. (DANTO, 2005, p. 113)

Essa abertura proporcionada pela arte contemporânea pode conduzir a direções que a primeira vista não seriam previsíveis. Paradoxalmente, as reflexões de Thierry de Duve e Arthur Danto, localizadas exclusivamente no território da arte, apesar de defenderem uma distinção da arte e seus objetos em relação a outros campos e outros objetos, podem ensejar argumentos, como sinaliza André Stolarski (2012), àqueles que de modo contrário se dispõem a ver nas palavras *todos podem ser artistas e tudo pode ser arte*, uma porta para a indistinção entre design e arte.

Em um sentido diverso da possibilidade anterior, mas também defendendo a indistinção entre design e arte, existe o argumento da indefinição das fronteiras ou até, em casos extremos, da ausência de fronteiras desses dois campos. Esse é o caso, por exemplo, do artista plástico Almir Mavignier. Atentemos para a transcrição que os críticos de arte Daniela Name e Felipe Scovino (2008) fazem da afirmação de Mavignier no catálogo *Diálogo concreto — design e construtivismo no Brasil*:

Em 1957, Mavignier começou sua produção de cartazes, quando legitima: “arte é design. Pintura e cartaz são objetos: a pintura fascina e o cartaz informa. A fronteira entre os dois é instável porque ambos podem fascinar. A fim de reconhecê-la fui estudar em Ulm [onde] aprendi que a fronteira não existe”. (NAME; SCOVINO, 2008, p. 48)

É, no mínimo, surpreendente saber que Mavignier atribui a ausência de fronteiras entre design e arte ao seu aprendizado na renomada escola racionalista e funcionalista onde Gui Bonsiepe também estudou e lecionou. Bonsiepe assume posição diametralmente

oposta a Mavignier e coloca a filosofia como capaz de refutar a indistinção entre design e arte. No entanto, Bonsiepe considera a posição assumida em favor da indistinção dentro das instituições de ensino uma possível convenção que favorece orçamentos. Conforme suas palavras: “Há muito tempo dispomos de conceitos filosóficos para fazer distinção entre arte e design. Classificar design em categorias artísticas só pode ser explicado por critérios da política de distribuição de verbas nas universidades”. (Bonsiepe, 2011, p. 181). Nesse contexto, o autor não nos diz como tal refutação deve ocorrer, mas defende claramente a distinção. E o mais importante, coloca a filosofia como o território de decisão, o que será de interesse, como veremos, para o capítulo 2.

Outra defesa de certa distinção difundida na atualidade é a do teórico da comunicação André Villas Boas (1998), mas que não coaduna com a nossa proposta também de distinção, por sustentar seus argumentos de modo diverso e em outras bases. A esse propósito, citamos a crítica à posição de Villas Boas feita por outro teórico da comunicação, Carlos Alberto Barbosa:

[...] o design para o autor “(...) é realizado para reprodução, é reproduzível e é efetivamente reproduzido a partir de um original (ainda que virtual). Do contrário é uma peça única circunscrita ao campo da arte (o manuscrito medieval, por exemplo (...))” (VILLAS-BOAS, 1998, p. 12). Tal perspectiva parece não levar em conta as obras de arte mecanicamente reproduzíveis, as tais que foram objeto do famoso ensaio *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*, de Walter Benjamin, no qual a própria noção de “original” é colocada em jogo. O entendimento sobre o que é arte para Villas-Boas diz respeito notadamente a uma produção de peça única. Mais adiante, o autor cerca um pouco mais seu conceito e se debruça sobre o campo do projeto de design: “(...) são peças de design gráfico todos aqueles projetos gráficos que têm como fim comunicar através de elementos visuais (textuais ou não) uma dada mensagem para persuadir o observador, guiar sua leitura ou vender um produto” (VILLAS-BOAS, 1998, p. 12–13). Talvez isso cerque de forma mais efetiva o campo do design. Deve ser um projeto que vise a reprodução, tendo como fim a persuasão e a venda. Será que a partir do advento da Indústria Cultural e sua radicalização explicitada pela tecnologia associada ao consumo em massa, a arte, por vezes, não se insere também nessa categoria de “persuasão e venda”, principalmente se levarmos em conta uma sociedade que só percebe a obra de arte como mercadoria, o que então também a aproximaria do campo do design? (BARBOSA, 2003, p. 52)

Existem várias implicações na citação anterior e a aproximação da arte com o design é uma das intenções de Barbosa. Mas o relevante para os nossos propósitos é que a crítica de Barbosa, que se estende a outras posições, como à de Rafael Cardoso, mostra que a questão da distinção entre design e arte é, antes de tudo, intrincada. No entanto, longe de ser um “problema”, em um sentido negativo, acreditamos, é justamente esse emaranhado envolvendo a questão que nos impõe a necessidade de uma distinção ontológica, que conecta, como veremos, cada elemento aparentemente divergente na tese.

Diante desses exemplos, nossa posição pela distinção entre design e arte, enquanto pressuposto, busca um ponto delimitado de diferenciação sem incorrer em definições que também defendem a distinção, mas apropriam-se de elementos mutáveis, tornando-se rapidamente obsoletas. Não podemos nos esquecer de que tanto a arte quanto o design estão sempre se reinventando, o que torna essa tarefa mais difícil.

Assim, nossa premissa, estabelece suas bases na clivagem ontológica que Danto propõe para separar objetos artísticos de outros objetos e conseqüentemente distinguir a arte de outros campos. Nas suas palavras:

[...] aprender que um objeto é uma obra de arte é saber que ele tem qualidades que faltam ao seu símile não transfigurado e que provocará reações estéticas diferentes. E isso não é institucional, mas ontológico — estamos lidando com ordens de coisas completamente diferentes. (DANTO, 2005, p. 157)

Acreditamos que essa delimitação inicial, ao colocar objetos da arte contrapondo-se a outros objetos, aceita implicitamente os do design na oposição. Deste modo, entendemos tal dicotomia, em princípio, como *condição necessária*, apenas enquanto pressuposto e não como *causa*,¹⁵ sendo portanto somente o primeiro passo no encaminhamento de nossa hipótese. Indo além do âmbito da estética e da posição de Danto, como veremos

15 Assumimos o significado de *condição necessária* como distinto do significado de *causa*. Causa, tem sentido positivo: é aquilo que produz o efeito. Condição necessária (oposta à *condição suficiente*, de sentido positivo) tem sentido negativo: é aquilo *sem o qual não* se produz o efeito (*condição sine qua non*). Tal condição determina que a existência do elemento condicionante não implica na existência do condicionado. Em outras palavras, nosso pressuposto, enquanto condição necessária, estabelece o parâmetro ontológico (elemento condicionante) e aponta em uma direção de pesquisa, mas não é conclusivo e não nos garante nada além do seu ponto de partida. Assim, iniciando com o pressuposto, precisamos percorrer todo o caminho da hipótese para confirmá-la ou não, como ocorre de praxe em uma tese.

no capítulo 3, Heidegger, com propósito e estratégias diversas às empregadas por Danto, corrobora nosso pressuposto, ao especificar em sua análise os objetos que se contrapõem aos artísticos, enquanto objetos úteis. E avança em um ponto essencial, ao defender a tese de que a apreciação das obras de arte nos coloca em contato com significados mais profundos para os objetos utilitários. Essa defesa abre portas para pensarmos os objetos do design para além do mero uso, consumo e exploração, ou seja, indo além da utilidade e da instrumentalidade. E ir além do útil e instrumental, acreditamos, é fundamental para a compreensão dos objetos de design, que expandiram seus significados na contemporaneidade.

Neste ponto, uma questão de ordem histórica precisa ser levantada. Porque retornar a Platão e a Aristóteles? Em nossos estudos sobre as origens da linguagem e do mito e suas possíveis influências na constituição dos discursos científicos e tecnológicos, uma afirmação de Ernst Cassirer nos marcou e nos guia desde então:

[...] toda reflexão histórica genuína, em lugar de se perder na percepção do meramente único, deve buscar aqueles momentos “pejados” do acontecer, para onde confluem, como para pontos focais, séries inteiras de eventos. Em tais pontos, fases temporais, largamente separadas entre si, conectam-se em um todo unitário para a concepção e a compreensão histórica. Ao serem certos momentos destacados da corrente uniforme do tempo, estabelecendo relações e concatenando-se em séries, iluminam-se com isso justamente a origem e a meta de todo acontecer, seu de onde (*Woher*) e seu para onde (*Wohin*). (CASSIRER, 1992, p. 48)

Considerando que design e arte são campos distintos e não encontrando respostas suficientes para as semelhanças e diferenças na atualidade, nos inspiramos em Cassirer e recuamos na história do pensamento ocidental. Na busca pelo período histórico em que as teorias que originaram os fundamentos desses campos se constituíram, chegamos ao pensamento grego. Foi na polêmica de Platão em favor da ciência grega e contra a arte que o pensamento de Aristóteles, crítico de Platão, emergiu em apoio e base de nossa hipótese. Apropriando-nos das palavras de Cassirer, em Platão e Aristóteles encontram-se os “*pontos focais*” e descortinaram-se *a origem e a meta, o onde e o para onde* da tese.

A centralidade desses dois pensadores em torno de nosso tema, e de outros assuntos subsidiários, se justifica dado que estão entre os primeiros a abordar questões sobre a

constituição da realidade como a entendemos. Apesar de essa primazia não ser sempre deles, mas de seus antecessores, os chamados pré-socráticos, encontramos no bojo dos sistemas platônico e aristotélico conceitos e soluções que se tornaram referência para as reflexões posteriores, inclusive contemporâneas.

Platão é o ponto fulcral de onde nossas questões partem. Deste modo, necessitamos sempre retornar a Platão. Fazemos isso ao longo do texto, como também quase todos os autores referenciados na tese. Aristóteles faz o contraponto e encaminha os problemas na direção que desejamos, normalmente discordando de Platão neste tema. Como os conceitos e critérios aos quais aderimos na constituição básica de nosso texto são de origem aristotélica, cabe justificar o motivo pelo qual elegemos esse pensador para o centro da proposição de nossas questões. Examinemos como isso ocorre.

Um dos pontos que atrai nossa atenção para a obra aristotélica é o fato de que ao tempo em que seus textos foram escritos o Ocidente ensaiava os primeiros passos na constituição de teorias gerais acerca do mundo e do saber. Como consequência, as diversas áreas e ramificações do conhecimento, que com o passar dos séculos e milênios foram sendo delimitadas, ainda não estavam claramente definidas (figura 2).

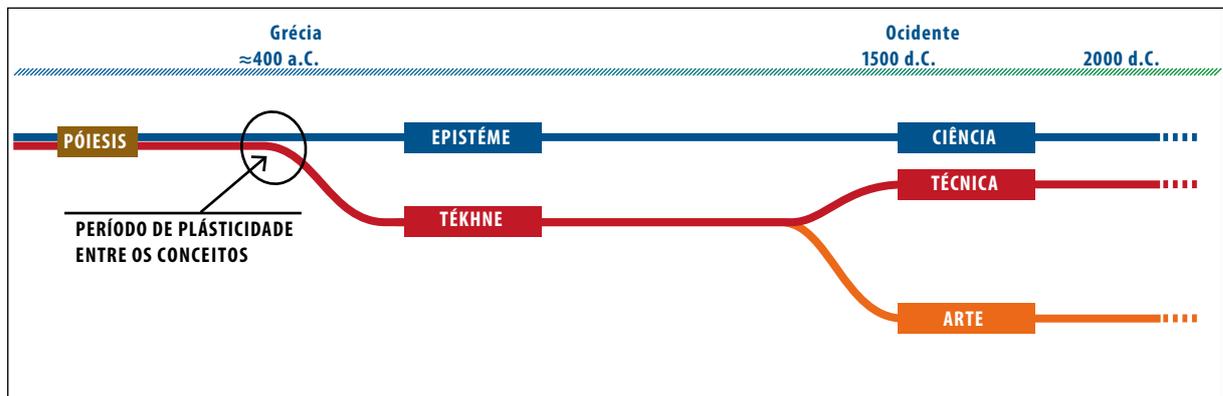


Figura 2. Linha do tempo indicando desdobramento do conceito grego de *póiesis* (produção) em *epistème* (ciência) e *tékhne* (arte) e posteriormente sua divisão em ciência, técnica e arte em seus sentidos modernos. FONTE: AUTOR

Deste modo, os conceitos elaborados por pensadores desse período, incluindo Aristóteles, têm uma plasticidade e são concebidos para abarcar diversos domínios teóricos e práticos, certamente indo além daquilo que passamos a compreender sob o nome de filosofia. Ir ao nascedouro de áreas do conhecimento e de conceitos com tais propriedades

auxilia no rastreamento de elementos que permanecem compartilhados ainda hoje, mesmo quando tais áreas e as disciplinas delas derivadas são agora distintas.

Essas concepções, dadas a suas pretensões à *universalidade*, aliadas a uma variedade de possibilidades hermenêuticas, vêm mobilizando pesquisadores ao longo da história, interessados em análises de cunho geral, mas também de natureza epistemológica, gnosológica e ontológica, visando instaurar fundamentos em campos culturais, científicos e tecnológicos. Além disso, Aristóteles é um daqueles pensadores em que as teorias e os conceitos que nos interessam vêm sendo interpretados, reinterpretados e aplicados ou criticados nos mais diversos campos: na teoria literária, nas artes plásticas, nas análises da estética, na linguística e na comunicação. Entre os pesquisadores envolvidos com estudos sobre a obra de Aristóteles e seus desdobramentos no presente, elegemos dois estudiosos em campos distintos para ratificar nossa posição.

Jacyntho Lins Brandão, das letras clássicas, ao estudar a obra *A retórica* de Aristóteles, que contém um dos gêneros de discursos abordados em nossa pesquisa, afirma:

Num mundo como o contemporâneo, em que é a ciência que se tornou o discurso autorizado por excelência (difundido pelos meios modernos de comunicação), não seria razoável admitir que [...] a retórica é que é, hoje, um tipo de literatura para a multidão (através dos jornais, da televisão, da publicidade) e que a ciência, por seu lado, é uma espécie de retórica popular (basta lembrar o quanto o discurso político se converteu em econômico, isto é, supostamente científico)?
(BRANDÃO, 2007, p. 19)

Fernando Santoro, da filosofia e estética, ao retomar a obra *A poética* de Aristóteles, é enfático ao defender a relevância que os conceitos elaborados por esse pensador ainda mantém na contemporaneidade:

Portanto, ainda que Aristóteles não tenha pensado sobre as artes, tal como as entendemos hoje, o que ele escreveu foi decisivo ao longo da história das artes ocidentais, especialmente após o Renascimento. *A Poética* de Aristóteles muitas vezes chegou a determinar os cânones de vários estilos, principalmente, os de inspiração clássica: classicismos e neoclassicismos diversos. E mesmo quando se queria contestar alguma tradição ou escola artística, a *Poética* serviu, quando não era o modelo a seguir, de modelo a contestar, como, por exemplo, ao se criticar o naturalismo ou o figurativismo ou as famosas prescrições de unidade (de tempo, de espaço, de ação). Assim, se Aristóteles não abordou as artes tal como

as entendemos hoje, em contrapartida ele foi decisivo para o que entendemos hoje como arte. Muitas das clivagens, dos valores, das categorias e dos princípios das teorias estéticas modernas e contemporâneas têm origem nas especulações de Aristóteles sobre a poesia épica, sobre a música e sobre a poesia dramática. (SANTORO, 2006, p. 77)

Tal potência das especulações contida nos textos de Aristóteles é um dos elementos que subsidiam este trabalho. É também por isso que nos apoiamos, como veremos, nos estudos de Heidegger, Danto e Eco. Esses teóricos contemporâneos, cada um a seu modo, compartilham desse olhar interessado na aurora do pensamento grego e instauram reflexões conectando as indagações aristotélicas com problemas da atualidade, indagações estas que iluminam e fomentam nossas próprias questões.

No entanto, como Aristóteles atuou não somente como filósofo no sentido estrito, mas produziu conhecimento em biologia, física e outros campos científicos, ocorre de críticas procedentes às suas concepções ligadas às ciências naturais, serem indevidamente estendidas para o âmbito de conceitos metafísicos e ontológicos. Um exemplo clássico e um truísmo em ciências naturais é a afirmação de que a física de Aristóteles é ultrapassada e completamente distinta de qualquer concepção da natureza em pensadores posteriores a Galileu, ou que uma visão aristotélica de *cósmos* não se sustenta diante da concepção de *universo* infinito do mundo moderno. O que não se expõe de modo imediato, quando se mostra tal incongruência entre a teoria física antiga e a moderna, é a impossibilidade de correspondência entre a base metafísica da física aristotélica, que essencialmente é *qualitativa*, e a da física newtoniana, *quantitativa*.

Mas esse exemplo, adequado ao âmbito específico da física moderna, não deve ser impedimento para um pesquisador fazer conexões que ultrapassam a esfera estrita de determinado campo em direção à fundamentação de uma teoria científica. Para nos mantermos dentro do escopo da física, sigamos as palavras do filósofo da ciência e epistemólogo F. S. Northrop, na introdução do livro *Física e Filosofia* de Heisenberg:

A tese mais nova e importante deste livro talvez seja a afirmação feita pelo autor de que a mecânica quântica reviveu o conceito aristotélico de potencialidade na física moderna. Consequência disso é que a mecânica quântica é igualmente importante para a ontologia e a epistemologia. (HEISENBERG, 1987, p. 11)

Em outras palavras, seria questionável tentar unir ou correlacionar conceitos físicos aristotélicos e modernos em uma mesma concepção de natureza física, pois tal pretensão levaria a contradições. Mas quando se recua da ciência para a epistemologia buscando fundamentação ou se retrocede ainda mais na esfera da metafísica, seja no âmbito da teoria do conhecimento, da estética, ou da ontologia, os conceitos — que não são mais das ciências, mas dos pilares que as fundam — tornam-se mais propensos a intercâmbios e passíveis de serem explorados em vários campos como o da arte e do design. Assim, a plasticidade dessa categoria de conceitos é ainda maior quando envolve estética, retórica e arte, como é o nosso caso com Aristóteles e os autores modernos e contemporâneos a ele relacionados.

Um exemplo é o conceito de *cósmos* aristotélico, que além de associado à sua física, expressa uma ordem e uma harmonia que não é de cunho matemático/quantitativo. Não sem razão, o radical κόσμος (*cósmos*) é a base de palavras como κοσμητής (*cosmetés*), cujo significado é daquele que põe ordem, dispõe e regula, como procedem o deus Zeus e também o profissional decorador na antiga Grécia (MALHADAS; DEZOTTI; NEVES, 2008, v. 3, p. 87-88). Faz sentido, portanto, que a palavra *cosmético*, usada na atualidade, derive desse radical. Em qualquer dos casos, o conceito de *cósmos* aristotélico, antes de ser uma concepção física, tem caráter metafísico. E a ênfase de Aristóteles a uma essência qualitativa desse conceito, o coloca em uma posição privilegiada para abordarmos os temas da arte e do design.

Acreditamos que a defesa desses teóricos seja satisfatória e possa, pelo menos, mitigar as críticas de caráter hermenêutico à distância temporal dos mais de 2.300 anos que nos separam das especulações e das teorias aristotélicas. Ainda assim, algum crítico, atento à estrutura das concepções aristotélicas, poderia opor argumentos baseados na ideia de finalismo deste pensador, tanto nos seus conceitos de natureza quanto de arte, que são desdobramentos da teoria das quatro causas. Não faz parte do tema enveredar por essa teoria, mas como ela pode ser associada a diversas espécies de determinismo, e consequentemente ser entendida como limitadora às possibilidades de compreensão das relações entre design e arte, somos obrigados a justificar minimamente o finalismo aristotélico, ou pelo menos, não considerá-lo como nocivo às reflexões ligadas a esses dois campos. A esse respeito, no âmbito mais amplo da reflexão filosófica, Aristóteles entende que uma

das características do homem é exercer ações voluntárias, mas nos atendo especificamente ao campo do design, chamamos novamente em nossa defesa Carlos A. Barbosa:

A questão é que a causa final, na visão aristotélica, é a que dá início e também dirige todo o processo ou ação. De nada adiantaria, ou talvez nem mesmo existiria, um juízo único para os casos semelhantes se antes não se apresentasse uma razão, ou uma finalidade, para tal juízo. Um designer, por exemplo, não sai simplesmente projetando para ver se chega em algo. Na verdade, esse “algo” ao qual o designer pretende chegar pressupõe um uso, o qual orienta e determina a necessidade do projeto. Ou seja, o projeto de design é movido pela sua finalidade, que é aquilo que se pretende com o projeto, ou para que se pretende um objeto. (BARBOSA, 2003, p. 58)

Diante de um pensador da envergadura de Aristóteles, como apontou Fernando Santoro, tanto as defesas quanto as contestações e querelas enriquecem e ampliam as possibilidades de reflexão quando o tema em questão tem raízes que partem de investigações em sua época e continuam a reverberar no modo como concebemos a realidade atualmente.

Com relação ao *método*, compreendendo-o em seu sentido originário de *caminho*, ele foi efetivado nas seguintes etapas na tese, cada uma circunscrita a um capítulo:

- 1 Origens platônicas da cisão e hierarquização da ciência, técnica e arte e suas consequências para o design e para a arte (capítulo 2).
- 2 Transposição da abordagem do tema de um viés estético e gnoseológico para ontológico (capítulo 3).
- 3 Rastreamento, identificação, análise e reelaboração dos conceitos aristotélicos de *mímesis*, *coisas belas*, *coisas úteis*, *o fim em si mesmo* e *o discurso epidíctico* para o design e a arte contemporânea (capítulo 4).
- 4 Ampliação na identificação dos conceitos teoricamente reelaborados na prática artística de Andy Warhol, precedido historicamente por Marcel Duchamp, e nos projetos de design de Philippe Starck (capítulo 5).

Com esse roteiro estabelecido, falta explicitar os caminhos contidos no método que tornaram possível avançar de modo coerente. Ao tratarmos acerca dessa estrutura guia, consideramos necessário justificar a inclusão de autores de espectros ideológicos distintos no bojo das discussões.

Acreditamos que a inclusão de autores de correntes divergentes e até opostas na busca de consenso em um constructo teórico somente é um problema se ao final chega-se a uma antinomia na teoria. Além disso, nossa proposta não é unir pensadores que dialogam entre si tendo em conta uma filiação genealógica comum. Ao contrário, articular discordâncias em torno dos fundamentos das relações entre design e arte — buscando inteligibilidade a partir de uma abordagem centrada no viés ontológico — é o que traz unidade e coerência interna ao tema. Polêmicas que surgiram no período clássico da cultura grega seguiram em frente na história das ideias e ainda permanecem, em alguns casos, sob formas diversas e (em determinadas circunstâncias) implícitas, na atualidade. Não temos a pretensão de alinhar nosso pensamento com uma corrente específica, mas selecionar autores que, tendo estabelecido uma questão como objeto de estudo, procuram submetê-la ao exame, mesmo diante de posições discordantes. Esse é um desafio metodológico que guia esta tese.

Para atender aos cruzamentos de conteúdos sobre as relações das áreas pesquisadas com os autores, estabelecemos padrões que conduzem aos diversos tópicos da tese. O resultado foi um método de estrutura híbrida constituído de elementos habituais nas pesquisas em ciências humanas e sociais. O que fizemos foi incorporar estratégias de abordagem já existentes que nos permitiram controlar melhor os percursos:

- 1^a *Analítica* — garantir a decomposição dos diversos conceitos, compreender suas particularidades e testar suas possibilidades de aplicação na atualidade, bem como limites.
- 2^a *Comparativa* — ser capaz de identificar e descrever elementos comuns aos dois campos investigados, design e arte contemporânea, descrevendo as interligações descobertas.
- 3^a *Diacrônica e sincrônica* — uma vez que parte dos conceitos extraídos procede de autores do passado (Platão e Aristóteles) em cotejo com autores contemporâneos, a abordagem diacrônica, necessariamente atenta à hermenêutica, apoia-se principalmente nas análises e interpretações de estudiosos contemporâneos como Arthur Danto, Thierry de Duve, Martin Heidegger, Philippe Lacoue-Labarthe e Umberto Eco. O propósito é assegurar que a transposição desses conceitos para o presente preserve seu vigor e validade. Na abordagem sincrônica, por outro lado, dirigimos nossa atenção a autores contemporâneos, como Vilém Flusser, Rafael Cardoso, Tomás Maldonado, Gui Bonsiepe e Beat Schneider, e privilegamos mais a tomada de posição deles em

relação aos conceitos já estabelecidos. Esse giro intencional assegura que o embate se fixe no presente, uma vez que o tema se concentra nos fundamentos de campos da atualidade: design e arte. Com isso, acreditamos, obtemos um leque maior de possibilidades na discussão, tendo em conta as significativas diferenças ideológicas que esses estudiosos apresentam no tratamento dos conceitos.

4^a Sintética — comprovar a hipótese e sua validação, até onde é possível em uma tese no âmbito das ciências humanas e sociais.

A variação dessas estratégias combinando-as quando necessário a um tratamento específico (como por exemplo, *análise comparativa diacrônica* ou *análise comparativa sincrônica*), tornou a abordagem flexível às nossas necessidades. Apesar de cada estudioso ter suas particularidades na aplicação de recursos analíticos e comparativos, Danto, de Duve, Heidegger, Lacoue-Labarthe, Eco, e outros autores modernos e contemporâneos estudados fazem uso recorrente desses procedimentos, o que favorece nossa abordagem.

Como já pode ser constatado neste primeiro capítulo, as escolhas tanto do tema quanto da perspectiva adotada, e dos autores envolvidos na construção de nosso caminho, nos conduzem invariavelmente a retornar em períodos históricos constituintes do pensamento, da ciência, do design e da arte, em diversos momentos do texto. Estamos perseguindo o que Cassirer (1992, p. 48) acertadamente nomeou de “pontos focais”, “para onde confluem [...] séries inteiras de eventos”. Contudo, temos consciência de que essa tese não é sobre história do design, da arte ou da filosofia. Mas sabemos que existe sempre o risco de se avançar sobre o sedutor território da história dessas disciplinas e deixar de lado a reflexão sobre a trama das ideias propostas. Portanto, concentramos esforços em mantermos demarcados os temas de contextualização. Mas não abrimos mão da história, da filosofia, ou de qualquer outra disciplina quando elas contribuem para a genealogia dos objetos estudados. Assim ocorreu, no atual capítulo, na análise da indeterminação do design e da arte, e será no próximo, na transposição de quatro conceitos gregos que ainda são potencialmente fecundos e influentes na atualidade. Atentos especificamente ao âmbito da historiografia, nos esforçamos também no sentido de buscar equilíbrio no tratamento do tema das relações, tendo consciência da longa história da arte ocidental em comparação com o curto período formal da história do design.

Outro ponto que precisa ser ressaltado é que, apesar da ampliação do interesse em torno do tema das *relações* entre design e arte se confirmar com mais estudos, debates e publicações, até onde pudemos averiguar, não encontramos autores que o tratem sob o crivo da ontologia. Não entendemos a falta de bibliografia específica como um problema. Ao contrário, tal situação é oportunidade estimulante de se avançar em um novo território. No entanto, o diálogo com os autores, especialmente os do design, torna-se às vezes mais difícil de se efetivar, uma vez que os temas relacionados à nossa pesquisa se encontram esparsos, em artigos e livros dedicados a outras questões.

Além disso, apesar da proposta daquilo que atualmente é nomeado uma “filosofia do design” estar avançando nas reflexões sobre design, sentimos falta, em alguns autores, de uma característica usual aos teóricos das ciências humanas e sociais: a de explicitar suas filiações ideológicas ou a que linhas de pensamento eles se contrapõem ao defenderem suas próprias posições. Nesses casos, somos obrigados a um adicional exercício de hermenêutica, buscando razões subjacentes aos textos, as vezes em frases curtas e palavras, extraindo delas nossa interpretação. Dadas essas circunstâncias, trazer os fundamentos ontológicos para o debate nas relações entre design e arte é tarefa que exige a inserção de elementos propedêuticos de origem filosófica (como a lista terminológica do início deste capítulo), que pode se tornar enfadonha para parte dos leitores. Por tudo isso, quanto ao escopo da tese, procuramos não avançar em direção a abordagens de âmbito pedagógico, social e econômico, entre outras, igualmente relevantes e produtivas para se pensar as bases das relações entre design e arte, mas privilegiamos o enfoque ontológico, que acreditamos, precede aos demais.

2 ORIGENS E CONSEQUÊNCIAS DA HIERARQUIZAÇÃO DA CIÊNCIA, TÉCNICA E ARTE

Tendo o escopo da tese delimitado, iniciamos o capítulo atual com algumas considerações sobre a intenção que nos guia e já se encontra anunciada quando apresentamos o gráfico da figura 2 (p. 45), a propósito das origens históricas de nosso tema. As definições de *phýsis*, *póiesis*, *epistéme* e *tékhnē*, têm um entrelaçamento de suas essências, próprio da visão de mundo grega, mas que foi se esgarçando com o passar dos séculos e chegam à atualidade separadas nas ideias de natureza, produção, ciência e arte. O presente capítulo efetiva a primeira das quatro etapas do método, ou seja, busca uma compreensão preliminar de alguns elementos constituintes e comuns ao design e à arte, que, no nosso entendimento, foram herdados de um período na história do pensamento onde uma cisão e hierarquização dos conceitos de ciência, técnica e arte estavam em andamento. Assim, é preciso retornar a essa época para compreender as razões desse processo. O texto se divide em três partes.

Na primeira seção, iniciamos com as quatro concepções gregas anteriores, como parte da formação da estrutura do pensamento clássico, que nos chancelam a entrada no universo teórico de Platão acerca do conhecimento.

Na segunda seção, tendo em conta a divisão e hierarquização que a teoria platônica propõe para o conhecimento e as produções humanas, analisamos a ruptura que se estabelece, ainda na Grécia antiga, entre ciência, entendida como conhecimento verdadeiro (*epistéme*) e arte mimética, enquanto mera cópia no mundo sensível.

Na terceira, frente a influência quase hegemônica dessa concepção de origem platônica nos círculos científicos da contemporaneidade, partimos das descrições de Koyré e das críticas de Nietzsche, para destacarmos as nuances das posições de Tomás Maldonado, Gui Bonsiepe, Rafael Cardoso e Beat Schneider no emaranhado das relações entre ciência, técnica, design e arte. E, em busca de um contraponto conceitual, criticamos a visão do platonismo apoiando-nos nas posições de cada um desses quatro autores. Em seguida, de posse de alguns conceitos de Vilém Flusser e Rafael Cardoso, encaminhamos as reflexões para conexões específicas entre design, ciência, técnica e arte e propomos uma primeira incursão no âmbito da ontologia, contrapondo as concepções desses dois autores.

2.1 A essência compartilhada de quatro conceitos gregos

Para a análise das palavras gregas *phýsis*, *póiesis*, *tékhne* e *epistéme*, buscamos definições principalmente no *Diccionario de Filosofia José Ferrater Mora* (1979) e no Dicionário Grego–Português (DGP) de Malhadas, Dezotti e Neves (2006–2010). Nossa intenção foi equilibrar os conteúdos mais específicos do primeiro léxico com os mais gerais do segundo. A especificidade do *Diccionario de Filosofia Ferrater Mora*, explícita no próprio nome, se comprova em verbetes que privilegiam os sentidos ligados à filosofia e áreas correlatas. Por outro lado, de forma complementar, o Dicionário Grego–Português (DGP), tem como proposta atender “diversas áreas do conhecimento”, sendo “um dicionário de língua, isto é, não-enciclopédico” (MALHADAS; DEZOTTI; NEVES, 2006, v. I, p. VII). Além disso, ambos os dicionários privilegiam o momento histórico de nosso interesse: o Ferrater Mora inicia cada verbete discorrendo sobre a origem da entrada enunciada, normalmente a antiguidade clássica, e o DGP concentra-se na língua grega antiga, não incluindo o léxico moderno.

Em relação à pesquisa dos conceitos subjacentes a essas quatro palavras, nos apoiamos sobretudo em dois autores. Novamente, Ferrater Mora (1979), por seu direcionamento a temas filosóficos e por suas análises circunscreverem também as posteriores traduções dessas palavras para o latim. E Heidegger (2012), por fazer um caminho no tempo na direção inversa à de Ferrater Mora, incorporando aos seus estudos filológicos o momento do pensamento pré-socrático, imediatamente anterior ao período clássico, de Platão e Aristóteles. Nesse sentido, a contribuição de ambos é relevante para a compreensão de um contexto histórico mais alargado, da cisão entre ciência, técnica e arte. Passemos então às palavras e seus conceitos.

2.1.1 *Phýsis*

Entre os gregos, a ideia de *phýsis* (φύσις), corresponde ao real enquanto independente, ou seja, aquilo que existe por si. *Phýsis* pode ser empregada em vários sentidos. Talvez o

mais comum dos seus significados seja a ideia de reunião ou totalidade dos seres naturais, ou *natureza*. Nesse sentido geral, como afirma Ferrater Mora (1979, v. 3, p. 2309), ocorre o emprego da grafia com maiúscula, como um nome próprio, “a Natureza”.

Em uma acepção específica e independente da anterior, natureza determina a essência de um ser particular, como, por exemplo, ao afirmar-se que a natureza do homem é a razão, a política, ou a guerra. Entre os diversos sentidos da palavra acumulados desde então, essas duas acepções (uma abrangente, outra restritiva) se preservaram até os dias de hoje, o que favorece de algum modo nosso entendimento acerca deste conceito, pelo menos nesses dois aspectos.

Tal é a importância da palavra em sua origem que Ferrater Mora inclui em seu *Dicionário de Filosofia*, além do verbete NATUREZA, o verbete PHÝSIS, considerando o segundo uma introdução ao primeiro. A este propósito, ele afirma:

Geralmente traduz-se φύσις [*phýsis*] por ‘natureza’. [...]. Com efeito, φύσις é o nome que corresponde ao verbo φύω [*phýo*] (infinitivo φύειν [*phýein*]), o qual significa “produzir”, “fazer crescer”, “engendrar”, “crescer”, “formar-se”, etc., [...] daí, φύσας [*phýsas*], “engendrador”, “gerador”, “progenitor”, quer dizer, “pai”. Analogamente, *natura* [latim] é o nome que corresponde ao verbo *nascor* (infinitivo, *nasci*), que significa “nascer”, “formar-se”, “começar”, “ser produzido”, como em *ex me natus est*, “nascido de mim (é meu filho)”. Daí que φύσις [*phýsis*] equivale (pelo menos em grande parte) a *natura* e seja traduzido por ‘natureza’ enquanto que “o que surge”, “o que nasce”, “o que é engendrado (ou engendra)”, e por isso também certa qualidade inata, ou propriedade, que pertence à coisa de que se trata e que faz que esta coisa seja o que é em virtude de um princípio próprio seu. (FERRATER MORA, 1979, v. 3, p. 2569) Tradução nossa.

A variedade de significados de *phýsis* na língua grega também se mostra no Dicionário de Grego—Português (DGP), tanto pelo espaço maior dedicado ao verbete quanto pelas 15 acepções, das quais apresentamos em resumo as oito primeiras:

1 natureza; qualidade natural; qualidade ou propriedade constitutiva; maneira de ser [...] 2 natureza do corpo; compleição física; forma exterior; talhe; estatura etc. [...] 3 natureza do espírito ou da alma; disposição natural; índole; caráter [...] 4 instinto (*de animal*) 5 ordem natural; natureza [...] 6 geração; nascimento [...] 7 *Fil.* natureza como princípio, origem 8 constituição geral das coisas; natureza; universo; mundo criado [...] (MALHADAS; DEZOTTI; NEVES, 2010, v. 5, p. 225)

Como podemos observar, no DGP somente a partir da quinta acepção os significados se aproximam mais de conceitos filosóficos. Mas tendo em vista a semelhança do sentido de palavras como *engendrar*, *gerar* e *produzir*, empregadas nos dois dicionários, constatamos que o conceito de *produção* perpassa diversas acepções de *phýsis*. Isso já era de se esperar, uma vez que, como afirmamos, a natureza é aquilo que existe por si. Portanto, esta existência espontânea exige capacidade de *autoprodução*.

Façamos uma pausa para refletir sobre o que se conquista até aqui. A identificação desse liame entre natureza e produção é decisiva para a nossa abordagem. Estávamos nos referindo a esse tipo de vínculo, quando no capítulo 1 defendemos a ideia de plasticidade dos conceitos gregos que abarcam diferentes domínios teóricos e práticos. O conceito de *produção*, que até este momento se apresenta como constituinte da *phýsis*, irá se revelar também nas análises da *tékhne* e da *epistéme*. Para tanto, é necessário compreender produção primariamente em seu sentido lato, como *póiesis*.

2.1.2 *Póiesis*

Normalmente traduzida como *produção*, *póiesis* (ποίησις) também tem várias acepções, por seu emprego em diversas áreas e circunstâncias, desde o uso comum e cotidiano na vida grega até no discurso mitológico, artístico e filosófico. É fundamentalmente uma concepção abstrata por sua característica de generalidade. Dela derivam seus modos particulares e concretos. E como ocorre com os conceitos de caráter geral, a compreensão da abstração favorece ao entendimento de suas manifestações concretas e vice-versa. Algumas acepções no DGP mostram isso:

- 1 ação de fazer, criação 2 *críst.* a criação, *i.e.*, o mundo criado 3 fabricação; confecção *de (trabalho manual)*, *gen.* 4 ação de compor obras poéticas
5 faculdade de compor obras poéticas; arte da poesia 6 composição poética; obra poética; poema 7 arte poética [...] (MALHADAS; DEZOTTI; NEVES, 2009, v. 4, p. 101)

Heidegger confirma e reforça a abrangência da *póiesis* ao afirmar que ela abarca tanto as produções humanas como as da natureza, indicando uma classificação ou ordenação em graus de importância na constituição da realidade:

Tudo agora depende de se pensar a pro-dução^[1] e o pro-duzir em toda a sua amplitude e, ao mesmo tempo, no sentido dos gregos. Uma pro-dução, *ποίησις* [*póiesis*], não é apenas a confecção artesanal e nem somente levar a aparecer e conformar, poética e artisticamente, a imagem e o quadro. Também a φύσις [*phýsis*], o surgir e elevar-se por si mesmo, é uma pro-dução, é *ποίησις* [*póiesis*]. A φύσις [*phýsis*] é até a máxima *ποίησις* [*póiesis*]. Pois o vigente φύσει [*phýsei*] tem em si mesmo (ἐν ἑαυτῷ) [*en eautói*] o eclodir da pro-dução. Enquanto o que é produzido pelo artesanato e pela arte, por exemplo, o cálice de prata, não possui o eclodir da pro-dução em si mesmo mas em um outro (ἐν ἄλλῳ) [*en allói*], no artesão e no artista. (HEIDEGGER, 2012, p. 16)

A densidade do texto de Heidegger exige uma análise por partes. Existem pelo menos três pontos que se entrelaçam na citação anterior que merecem ser explicitados. Primeiramente, Heidegger subsume *phýsis* à *póiesis*, e a classifica como o mais alto nível de produção. Tal vínculo, entre *póiesis* e *phýsis*, dentro de uma hierarquia, mais do que apontar para a essência comum de *natureza* e *produção*, apresenta a natureza como um entre outros tipos de produção. Heidegger, no entanto, atenta para um segundo ponto: o que justifica a posição “máxima” da *phýsis* dentro do gênero das produções é sua

1 Heidegger tem um estilo de escrita que separa palavras e une outras para reforçar sentidos que não se expressam explicitamente na grafia normal. Isso, segundo ele, pode gerar “mal-entendidos”. Mas, a língua em que ele escreve favorece a esse tipo de intervenção. Como afirma Fernando Mendes Pessoa: “Heidegger utiliza-se de um recurso que a língua alemã oferece em sua possibilidade de compor palavras através da junção de diferentes partículas a um mesmo radical, dando diversas nuances a seu sentido.” (PESSOA, 2009, p. 195). Além disso, o próprio Heidegger, a propósito do uso incomum que ele oferece, por exemplo, para a palavra “Gestell” (composição), como *técnica*, considera uma extravagância e se justifica: “Só que esta extravagância é um antigo costume do pensamento. E os pensadores tornam-se extravagantes precisamente quando têm de pensar o mais elevado. Nós, epigonais, já não possuímos condição de avaliar o significado do fato de Platão aventurar-se a utilizar a palavra εἶδος [*eidós*], para dizer a essência de tudo e de cada coisa. Pois, na linguagem de todo dia, εἶδος [*eidós*] diz a visão que uma coisa visível nos apresenta à percepção sensível. Ora, Platão pretende da palavra algo inteiramente extraordinário. Pretende designar o que jamais se poderá perceber com os olhos. E a extravagância não termina aí. Pois ἰδέα [*idea*] não evoca apenas o perfil não sensível do que se vê sensivelmente. ἰδέα [*idea*], o perfil, significa e é também o que perfaz a essência de tudo que se pode ouvir, tocar, sentir, de tudo que, de alguma maneira, se nos torna acessível. Comparado com o que Platão pretende da língua e do pensamento neste e em outros casos, o uso que ousamos agora fazer da palavra “Gestell”, com-posição, para dizer a essência da técnica moderna, é quase inocente. E, não obstante, continua sendo uma pretensão sujeita a muitos mal-entendidos.” (HEIDEGGER, 2012, p. 23-24)

capacidade de autoprodução, sua autonomia, ou com suas palavras, “o surgir e elevar-se por si mesmo”. O terceiro ponto é que a percepção da diferenciação entre produção natural e produção humana ocorre justamente pelo entendimento de que produção humana não é autoprodução, mas produção em um “outro”. Se a coesão e organização em torno desses três pontos apresenta seu núcleo na ideia de produção, a última delas, por não ser em si mesma, conduz nossa análise para a *tékhne*.

2.1.3 *Tékhne*

Tékhne (τέχνη) é mais uma palavra com muitas acepções, pois também acrescenta aos sentidos de uso comum os de caráter e emprego filosófico, que foram sendo atribuídos pelos pensadores gregos. Conforme o que define o DGP:

1 destreza manual; habilidade 2 exercício de uma habilidade manual; ofício; profissão [...] 3 arte; habilidade [...] 4 conhecimento teórico; metodologia 5 artifício; astúcia; intriga; maquinação 6 meio; expediente [...] 7 produto de uma arte; obra de arte; obra 8 tratado sobre uma arte [...] (MALHADAS; DEZOTTI; NEVES, 2010, v. 5, p. 122)

Considerando que a ordem de numeração das acepções em um dicionário procede dos significados mais evidentes e usuais para os menos comuns ou mais exclusivos, a sétima posição deve indicar um sentido subjacente ou específico, ligado à palavra produção, ou, pelo menos, com o resultado de uma produção, isto é, seu “produto”. Uma vez que importa, dados os nossos propósitos, buscarmos relacionar cada nova palavra e conceito com os demais já descritos, vamos direto para a sétima acepção. Associar *tékhne* a produto, como faz o dicionário, a insere dentro do domínio da *póiesis*. E Heidegger argumenta na mesma direção:

τέχνικόν [*téchnikón*] diz o que pertence à τέχνη [*tékhne*]. Devemos considerar duas coisas com relação ao sentido desta palavra. De um lado, τέχνη [*tékhne*] não constitui apenas a palavra do fazer na habilidade artesanal, mas também do fazer da grande arte e das belas-artistas. A τέχνη [*tékhne*] pertence à produção, a ποιήσις [*póiesis*], é portanto, algo poético. (HEIDEGGER, 2012, p. 17)

Na citação anterior, o mais relevante para a nossa análise é a identificação do vínculo entre *tékhnē* e *póiesis*, equivalente ao que Heidegger reconhece ocorrer entre *phýsis* e *póiesis*. A consequência é que ambas podem ser entendidas como produção. Além disso, o filósofo indica o emprego ambivalente da palavra tanto no trabalho artesanal quanto no das belas-artes, significados que se concentram nas três primeiras acepções do DGP. Essas, por serem atividades profissionais, pressupõem produção e conhecimento, porém carregam o sentido mais comum de habilidade, associada ao uso das mãos, como ofício ou arte. Ferrater Mora, de modo semelhante, mostra como os conceitos de *tékhnē* e arte, se imbricam em algumas acepções:

Os gregos usavam o termo τέχνη [*tékhnē*] (com frequência traduzido por *ars*, ‘arte’ e que é a raiz etimológica de ‘técnica’, para designar uma habilidade mediante a qual se faz algo — geralmente, se transforma uma realidade natural em uma realidade “artificial” —. A *tékhnē* não é, no entanto, qualquer habilidade, senão uma que segue certas regras por meio das quais se consegue algo. Por isso existe uma *tékhnē* da navegação (“arte da navegação”), uma *tékhnē* da caça (“arte da caça”), uma *tékhnē* do governo (“a arte de governar”), etc. (FERRATER MORA, 1979, v. 4, p. 2569) Tradução nossa.

O trecho acima é o prenúncio do duplo caminho que *tékhnē* irá seguir historicamente quando, por um lado, for traduzida por *ars* (arte) na língua e cultura latina e, por outro, passar etimologicamente também para o latim com o conceito diverso de *técnica*. Aten-temos aqui para a duplicidade de sentidos de *tékhnē*, apontada por Ferrater Mora como trabalho artesanal e belas-artes, que se aproxima da ambivalência indicada por Heidegger.

Ainda uma última questão em relação à citação anterior é a particularidade da *tékhnē* em função de sua necessidade de “regras”. Tal especificidade é correlata à quarta acepção do DGP, que relaciona *tékhnē* com conhecimento teórico e metodologia. Esse acordo de sentidos entre *tékhnē*, conhecimento teórico e metodologia é também confirmado por Heidegger na permuta de significados que ocorre entre os conceitos de *tékhnē* e *epistémē*:

[...] o que vale considerar ainda a propósito da palavra τέχνη [*tékhnē*] é de maior peso. Τέχνη [*tékhnē*] ocorre, desde cedo até o tempo de Platão, juntamente com a palavra ἐπιστήμη [*epistémē*]. Ambas são palavras para o conhecimento em seu sentido mais amplo. Dizem ser versado em alguma coisa, dizem entender do assunto. (HEIDEGGER, 2012, p. 17)

Se a quarta acepção do DGP também se destaca ao relacionar *tékhnē* com conhecimento, o que mais sobressai nesse caso é ser conhecimento no âmbito teórico. Não sem razão Heidegger declara tal relação ser “de maior peso”. O conhecimento especificado enquanto “teórico” atrai a atenção uma vez que na esfera da filosofia *epistémē* detém a primazia para exprimir um saber especulativo, distinto do saber prático. Tal proximidade de sentidos nos leva até a análise da última palavra, *epistémē*.

2.1.4 *Epistémē*

Diferentemente das palavras anteriores, *epistémē* (ἐπιστήμη), no DGP, somente apresenta quatro acepções:

1 experiência; habilidade; destreza em algo [...] 2 conhecimento; saber 3 conhecimento científico; ciência (*op.* a τέχνη [*tékhnē*] e a ἐμπειρία [*empeiría*], e a δόξα [*dóxa*]) 4 aplicação do espírito; estudo. (MALHADAS; DEZOTTI; NEVES, 2007, v. 2, p. 131)

Apesar do número reduzido de sentidos, que creditamos à especificidade da palavra, os conceitos envolvidos são complexos e isto se mostra na oposição entre a primeira e a terceira acepções. Essa oposição (indicada pela abreviatura “*op.*” no DGP) contrapõe experiência (*empeiría*) à ciência. Outras duas oposições são entre ciência e *tékhnē* e ciência e *dóxa* (opinião). No nosso entendimento, considerando a posição de Platão, que veremos a seguir, diríamos que ao invés de pura oposição, ocorreria, a partir desse pensador, uma subordinação em níveis de conhecimento, em que *epistémē* se estabelece no topo do saber, *tékhnē*, em um nível intermediário e *empeiría* (experiência sensível) e *dóxa* (opinião) no mais baixo nível, do *senso comum* estabelecido no cotidiano.

O número de variantes de significado das palavras analisadas até aqui é muito maior do que essa exposição pode mostrar. Nossa seleção teve como principal critério as características em comum dessas palavras, privilegiando suas relações com o conceito de produção. Complementando a análise, apresentamos dois gráficos. O da figura 3 sintetiza o que foi exposto até aqui. Ele retoma a linha do tempo do gráfico da figura 2, (cf. capítulo 1, p. 45), acrescentando o conceito de *phýsis* e restringindo-se o período à antiguidade greco-latina.

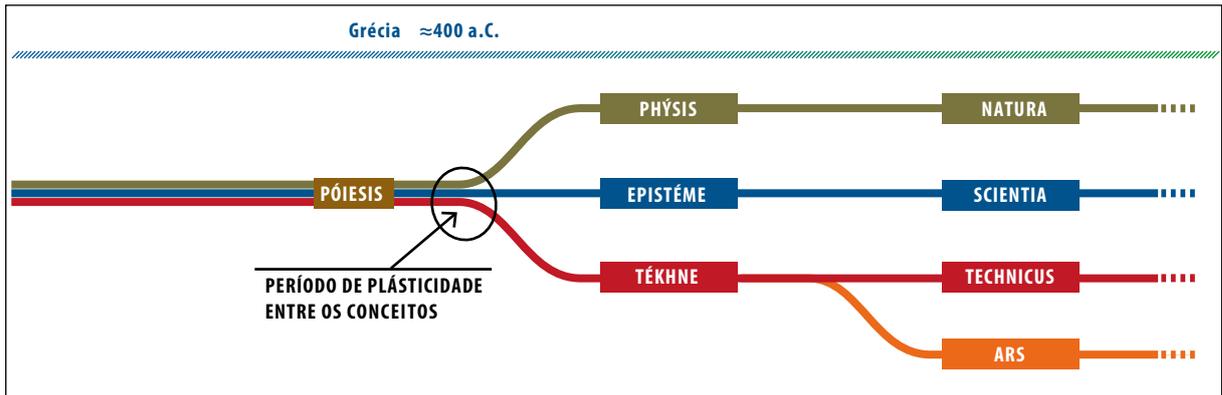


Figura 3. Linha do tempo indicando os sucessivos desdobramentos do conceito de *póiesis* (produção) no período clássico, greco-latino. FONTE: AUTOR

O gráfico da figura 4 mantém a estrutura matriz de *póiesis* da figura 3 e associa as produções humanas à teoria, pela própria característica do pensamento grego que entende tanto *epistème* quanto *tékhnē* como um saber que antecede e subsidia o fazer. Na origem de *teoria*, no uso cotidiano da língua, *teorós* (θεωρός) se referia ao espectador dos jogos olímpicos e de outros espetáculos. *Teoría* (θεωρία) significa ação de ver, de observar, contemplar, examinar e especular. Sua relação com o olhar, aproxima-a do sentido da palavra *oída* (οἶδα) — que significa, ao mesmo tempo, ver e compreender. Isso é mais um indício do quanto os gregos associavam a visão ao conhecimento. E o Ocidente é herdeiro desse modo de compreender a realidade.

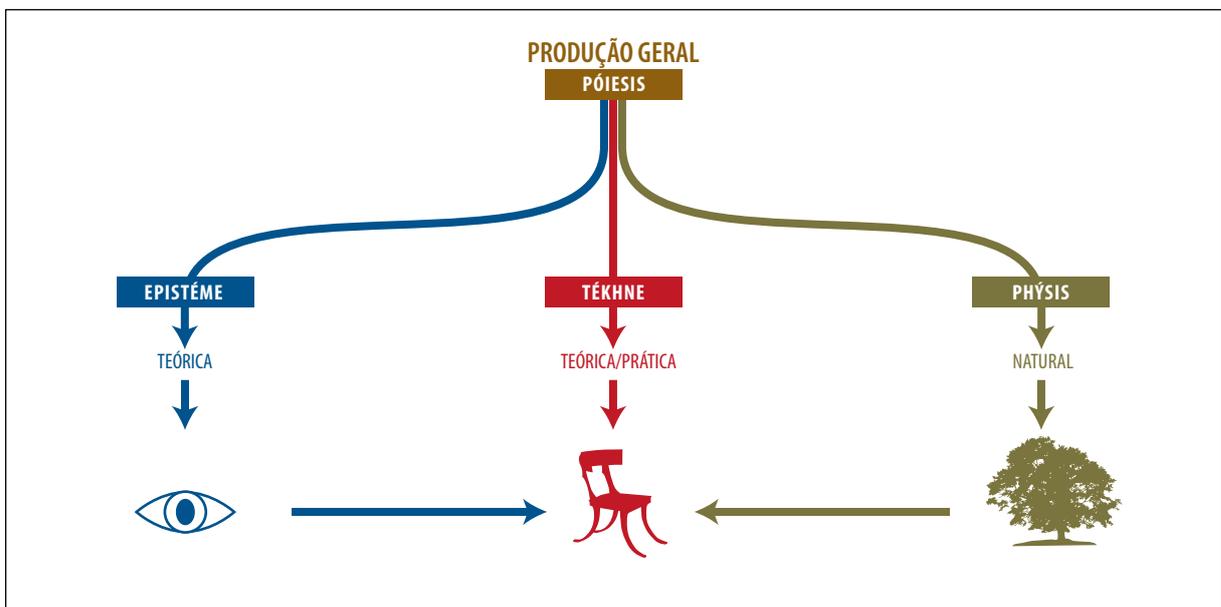


Figura 4. Representação das três categorias de produção e a relação das produções humanas (*tékhnē* e *epistème*) com seus fundamentos teóricos. FONTE: AUTOR

2.2 Hierarquia platônica, cisão e ruptura

Platão herda os conceitos de *phýsis*, *póiesis*, *tékhne* e *epistéme* de seus antecessores e os reelabora para fundamentar sua teoria acerca do conhecimento. No âmbito de nossa pesquisa, selecionamos na obra deste pensador o diálogo *A república*, percorrendo algumas de suas passagens, e seguindo seus passos para identificar a hierarquização e classificação dos tipos de conhecimento e produção humana.

A república trata o tema de nosso interesse em trechos distintos, como de praxe em um diálogo platônico. Nesses momentos, Platão constrói argumentos, tendo como opositor principal, Homero, reconhecido na época como o grande educador da Grécia. A intenção explícita de Platão é substituir a poesia pela filosofia, reivindicando para esta última o primado da educação e conduzindo os filósofos ao governo da cidade. Para nós, no entanto, o que importa são as estratégias implícitas a essa intenção. Nelas, como veremos, está a metafísica de Platão que critica e afasta a arte poética² da ciência e da técnica. O diálogo platônico tem como protagonista Sócrates e alguns discípulos que se revezam na discussão dos temas. Nos trechos analisados, os personagens concentram sua reflexão em torno da proposta de criação de uma cidade justa. Para tanto, Sócrates argumenta sobre o imperativo de que cada fundador da cidade trabalhe no ofício que conheça melhor:

- Por Zeus, que nada me admira! — disse eu —. Ao ouvir-te falar, penso também que, em primeiro lugar, cada um de nós não nasceu igual a outro, mas com naturezas diferentes, cada um para a execução de sua tarefa. Ou não te parece?
- Parece-me.
- Como assim? Uma pessoa fará melhor em trabalhar sozinho em muitos ofícios, ou quando for só um a executar um?
- Quando for um só a executar um.
- Mas julgo eu, que é também evidente que, se alguém deixar fugir a oportunidade de fazer uma coisa, perde-a.
- É evidente.

2 A crítica platônica à arte pode ser dividida em três partes. A primeira (de conteúdo) vai do fim do livro II ao início do livro III. A segunda (ligada à forma, ao estilo) inicia-se em 392c e avança pelo livro III. A terceira (ontológica) vai do início do livro X até 608b, sendo a mais contundente e relevante para os nossos propósitos.

- É que, creio eu, a obra não espera pelo lazer do obreiro, mas força é que o obreiro acompanhe o seu trabalho, sem ser à maneira de um passatempo.
- É forçoso.
- Por conseguinte, o resultado é mais rico, mais belo e mais fácil, quando cada pessoa fizer uma só coisa, de acordo com a sua natureza e na ocasião própria, deixando em paz as outras.
- Absolutamente. (PLATÃO, 1987, p. 74)

Se os homens possuem naturezas distintas, a *tékhnē* — arte em seu sentido de ofício, pressupondo um conhecimento que cada profissional deve dominar — se impõe como critério de separação entre as atividades, mas também de hierarquização dos saberes. Aqui, a intenção implícita de Platão é que a compreensão sobre o domínio da arte, ou das diversas artes, ultrapasse o âmbito gnoseológico em busca de seus fundamentos ontológicos. Como afirma o filósofo Luís Felipe Bellintani Ribeiro:

Afinal de contas, em se tratando de viajar por alto mar, não é indiferente admitir a opinião do piloto ou a do leigo. Um primeiro sentido de “arte” é esse: uma competência que se aprende e se exercita, pela qual os que de fato a aprenderam e a exercitaram se distinguem dos demais, constituindo-se em autoridades “naturais” nos seus respectivos domínios. Mas o ponto mais importante não é de ordem gnosiológica e sim ontológica: os domínios de coisas teriam um modo de ser próprio, teriam um “em-si”, vale dizer, que o experiente conheceria e dominaria pouco a pouco, tirando partido posteriormente daquilo que não escolheu, mas a que se rendeu, a essência da própria coisa? A existência de várias artes parece atestar que sim. (RIBEIRO, 2006, p. 104)

No entanto, essa proposta subjacente ao texto de Platão — de um domínio, de um território real da *tékhnē* que pode ser acessado através do aprendizado — é apresentada em um processo dialógico, em que o discurso de Sócrates caminha no sentido de constituir uma cidade justa e, portanto, livre de tudo o que, segundo ele, é supérfluo. E os discípulos que ouvem, na roda do diálogo, suas sugestões para uma cidade saudável, onde o que mais importa é a subsistência humana, discordam da conseqüente simplicidade de vida a que seus habitantes devem se submeter. Gláucon é o mais ousado deles, ao replicar:

- Se estivesse a organizar, ó Sócrates — interveio ele — uma cidade de porcos, não precisavas de outra forragem para eles.
- Mas então como há-de ser, ó Gláucon?

- O costume — respondeu ele —. Acho que devem reclinar-se em leitos, se não quiserem que se sintam infelizes, e que jantem, à mesa, iguarias como hoje há, e sobremesas.
- Seja — disse eu —. Compreendo. Não estamos apenas a examinar, ao que parece, a origem de uma cidade, mas uma cidade de luxo. Talvez não seja mau. Efectivamente, ao estudarmos uma cidade dessas, depressa podemos descobrir de onde surgem nas cidades a justiça e a injustiça. A verdadeira cidade parece-me ser aquela que descrevemos como uma coisa sã, mas, se quiserdes, observaremos também a que está inchada de humores. Nada o impede. Bem, estas determinações não bastam, ao que parece, a certas pessoas, nem este passado, mas acrescentar-lhes-ão leitos, mesas e outros objectos, e ainda iguarias, perfumes e incenso, cortesãs e guloseimas, e cada uma destas coisas em toda a sua variedade. Em especial, não mais se colocará entre as coisas necessárias o que dissemos primeiro, — habitações, vestuário e calçado —; ir-se-á buscar a pintura e o colorido, e entender-se-á que se deve possuir ouro, marfim e preciosidades dessa espécie. É ou não?
- É — respondeu ele. (PLATÃO, 1987, p. 79)

A consequência imediata de se aceitar o “luxo” na cidade é a obrigatoriedade de trazer para ela os artífices que, com suas respectivas artes, possam produzir e prover as demais aspirações dos cidadãos. Porém, junto com esses produtores, que tem domínio de uma *tékhnē*, precisam vir também aqueles cujo trabalho Platão entende como imitação. Nas palavras de Sócrates:

- Portanto, temos de tornar a cidade maior. A que era sã não é bastante, mas temos de a encher de uma multidão de pessoas, que já não se encontra na cidade por ser necessária, como os caçadores de toda a espécie e imitadores, muitos dos quais são os que se ocupam de desenho e cores, muitos outros da arte das Musas, ou seja, os poetas e seus servidores — rapsodos, actores, coreutas, empresários —, artífices que fabriquem toda a espécie de utensílios, sobretudo adereços femininos. E, em especial, precisaremos de mais servidores. Ou não te parece que careceremos de pedagogos, amas, governantes, açaфatas, cabeleireiros, e ainda cozinheiros e marchantes? (PLATÃO, 1987, p. 80)

A narrativa de Platão impressiona por sua semelhança com a história dos problemas e das necessidades de uma cidade contemporânea em crescimento. E as consequências também: a longo prazo, com mais pessoas na cidade, a terra se torna escassa e com a falta de espaço para pastagens, lavoura e outras atividades de subsistência segue-se a falta de alimentos, o que conduz à guerra contra outras cidades.

2.2.1 *A metafísica implícita ao tema da cidade ideal*

Cabe neste ponto uma ressalva: os textos antigos normalmente não tratam separadamente temas de política, justiça, ética, lógica, ciência e arte, entre outros. Assim, como já dissemos, é preciso nos manter atentos pois, paralelamente a essa narrativa hipotética sobre a origem e constituição de uma Cidade Estado (*pólis*), está implícita a metafísica platônica com a divisão que nos interessa explicitar: a hierarquia dos tipos de saberes e produção, como a *tékhne* em sua relação com a *epistéme*. De um lado, encontra-se a classe dos artífices que têm um conhecimento e uma *tékhne* que oferece suporte ao seu trabalho, realizando somente um tipo de obra em que são capacitados e têm domínio. De outro, a dos artífices que produzem obras que são imitações. Essa segunda classe, depreciada³ por Platão, tem como representantes máximos os poetas. Como afirma Ribeiro:

Se a arte em sentido lato, portanto, está no homem desde o começo, a arte em sentido estrito surge quando o homem supera o patamar da mera subsistência e se entrega à dimensão supérflua de sua existência. O preço dessa superação é caríssimo, mas o fato de os homens estarem sempre dispostos a pagá-lo revela o elemento trágico de sua condição. (RIBEIRO, 2006, p. 111)

Portanto, para fazer a guerra é necessário uma nova classe de profissionais, os guerreiros ou “guardiões”, com uma *tékhne* específica, ou uma ciência (*epistéme*) específica, como prefere Platão, neste trecho⁴ do diálogo: “Essa ciência é da vigilância [...] e encontra-se naqueles chefes que agora mesmo classificamos de guardiões perfeitos.” (PLATÃO, 1987, p. 178). Assim, o próximo passo é pensar como educar essa classe desde a infância, pois ela irá proteger a cidade e fazer guerra quando necessário. E a educação depende da literatura:

3 Tal depreciação é relativa. Platão critica um procedimento do qual ele também faz intenso uso. Conforme Ribeiro: “Platão, ele mesmo, usou mais imitação que narração em seus diálogos filosóficos e, mesmo no caso da narração, sempre pôs outrem a narrar por ele. Não obstante reclamar por uma estética “mais austera e menos aprazível” (*austerotéro kai aedestéro*), seu texto é, na história da filosofia, aquele em que mais intervém o elemento patético, pela presença dramática, não raro trágica ou cômica, dos personagens. E é também o mais aprazível.” (RIBEIRO, 2006, p. 121)

4 Nesta parte de *A República*, Platão associa *epistéme* não somente à profissão dos guardiões como também de outras das quais ele normalmente trata como *tékhne*. Assim, nesse momento, ao invés de arte, temos “ciência dos carpinteiros”, “ciência da construção”, “ciência dos utensílios de madeira”, “ciência de trabalhar objetos de bronze” etc. (PLATÃO, 1987, p. 177). Isso comprova, como afirmou Heidegger anteriormente, que também Platão explora a ambivalência dos conceitos de *tékhne* e *epistéme*.

- Mas há duas espécies de literatura, uma verdadeira, e outra falsa!
- Há.
- E ambas serão ensinadas, mas primeiro a falsa?
- Não entendo o que queres dizer.
- Não compreendes — disse eu — que primeiro ensinamos fábulas às crianças? Ora, no conjunto, as fábulas são mentiras, embora contenham algumas verdades. E servimo-nos de fábulas para as crianças, antes de as mandarmos para os ginásios.
- Assim é. (PLATÃO, 1987, p. 87)

As palavras de Sócrates demonstram a estratégia de Platão de fechar o cerco em torno dos poetas e rapsodos, sob o argumento de que os guerreiros devem ser corajosos e não dar ouvidos a histórias que estimulam a ira, o medo e outras emoções que prejudiquem suas ações: “[...] quanto mais poéticas, menos devem ser ouvidas por crianças e por homens que devem ser livres, e temer a escravatura mais do que a morte.” (PLATÃO, 1987, p. 178).

2.2.2 *O argumento ontológico contra a arte mimética*

No fundamento de uma decisão de caráter pedagógico (educar com excelência os guardiões), encontra-se a divisão platônica em três níveis da produção (*póiesis*) que buscamos. O passo final de Sócrates é associar o poeta e outros artistas como o pintor e o tragediógrafo ao mais baixo nível de uma hierarquia ontológica, em que o resultado de seus trabalhos não são entendidos como produção, mas somente imitação (*mímesis*):

- Acaso não existem três formas de cama? Uma que é a forma natural, e da qual diremos, segundo entendo, que Deus a confeccionou. Ou que outro Ser poderia fazê-lo?
- Nenhum outro, julgo eu.
- Outra, a que executou o marceneiro.
- Sim.
- Outra, feita pelo pintor. Ou não?
- Seja.
- Logo, pintor, marceneiro, Deus, esses três seres presidem aos tipos de leito.
- São três.
- Ora Deus, ou porque não quis, ou porque era necessário que ele não fabricasse mais do que uma cama natural, confeccionou assim aquela única cama, a cama real. Mas duas camas desse tipo, ou mais, é coisa que Deus não criou nem criará.

- Como assim?
- É que, se fizesse apenas duas, apareceria outra cuja ideia aquelas duas realizariam, e essa seria a cama real, não as outras duas.
- Exactamente.
- Por saber isso, julgo eu, é que Deus, querendo ser realmente o autor de uma cama real, e não de uma qualquer, nem um marceneiro qualquer, criou-a, na sua natureza essencial, una.
- Assim parece.
- Queres então que o intitulemos artífice natural da cama, ou algo de semelhante?
- É justo, uma vez que foi ele o criador disso e de tudo o mais na sua natureza essencial.
- E quanto ao marceneiro? Acaso não lhe chamaremos o artífice da cama?
- Chamaremos.
- E do pintor, diremos também que é o artífice e autor de tal móvel?
- De modo algum.
- Então que dirás que ele é, em relação à cama?
- O título que me parece que se lhe ajusta melhor é o de imitador daquilo de que os outros são artífices.
- Seja — concordei eu —. Chamas, por conseguinte, ao autor aquilo que está três pontos afastado da realidade, um imitador.
- Exactamente.
- Logo, também o tragediógrafo será assim (se na verdade é um imitador) como se fosse o terceiro, depois do rei e da verdade; e bem assim todos os outros imitadores. (PLATÃO, 1987, p. 455)

Esta longa exposição faz parte daquilo que ficou conhecido como o argumento ontológico de Platão contra a arte mimética e tem sido motivo de estudo e debate desde a antiguidade. O ponto fundamental para o nosso tema é a divisão que este pensador estabelece para a realidade, em três esferas, com características ontológicas distintas.

Grosso modo, a primeira e mais elevada esfera, de onde derivam as demais, é a do mundo inteligível, ou mundo das ideias. Do ponto de vista ontológico, essa é a realidade e lá se encontra um “modelo” (παράδειγμα—*paradeigma*) universal para cada ente. Platão nomeia ora como “Deus”, ora “demiurgo”, ora “artífice natural” aquele que fabrica ou modela cada elemento da realidade a partir de ideias preexistentes. O conceito de preexistência das ideias pode parecer extravagante, mas ele tem mais proximidade ao conceito de *produção*, empregado até agora, do que ao de *criação*. Esta questão será retomada ainda neste capítulo nas análises sobre as concepções de Flusser, mas para o momento importa

saber que o conceito de produção (*póiesis*) difere do conceito de criação (*creatio*), no sentido hebraico-cristão de criação a partir do nada (*creatio ex nihilo*). Produção pressupõe uma matéria primordial desordenada e sem forma (*χάος—caos*), que pela ação (*póiesis*) do demiurgo dá origem ao *cósmos* (*κόσμος*), o universo ordenado. Conforme a figura 5.

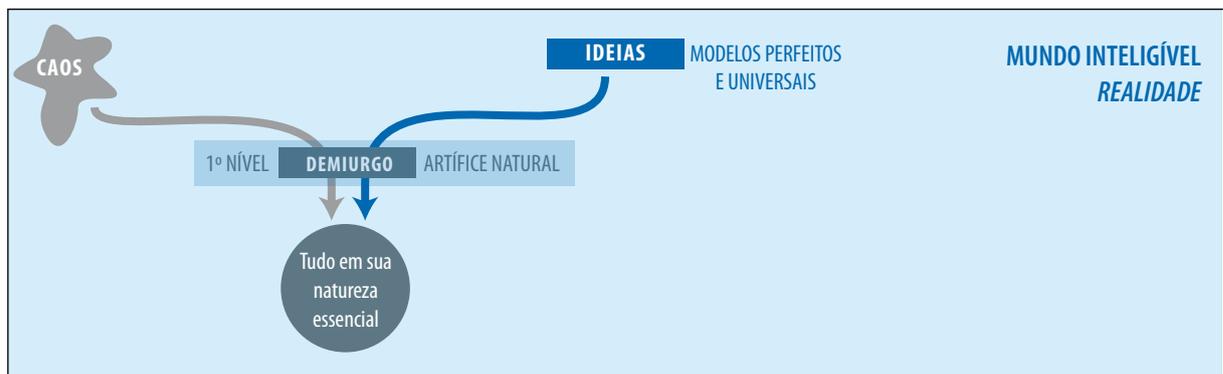


Figura 5. Representação, na teoria platônica, do primeiro nível ontológico e seu produtor, o demiurgo ou artífice natural. FONTE: AUTOR

A segunda esfera é a do mundo sensível e temporal. Ela compartilha, ou “participa” dos modelos eternos da realidade transcendente da primeira esfera, mas é imperfeita e aparente. A essência da realidade não se encontra nela, porém os artífices humanos, através do conhecimento (*tékhnē/epistémē*) têm acesso aos modelos ideais e os aplicam na confecção dos objetos e utensílios e demais artefatos do mundo humano. Assim, por exemplo, uma única ideia de cama, em sua plenitude e perfeição, permite aos marceneiros produzirem toda a diversidade de camas existentes. Como afirma Ribeiro:

Uma coisa, pelo menos, está totalmente a cargo do artista: o remate, o efetivo pôr mãos à obra. Dizer que ele obedece a um modelo significa dizer que não cria arbitrariamente. [...] Nenhuma obra esgota o ser do modelo que imita, mas, de alguma maneira, a criação contínua de obras pereniza, na dimensão temporal, nos limites do ser mortal, o caráter eterno desse modelo. (RIBEIRO, 2006, p. 128)

Se o mundo inteligível é a realidade, lá é o lugar da verdade. Portanto, o mundo sensível, se encontra ontologicamente abaixo do primeiro. Na forma de se expressar Platão, está dois pontos afastado da realidade e também da verdade. Entretanto, é por ter em mente o modelo eterno da cama que o marceneiro, mesmo executando uma cópia imperfeita da ideia, pode carregar o título de “artífice”. Conforme a figura 6.

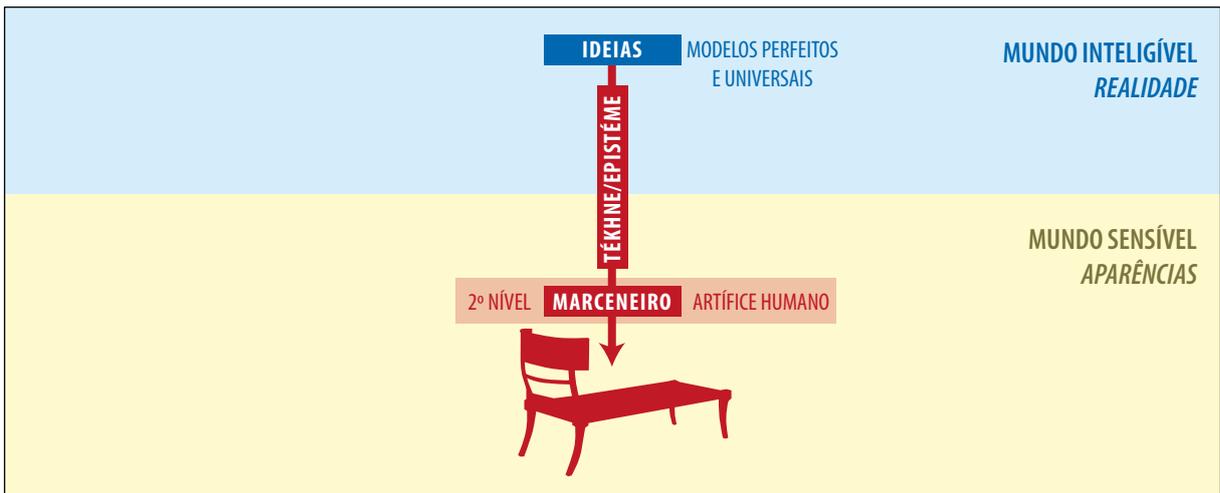


Figura 6. Representação, na teoria platônica, do segundo nível ontológico e seu produtor, o artífice humano. FONTE: AUTOR

À terceira e última esfera pertencem todos os que, segundo Platão, não efetivamente produzem, mas imitam. O pintor, por exemplo, ao produzir uma imagem de uma cama não vai até à ideia de cama, mas recorre apenas à cama do marceneiro como guia. Neste sentido o pintor “está três pontos afastado da realidade”. A figura 7 incorpora o mais baixo nível ontológico aos demais superiores e completa o quadro da hierarquia platônica.

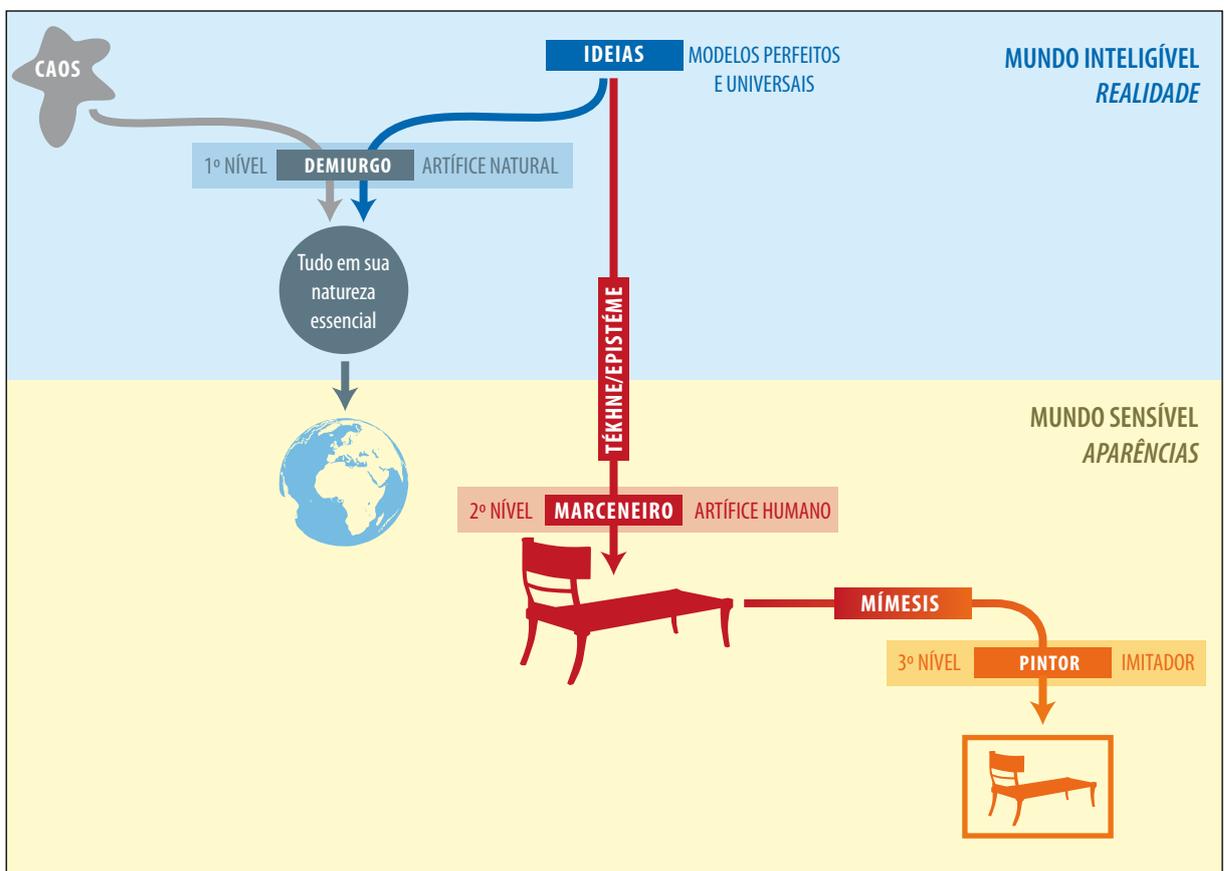


Figura 7. Representação dos três níveis ontológicos reunidos na hierarquia da metafísica platônica. O artífice natural e os artífices humanos, como o marceneiro, são produtores (*poietés*—ποιητής), enquanto que os artistas, como o pintor, o poeta e o ator, são apenas imitadores (*mimetés*—μιμητής). FONTE: AUTOR

O problema da *mimesis* tem lugar privilegiado na discussão platônica sobre o critério diferenciador entre o *conhecimento* (*epistème*), que busca a *universalidade* e consequentemente a verdade, orientando as produções, e a *mimética*, que é apenas aparência e conduz às cópias e à falsidade. Ribeiro resume este ponto explicitando a diferença e a distância que separa *arte*, enquanto pura *tékhnē*, da *arte mimética*:

Mas que mal há em ser imitador? Todo demiurgo também não “imita” algo? Repetir-se-ia, aqui, o dogma de que um está dois pontos afastado da verdade (da idéia), enquanto o outro está três, por imitar não diretamente a idéia, mas seu homônimo sensível, e o lugar-comum de que a obra de arte seria a cópia da cópia. Importante, porém, é interpretá-los. A imitação fracassa por não corresponder ao modo de ser da *tékhnē*, pressuposto como critério. Em primeiro lugar, a mimética imita toda e qualquer coisa, como alguém que caminha com um espelho nas mãos, reproduzindo os seres naturais e artificiais com que cruza no caminho, não se detém, como a *tékhnē*, sobre um campo determinado do real [...]. Homero imita um general, um médico e um arauto, sem ser perito em nenhum desses domínios. Além disso, a mimética não se preocupa em conhecer como é, em si e por si mesmo, o real correspondente a cada arte que imita, já que lhe basta o aparente (*phainómenon*) para agradar o grande público ignorante, que julga pela cor (*chróma*) e formato (*schêma*). A mimética não é conhecimento (*epistème*), não se atém às determinações universais e necessárias das coisas [...]

(RIBEIRO, 2006. p. 125-126)

Essa busca por um “real correspondente a cada arte”, assim como a subordinação “às determinações universais e necessárias das coisas” que colocamos em relevo na citação anterior, próprio da pura *tékhnē*, e mais ainda da *epistème*, são elementos que se preservaram como valores intrínsecos ao conhecimento, na trajetória posterior do pensamento, impondo assim uma hierarquia do saber.

Ao término dessa exposição sobre Platão, um dos pontos que consideramos relevante sobre a teoria desse pensador, para o presente capítulo, está ligado a um elemento que não se encontra, à primeira vista, explícito em sua concepção hierarquizada do conhecimento. Esse elemento pode ser extraído de sua metafísica, quando entendemos que este autor procura uma ordem e permanência que não encontra no mundo sensível, em fluxo e devir. Para Platão não é possível aceitar que a verdade possa estar em um lugar em que tudo muda o tempo todo. E a busca por estabilidade exige delimitações que distingam cada componente da realidade dos demais. Uma cama deve ser somente uma cama e um

marceneiro, somente um marceneiro. Aquilo que não se encaixa nesse critério é confuso e indeterminado e, portanto, não tem lugar ontológico assegurado em sua concepção da realidade. Mas, como vimos no capítulo anterior, a questão é que a arte e o design, por motivos diversos, são indeterminados. Portanto, é necessário avançar sobre alguns desdobramentos da posição platônica e buscar autores que discordam parcial ou inteiramente dela, para estabelecer um modelo alternativo de conhecimento e realidade, ou, pelo menos, reelaborar essa concepção de modo a torná-la capaz de mediar a indeterminação e a heterogeneidade como propriedades a se preservar.

Uma ressalva deve ser feita acerca do tom crítico que assumimos em relação à posição de Platão. Após 20 séculos de história do pensamento ocidental, torna-se difícil avaliar até onde reverberam as suas concepções. Muito foi dito, e não só por filósofos, sobre a influência de suas ideias, desde a sua contribuição na formação do nosso modo de pensar a vida, no âmbito do senso comum, até na construção de elaboradas e abstratas teorias acerca da realidade. Há algum tempo é lugar comum entre as citações acerca deste pensador a frase do filósofo Alfred North Whitehead: “A caracterização geral mais segura da tradição filosófica européia é que ela consiste em uma série de notas de rodapé a Platão.” (WHITEHEAD, 1978, p. 39) Tradução nossa. Independentemente de se entender tal afirmação como retórica⁵, aceitar ou não a onipresença das ideias desse pensador, ou, pelo menos, a ubiquidade e recorrência de temas primeiramente por ele propostos, parte do que se credita a Platão, foi inspirado em sua metafísica, mas estabelecido depois dele e, portanto, não pode ser de sua exclusiva responsabilidade, para o bem ou para o mal.

Subjacente a essa concepção, um parâmetro que orienta o entendimento do tipo de princípio ordenador da realidade que Platão persegue, tem destaque não somente em seus diálogos. No portal da Academia Platônica havia uma inscrição com a advertência: “Quem não é geometra não entre!” (CORNELLI; GABRIELE, 2007, p. 420). A força dessa frase se revela no fato de que ela serve de inspiração até hoje não só para racionalistas, mas também para seus opositores empiristas, que neste ponto concordam entre si, seguros da validade universal da matemática. Se a matemática constrói seus objetos sem necessidade da experiência sensível, seus fundamentos estão em consonância com concepções

5 Essa frase, antes de ser publicada no livro *Process and Reality*, foi proferida em uma palestra de Whitehead, na *Gifford Lectures* da Universidade de Edimburgo, durante as seções de 1927 e 1928.

metafísicas de mundos transcendentos. O mundo das ideias platônico é somente o primeiro representante deste tipo de paradigma que, com muitos opositores, ainda se faz presente na atualidade.

2.2.3 *Desdobramentos da hierarquização do conhecimento*

Na Idade Média, um interlúdio apoiado no pensamento de Aristóteles havia estabelecido uma concepção qualitativa que explicava de modo diverso tanto a natureza quanto o homem. No entanto, os aspectos quantitativos, caros a um racionalista e matemático como Platão, são retomados com força no pensamento daqueles que irão direcionar os rumos do conhecimento natural a partir da modernidade: Copérnico, Kepler, Galileu e Descartes, entre outros. Assim, contrariando uma visão qualitativa da realidade, se estabelecem a partir da Renascença as bases de uma nova concepção de ciência de caráter descritivo, apoiada em equações, números e medidas precisas (BURTT, 1983). Tal estrutura (aliada aos conceitos de *universalidade* e de *necessidade*, apontados por Ribeiro na subseção anterior) prosperará em parte pelos resultados extraordinários de suas realizações práticas, no âmbito da técnica, mas que não é bem-sucedida em explicar o homem e seus valores qualitativos. Vale ressaltar as palavras de Maldonado sobre três pilares da modernidade científica e tecnológica, base da revolução industrial dos séculos XVII e XVIII, que fomentará aspectos formais de disciplinas como o design: “Um universo no qual a observação escrupulosa, a medição acurada e a quantificação exata transformaram-se nos três elementos que sustentam o mundo do engenho estrutural e funcional.” (MALDONADO, 2012, p. 178).

A *precisão* na medição de que nos fala Maldonado é um dos elementos centrais que o historiador da ciência Alexandre Koyré recorre para justificar e tornar inteligível a nascente tecnologia da modernidade:

De minha parte, acredito que a história, ou melhor, a pré-história da revolução técnica dos séculos XVII e XVIII confirma a concepção cartesiana de que: foi em consequência de uma conversão da *ἐπιστήμη* [*epistémē*] na *τέχνη* [*tékhnē*] que a máquina eotécnica⁹ se transformou na máquina moderna (paleotécnica); pois, foi essa conversão, em outros termos, foi a tecnologia nascente que atribuiu à

segunda aquilo que forma o seu caráter próprio e a distingue radicalmente da primeira, ou seja nada mais do que a *precisão*. (KOYRÉ, 1991, p. 275)

⁹ Emprego a terminologia extremamente sugestiva do Sr. Lewis Mumford, *Technics and Civilisation*, 4^a ed., New York, 1946. [nota em pé de página do autor]

Em outra passagem o autor alerta para a imprecisão do cálculo nos períodos históricos anteriores:

[...] consideremos que o homem do Renascimento, o homem da Idade Média (e a mesma coisa vale também para o homem antigo) não sabia calcular. E não estava habituado a fazê-lo. Sabia, sem dúvida bastante bem,¹¹ já que a ciência antiga elaborou e desenvolveu os métodos e os meios apropriados, executar cálculos astronômicos; mas não sabia —¹² já que a ciência antiga se preocupou pouco ou nada com isso — executar cálculos numéricos. (KOYRÉ, 1991, p. 275)

¹¹ Os astrônomos o sabiam. ¹² O comum dos mortais. Mesmo as pessoas instruídas. [notas em pé de página do autor]

Isso não significa que Koyré não valorize e não compreenda a habilidade dos estudiosos e profissionais anteriores e a relevância de seu trabalho em um período em que a *tékhné* (como vimos) tem componentes técnicos e artísticos mesclados. Com plena consciência disso Koyré recorre a uma longa citação do historiador Lucien Febvre, acerca das conquistas até aquele momento, que reproduzimos a seguir:

Atualmente nós não falamos, ou falamos cada vez menos (e já há algum tempo) da Noite da Idade Média. Nem do Renascimento como um guerreiro vitorioso que dissipou as trevas para sempre. Isso porque, prevalecendo o bom senso, não poderíamos continuar acreditando nessas obliterações totais de que nos falavam antigamente: obliterações da curiosidade humana, obliterações do espírito de observação e, se preferirmos, obliteração de invenção. Isso porque consideramos, afinal, que uma época que teve arquitetos com a envergadura dos que conceberam e construíram nossas grandes basílicas românticas: Cluny, Vézelay, Saint-Sernin etc., e nossas grandes catedrais góticas: Paris, Chartres, Amiens, Reims, Bourges; e as poderosas fortalezas dos grandes barões: Coucy, Pierrefonds, Château-Gaillard, com todos os problemas de geometria, de mecânica, de transporte, de levantamento de materiais pesados, de manutenção que semelhantes construções supõem, todo o tesouro de experiências bem-sucedidas e de insucessos consignados que esse trabalho ao mesmo tempo exige e alimenta — a uma época assim seria ridículo negar, em bloco e sem discernimento, o espírito de observação e o espírito de inovação. Olhando com atenção, os homens que

inventaram, ou reinventaram ou adotaram e implantaram em nossa civilização do Ocidente a atrelagem dos cavalos pelo peito, a ferradura, o estribo, o botão, o moinho de vento e de água, a plaina, a bússola, a pólvora para canhão, o papel, a imprensa etc. — esses homens bem que fizeram jus ao espírito da invenção e da humanidade. (FEBVRE, 1946, *apud* KOYRÉ, 1991, p. 274)

No entanto, sua posição é de defesa de um ideal em que a ciência quantificada (diríamos, de inspiração platônica) irá se impor sobre a técnica e estabelecer o que ele define como tecnologia: “fazer a teoria da prática” (KOYRE, 1991, p. 267). A figura 8 apresenta a linha do tempo com a inclusão do conceito de tecnologia proposto por Koyré e seu aporte, a partir da segunda metade do século XVII, para a técnica com consequências revolucionárias sobre a nascente indústria e seus derivados.

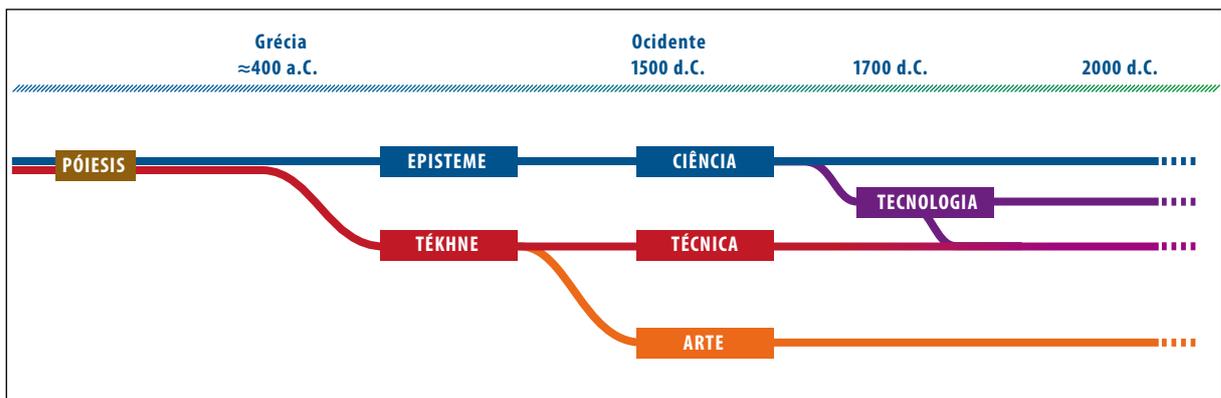


Figura 8. Linha do tempo indicando desdobramento do conceito grego de *póiesis* (produção) em *epistémé* (ciência) e *tékhne* (arte). Após a cisão entre ciência, técnica e arte a tecnologia é estabelecida como um elo de ligação teórico/prático entre ciência e técnica. FONTE: AUTOR

Se avaliarmos a história da ciência, tendo em conta particularmente autores que reformularam essa disciplina ao longo do século XX, como Koyré (1982), Burt (1983) e Koestler (1989), podemos afirmar que a partir do século XV a confiança nos aspectos quantitativos em detrimento dos qualitativos cresce em todas as áreas do conhecimento, com a busca e seleção de elementos que *demonstrem características universais, numericamente calculáveis e aliadas à objetividade*, no que passou a ser conhecido como a *mathesis universalis*. Os métodos derivados desse modo de explicar parte da realidade foram corroborados pelo sucesso que as pioneiras ciências naturais alcançaram a partir do século XVII, com a matematização de seus fundamentos. Se tal proposta gnoseológica foi parcialmente aceita como verdade, porque funciona em seus desdobramentos científicos, tecnológicos

e técnicos, com os inegáveis resultados da industrialização, o avanço e hipertrofia desse empreendimento, conhecido como *cientificismo*, levou à extremos na tentativa de exportar esse modelo bem-sucedido nas ciências naturais para disciplinas de áreas humanas.

No entanto, parte dos estudiosos das ciências humanas e sociais, desde o século XIX, discorda dessas posições. Subjacente a esse questionamento se encontram as diferenças entre diversos conceitos que foram reelaborados, entre os quais estão os de *natureza física* e *natureza humana*. Como hoje sabemos, esse segundo conceito está longe de ser descrito satisfatoriamente, como o primeiro, por um modelo quantitativo.

Nesse período, até a virada do século XX, Nietzsche é um dos que se destaca indo além do papel crítico que a gnoseologia, na figura de Kant⁶, teve em relação às bases das ciências. Como um precursor às interpelações de Heidegger, ele se insurge contra a hegemonia da racionalidade científica e a questiona de forma radical desde o seu primeiro livro, *O nascimento da tragédia*, publicado em 1872. No prefácio da segunda edição dessa obra, que Nietzsche intitula de uma “tentativa de autocrítica”, seu questionamento, carregado de um tom pessoal, aponta para um argumento distinto das críticas de base epistemológica daquele período. Para este pensador, só é possível compreender o “problema” da ciência se nos situarmos fora de seus domínios. E mais importante, cabe à arte essa tarefa inquiridora:

O que consegui então apreender, algo terrível e perigoso, um problema com chifres, não necessariamente um touro, por certo, em todo caso um *novo* problema: hoje eu diria que foi o *problema da ciência* mesma — a ciência entendida pela primeira vez como problemática, como questionável. Mas o livro em que se extravasava a minha coragem e a minha suspicácia juvenis — que livro impossível teria de brotar de uma tarefa tão contrária à juventude! Edificado a partir de puras vivências próprias prematuras e demasiado verdes, que afloravam todas à soleira do comunicável, colocado sobre o terreno da *arte* — pois o problema da ciência não pode ser reconhecido no terreno da ciência — [...]

[...] ante um olhar mais velho, cem vezes mais exigente, porém de maneira alguma mais frio, nem mais estranho àquela tarefa de que este livro temerário ousou pela primeira vez aproximar-se — *ver a ciência com a óptica do artista, mas a arte, com a da vida...* (NIETZSCHE, 2013, p. 12-13)

6 Kant, assumindo para si a tarefa de uma crítica gnoseológica dos extremos racionalista e empirista, busca uma mediação e nomeia suas obras principais como *Crítica da razão pura*, *Crítica da razão prática* e *Crítica da faculdade de julgar*. Ao contrário de Kant, Nietzsche não propõe mediação.

Uma reação dessa magnitude, que será um ideário perseguido por Nietzsche nas suas obras posteriores até a sua morte em 1900, tem relevância não somente pela sua crítica à ciência em um contexto de crescente valorização do conhecimento fundado em métodos racionais, mas também porque nega uma hierarquia em que a arte estaria submetida à ciência e a eleva à condição superior de instância avaliadora da *epistème*.

Este giro conceitual, em clara oposição à ordenação de inspiração platônica, influencia opositores desde o início do século XX, até os dias de hoje, não somente na arte, mas nos demais campos que partilham elementos qualitativos com ela. Mas a efervescência cultural e de constituição de disciplinas do saber não se reduz a uma simples divisão entre dois polos opostos. O tom da crítica nietzschiana é sintoma de uma época em que os valores tradicionais e modelos estabelecidos sofrem questionamentos constantes com novas teorias, ideias e movimentos, nas mais variadas áreas, com as obras de Duchamp, Freud, Piaget e Darwin, provocando mudanças radicais na arte e na ciência, influenciando a cultura e atingindo até a física, que avançava com estabilidade e linearidade. Por exemplo, algumas concepções de Plank e Einstein publicadas ainda na primeira década do século XX comprovam quebras de paradigma no cerne de ciências “duras”. Tais mudanças aliadas à efervescência cultural refletem, como veremos com Eco, no capítulo 4, naquilo que este autor nomeia de “metáfora epistemológica”, em uma circularidade que retorna à arte. Essas inter-relações atravessam o século XX e se ampliam. Assim, uma visão não hierarquizada do saber continua a ser um modo crítico, no sentido nietzschiano, de assumir a crescente pluralidade de áreas como um valor. Rafael Cardoso adota este preceito no livro *Design para um mundo complexo*. Como historiador da arte e do design ele insiste na defesa da equidade entre os campos:

Arte é um meio de acesso ao desconhecido, em pé de igualdade com a ciência, a filosofia, a religião — enfim, os poucos caminhos que o ser humano encontrou para relacionar seu interior com o universo que o cerca — e, nesse sentido, design é uma categoria subordinada mais à arte que aos outros três citados.
(CARDOSO, 2016, p. 246)

Devemos atentar para a questão de que, mesmo defendendo a igualdade entre arte e ciência, Cardoso não escapa de manter-se adepto a uma hierarquia onde o design, em certo sentido, subordina-se à arte. Beat Schneider, outro historiador do design, aparentemente

se aproxima da declaração de Cardoso acerca da submissão do design à arte. No entanto, Schneider não afirma, como Cardoso, que compreende o design como um campo subordinado à arte, mas de um ponto de vista mais descritivo do que prescritivo, considera com inflexão crítica que o design “entendeu-se como *subcategoria* da disciplina arte.” Examinemos a afirmação de Schneider contextualizada:

De uma perspectiva histórica, podemos encontrar uma razão para o impedimento da discussão teórica no ônus artístico presente no autoentendimento do design. O design entendeu-se como subcategoria da disciplina arte e não como disciplina autônoma, e deixou com excessiva frequência a teoria e o registro histórico a cargo da ciência e da história da arte. Uma tradição forte e até agora dominante na história do design, desde a industrialização até a atualidade, é marcada pela motivação artística, pela inspiração artística para um design expressivo. Essa tradição se manifesta na tendência a fetichizar a própria prática como artística e desobrigar-se à argumentação racional e cultivar a aura do design de autor. Nesse contexto, é recorrente o mito do “designer-artista” criativo, que com seu “bom” design organiza as coisas do mundo. (SCHNEIDER, 2010, p. 260)

A posição de Cardoso inclina-se claramente para a defesa da arte como um “caminho” que permite ao homem se relacionar com o universo e, neste sentido, o autor justifica a sua relevância para a disciplina do design, mais do que a ciência, a filosofia e a religião. Por outro lado, Schneider entende, de modo negativo, certa influência da arte sobre o design por sua inspiração e *fetichização* da prática deste campo, pois, segundo ele, tende a reduzir o compromisso com a “discussão teórica” e com a “argumentação racional”.

Indo além das diferenças entre as posições desses dois autores, que são relevantes para a compreensão das nuances nas relações entre os campos na atualidade, devemos estar atentos ao questionamento sobre a real necessidade de uma hierarquização e da constatação de uma categorização em níveis, que estabelece a dependência entre áreas do saber. As abordagens de Cardoso e Schneider nos fazem pensar que o próprio Nietzsche — ao colocar a arte como o lugar e a instância para uma crítica procedente da ciência — talvez não deixe de refletir dentro de um modelo hierárquico e de dependência entre campos.

De qualquer modo, a questão não nos parece simples. Em oposição à ideia de dependência, defender a autonomia pode conduzir à incongruências. Isso porque, a definição de autonomia (em seu sentido originário de ser governado por suas próprias leis e determinações) pressupõe separação. Então, como pensar a ideia de independência sem a sua

contraparte de ruptura? Em outras palavras, *é possível garantir autonomia a cada uma dessas disciplinas e ao mesmo tempo ultrapassar, ou pelo menos mitigar, o modelo de cisão que existe entre elas?* Apesar das dificuldades, nossa aposta é que sim, tendo em conta que os elos de ligação já existem, vêm do passado, e são os pontos comuns à ciência e à técnica que se conectam à arte e ao design.

2.3 Design: entre ciência, técnica e arte

Não acreditamos que seja possível retornar a uma compreensão da realidade como um *cósmos* harmônico em que cada ramo do saber esteja intimamente relacionado aos demais e não hierarquizados, como na antiguidade pré-platônica. Mas é importante ter esse referencial em mente para pensarmos duas espécies de dificuldades com as quais precisamos lidar na contemporaneidade. Uma, inerente à fragmentação que enfrentamos no âmbito geral da cultura e do saber, que se estabelece de forma acentuada desde o advento da modernidade. Outra, consequência da hierarquização do conhecimento, que afeta diversas áreas, mas diretamente duas de nosso interesse, design e arte. Diante disso, Tomás Maldonado se apresenta como um dos críticos importantes para nossa análise, pois une seus argumentos provenientes de conhecimentos no design e na arte⁷ com um interesse na filosofia da ciência e da técnica, questionando a tradição idealista proveniente de Platão. Conforme ele afirma no capítulo *Pensar a técnica hoje*, do livro *Cultura, sociedade e técnica*:

Vivemos atualmente em um momento particularmente inovador da longa (e atribulada) história da reflexão sobre a técnica. Constata-se, nas últimas décadas, uma tendência cada vez maior de afastamento daquelas interpretações com viés idealista, que sempre dificultaram as tentativas de se fazer reflexão sobre a técnica.

[...] Basta pensar, por exemplo, na contribuição de E. Zschimmer (1914) e F. Dessauer (1927 e 1959), dois engenheiros-cientistas-filósofos, de filiação hegeliana e kantiana, respectivamente. [...] esses estudiosos estavam convencidos de que as respostas às questões levantadas pela técnica deveriam ser buscadas

7 Maldonado formou-se pela Academia de Belas Artes de Buenos Aires em 1939 e participou do movimento de Arte Concreta da Argentina entre os anos de 1943 e 1954, antes de se tornar professor de design e reitor na Alemanha, na escola de Ulm.

dentro da própria técnica. A técnica seria uma realidade autônoma, um sistema fechado, que se desenvolve e se autoexplicaria sem ter de recorrer a fatores exógenos. Poder-se-ia dizer — utilizando um termo agora muito na moda — que a técnica é autopoietica.

Dessauer deixa subentendido — platônica e aristotelicamente — que as formas dos objetos técnicos já estariam presentes em um catálogo ideal das formas preexistentes. E que a técnica não faria outra coisa a não ser deixá-las explícitas. (MALDONADO, 2012, p. 153)

Três pontos interligados na citação anterior devem ser destacados. Primeiro, a crítica de Maldonado está dirigida às interpretações, que se apoiam no idealismo. Segundo, a delimitação da forma mais atual desse idealismo está vinculada ao conceito de autopoiese ou autoprodução. Terceiro (promovendo a conexão dos dois primeiros pontos), este autor faz uma clara remissão dessa concepção de técnica ao ideário platônico, ao relacioná-la com “realidade autônoma” e “catálogo ideal das formas preexistentes”.

Não há dúvida da crítica direta de Maldonado à posição platônica. Mas devemos fazer duas ressalvas. A primeira é que (como vimos na seção 1 deste capítulo), na antiguidade, o conceito de *poiesis*, na sua especificação de *existência espontânea*, é *autoprodução* e está intrinsecamente associado à natureza (*phýsis*). Mas o mesmo não ocorre na sua especificação enquanto *epistème* ou *tékhnē*. No entanto, seguindo as palavras de Maldonado que fala de “autopoietica”, afirmando ser um termo da moda, podemos supor que talvez ele se refira à “autopoiese”, palavra cunhada pelo biólogo e epistemólogo Humberto Maturana, na década de 1970, para caracterizar a capacidade dos seres vivos de produzirem a si próprios e que ficou em evidência com os debates em torno da relevância dos sistemas⁸ na compreensão dos fenômenos biológicos. Apesar do neologismo *autopoiese* também remeter à *phýsis* grega, tanto no conceito quanto na etimologia e raiz da palavra *poiese*, se Maldonado está apenas se apropriando de sua designação contemporânea relacionada à biologia e aplicando-a a uma concepção de técnica entendida como endógena, a ressalva pode ser mitigada.

8 Conforme afirmam Humberto Maturana e Francisco Varela no livro *De máquinas y seres vivos: autopoiesis, la organización de lo vivo*, sobre a delimitação do conceito de autopoiese: “A compreensão do caráter sistêmico dos fenômenos que envolvem a vivência possibilitada pela teoria da autopoiese permite explicar a origem dos seres vivos na terra, ou em qualquer parte do cosmo, como o surgimento espontâneo de um ser vivo como entidade discreta assim como ocorre a dinâmica molecular autopoietica como um fenômeno sistêmico.” (MATURANA; VARELA, 2003, p. 24) Tradução nossa.

A segunda ressalva diz respeito a inclusão do nome de Aristóteles, alinhando-o com o pensamento platônico. Como veremos no capítulo 4, Aristóteles se opõe frontalmente a um mundo de formas ideais preexistentes, ou a um “catálogo”. Essa é uma das posições fundamentais de Aristóteles, que o põe historicamente como o primeiro a discordar de Platão e com argumentos suficientes para justificar nossa escolha de colocá-lo no centro da discussão sobre a crítica à hierarquia do conhecimento. No entanto, essa restrição não invalida a posição também crítica de Maldonado em relação a uma concepção de técnica entendida como “um sistema fechado”. Mas, é importante também atentar que, mesmo nas concepções de tendência “platônica” com “realidades autônomas”, a técnica, compreendida como um campo separado da ciência, está cada vez mais atrelada e *hierarquicamente submetida* a uma teoria que a fundamenta, e que se efetiva através da tecnologia, como vimos na definição de Koyré (cf. p. 72-73).

Além de Maldonado, identificamos a disposição de outros pesquisadores em buscar elementos comuns e a integração de fenômenos em campos distintos, na forma de novas teorias ou princípios organizadores, alguns defendendo somente as conexões de seus objetos de estudo e outros apostando em um caráter holístico ou totalizante de seus fundamentos. Analisemos, em recorte, como esse processo vem ocorrendo.

2.3.1 *Afastamentos, aproximações e interações*

De acordo com o gráfico da figura 1 (cf. capítulo 1, p. 24), o círculo da epistemologia incorpora ciência e técnica como seus objetos de estudo. Deste modo, selecionamos um grupo de epistemólogos que se tornaram referência para a compreensão das relações dessas duas áreas, para subsidiar nossa análise das posições de Maldonado, Bonsiepe, Schneider e Cardoso, contextualizando ciência e técnica com o design.

O século XX é prolífico em obras como as de Edwin A. Burt (1983) e Alexandre Koyré (1982). O conhecimento acumulado a partir desses autores que se especializaram em história da ciência influenciou mais de uma geração de pesquisadores como Arthur Koestler (1989) e Thomas S. Kuhn (1987), contribuindo inclusive para os célebres

debates desse último contra Karl R. Popper (1972, 1975, 1993) e suas posições. Seus estudos compõem um quadro rico e heterogêneo, calcado na história dessas ciências e de seus desdobramentos para a técnica, demonstrando a construção de relações e avanços pragmáticos já centenários. Tais relações entre as teorias e as suas aplicações interessam a vários campos, inclusive ao design. Os trabalhos de Tomás Maldonado, como vimos, unem esses temas e autores explorando a história da ciência e da técnica na busca por compreensão de aspectos intrínsecos ao design. É o que se pode constatar em *Os óculos levados a sério*, onde os avanços na estrutura da técnica e da funcionalidade derivam dos fundamentos de teorias das ciências naturais:

As lentes abriram o caminho para o desenvolvimento das primeiras lunetas e os primeiros microscópios compostos. Prenunciaram, ainda, o advento da ótica fina e de altíssima precisão, ou seja, daquele conjunto de instrumentos e de aparelhos que serviram de alicerce para a poderosa revolução que nos levou do ‘mundo da aproximação ao universo da precisão’, para utilizar a feliz expressão de A. Koyré (1961). (MALDONADO, 2012, p. 178).

Neste capítulo exemplar do livro *Cultura, sociedade e técnica*, Maldonado, discursa não somente como designer, mas também como epistemólogo, e busca explicar a invenção de objetos que incorporam design, como os óculos, rastreando sua origem na história das ciências e da técnica. Com os subsídios teóricos de Alexandre Koyré, argumenta de modo analítico em favor de uma aproximação dessas duas áreas. E do mesmo modo, no capítulo *Pensar a técnica hoje* Maldonado reforça a atenção concentrada na atualidade, no âmbito da ciência e da técnica, à discussão dos seus fundamentos:

Trata-se da velha questão da atualidade ou não das estratégias cognitivas que, desde F. Bacon, propiciaram alcançar formidáveis resultados nos campos da descoberta científica e da inovação tecnológica. Ela permanece no centro do debate entre os filósofos e cientistas. É cada vez menor o número daqueles que atribuem uma validade universal e uma objetividade absoluta, à metodologia da pesquisa tecnocientífica. Outros a colocam em discussão em nome do pluralismo e do relativismo; outros, ainda, levantam a hipótese de uma mediação entre essas duas posições extremas ou, então rejeitam a ambas. É um debate que, no fundo, refere-se aos fundamentos lógico-epistemológicos do empreendimento científico. (MALDONADO, 2012, p. 155)

Apesar de não citar, neste ponto, quais autores estão no centro deste debate, Maldonado identifica uma redução no número de estudiosos que privilegiam conceitos (como vimos anteriormente) caros à ciência ortodoxa quantitativa, como “validade universal” e “objetividade absoluta”. Tal percepção de Maldonado é sintoma de seu posicionamento atento a uma flexibilização de princípios que podem conduzir a uma relativização de elementos rígidos do platonismo. E supomos que seu entendimento da conexão entre ciência e técnica é forte o bastante para levá-lo à fusão desses dois conceitos no neologismo “tecnocientífica”. Mas poderíamos também supor um sinal de hierarquia, ou pelo menos de causa e efeito preservado na descrição de Maldonado, ao falar dos “formidáveis resultados” ordenando em primeiro lugar o campo da “descoberta científica” e em segundo o da “inovação tecnológica”. Depois de séculos de confiança em tal ordenação, faz parte até do *sensu comum*⁹ considerar ciência em primeiro e técnica em segundo, o que se reflete também na forma como escrevemos. Mas Maldonado tem consciência da complexidade das relações entre ciência e técnica. Tanto que, mais uma vez, no seu capítulo sobre os óculos, destaca a importância de reconsiderarmos a questão:

Novamente se propõe a velha ideia que são os doutos — e não os práticos — os principais protagonistas da inovação tecnológica. Essa ideia está no centro das controvérsias de muitas invenções. Quem foi, por exemplo, o inventor da máquina a vapor: o douto Denis Papin ou o prático Thomas Newcomen? O douto Joseph Black ou o douto-prático James Watt? (MALDONADO, 2012, p. 182)

Acerca dessa polêmica, que Maldonado insere no cerne da causalidade (2012, p. 176-177), Koyré diria que não importa quem foi o autor, se um “douto” ou um “prático”, mas que qualquer dos dois protagonistas precisou necessariamente de fundamentação teórica para guiar seu projeto “tecnológico”, dado o nível de complexidade deste tipo de invenção. Com relação a Maldonado, podemos afirmar que dessa complexidade pode derivar o “pluralismo”, de que ele nos fala, associando-o a busca por elementos comuns e relações entre os campos (rotulada sob certas circunstâncias de interdisciplinaridade), tão

9 Como afirma Koyré em nota do seu consagrado ensaio “Do mundo do ‘mais-ou-menos’ ao universo da precisão”, reverenciado por Maldonado: “O senso comum não é alguma coisa de absolutamente constante: nós não examinamos mais a abóbada celeste. Da mesma forma, o pensamento técnico tradicional, as regras dos ofícios, a τέχνη [tékhne] pode absorver — e o fez no decorrer da história — elementos do saber científico.” (KOYRÉ, 1991, p. 287)

característica de nossa época e que pode ser incorporada também aos objetivos teóricos do design. Em suas palavras:

Torna-se cada vez mais claro que somente será possível desenvolver uma história da técnica mais próxima aos nossos problemas atuais com a colaboração dos filósofos, historiadores, etnólogos, engenheiros, economistas, psicólogos e sociólogos. [...] É improvável que se possa estudar a técnica sem recorrer a tal cooperação interdisciplinar. Cada estudioso deveria procurar assimilar o saber oriundo de outras disciplinas, mesmo permanecendo fiel às particularidades do seu próprio campo de pesquisa. Esse saber seria capaz de tornar o seu trabalho menos parcial e, portanto, mais verdadeiro e concreto. (MALDONADO, 2012, p. 159).

Reflexões dessa natureza indicam que as divisões que ocorreram na ciência e na técnica, principalmente a partir da época moderna, têm um movimento em direção contrária ou de refluxo, na busca por um entendimento integral dos fenômenos. O pensamento sistêmico defendido por, entre outros, Rafael Cardoso, é mais uma prova do interesse de pesquisadores do design em avançar na seara das conexões entre os campos. Partindo da mesma linhagem de epistemólogos com a qual Maldonado dialoga, Cardoso explora um caminho diverso e se insurge contra uma concepção do design enquanto ciência de cunho analítico:

A maior e mais importante contribuição que o design tem a fazer para equacionar os desafios do nosso mundo complexo é o pensamento sistêmico. Poucas áreas estão habituadas a considerar os problemas de modo tão integrado e comunicante. O procedimento metodológico básico em qualquer atividade científica é recortar e fracionar o problema para constituir uma situação experimental passível de averiguação. Esse método funciona extremamente bem para uma série de análises, mas é de pouca valia para lidar com a elaboração de grandes sistemas complexos, sua manutenção e planejamento. Quando os problemas atravessam saberes e disciplinas, por exemplo, é limitado o que cada uma delas pode fazer para resolver o todo. Assim como outras áreas projetuais — em especial, a engenharia e a arquitetura — o design parte de uma abordagem diferente. Em vez de fracionar o problema para reduzir as variáveis, o designer visa gerar alternativas, cada uma das quais tende a ser única e totalizante. Sua meta é viabilizar uma solução, e não garantir a reprodutibilidade do experimento — construção e não desconstrução, “factibilidade” e não “falseabilidade”, partidos e funções em vez de conjecturas e refutações. (CARDOSO, 2016, p. 243-244)

A desvinculação de Cardoso de uma epistemologia apropriada às ciências naturais, segundo ele, não adequada ao design, não apresenta na citação anterior um autor explícito (como o faz Maldonado com Koyré), talvez por uma questão de estilo. Mas é possível identificar que Cardoso está se referindo a Popper ao fazer uso dos termos “falseabilidade” e “conjeturas e refutações”, respectivamente um conceito e um título de uma das obras mais influentes desse epistemólogo. E, portanto, ao propor a síntese e a factibilidade ao invés da análise e falseabilidade, reitera sua posição de afastar o design de uma concepção de ciência, *stricto sensu*. Tal posição faz sentido se o design recorre frequentemente ao argumento de que é um campo com fronteiras pouco definidas e que trabalha transversalmente em conjunto com outras disciplinas.

Beat Schneider, a propósito dessas fronteiras e da complexidade dos campos, também recomenda a interdisciplinaridade:

O pensamento e a reflexão são uma parte do processo de criação. Deles pode partir a teoria — no sentido de uma reflexividade que problematiza o processo de criação. Hoje essa reflexividade faz-se mais necessária do que nunca, pois tanto a prática social e técnica quanto a prática do design tornaram-se muito complexas. O design precisa de uma teoria que corresponda à sua complexidade. Essa complexidade do design está em seu objeto e em sua constituição interdisciplinar e transdisciplinar. Uma rede de muitas disciplinas científicas, das áreas das ciências humanas, sociais e da engenharia, disciplinas da indústria, comércio, administração e cultura, bem como a complexa multiplicidade de usuários, participam do processo de design e da resolução comum de tarefas. (SCHNEIDER, 2010, p. 266)

Compartilhando com Cardoso a essência projetual do design, Schneider, no entanto, considera este campo como ciência. Depois de haver nomeado o “design como ciência jovem” (SCHNEIDER, 2010, p. 193), este autor discorre sobre as atividade deste campo: “Sua tarefa é contribuir enquanto ciência para tornar nosso complexo mundo visível e legível. Ela se situa no contexto normativo da tradição iluminista da alfabetização e da democratização do saber e do conhecimento.” (SCHNEIDER, 2010, p. 266)

Bonsiepe também resguarda o mesmo âmbito projetual que Cardoso e Schneider e almeja uma interação entre design, entendido como projeto, e ciências enquanto conhecimento:

Enquanto as ciências enxergam o mundo sob a perspectiva da cognição, as disciplinas de design o enxergam sob a perspectiva do projeto. Essas duas perspectivas diferentes que, oxalá, no futuro, acabem se fundindo. Estou convencido de que, no futuro, haverá uma interação frutífera entre o mundo das ciências e o mundo do projeto que, hoje, se dá, no máximo, esporadicamente. (BONSIEPE, 2011, p. 17)

Mas é importante atentar que, tal interação de perspectivas, na concepção de Bonsiepe, não significa transformar o design em ciência:

A atitude de colocar o projeto relacionado com as ciências não deve ser interpretada como um postulado por um design científico ou para transformar design em ciência. Seria grotesco querer projetar um cinzeiro baseando-se em conhecimentos científicos. Deveria ser criada uma correspondência entre complexidade temática e metodologia. O design deve recorrer a conhecimentos científicos quando a temática o exige. Por exemplo, quando se quer projetar uma nova embalagem para leite que minimize os impactos ecológicos (*ecological footprints*). (BONSIEPE, 2011, p. 17)

A posição assumida por Bonsiepe tem aspectos que nos atraem, pois também não consideramos um problema recorrer a conhecimentos científicos de outras áreas. Pelo contrário, esse procedimento, de não reinventar a roda, é cada vez mais comum em disciplinas que ampliam sua atuação em novos territórios. Mas, como veremos no capítulo 3, não ser ciência não implica que o design não se caracterize enquanto campo de conhecimento. O atributo da cognição não é exclusividade da ciência.

Portanto, acreditamos que quando Bonsiepe afirma que *os dois campos enxergam o mundo com perspectivas diferentes*, ele não estabelece categorias estanques, o que para nós é essencial na medida em que não compreendemos o design isolado ou enrijecido em suas fronteiras com outras áreas, sejam elas científicas, técnicas ou artísticas. Diríamos que o expressivo uso, por Bonsiepe, da palavra “enxergar” une ciência e design em atividades de características comuns, em que a “perspectiva” apenas direciona a *visão* para aspectos distintos de uma mesma realidade. Se for assim, o liame proposto por esse autor para as concepções de ciência e design retoma, de forma elegante, o legado conceitual de teoria em sua origem na Antiguidade. Como evidenciamos (cf. capítulo 1, p. 61), teoria (*θεωρία*) denota ação de ver, de observar, contemplar, examinar e especular. E sua relação com o olhar, aproxima-a de *oida* (*οἶδα*) significando, ao mesmo tempo, ver e compreender.

2.3.2 *Artifícios, fronteiras móveis e pontes*

Diante do quadro construído na subseção anterior, é necessária uma análise em retrospecto, cotejando as posições dos quatro autores e implicando-as com a nova etapa. Iniciando por Bonsiepe, está claro seu entendimento a respeito da distinção entre ciência e design, assim como sua expectativa de uma futura interação efetiva entre esses campos. Maldonado, nos escritos analisados, apesar de não ser tão explícito a esse respeito, tem um crivo epistemológico semelhante ao de Bonsiepe. Mas a posição de Bonsiepe se conecta com outro aspecto do seu pensamento, que exploramos anteriormente (cf. capítulo 1, p. 42), sendo importante retomar neste momento. Naquele ponto, ele distingue também categoricamente design de arte. Bonsiepe (para justificar sua adesão à distinção entre esses campos) poderia estabelecer como territórios de argumentação a ciência, ou o design, como faz Schneider, ou até mesmo a arte, caso estivesse em sintonia com uma visão, por exemplo, Nietzscheana. No entanto, como vimos, esse autor firma a filosofia como a disciplina capaz de explicitar essa distinção, o que confirma sua atuação coerente como epistemólogo e designer e não como cientista.

Schneider, por seu lado, ao entender o design como ciência, e a arte como um “ônus” para esse campo, argumenta ora como um cientista que precisa se assegurar de fundamentos estabelecidos para o design (recentemente estabelecidos, uma vez que para ele este campo é “ciência jovem”), ora como epistemólogo em busca de fundamentos. Assim, sua crítica à falta de fundamentos do design fragiliza a sua defesa dessa disciplina enquanto ciência. A questão, do modo como a encaminha Schneider, leva a um círculo vicioso, pois, de um ponto de vista epistemológico, e, portanto, de fundamentação de um campo científico, para se imputar o título de ciência a uma disciplina é necessário que a mesma já tenha posse sobre os alicerces específicos de tal categoria de conhecimento.

Quanto a Cardoso, pelas nuances de seu pensamento e o entrelaçamento de temas que nos interessam, sua posição precisa ser investigada com mais detalhes. Sua pesquisa chama a nossa atenção não somente por suas reflexões de caráter epistemológico, que, no nosso entendimento, mesmo implicitamente, questionam de modo mais radical a hierarquia e a ruptura de inspiração platônica, mas também porque, como veremos, avança para

o território da ontologia, buscando fundamentos para o design. Aliado a esse enfoque, Cardoso se liga ao pensamento de Flusser, com acordos e desacordos entre ambos, que fornecem a matéria prima tanto para a subseção atual quanto para a última deste capítulo.

As ligações entre o pensamento de Rafael Cardoso e o de Vilém Flusser não se restringem somente aos temas que esses dois autores abordam. Cardoso, interessado na obra flusseriana, organizou e escreveu a Introdução do livro “O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação” de Flusser (2007), cujo subtítulo sinaliza para a relevância e a singularidade dessa obra em teoria e reflexão filosófica, no âmbito do design e da comunicação. Em tom de advertência Cardoso afirma:

Flusser é um pensador de causas, e não de comportamentos; por conseguinte, ele não hesita em ultrapassar as limitações metodológicas necessárias ao pensamento de cunho histórico. Para áreas marcadas desde sempre pelo predomínio de abordagens e pressupostos advindos das ciências sociais — como é o caso tanto da comunicação quanto do design —, o efeito é surpreendente e enriquecedor. Passado o susto inicial, é melhor dizer, visto que o autor é afeito a generalizações e aproximações capazes de provocar ataques de apoplexia em qualquer cientista social ortodoxo. (FLUSSER, 2007, p. 11)

Se essas características dos textos flusserianos, que aparecem até certo ponto disfarçadas com as provocações de seu autor, perdem na contextualização histórica e sociológica, ganham ao aprofundarem-se nas matrizes estruturantes do pensamento ocidental, ainda preservadas na atualidade, que é o foco de nosso interesse. Assim, concordando com Cardoso, essa transposição de limites tem seu valor genuíno enquanto reflexão filosófica, por voltar-se para as *causas*. Para o nosso propósito, abordaremos especificamente dois pequenos escritos de Flusser, reunidos como capítulos do livro *O mundo codificado*, mas já publicados anteriormente como ensaios separados: “Sobre a palavra design” e “A alavanca contra-ataca”. Apesar do peculiar título do segundo texto não explicitar o seu propósito, como veremos, as duas investigações tratam de temas correlacionados.

Sobre a palavra design é um escrito de apenas seis páginas, mas seminal. Como característico das produções de filólogos e filósofos, o texto começa com definições de palavras e conceitos indo até suas origens, para assim construir argumentos:

Em inglês, a palavra design funciona como substantivo e também como verbo (circunstância que caracteriza muito bem o espírito da língua inglesa). Como

substantivo significa, entre outras coisas, “propósito”, “plano”, “intenção”, “meta”, “esquema maligno”, “conspiração”, “forma”, “estrutura básica”, e todos esses e outros significados estão relacionados a “astúcia” e a “fraude”. Na situação de verbo — *to design* — significa, entre outras coisas, “tramar algo”, “simular”, “projetar”, “esquemematizar”, “configurar”, “proceder de modo estratégico”. (FLUSSER, 2007, p. 181)

Flusser apresenta essas acepções com a clara intenção de reforçar os sentidos do conceito de astúcia, fraude, simulação e trama, que é o centro de seu interesse. Esse propósito é confirmado quando ele também não deixa dúvidas, impondo o mesmo crivo ao definir a atuação do designer:

A palavra design ocorre em um contexto de astúcias e fraudes. O designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas. Outros termos também bastante significativos aparecem nesse contexto, como, por exemplo, as palavras “mecânica” e “máquina”. Em grego, *mechos* designa um mecanismo que tem por objeto enganar, uma armadilha, e o cavalo de Troia é um exemplo disso. Ulisses é chamado *polymechanikos*, o que traduzíamos no colégio como “o astucioso” (*der Listenreiche*). (FLUSSER, 2007, p. 182)

Comparada aos demais autores que investigamos até o momento, essa é uma análise e posição incomum.¹⁰ Flusser, transita do conceito de design para o de designer e deste para o de mecânica e de máquina, conectando seus significados com o que ele entende ser sua essência comum: *a astúcia*. Indo até a origem dessa palavra, ele a associa a *Odisseus* (ou Ulisses, como ficou conhecido no Ocidente), herói grego e personagem da Odisseia, construído por Homero para encarnar um caráter único com o epíteto de *o astuto*.

Neste ponto, importa compreender esse elemento fundamental na dinâmica do texto flusseriano, porque este autor, para pensar o conceito de astúcia e demais elementos a ele associados, movimenta-se entre um sentido positivo (de sagacidade e habilidade estratégica) e outro negativo (de fraude e conspiração), em uma dialética própria da sua exposição. Para tanto, e seguindo a trilha aberta por Flusser no âmbito da mitologia grega, é preciso

10 Entre os anos de 2013 e 2017 lecionamos na Escola de Design, da Universidade do Estado de Minas Gerais, para estudantes dos cursos de Design e de Artes Visuais, em turmas do 1º, 2º, 4º, 5º e 7º períodos. Nas diversas oportunidades em que esse ensaio de Flusser foi investigado e discutido em sala de aula, para nossa surpresa (e apesar de não procedermos com nenhuma pesquisa empírica), um número expressivo de estudantes concordou com Flusser acerca da associação do conceito de astúcia ao design e aos designers.

nos determos, mesmo que de forma não aprofundada, sobre narrativas de origem e de conquista do conhecimento em nossa cultura. Faremos isso tanto em sua vertente grega, quanto na do texto bíblico da tradição judaico-cristã, uma vez que, no nosso entendimento, as diferenciações desses escritos trazem elementos correlatos aos que Flusser explora no tratamento de seu tema. Investigaremos especificamente os atributos que tornaram o ser humano distinto dos outros seres e o destacaram da natureza. O tema cresce em complexidade e importância na medida em que as duas narrativas a serem investigadas contêm elementos em oposição, como nas contraposições do ensaio de Flusser.

Entre as diversas cosmogonias que de algum modo influenciaram e continuam a ter relevância nas concepções de realidade no Ocidente, a de origem grega é uma das que se destaca, por sua capacidade de conectar os discursos primordiais míticos com o subsequente pensamento racional da filosofia. Como apresentamos (cf. p. 56-58), a concepção da *póiesis* se insere nessa categoria, em que um deus ou demiurgo produz o *cosmos* a partir do *caos*, uma massa preexistente e informe. De modo distinto dessa construção encontra-se a narrativa bíblica, em que Deus produz, ou mais exatamente cria o mundo a partir do nada (*ex nihilo*). Tal diferenciação entre concepções é essencial, pois se traduz em duas espécies de caminhos para o ato criativo. *Grosso modo*, na concepção grega existem modelos a se descobrir para efetivar a produção, que carrega a racionalização para o interior do processo criativo. Na judaico-cristã, se não é possível explicar racionalmente tal processo, elementos como a imaginação, a originalidade e a subjetividade conduzem à ideia de inspiração divina e de gênio criativo como o liame entre os correlatos criador e criatura, e artista e criação. Ao longo da história da cultura ocidental essas duas visões se alternaram e disputam ainda hoje a primazia da explicação dos processos criativos.¹¹

Seguindo adiante nas duas cosmogêneses, de um lado temos o mito de Prometeu, cujo personagem principal, um semideus astuto e capaz de antever o futuro, dá título à narrativa. Prometeu, com o objetivo de salvar a raça humana da extinção, furta o conhecimento

11 Para uma análise comparativa dessas duas concepções, com suas características e seus pontos fortes e fracos, ver o artigo *A Teoria de Solução de Problemas Inventivos (TRIZ) como complementar aos processos intuitivos de criatividade no design* (SILVA, S.; DOMINGUES, F; DIAS, M. R. A. C., 2017). Nessa investigação, defendemos a ideia de que, se não for possível unificar as duas visões (a intuitiva e a racional) em um mesmo procedimento, pelo menos é aceitável trabalhar com ambas como instrumentos complementares, e não excludentes, de suporte à criação, potencializando-os mutuamente.

técnico da deusa Athená e o fogo e a arte de plasmar metais do deus Hefestos. Com isso ele garante aos homens condições de sobreviver diante dos elementos da natureza, em pé de igualdade com os outros seres vivos. O ser humano que não tinha acesso a esses conhecimentos, tendo-os recebido como presentes, garante sua sobrevivência. Mas, uma vez de posse desse saber, a humanidade não cessa de ampliá-lo, elevando-se em relação aos demais seres, buscando controlar a natureza em benefício próprio e conseqüentemente aproximando seus atributos aos da divindade.

No livro bíblico do Gênesis há uma narrativa correlata que fala de uma árvore do conhecimento do bem e do mal, e seu fruto *acessível*, apesar de ser expressamente proibido para a mulher e o homem, sob pena de morrerem. A Serpente, o mais astuto dos animais, atua de modo a *enganar* a mulher e convencê-la a comer e a dar de comer ao homem. Adão e Eva, antes de comerem do fruto, vivendo no Éden, não correm o risco de perecerem. Mas o castigo dado a eles pela transgressão se estende também à toda a sua descendência, com a perda do paraíso e da vida eterna e a aquisição de uma capacidade de conhecer que não é apenas do bem, mas também do mal.

Nosso propósito em relação às duas narrativas, apesar das inúmeras semelhanças entre elas, é ressaltar as diferenças,¹² para confrontá-las com o pensamento de Flusser, em uma busca por compreensão de suas ideias sobre o design, a arte, a ciência e a técnica. No Prometeu, a humanidade não vivia em um paraíso, mas correndo o risco de extinção por não ter as proteções e capacidades naturais dos demais seres vivos. Além disso, a punição que os humanos sofreram após o furto de Prometeu, de serem obrigados a trabalhar para sobreviver, é apenas uma parte do que padece o homem bíblico com a expulsão do paraíso. O titã Prometeu, apesar de ser condenado a ficar preso a uma rocha e ter o fígado dilacerado todos os dias por uma ave de rapina, permanece na sua condição de imortal.

12 Na história de Prometeu existiam variantes orais, que foram cristalizadas em inúmeras versões de poetas e tragediógrafos, ao contrário do texto unificado da Bíblia. Assim, destacam-se entre outros autores, Hesíodo, Ésquilo e até Platão, que narram com diferenças a história de Prometeu. Conforme afirma o classicista Junito de Souza Brandão: “O mito, como já se assinalou, vive em variantes; ora, a obra de arte, de conteúdo mitológico, somente pode apresentar, e é natural, uma de suas variantes. Acontece que, dado o imenso prestígio da poesia na Grécia, a variante apresentada por um grande poeta impunha-se à consciência pública, tornando-se um *mito canônico*, com esquecimento das demais variantes, talvez artisticamente menos eficazes, mas nem por isso, menos importantes do ponto de vista religioso.” (BRANDÃO, 1986, p. 27)

Assim, comparando a Serpente a Prometeu, ambos são astutos e catalizadores do processo da aquisição do conhecimento e nos dois casos fazem uso de um ardil. No entanto, Prometeu é retratado como herói, enaltecido como benfeitor da raça humana e não perde seu *status* de semideus, ao passo que a Serpente é descrita como o ser maldito que engana e desencadeia os males sobre a humanidade, sendo punida com uma vida rastejante, alimentando-se de pó. Além disso, o conhecimento adquirido pelos protegidos de Prometeu é algo valioso, que encerra uma visão virtuosa e nobre na faculdade de conhecer, enquanto que o conhecimento advindo do fruto bíblico está cindido em um maniqueísmo que o torna um risco constante para a humanidade.

Deste modo, um espírito positivo, e em certo sentido até otimista, em relação ao conhecimento e ao ato de conhecer, perpassa e reaparece em outras histórias formadoras e estruturantes da cultura grega, como a *Ilíada* e a *Odisseia* de Homero, de que Flusser se apropria a propósito de elaborar seu raciocínio. Como é sabido, o personagem Ulisses, no livro da *Ilíada*, usando de seu atributo principal, a astúcia, esconde-se com seus guerreiros em um grande cavalo de madeira, que é a chave para a vitória contra a cidade de Ílion (Troia). No livro seguinte, *Odisseia*, esse herói consegue enfrentar com engenhosidade toda a sorte de dificuldades e aventuras e retornar a salvo à sua terra e lar.

A disposição grega de entender a astúcia em sua acepção de valor a se preservar ressurge em outras narrativas, como por exemplo, na lenda do *Nó Górdio*. Essa história narra a solução inusitada que Alexandre o Grande teria dado para desfazer um nó em cordas, aparentemente impossível de ser desatado. Após um tempo estudando a amarração, Alexandre desembainha sua espada e corta o nó. Essa atitude, entendida pela tradição grega positivamente, como sagacidade, engenhosidade e argúcia, também pode ser interpretada negativamente, como fraude, ardil ou trapaça. Como Flusser transita entre duas acepções e medidas valorativas, consideramos essa dupla visão (grega e judaico-cristã) uma chave de leitura para compreender a proposta desse autor para o design.

Após definir design e designer, Flusser, com o mesmo método etimológico, procura caracterizar tanto a técnica quanto a arte, indo até as suas raízes gregas, que são comuns. Sigamos seus passos:

Outra palavra usada nesse mesmo contexto é “técnica”. Em grego, *techné* significa “arte” e está relacionada com *tekton* (“carpinteiro”). A ideia fundamental é a de que a madeira (em grego, *hylé*) é um material amorfo que recebe do artista, o técnico, uma forma, ou melhor, em que o artista provoca o aparecimento da forma. (FLUSSER, 2007, p. 182)

Essa descrição está claramente vinculada ao conceito de produção demiúrgica, em que preexiste um “material amorfo” (equivalente ao *caos*), que deve ser trabalhado e *enformado* pelo artista. Em seguida, ele avança para a língua latina, com o mesmo procedimento etimológico e viés em torno da fraude, enquanto um artifício:

O equivalente latino do termo grego *techné* é *ars*, que significa, na verdade, “manobra” (*Dreh*). O diminutivo de *ars* é *articulum* — pequena arte —, e indica algo que gira ao redor de algo (como por exemplo a articulação da mão). *Ars* quer dizer, portanto, algo como “articulabilidade” ou “agilidade”, e *artifex* (“artista”) quer dizer “impostor”. O verdadeiro artista é um prestidigitador, o que se pode perceber por meio das palavras “artifício”, “artificial” e até mesmo “artilharia”. (FLUSSER, 2007, p. 183)

Aqui, Flusser vai além das definições clássicas gregas de artista e se alinha especificamente com o conceito platônico de artista, pois, poderíamos afirmar que um impostor ou prestidigitador é na essência um imitador. É importante destacar que esses termos se ligam na origem com outros com os quais atualmente não fazemos normalmente conexão. Por exemplo, o mesmo sentido de impostor, se encontra também em um dos significados de *hipócrita*, que em sua origem grega tem como uma das suas acepções principais, a de *ator*.

Tendo essas associações estabelecidas, Flusser pode então retomar a questão do design na atualidade, indicando o problema (que segundo ele, se instaura no período moderno), e defender sua tese acerca do papel do design neste contexto:

Essas considerações explicam de certo modo por que a palavra design pôde ocupar o espaço que lhe é conferido no discurso contemporâneo. As palavras design, máquina, técnica, *ars* e *Kunst*^[13] estão fortemente inter-relacionadas; cada um dos conceitos é impensável sem os demais, e todos eles derivam de uma mesma perspectiva existencial diante do mundo. No entanto, essa conexão interna foi negada durante séculos (pelo menos desde a Renascença).

13 Nesse ensaio, Flusser, tcheco nascido em Praga, também apresenta o correlato de cada palavra definida em alemão. Na medida em que não incluímos essa língua ao escopo de nossa análise, não nos estendemos sobre essas comparações.

A cultura moderna, burguesa, fez uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, de modo que a cultura se dividiu em dois ramos estranhos entre si: por um lado, o ramo científico, quantificável, “duro”, e por outro o ramo estético, qualificador, “brando”. Essa separação desastrosa começou a se tornar insustentável no final do século XIX. (FLUSSER, 2007, p. 183)

A citação anterior merece especial atenção. Flusser defende uma “inter-relação” entre os conceitos de design e máquina, técnica e arte, com a qual concordamos, pelo menos em parte. Nossa posição difere desse autor quanto ao momento em que ocorreu a cisão entre esses conceitos. Para Flusser, tal separação entre ciência, técnica e arte ocorre “pelo menos” a partir da Renascença, enquanto para nós, como afirmamos anteriormente, ela se inicia com Platão, com uma teoria acerca da realidade que cinde o conhecimento em áreas. Mas o mais importante: para nós, tal teoria também hierarquiza o conhecimento. Independentemente dessas diferenças, a proposta de Flusser para atenuar essa “separação desastrosa” ou “brecha”, entendida com “insustentável”, é relevante:

A palavra design entrou nessa brecha como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, conseqüentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura. (FLUSSER, 2007, p. 183)

Devemos nos manter atentos ao alerta anterior de Cardoso sobre a forma de Flusser conduzir seus raciocínios e expressar suas ideias. Por exemplo, nas duas últimas citações ele não se preocupa em explicitar a diferença entre ciência e técnica, permutando o uso desses conceitos. Como vimos, essa também é uma postura adotada por Platão, em alguns de seus diálogos, em relação à *tékhnē* e à *epistémē*.

Ao mesmo tempo, Flusser não assume, com todas as letras, a existência na atualidade de uma hierarquização do conhecimento. Mas tal consciência se manifesta em poucas palavras, quando ele qualifica o design para estabelecer a arte e a técnica “com pesos equivalentes”. Essa visão peculiar difere do pensamento de Cardoso, que não considera necessária a ação do design para instituir a equidade entre a arte e outros campos: “Arte é um meio de acesso ao desconhecido, em pé de igualdade com a ciência, a filosofia, a religião [...]” (CARDOSO, 2016, p. 246).

Quando Flusser emprega o termo “conexão interna” pode parecer que ele compreende design e arte como indistintos. No entanto, as palavras “caminham juntas”, indicam que seguem uma mesma direção, mas não de indistinção entre áreas. Isso se torna mais claro com o seu conceito de “ponte”, pois a indistinção não carece desse *artificio de ligação*. Assim, paradoxalmente, o ponto de vista de Flusser, um filósofo que procura ligar design e arte, não necessariamente se opõe à posição de Bonsiepe, um designer que pensa a filosofia para distinguir design e arte. Além disso, podemos afirmar que ambos concordam com outra conexão: aquela entre design e ciência/técnica. Lembremos o que Bonsiepe diz a esse respeito: “Estou convencido de que, no futuro, haverá uma interação frutífera entre mundo das ciências e o mundo do projeto que, hoje, se dá, no máximo, esporadicamente.” (BONSIEPE, 2011, p. 17).

Até aqui, mesmo com o modo não usual de conduzir sua reflexão, Flusser chega a algumas conclusões semelhantes às de autores do design, como Cardoso e Bonsiepe. Mas a questão da astúcia ainda precisa ser esclarecida. Flusser sabe disso e propõe assumirmos esse caráter que, segundo ele, é inerente à nossa cultura:

A cultura para a qual o design poderá melhor preparar o caminho será aquela consciente de sua astúcia. A pergunta é: a quem e ao que enganamos quando nos inscrevemos na cultura (na técnica e na arte, em suma, no design)? Vamos a um exemplo: a alavanca é uma máquina simples. Seu design imita o braço humano, trata-se de um braço artificial. Sua técnica provavelmente é tão antiga quanto a espécie *Homo sapiens*, talvez até mais. E o objetivo dessa máquina, desse design, dessa arte, dessa técnica, é enganar a gravidade, trapacear as leis da natureza e, arditosamente, liberar-nos de nossas condições naturais por meio da exploração estratégica de uma lei natural. Por intermédio de uma alavanca — e apesar de nosso próprio peso — podemos nos lançar até as estrelas, se for o caso; e, se nos derem um ponto de apoio, somos capazes de tirar o mundo de sua órbita. Esse é o design que está na base de toda cultura: enganar a natureza por meio da técnica, substituir o natural pelo artificial e construir máquinas de onde surja um deus que somos nós mesmos. Em suma: o design que está por trás de toda cultura consiste em, com astúcia, nos transformar de simples mamíferos condicionados pela natureza em artistas livres. (FLUSSER, 2007, p. 184)

O exemplo da alavanca, que será retomado no segundo ensaio de Flusser, já aparece aqui, de modo a explorar *o aspecto positivo*, e diríamos culturalmente grego, da astúcia, ou seja, *nos libertar como artistas, para alcançarmos as estrelas e até nos tornarmos deuses*.

Mas a dialética de Flusser não para neste ponto. Ele entende que “um ser humano é um design contra a natureza” e que “se o design continuar se tornando cada vez mais o foco de interesse, e as questões referentes a ele passarem a ocupar o lugar das preocupações concernentes à ideia certamente não pisaremos em chão firme.” (FLUSSER, 2007, p. 185). E em um movimento de oposição, Flusser aponta o que pagamos por assumirmos a astúcia como inerente à nossa cultura:

Como explicar essa desvalorização de todos os valores? Pelo fato de que, graças à palavra design, começamos a nos tornar conscientes de que toda cultura é uma trapaça, de que somos trapaceiros trapaceados, e de que todo envolvimento com a cultura é uma espécie de autoengano. [...] Mas o preço que pagamos por isso é a renúncia à verdade e à autenticidade. O que a alavanca faz, de fato, é tirar de órbita tudo o que é verdadeiro e autêntico e substituí-lo mecanicamente por artefatos desenhados com perfeição. Desse modo, todos os artefatos adquirem o mesmo valor que as canetas de plástico: convertem-se em *gadgets* descartáveis. E isso se evidencia, no mais tardar, quando morremos. Pois, apesar de todas as estratégias técnicas e artísticas (apesar da arquitetura do hospital e do design do leito de morte), o fato é que morremos, como todos os mamíferos. A palavra design adquiriu a posição central que tem hoje no discurso cotidiano porque estamos começando (e provavelmente com razão) a perder a fé na arte e na técnica como fontes de valores. Porque estamos começando a entrever o design que há por trás delas. (FLUSSER, 2007, p. 185-186)

Nesse ponto, claramente, o tom e a argumentação flusseriana procuram identificar os aspectos negativos de assumirmos o que ele entende como um modo de vida artificial, sem verdade e autenticidade. Flusser acredita que junto com a identificação e aceitação da astúcia e a busca pela perfeição renunciamos a diversos valores na arte e na técnica. Porém, não concordamos com Flusser que a perda ou rejeição desses valores possa ser creditada à astúcia inerente ao homem e aos princípios que constituem a essência do design. A ambivalência que este autor explora nesse conceito (que associamos à cultura ocidental, ora em direção a uma compreensão da vida como um “presente” de Prometeu, ora como a perda da imortalidade e da existência aprazível pela cilada da Serpente bíblica) não indica a real causa das possibilidades que o design enquanto ponte pode nos oferecer.

No nosso entendimento, o perigo no uso que fazemos da astúcia, não diz respeito propriamente a posse que temos dela, mas à nossa capacidade de discernir valores e às direções que nossas escolhas conscientes podem nos levar. Flusser, no fundo parece

ciente disso, quando afirma, ao final do seu texto que: “Este ensaio segue um design determinado: ele quer trazer à luz os aspectos perversos e ardilosos da palavra design, que normalmente costumam ser ocultados.” (FLUSSER, 2007, p. 186). E aponta que outros caminhos poderiam ser seguidos, mas, conclui: “[...] é exatamente assim: tudo depende do design” (FLUSSER, 2007, p. 186). Não consideramos essa afirmação como retórica. O conceito de ponte que Flusser propõe é potente o suficiente para fazer pensar sobre as possibilidades que o design tem enquanto um campo com fronteiras móveis. A ampliação expressiva dessas fronteiras está representada no gráfico da figura 9, onde linhas partem do design em direção à arte, técnica, tecnologia e ciência. O próximo passo é, de modo análogo, percorrer o segundo ensaio deste autor, “A alavanca contra-ataca”, atentando para uma conexão inesperada entre o design e a natureza.

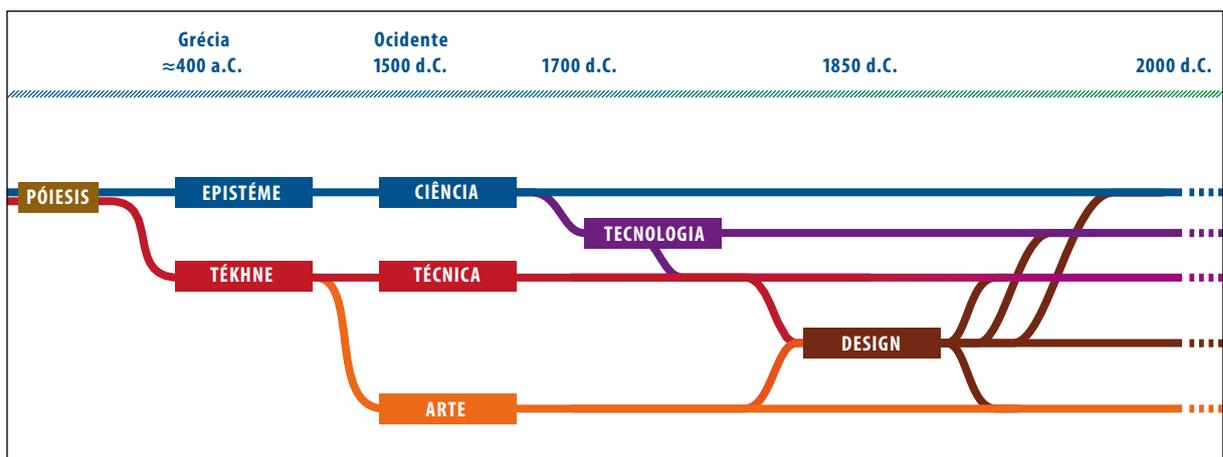


Figura 9. Linha do tempo acrescentando o design com as influências que esse campo acolheu e as conexões que Flusser propõe como desdobramento de suas atividades. FONTE: AUTOR

Existe um liame visível entre o primeiro e segundo ensaio. Da mesma forma que Flusser coloca a astúcia no centro da discussão no primeiro, ele o faz conduzindo esse caráter de artifício para o conceito de alavanca no segundo. Nessa reflexão, de quatro páginas, novamente ele inicia com uma definição: “As máquinas são simulações dos órgãos do corpo humano.” (FLUSSER, 2007, p. 46). Em seguida, ele retoma os primórdios da vida humana, imaginando, na pré-história, alguns instrumentos que contribuíram para o desenvolvimento de nossa espécie. Tanto a alavanca quanto a faca de pedra são enquadradas na categoria de “máquinas inorgânicas”, enquanto o burro, o chagal (que podemos interpretar como

o cão) e o escravo pertencem à classe das “máquinas orgânicas”. Ao critério de distinção entre máquinas vivas e inanimadas seguem-se as vantagens e desvantagens de cada um desses gêneros. As inorgânicas são mais fortes, resistentes e conseqüentemente duram mais. No entanto, são “estúpidas”. Já as orgânicas, duram menos, mas por sua complexidade são consideradas “inteligentes”¹⁴ (FLUSSER, 2007, p. 46-47). Em seguida, em um salto (na expressão de Cassirer, para outro “ponto focal” da história) este autor aborda a época da Revolução Industrial, onde uma inflexão e mudança sensível ocorrem:

A máquina industrial se distingue da pré-industrial pelo fato de que aquela tem como base uma teoria científica. Certamente a alavanca pré-industrial também tem a lei da alavanca em seu bojo, mas somente a industrial sabe que a tem. Habitualmente isso se expressa assim: as máquinas pré-industriais foram fabricadas empiricamente, ao passo que as industriais o são tecnicamente. (FLUSSER, 2007, p. 47)

Aqui, a semelhança da posição de Flusser com a que apresentamos de Koyré é evidente. Para Koyré (1991), as teorias científicas são o fundamento da diferenciação que conduz da técnica à tecnologia, ao passo que para Flusser essas mesmas teorias distinguem máquinas pré-industriais e industriais. Até o período histórico em que esse processo ocorre é o mesmo para ambos os autores. Flusser não faz uso dos mesmos termos de Koyré, mas é clara sua aderência a essa compreensão, que se mostrará uma das bases para ele pensar o design. Não sem razão, na figura 9, preservamos o elemento da tecnologia e sua linha de derivação que vai da ciência até o design.

As teorias a respeito do “mundo inorgânico”, que possibilitaram as máquinas da Revolução Industrial, trazem vantagens em relação às duas classes de máquinas anteriores. Mas e quanto ao homem e sua relação com esses instrumentos? Flusser prossegue em seu raciocínio mostrando a inversão que ocorre:

Daí que, a partir da Revolução Industrial, o boi deu lugar à locomotiva, e o cavalo, ao avião. O boi e o cavalo eram impossíveis de ser feitos tecnicamente. Com relação aos escravos, a coisa era ainda mais complicada. As máquinas técnicas não apenas iam se tornando cada vez mais eficazes como também maiores e

14 O próprio Flusser insere aspas ao se referir à característica “estúpida” ou “inteligente”, destacando o sentido figurativo desses termos nessa situação.

mais caras. Desse modo, a relação “homem-máquina” inverteu-se de tal modo que as máquinas não serviam aos homens, mas estes serviam a elas. Haviam-se convertido em escravos relativamente inteligentes de máquinas relativamente estúpidas. (FLUSSER, 2007, p. 47)

Simultaneamente, ele se pergunta acerca de uma nova fronteira que precisava ser ultrapassada pela ciência: “[...]em relação ao mundo orgânico, as teorias eram bastante escassas. Que leis tem o burro no seu ventre? Não só o próprio burro as desconhecia, como também os cientistas pouco sabiam sobre elas.” (FLUSSER, 2007, p. 47). Esse passo é importante porque marca um giro em direção à natureza, ápice do ensaio. Assim, ele vai da revolução dos séculos XVIII e XIX, de caráter predominantemente inorgânico, para a do XX, que volta parte das suas atenções para o mundo orgânico. Nas suas palavras:

Mas essa não é a mudança realmente importante. Muito mais significativo é o fato de que estamos começando a dispor também de teorias que se aplicam ao mundo orgânico. Começamos a saber que leis o burro traz no ventre. Em consequência, em breve poderemos fabricar tecnologicamente bois, cavalos, escravos e superescravos. Isso será chamado, provavelmente, a segunda Revolução Industrial ou a Revolução Industrial “biológica”. (FLUSSER, 2007, p. 48)

Flusser chama a nossa atenção para um ramo da ciência que avança em uma área não pensada pela tradição. Lembremos que a *póiesis*, em sua vertente de *phýsis*, é uma atividade exclusiva da natureza, com os seus atributos de autonomia e autoprodução. Tendo em conta a extraordinária ampliação do conhecimento que vem ocorrendo desde meados do século XX (a partir da elaboração de teorias como a do DNA), tornou-se inevitável a ligação e o gradativo controle da ciência (*epistème*) sobre a produção natural (*phýsis*) em um nível de compreensão não imaginado pelos gregos e a tradição que se seguiu até aquele momento. Assim, após mostrar que estamos unindo as vantagens do mundo inorgânico com as do orgânico, Flusser afirma o resultado dessa hibridização. Metaforizada pelo autor nas figuras dos “chacais de pedra”, tal ingerência da produção teórica na produção natural pode tornar as máquinas resultantes mais espertas e levá-las a nos contra-atacar, como uma alavanca que devolve o golpe, causando dor (FLUSSER, 2007, p. 48-49):

A velha alavanca nos devolveu o golpe: movemos os braços como se fossem alavancas, e isso desde que passamos a dispor delas. Imitamos os nossos imitadores. Desde que criamos ovelhas nos comportamos como rebanhos e necessitamos de

pastores. Atualmente, esse contra-ataque das máquinas está se tornando mais evidente: os jovens dançam como robôs, os políticos tomam decisões de acordo com cenários computadorizados, os cientistas pensam digitalmente e os artistas desenhavam com máquinas de plotagem. Por conseguinte, toda futura fabricação de máquinas também deverá levar em conta o contragolpe da alavanca. Já não é possível construir máquinas considerando apenas a economia e a ecologia. É preciso pensar também como essas máquinas nos devolverão seus golpes. Uma tarefa difícil, se levarmos em consideração que, na atualidade, a maioria das máquinas é construída por “máquinas inteligentes” e nós apenas observamos o processo para intervir ocasionalmente. (FLUSSER, 2007, p. 49)

Essa visão impressiona em seu aspecto preditivo, uma vez que este ensaio de Flusser foi escrito ainda no século XX.¹⁵ No entanto, sua proposta mais radical, com a qual ele encerra o ensaio, não diz respeito a essas antecipações e exercícios de futurologia, mas tem a ver com sua decisão de colocar o design no centro da “Revolução Industrial ‘biológica’” e se perguntar sobre a capacidade do designer de elaborar soluções para os efeitos do contragolpe da alavanca:

Esse é um problema de design: como devem ser as máquinas, para que seu contragolpe não nos cause dor? Ou melhor: como devem ser essas máquinas para que o contragolpe nos faça bem? Como deverão ser os chacais de pedra para que não nos esfarrapem e para que nós mesmos não nos comportemos como chacais? Naturalmente podemos projetá-los de modo a que nos lambam, em vez de morder-nos. Mas queremos realmente ser lambidos? São *questões* difíceis, porque ninguém sabe de fato como quer ser. No entanto, devemos debater essas questões antes de começarmos a projetar chacais de pedra (ou talvez clones de invertebrados ou quimeras de bactérias). E essas questões são ainda mais interessantes do que qualquer chacal de pedra ou qualquer futuro super-humano. Será que o designer estará preparado para colocá-las? (FLUSSER, 2007, p. 49-50)

15 Não encontramos referência à data da publicação original deste ensaio, mas Flusser morre em 1991, o que distancia suas reflexões dos rápidos avanços científicos e tecnológicos do século atual e reforça o tom profético de sua narrativa. Sua preocupação é compartilhada por outros teóricos e escritores desse período. O teor de suas palavras lembra também a efervescência dos temas de ficção científica de clássicos da literatura, como os livros *Admirável mundo novo* (1932) de Aldous Huxley, *Eu, robô* (1950) de Isaac Asimov, *Androides sonham com ovelhas elétricas?* (1968) de Philip K. Dick, levado ao cinema por Ridley Scott em *Blade Runner: o caçador de androides* (1982) e o conto *Sentinela* (1951) de Arthur C. Clarke, que foi a base para o filme *2001: uma odisseia no espaço* (1968), de Stanley Kubrick. Os escritos de Flusser parecem estar em constante diálogo com esses autores e obras.

É notável que Flusser, um filósofo, transfira, pelo menos em parte, a responsabilidade de reflexão sobre os fins do homem e da natureza, da esfera da filosofia e da ciência, para o âmbito do design, incluindo o designer no “debate” dessas questões, que devem, segundo ele e com razão, preceder aos *projetos*. A figura 10 apresenta duas novas conexões: uma entre ciência e natureza e outra, surpreendentemente representando a concepção de Flusser, entre design e natureza.

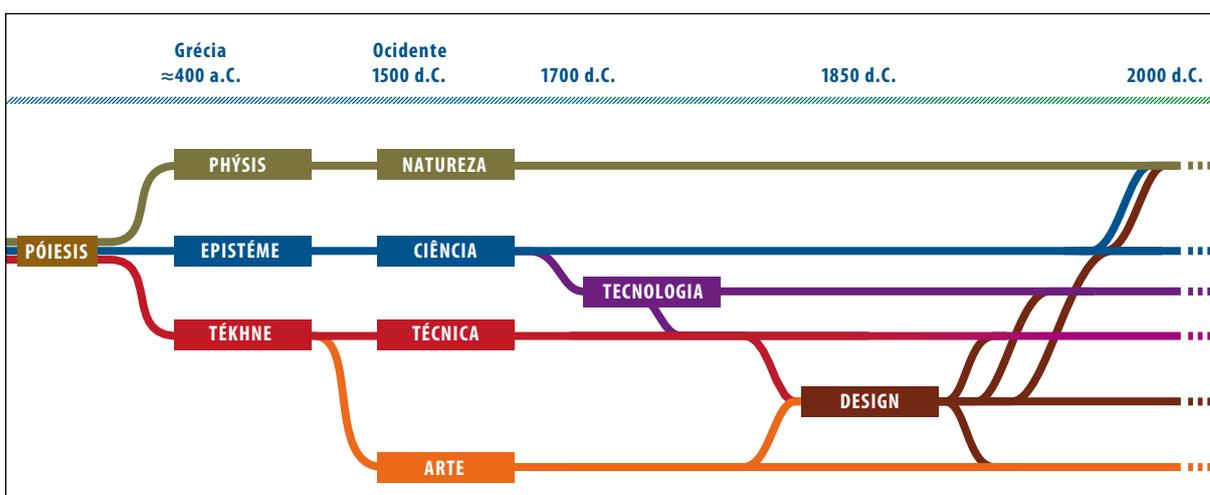


Figura 10. Linha do tempo incluindo, além da ligação entre ciência e natureza, a proposta de Flusser para a ligação entre design e natureza. FONTE: AUTOR

Talvez o deslocamento ou rearranjo de compromissos esteja associado ao conceito de projeto com o qual Flusser abarca também o mundo biológico em suas “quimeras de bactérias”. Neste sentido, podemos afirmar que novamente Bonsiepe tem uma compreensão alinhada com a proposta flusseriana:

Não se pode mais restringir o conceito de projeto às disciplinas projetuais como ocorre na arquitetura, no design industrial e no design de comunicação visual, pois nas disciplinas científicas também há projeto. Quando um grupo de engenheiros agrônomos desenvolveu uma nova merenda, com base na semente de algaroba acrescida de sais minerais e vitaminas básicas para escolares, realizou um claro exemplo de projeto.

Portanto, já registramos uma zona de contato entre ciências e projeto, embora ainda não tenhamos, até o momento, uma teoria projetual que abarque todas as manifestações projetuais, como na engenharia genética que, sem dúvida alguma, deve ser considerada uma disciplina projetual científica. (BONSIEPE, 2011, p. 19)

Na citação anterior, nossa atenção se concentra na semelhança entre a ideia de “zona de contato” em Bonsiepe e a de “ponte” em Flusser. As possibilidades que esses dois conceitos liberam para o design e outros campos atuarem como conectores entre áreas do conhecimento são substanciais e promissoras. Bonsiepe expõe sua ideia sobre uma “teoria projetual” como um vínculo entre diversas áreas. Atuando como epistemólogo, propõe, de modo perspicaz, uma disciplina que, do modo como entendemos, exerceria (enquanto um substrato metafísico) suporte à etapa de projeto, do qual os campos implicados em práticas projetivas poderiam usufruir. De modo similar à visão de Bonsiepe, a ideia de Flusser, no entanto, nos atrai mais pelos diversos desdobramentos que pudemos identificar e que tem proximidade com nossa abordagem:

- 1 Apesar da semelhança conceitual, diferentemente da zona de contato, na ideia de ponte, *o design é a própria ponte*.
- 2 A ponte liga ciência de um lado e arte do outro, o que é um modo de nos esquivarmos da cisão entre áreas do saber.
- 3 A ponte também permite reconsiderar se o problema da hierarquização do conhecimento, advinda da cisão em áreas, pode ser eventualmente mitigado ou até eliminado.
- 4 A possibilidade de quebra ou supressão parcial da hierarquia aponta um caminho para avançarmos na reflexão sobre o estatuto ontológico do design e da arte.

Para os nossos propósitos, o quarto desdobramento é o mais relevante. Para ser explicitado é necessário avançarmos um pouco mais, contrapondo ao conceito de “ponte” de Flusser (2007), o de “relogiosidade do relógio” de Cardoso (1998).

2.3.3 *Essência ontológica e epistemológica*

Rafael Cardoso, no artigo “Design, cultura material e o fetichismo dos objetos” (1998), apesar de considerado por ele mesmo mais um ensaio ou “um exercício de especulação”, aprofunda-se, ao longo de 29 páginas, em um amplo espectro de questões. No entanto, nosso interesse se restringe aos dois níveis de significados propostos, para o que este autor

nomeia como “artefatos”.¹⁶ No primeiro nível, encontram-se os significados essenciais, em seus aspectos ontológicos e epistemológicos. No segundo, incorporam-se os significados não inerentes dessa classe de objetos. Como outros autores investigados até aqui, Cardoso elabora algumas definições chave, para formar uma base de onde partem suas ideias:

Na verdade, o design gráfico moderno conta com um verdadeiro arsenal de mecanismos para despertar uma vasta gama de emoções, sendo o desejo e a cobiça as mais empregadas atualmente para fins mercadológicos. Partamos, então, para um esboço de definição: o design é, em última análise, um processo de investir os objetos de significados, significados estes que podem variar infinitamente de forma e de função, e é nesse sentido que ele se insere em uma ampla tradição ‘fetichista.’ (CARDOSO, 1998, p. 28-29)

Considerando que a atribuição de significação está longe de se restringir aos aspectos materiais, essa definição de design como “um processo de investir os objetos de significados” por si só já indica uma compreensão do design que não necessariamente está vinculada à produção material. Cardoso partindo desse “esboço”, busca delimitar o campo do design em relação à arte, ao artesanato e à ciência, empregando a palavra *artifício*, o que, obviamente, remete ao uso anterior dado por Flusser:

O que eu quero enfatizar aqui é que o esforço histórico do design para afastar-se do sentido artesanal e individualista da tradição artística ocidental e para acercar-se de uma pretensa objetividade científica e tecnológica acarretou, entre outros resultados, uma relativa perda de consciência do teor artificioso do campo. Não quero dizer de modo algum que o design não passe de uma espécie de artifício, no sentido pejorativo de fingimento ou artimanha. Quero antes recuperar o sentido mais primitivo da palavra artifício: o de habilidade ou engenho, de inventividade e — por que não dizer? — de criatividade. O ato de projetar tem na sua essência um componente básico de criação, de artifício, que não difere substancialmente daquele mesmo elemento factício (no sentido de ‘feitura’) que está por trás do artesanato, da arte e até da magia, segundo Kris e Kurz.²⁶ Em todos esses casos, o artifício da coisa consiste em dar forma às idéias: em gerar o fato material e concreto a partir de um ponto eminentemente imaterial e abstrato. O que distingue o design de grande parte do artesanato, da arte e — presumo eu — da magia, é que no design o fato material (*factum*)

16 Cardoso estabelece os artefatos como uma das particularizações dos objetos: “Mais correta do que ‘objeto’, no contexto atual, seria a palavra ‘artefato’, a qual se refere especificamente aos objetos produzidos pelo trabalho humano, em contraposição aos objetos naturais ou acidentais.” (CARDOSO, 1998, p. 19)

que se pretende gerar não é feito (*factus*) pelo mesmo indivíduo que deu início ao processo ao conceber a idéia. (CARDOSO, 1998, p. 29-30)

²⁶Ernst Kris & Otto Kurz, *Legend, myth and magic in the image of the artist* (New Haven: Yale University Press, 1981). [nota em pé de página do autor]

Independentemente de ser discutível qual sentido da palavra artifício é o mais primitivo,¹⁷ se o de engenho ou de fingimento, a posição de Cardoso indica sua predileção pela primeira acepção, bem justificada por estar associada à criatividade, e diríamos um sentido positivo e grego, se nos lembrarmos da correlação com a dialética de Flusser acerca da astúcia. Essa determinação é reforçada uma vez que, logo em seguida, na mesma citação, ele explicita que entende por artifício o “dar forma às ideias”, partindo do imaterial e do abstrato, o que reflete um caráter, além de grego, platônico.

Assim, Cardoso propõe o design como uma esfera de concepção de ideias, o que do nosso ponto de vista implica, mesmo de modo implícito, aceitar um componente platônico de *objetividade*. Mas, em contraponto a essa posição, ele caminha também em um sentido inverso de valorizar a criatividade da arte, criticando o “esforço histórico”¹⁸ do design de se afastar dos aspectos individualistas e artesanais, e se aproximar de elementos como a objetividade, normalmente associados à ciência e tecnologia. Por fim, Cardoso une esses elementos diversos em uma caracterização complexa do design:

Quero sugerir, portanto, que a atividade do design caracteriza-se mais como um exercício de processos mentais (artifício/engenho) do que de processos manuais (artes aplicadas ou plásticas, propriamente ditas) e, como tanto, assemelha-se ao fetichismo, que também forja uma ligação entre o imaterial e o material sem passar necessariamente pela feitura.²⁷ (CARDOSO, 1998, p. 30)

²⁷Ignorando, por um momento, o fato de que o designer depende tradicionalmente de meios de expressão manuais, e até artísticos, para transmitir as

17 No nosso entendimento, pelo menos até pudemos investigar, etimologicamente, é difícil precisar qual é o sentido mais primitivo para a palavra artifício.

18 A afirmação de Cardoso sobre “o esforço histórico do design para afastar-se do sentido artesanal e individualista da tradição artística ocidental e para acercar-se de uma pretensa objetividade científica e tecnológica [...]” (CARDOSO, 1998, p. 29-30) confirma a oposição frontal que já anunciamos anteriormente (p. 77) entre ele e Schneider. Lembremos que Schneider entende que “uma tradição forte e até agora dominante na história do design, desde a industrialização até a atualidade, é marcada pela motivação artística, pela inspiração artística para um design expressivo. Essa tradição se manifesta na tendência a *fetichizar a própria prática como artística* e desobrigar-se à argumentação racional e cultivar a aura do design de autor.” (SCHNEIDER, 2010, p. 260). Itálico nosso.

suas concepções. Esta questão tem que ser sempre levada em consideração ao problematizar a relação entre design e arte. [nota em pé de página do autor]

Aqui, se condensa mais um ponto relevante da comunhão de ideias de Cardoso e de Flusser. Com articulação distinta, Cardoso partilha da visão de Flusser de reconexão entre áreas do saber, mesmo que ele não assuma explicitamente neste artigo uma crítica e proposição de superação da cisão dessas áreas. Deste modo, os componentes em oposição dialeticamente mesclados por Cardoso em sua definição do design — de um lado uma *objetividade* de cunho platônico e epistêmico e de outro, um fetichismo quase mágico, *subjetivo* e, por que não dizer, artístico — não são difíceis de ser associados com o conceito da Ponte Flusseriana.

Paralelamente a isso, os dois constituintes desse conceito têm algo em comum: conectam, segundo Cardoso, o imaterial com o material, não sendo nos dois casos mediados necessariamente nessa ligação pela operação do fazer. Para este autor, o design caracteriza-se, portanto, por ser um “processo mental” sem a intervenção da execução material, ficando a produção a cargo de outros profissionais que não o designer. E tal determinação, entre conceito abstrato e fazer concreto, em outras palavras, *projeto e execução*, pode ser comprovada na prática, com os seus ganhos e perdas para o ser humano, desde a Revolução Industrial, quando a divisão de tarefas entre designers e artesãos/operários torna-se evidente.

Em complemento a esses argumentos, no livro “Uma introdução à história do design”, publicado uma década depois desse artigo, Cardoso confirma seu entendimento acerca da separação entre projeto e execução, ao discorrer, com inúmeros exemplos,¹⁹ sobre

19 Tal separação se confirma também até nas atividades em que a parte projetual define a maior parte das estruturas que guiarão a execução, como no caso dos projetos editoriais de livros e a criação de faces tipográficas. Nesses projetos, o imaterial espantosamente equivale ao digital e pode, em certo sentido, prescindir do mundo material, como no caso dos *e-books* e suas fontes tipográficas. Em relação às fontes, a ocorrência da divisão de seu processo de produção entre projeto e execução é ainda mais recuada no tempo. Desde o período da tipografia mecânica, que se inicia com Gutenberg, o trabalho conceitual da criação das formas dos tipos ou de seu conjunto, a face tipográfica, pelos “designers” de faces, se diferenciava da produção física da fonte tipográfica pelos punccionistas, profissionais que gravavam as matrizes para a posterior produção das letras em ligas de chumbo. Mas, neste caso específico, em que a separação de tarefas vai até a terminologia (de um lado, faces de tipo e de outro, fontes tipográficas), tal divisão não impedia, nem impede na atualidade, de um mesmo profissional atuar em ambas as etapas. Para mais detalhes, ver: SILVA, S.L. *Faces e Fontes Multiescrita: fundamentos e critérios do design tipográfico*. 1ª ed. Belo Horizonte: Adaequatio Editora, 2016. < www.facesefontes.com.br >

as diferenças entre as etapas de planejamento e de produção que permitiram reduzir o tempo de fabricação, baratear o custo com a mão de obra especializada, ao colocar cada trabalhador executando uma tarefa simples e repetitiva, separada das demais: “Em vez de contratar muitos artesãos habilitados, bastava um bom designer para gerar o projeto, um bom gerente para supervisionar a produção e um grande número de operários sem qualificação nenhuma para executar as etapas, de preferência como meros operadores de máquinas.” (CARDOSO, 2008, p. 34).

Retornando ao artigo de 1998, atentemos para como esse autor constrói a ligação entre os conceitos de design e designer com dois níveis de significados dos objetos na categoria de artefatos:

Quero sugerir aqui que os artefatos, mesmo não possuindo significados permanentes ou fixos, são capazes de conter significados ligados tão intimamente à sua natureza física e concreta, que estes podem ser considerados mais ou menos ‘inerentes’, ou seja, estáveis em um grau infinitamente maior do que qualquer significado verbal [...] (CARDOSO, 1998, p. 32)

Cardoso estabelece então outra diferenciação que nos interessa, por distinguir dois aspectos de significação quanto à *essência* desses objetos. É importante destacar a relevância da abordagem de Cardoso, operando uma clivagem entre aspectos ontológicos e epistemológicos de um lado e aspectos não essenciais de outro, em um escrito de 20 anos atrás. Até onde pesquisamos, abordagens explícitas dessa natureza, calcadas nessa espécie de diferenciação, ainda são pouco exploradas em textos sobre teoria do design. Avancemos na linha de raciocínio deste autor:

[...] mesmo que não funcione e mesmo que seja apropriado para outro uso (e.g., como um peso de papel ou um elemento decorativo), o relógio retém pelo menos dois níveis de significação que dificilmente são apagados: primeiramente, a sua identificação como exemplar de uma classe específica de objetos (a sua essência ontológica) e, em segundo lugar, o fato de remeter à medição da passagem do tempo (a sua essência epistemológica). (CARDOSO, 1998, p. 32)

Acreditamos que a escolha que Cardoso faz do relógio, como exemplo para as duas classes de objetos, não é arbitrária. Lembremos que Koyré, seguido de Maldonado, (cf. p. 72-73 e 81-82) indica que a mudança operada no surgimento da ciência moderna, com consequências para a Revolução Industrial, é de ordem da *precisão*. E Koyré recorre ao

exemplo do relógio, que, segundo ele, deixa de ser um *utensílio impreciso* para o uso cotidiano e torna-se um *instrumento de medição* para uso científico, epistêmico:

Todavia, não foi da relojoaria dos relojoeiros que finalmente saiu a relojoaria de precisão. O relógio dos relojoeiros nunca ultrapassou — e jamais poderia fazê-lo — o estágio do “quase” e o nível do “mais-ou-menos”. O relógio de precisão, o relógio cronométrico, tem uma origem totalmente distinta. De modo algum é uma promoção do uso prático do relógio. Ele é um *instrumento*, ou seja, uma criação do pensamento *científico* ou, melhor ainda, a realização consciente de uma teoria. É verdade que, uma vez realizado, um objeto teórico pode se tornar um objeto prático, objeto de uso corrente e cotidiano. [...] Mas não é a utilização de um objeto que determina a sua natureza: é a estrutura; um cronômetro continua sendo um *cronômetro*, mesmo que marinheiros o empreguem. E isso nos explica por que não se atribui aos relojoeiros mas aos sábios, não a Jost Burgi e a Isaak Thuret mas a Galileu e a Huygens (assim como a Robert Hooke) as grandes invenções decisivas, a quem também devemos o relógio de pêndulo e o relógio regulado de mola. (KOYRÉ, 1991, p. 283)

A concepção de que os instrumentos possuem fundamentos epistemológicos, isto é, uma teoria subjacente à sua concepção e produção faz sentido e justifica a distinção entre técnica e tecnologia. No entanto, Koyré entende que a essência de um instrumento permanece, mesmo quando é usado cotidianamente, de modo prático, como um cronômetro para saber somente as horas e não milissegundos em um laboratório. Assim, quando Koyré afirma que é a *estrutura* que determina a *natureza* de um objeto e não o *uso*, ele está implicitamente defendendo que a *essência ontológica* dos objetos, da classe dos instrumentos não se altera. Cardoso, até onde pudemos entender, identifica também essas estruturas e faz uma distinção entre os significados inerentes ou “mais ou menos ‘inerentes’” e os não essenciais. Porém, ele nos alerta, como antes dele, Koyré, para mudanças de significados dos artefatos que podem ocorrer com o passar do tempo:

Se pensarmos no artefato não como uma entidade abstrata mas a partir de exemplos concretos, torna-se evidente que nenhum objeto possui um significado monolítico ou fixo. Os artefatos existem no tempo e no espaço e vão, portanto, perdendo sentidos antigos e os adquirindo novos à medida que mudam de contexto. (CARDOSO, 1998, p. 31)

Quando cotejamos os discursos desses dois autores, devemos ter em conta que Koyré, tratando do mesmo *objeto* que Cardoso — o relógio — propõe a classe ontológica dos

instrumentos, enquanto Cardoso, a classe dos *artefatos*, cada um com suas nuances e diferenças de sentido. De qualquer modo, ambos os autores tem uma compreensão de que os significados originários e constitutivos desses gêneros de objetos, ligados à estrutura (Koyré), ou a essência (Cardoso), tendem a se preservar e ser mais estáveis que aqueles adquiridos com o passar do tempo e a popularização de suas aplicações:

Existem apenas dois mecanismos básicos para investir o artefato de significados: a atribuição e a apropriação, os quais correspondem, em linhas gerais, aos processos paralelos de produção/distribuição e consumo/uso. Varia o grau de estabilidade dos diversos significados (sua capacidade de ‘aderência’ ao artefato) mas, grosso modo, pode-se dizer que os significados atribuídos no momento de produção/distribuição tendem a ser mais duradouros e universais do que aqueles advindos das instâncias múltiplas de apropriação pelo consumo/uso. (CARDOSO, 1998, p. 33)

Discordamos das posições de Koyré e de Cardoso acerca de propriedades que são inerentes aos objetos. No entanto, para compreender nossa divergência é necessário irmos até à sua causa, que se desloca das questões ontológicas tratadas neste momento pelos dois autores e se estabelece em outra esfera: o campo da teoria do conhecimento/gnoseologia, conforme a figura 11.

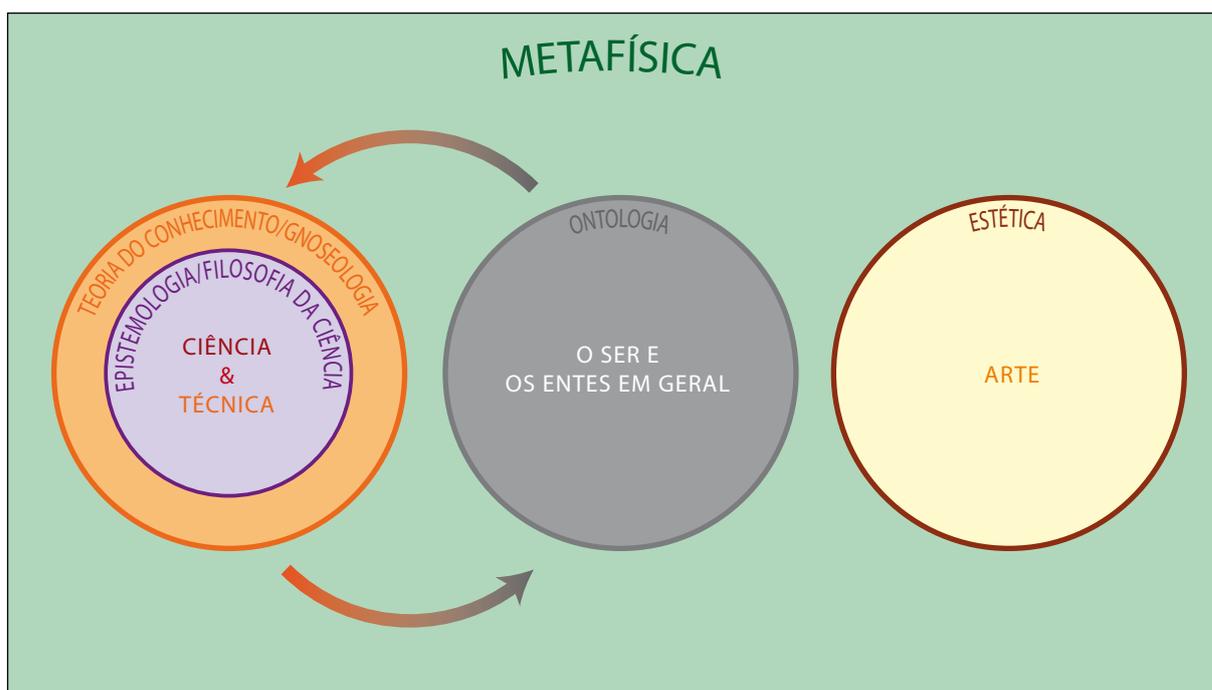


Figura 11. Representação das esferas da ontologia e da gnoseologia e dos movimentos de reflexão que precisamos empreender em cada um desses campos, para identificar as características dos artefatos.

FONTE: AUTOR

Grosso modo,²⁰ de um ponto de vista gnoseológico, isto é, pressupondo que o conhecimento se estabelece em uma relação entre *sujeito* e *objeto*,²¹ as afirmações de Koyré e Cardoso sinalizam para uma compreensão dessa relação de caráter *realista*, uma vez que ambos os autores entendem o objeto possuindo propriedades constitutivas intrínsecas e reais, independentes do sujeito. Já o *idealismo*, posição diametralmente oposta ao realismo, entende que o objeto é *construído* em nossa consciência. Nossa posição, em certo sentido *fenomenalista*,²² procura mediar realismo e idealismo. Entendemos que *os objetos* são constituídos a partir de uma união de elementos sensíveis (empíricos) e inteligíveis (intelectivos) e *o sujeito* (enquanto sujeito do conhecimento) é quem procede com essa união, no ato de conhecer.

Com essa diferenciação estabelecida, ao retornar ao âmbito da ontologia, podemos pensar diferentemente de Koyré e Cardoso: os aspectos estruturais ou essenciais, que estariam, segundo esses autores, mais fortemente ligados ao significado íntimo dos objetos (sejam eles, instrumentos, artefatos/utensílios, ou de outros gêneros, como artísticos e até naturais) podem ultrapassar a fronteira de seus sentidos originais, não apenas incorporando novas características, mas saltando de uma classe ontológica para outra. Acreditamos que quando alguém faz uso de um cronômetro, fora do âmbito da pesquisa científica, para o qual foi originalmente concebido, tal objeto deixa de ser compreendido ontologicamente como um instrumento de precisão e se torna um artefato, ou utensílio. Nosso entendimento é de que um objeto não precisa sofrer qualquer alteração física, para passar de uma classe ontológica a outra. O exemplo do urinol de Marcel Duchamp, que será investigado no capítulo 5, é radical a este respeito. Para transformá-lo (ou transfigurá-lo, como diria Arthur Danto) de artefato ou utensílio em obra de arte, Duchamp,

20 Nosso procedimento de exposição e atribuição de posições a Koyré e a Cardoso é bastante superficial e somente se justifica para indicar o ponto de origem de nossa discordância com esses autores. Tanto o *realismo* quanto o *idealismo* contém diversas categorias (realismo ingênuo, natural e crítico e idealismo subjetivo e objetivo) com inúmeras e ricas variantes que são abordadas em detalhes por Hessen (2000).

21 Conforme afirma Hessen: “No conhecimento encontram-se frente a frente a consciência e o objecto, o sujeito e o objecto. O conhecimento apresenta-se como uma relação entre estes dois elementos, que nela permanecem eternamente separados um do outro. O dualismo sujeito e objeto pertence à essência do conhecimento.” (HESSEN, 1980, p.26)

22 Com essa denominação, que normalmente está associada à posição de Kant, não pretendemos assumir sua concepção gnoseológica como um todo, com a qual partilhamos algumas convicções, mas com reservas.

do ponto de vista físico, apenas acrescentou uma assinatura, que não era a sua. Frente ao nosso posicionamento, temos mais um último ponto em que a compreensão de Cardoso, nesse artigo, se distingue da nossa:

Não cabe ao design atribuir religiosidade a um relógio, pois este já o possui necessariamente, com ou sem a participação de um designer no processo de produção. Não, a função do designer não é de atribuir ao objeto aquilo que ele já possui, aquilo que já faz parte (*in haerere*) da sua natureza, mas de enriquecê-lo, de fazer colar — aderir mesmo (*ad haerere*) — significados de outros níveis bem mais complexos do que aqueles básicos que dizem respeito apenas à sua identidade essencial. Conforme assinali acima, esses significados podem ser de ordens diversas, desde questões de segurança e facilidade de uso, até noções de moda, prestígio ou sexualidade. Independentemente do tipo de significado que o designer queira atribuir ao artefato, existe a questão da capacidade de aderência do significado em questão. Como todos os significados — com a possível exceção dos mais básicos — são fluidos, estando sujeitos à transformação e/ou subversão pelos mecanismos de apropriação, eles podem ser considerados como sendo mais ou menos duradouros, dependendo da sua capacidade de resistir a esses e outros mecanismos. (CARDOSO, 1998, p. 35)

Neste ponto, Cardoso define o que ele compreende como a função dos designers: enriquecerem os objetos com mais significados do que os “básicos”, próprios da sua natureza. De modo nenhum recusamos o valor do enriquecimento, mas não podemos abrir mão da consciência e da capacidade do design e dos designers de atuar ontológica e epistemologicamente sobre seus projetos. Quando um designer (trabalhando isoladamente, em grupo, ou, como vem ocorrendo cada vez mais, em equipes multidisciplinares) desenvolve um novo artefato ou instrumento (seja esse objeto, algo “original”, como uma invenção, ou uma reunião inusitada de conceitos e ideias já existentes), o mundo se amplia com a inclusão de um novo item à realidade. Essa ampliação não é de “aderência” de significados, mas de ordem de significação mais profunda, existencial e ontológica. E seu fundamento — no âmbito subjacente da gnoseologia — é o de se conceber o objeto como a somatória de um mundo sensível unido ao inteligível pelo sujeito.

Mas qual a relevância da diferenciação entre uma atuação na natureza íntima dos objetos e aquela que os enriquecem, além de uma explicitação teórica, ou um exercício mental de compreensão da atividade projetual dos designers? Acreditamos que uma das

vantagens da indeterminação do design é a possibilidade, caso desejemos, de franquearmos esferas do conhecimento que, *teoricamente* (no sentido literal dessa palavra), não teríamos acesso e onde não poderíamos atuar, caso as fronteiras desse campo fossem claramente delimitadas. Assim, nos unimos à Flusser ao retomar a pergunta da página 78: *é possível garantir autonomia a cada uma dessas disciplinas (ciência, técnica, design e arte) e ao mesmo tempo ultrapassar, ou pelo menos mitigar, o modelo de cisão que existe entre elas?* Neste sentido, acreditamos que o design pode atuar, não construindo pontes, mas efetivamente sendo a ponte que conecta áreas. Com isso, também é possível avançarmos em direção a domínios até então impensados, como o da natureza em seu âmbito biológico. Essa atuação não pode ser considerada meramente um enriquecimento, por mais que a valorização dos artefatos seja entendida como um processo em um nível mais complexo, como pensa Cardoso.

Com todos os riscos que Flusser aponta, e devemos atentar para eles, o design opera uma ampliação da realidade: em outras palavras, uma operação ontológica, como também procede a arte, de modo explícito desde Duchamp. No entanto, uma pergunta precisa ser respondida: *com quais elementos tal ponte se concretiza?* Como veremos no capítulo 4, o conceito aristotélico de *mimesis* é plenamente capaz de estruturar a “ponte” entre diversas áreas, como também é constitutivamente um princípio de natureza ontológica. Mas antes, é necessário compreender e ultrapassar a questão da *subjetividade e objetividade* no design e na arte, um dos temas do próximo capítulo, já anunciado no atual (cf. p. 103-104), com a concepção de Cardoso, que une esses dois elementos na disciplina do design.

3 DA ESTÉTICA À ONTOLOGIA NA ARTE E NO DESIGN

No capítulo anterior, construímos uma estrutura de conexões entre ciência, arte e design, que demandou um percurso circular mais direcionado aos eixos ou esferas gnoseológica e ontológica, do que à estética (cf. figura 11, p. 107). A partir da constituição desse arcabouço parcial, de caráter propedêutico, a convergência estabelecida conduziu as questões investigadas para o foco da ontologia, confirmando que nossa busca por elementos relacionais entre design e arte, no âmbito desta esfera, é profícua. No entanto, devemos considerar que tal confluência ainda carece de uma investigação orientada a partir da estética. Existem três razões para esse movimento:

- 1 Tendo em conta que rejeitamos a hierarquização do conhecimento, é imprescindível garantir equilíbrio nas análises, sem privilégio da ciência em detrimento da arte.
- 2 A esfera da estética sedia temas inerentes à arte, ou seja, tem autonomia em relação às outras duas.
- 3 Os temas, como veremos, podem ser correlacionados ao design, quando transpomos o núcleo estético em direção à gnoseologia e ontologia.

Dentro do processo de ordenação da tese, os três motivos listados prefiguram a segunda etapa do método: *transposição da abordagem do tema de um viés estético e gnoseológico para ontológico* (cf. capítulo I, p. 49).

A operação básica do capítulo atual se efetiva a partir do cotejo dos conceitos de *subjetividade* e *objetividade* nos domínios da arte, que são em seguida transpostos para o design. No capítulo anterior, já havíamos identificado no pensamento de Cardoso (1998) uma contraposição que interpretamos como sendo essencialmente um desdobramento dialético desses dois conceitos. Mas na concepção de Cardoso, o centro da questão era o design em sua relação, de um lado, com a ciência em seu caráter de objetividade e, de outro, com a arte com sua base de subjetividade. Nossa tarefa atual (pressupondo o viés da epistemologia e da gnoseologia já circunscrito e apontando para critérios objetivos) é pensar o viés da estética que incorpora a *subjetividade* à compreensão dos seus objetos. A intenção é, primeiramente, aprofundar na esfera da estética, investigando a arte e seus

objetos e extrair os conceitos de que necessitamos. Em seguida, ultrapassar os limites dessa esfera (como ultrapassamos os da gnoseologia no capítulo anterior), incorporando suas demandas ao território da ontologia, território esse capaz de suportar *os elementos exclusivos* das duas primeiras esferas, na tarefa de fundamentar as relações entre design e arte (figura 12).

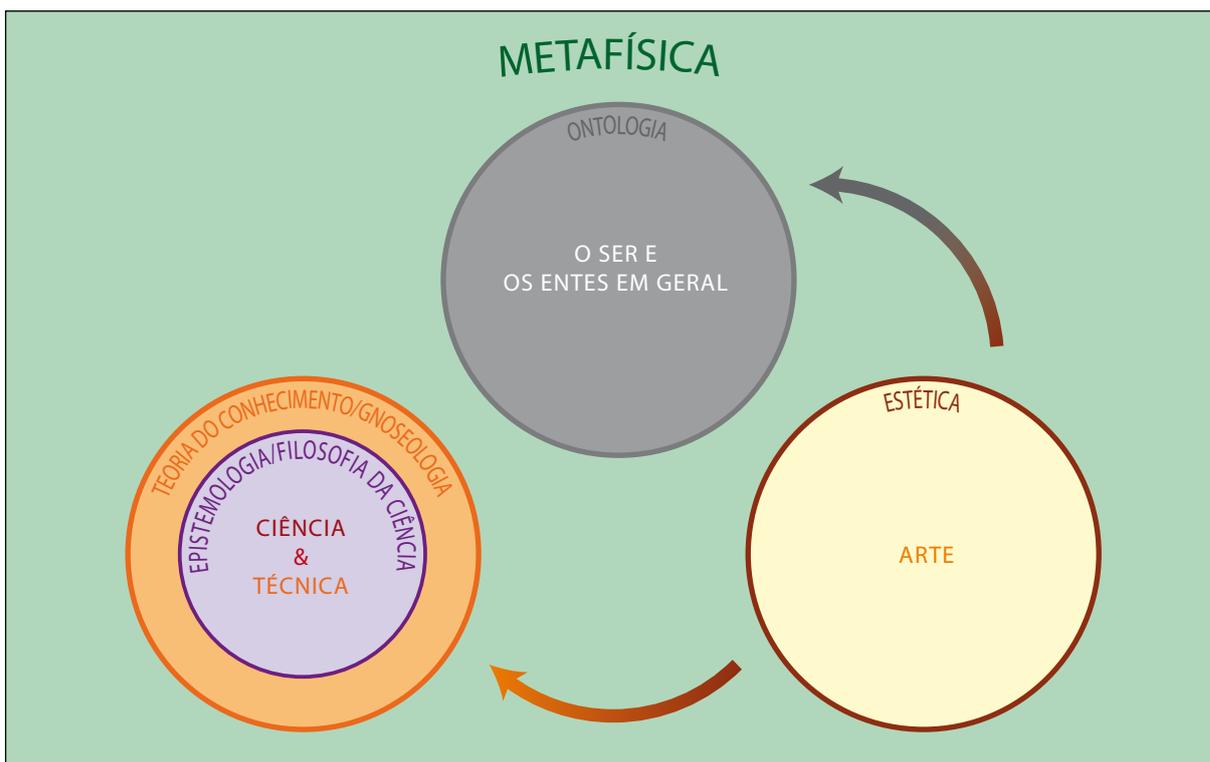


Figura 12. Representação da etapa de centralização da investigação na esfera da estética em sua relação com a da gnoseologia e ontologia. FONTE: AUTOR

Para esse empreendimento, primeiramente nos apropriamos de uma releitura da antinomia kantiana acerca do belo, aplicada à arte contemporânea, que transpomos ao design. Em seguida, a partir das conclusões que chegamos com Kant, da impossibilidade de compreendermos o design por uma abordagem exclusivamente estética ou epistemológica, voltamos nossa atenção para a viabilidade de um caminho de características ontológicas, apoiados em Heidegger. A intenção é mostrar como o modo de produção da arte, investigado através desse viés, ao mesmo tempo possibilita alargar a compreensão do que são os utensílios e instrumentos, como também do que entendemos ser o campo do design em suas relações com a arte.

3.1 Kant e a abordagem estética na arte e no design

Esta primeira seção tem origem na discussão proposta pelo filósofo e teórico da arte, Thierry de Duve, no capítulo *Kant after Duchamp* de seu livro homônimo (DE DUVE, 1998). A reflexão de Thierry de Duve parte de uma análise do trabalho de Clement Greenberg, crítico de arte, e do artista e ensaísta, Joseph Kosuth, ambos envolvidos nas polêmicas em torno da arte e da estética que se desenrolaram principalmente nas décadas de 1960 e 1970 nos Estados Unidos. Sua abordagem busca em uma antinomia kantiana o entendimento das posições associadas a Greenberg e Kosuth em relação a *subjetividade* e a *objetividade* dentro do território da arte.

Com o aprofundamento dessa investigação específica, percebemos as discussões de meados do século XX (das quais de Duve é testemunha) como um “ponto focal” de Cassirer (1992, p. 48). Elas ainda se justificam tanto por causa da crescente ampliação das fronteiras da arte no contexto contemporâneo quanto pelas suas interseções com outros campos como o design, que também vêm alargando seus limites. Assim, assumindo que esse tema estabelece vínculos com outros campos, construímos três *hipóteses* para investigar exclusivamente a *questão da subjetividade versus objetividade no âmbito do design*:

- 1 A questão se transfere da arte e *contamina* o design de forma periférica.
- 2 A questão se transfere da arte e *contamina* o design indo além da periferia, atingindo o seu cerne conceitual.
- 3 A questão não se transfere, mas é intrínseca ao design, e suscita, de modo análogo ao que ocorre com a arte, discussões sobre o estatuto ontológico do design.

Nenhuma dessas três hipóteses, a princípio, nos parece simples de perseguir como meta nesta primeira seção, mas dependendo da posição que assumimos somos enviados as concepções de design, investigadas no capítulo anterior, que se aproximam ou se distanciam do que hoje se entende como ciência¹, enquanto campo direcionado à objetividade.

¹ Na confirmação de qualquer das três possibilidades existe uma tarefa adicional e singular pela frente, uma vez que as controvérsias que partem de Kant sobre a *subjetividade* e a *objetividade*, até onde pudemos investigar, ainda persistem no território da arte, da estética e da filosofia da arte. Isto obrigará, em um estudo posterior, a busca por respostas para o design que ainda não foram encontradas para a arte.

Thierry de Duve inicia o capítulo supracitado apresentando-nos três nomes no campo da arte dentro do contexto *Flower Power* e guerra do Vietnã das décadas de 1960 e 1970: Jack Burnham, Joseph Beuys e Clement Greenberg. Todos com afirmações aparentemente coincidentes a “todo ser humano é um artista” mas que trazem grandes diferenças ideológicas quando vistas em profundidade. A partir disso, sua análise se pauta pela prática artística desse período, tendo como referência a influência dos *readymades* de Duchamp sobre artistas e críticos de arte, mas principalmente levando em conta as posições de Kosuth e de Greenberg. O texto, repleto de informações históricas e teóricas, passa pelo romantismo alemão, chegando até Lombroso e Freud entre muitos outros pesquisadores de áreas distintas da arte e retorna afinal ao século XX. Mas encoberta nessa reconstituição histórica, o que interessa mais a de Duve, acreditamos, (o tema que atravessa esse capítulo do seu livro) é a antinomia kantiana sobre o gosto, com a sua releitura substituindo “isto é belo” do julgamento estético clássico por “isto é arte” da cultura contemporânea.

No entanto, de Duve tem uma forma peculiar de construir sua argumentação que coloca Kosuth e Greenberg como personagens opostos na antinomia, apontando o que ele considera erros e limitações de cada um deles. Na medida em que nosso propósito tem encadeamento em dois níveis, isto é, primeiro a arte e depois o design, vamos reservar a seção atual para explorar a antinomia kantiana do gosto no território da arte, e em seguida, na seção 3.2, investiremos na transposição da problemática para o âmbito do design com o apoio heideggeriano.

3.1.1 *Subjetividade e objetividade no território da arte*

Thierry de Duve mostra-nos como Greenberg relutou durante os anos 1960 em reconhecer a relevância de Duchamp.² Mas quando esse crítico norte-americano assume a obra de Duchamp, aponta para a crença em uma *sobreposição* entre arte e estética. Conforme mostra de Duve com duas citações de Greenberg:

2 No capítulo 5, veremos em detalhe como Duchamp precede Andy Warhol com a “transfiguração” — para usar a expressão de Danto (2005) — de objetos do design em obras de arte.

Demonstrou-se algo que de fato valia a pena demonstrar. Arte do tipo da de Duchamp mostrou como nunca acontecera até então, o quão ampliada pode ser a categoria da experiência estética formal. Embora sempre tivesse sido verdade, tinha que ser demonstrado para que pudesse ser reconhecida como verdadeira. A disciplina da estética recebeu nova luz. (GREENBERG, 1976, p. 93 *apud* DE DUVE, 1998, p. 130)

Desde então [dos *readymades* de Duchamp] tornou-se mais evidente também que tudo o que pode ser experimentado esteticamente pode também ser experimentado enquanto arte. Em resumo, arte e estética não só se sobrepõem, mas coincidem. (GREENBERG, 1979, p. 129 *apud* DE DUVE, 1998, p. 130)

Entretanto, seguindo a análise de Thierry de Duve, Kosuth, ao final dos anos 1960, vai em direção oposta, apontando para uma separação entre arte e estética (figura 13):

Então, qualquer parte da filosofia que lidasse com a ‘beleza’ e, conseqüentemente, com o gosto, seria de forma inevitável obrigada a discutir também a arte. Deste ‘hábito’ surgiu a noção de existência de ligação conceitual entre arte e estética, o que não é verdadeiro. (KOSUTH, 1969, p. 76 *apud* DE DUVE, 1998, p. 131)

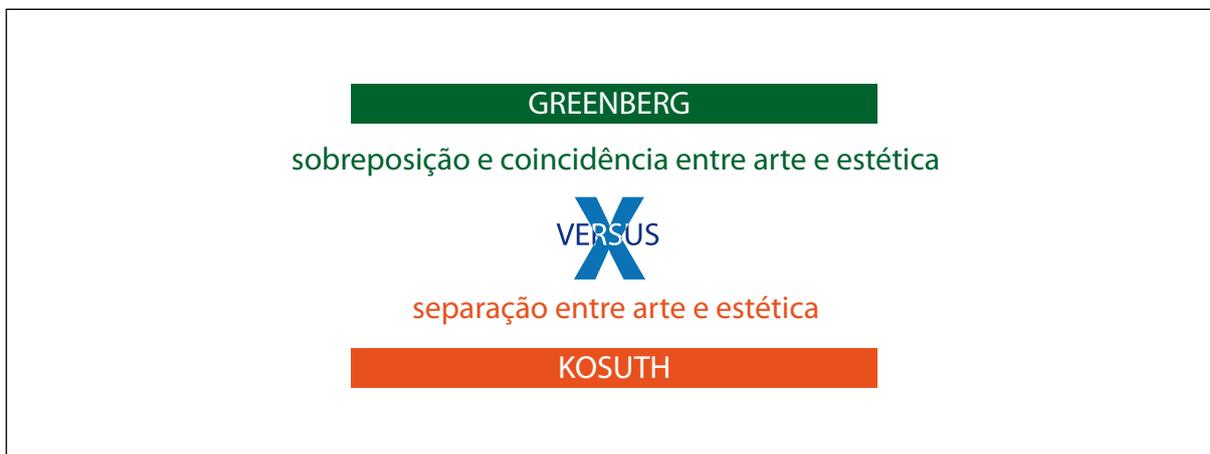


Figura 13. Esquema da interpretação de Thierry de Duve das posições de Clement Greenberg e Joseph Kosuth em relação à arte e à estética. FONTE: AUTOR

3.1.2 Os conceitos de ACT e ART

Por um lado, Greenberg tem em vista a pintura e escultura modernista. Por outro, Kosuth procura regras para muitas das práticas artísticas dos anos 1960 que iam além das fronteiras

dos meios tradicionais, mas com uma separação conceitual entre arte e estética: neste caso, ou se reivindica o nome “arte”, mas ao preço da estética, ou fica-se com a estética sem fazer uso do termo “arte”. É a partir dessa dicotomia que de Duve, apropriando-se dos acrônimos ACT (*Aesthetically Claimed Things* — Coisas Consideradas Estéticas) e ART (*Aesthetically Rejected Things* — Coisas Rejeitadas Esteticamente)³, apresenta exemplos dessas duas categorias (figura 14).

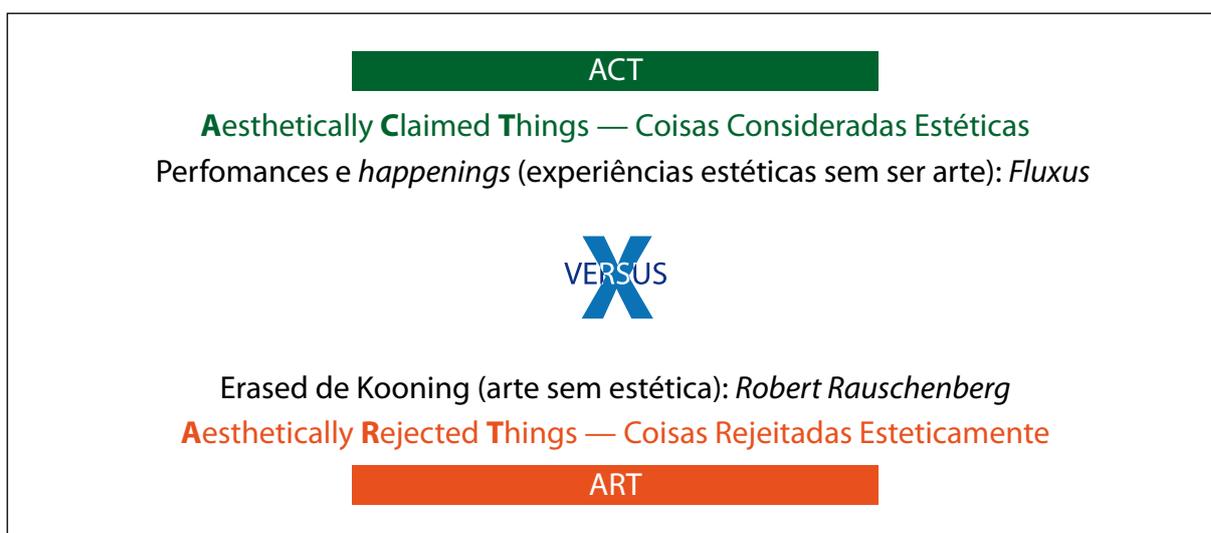


Figura 14. Esquema da interpretação de Thierry De Duve dos acrônimos ACT e ART criados por Ian e Elaine Baxter. FONTE: AUTOR

Para ACT ele apresenta principalmente o *Fluxus*⁴ que, com suas *performances* e *happenings*, procurava experiências estéticas sem que isto fosse considerado arte. As *command-pieces* ou *instructions-pieces* (figura 15) poderiam ser executadas por qualquer um, ou seja, o trabalho não era mais denominado arte, nem o autor deveria ser mais artista. Para ART temos desde o *Erased de Kooning* (1953) de Robert Rauschenberg (figura 16) e o *Burning Small Fires* (1969) de Bruce Naumann, até o trabalho sem título (1967) de Christine Koslov que consistia num rolo de filme de 16 mm virgem (figura 17).

3 Acrônimos criados pelo casal canadense Ian e Elaine Baxter que separam sua prática em duas categorias. Thierry de Duve lembra que o casal não tem exatamente a mesma posição de Kosuth, pois ART se produz a partir de coisas rejeitadas esteticamente e não a partir de uma rejeição à estética.

4 Grupo de artistas de várias nacionalidades estruturado ao redor da figura de George Maciunas, um artista lituanês radicado nos Estados Unidos.

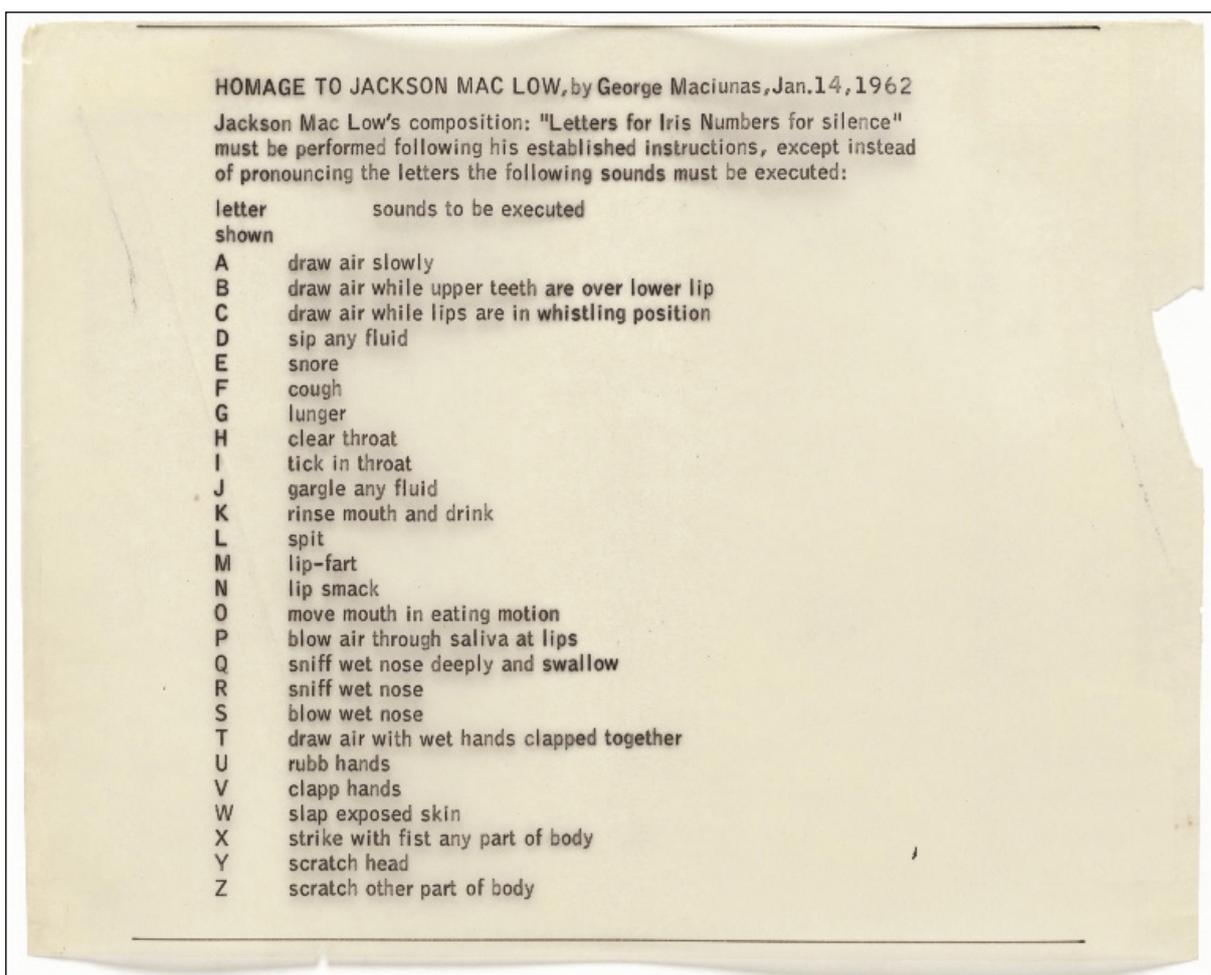


Figura 15. Fotografia da performance (1962), de George Maciunas, para Jackson Mac Low.
FONTE: MOMA.ORG



Figura 16. Fotografia da obra de Robert Rauschenberg (1953) criada apagando um desenho do artista Willem de Kooning. FONTE: MOMA.ORG



Figura 17. Fotografia de obra sem título (1967), de Christine Koslov, a partir de um rolo de filme virgem. A legenda na tampa da lata tem a inscrição: "Transparent Film n°2 - White 100ft. 16mm - 1967. FONTE: HENRY-MOORE.ORG

3.1.3 *Antinomia e dilema*

A partir dos exemplos anteriores dois obstáculos surgem para as concepções de Greenberg e Kosuth. Em primeiro lugar, com ACT, os trabalhos correm o risco de serem produzidos solipsisticamente, caso não sejam comunicados ao mundo da arte. Em segundo, com ART, não se pode negar que os trabalhos tenham propriedades visuais e sejam passíveis de apreciação estética (figura 18).



Figura 18. Esquema dos obstáculos a cada posição, ACT e ART, que as impedem de cumprir seus objetivos plenamente. FONTE: AUTOR

Tudo isso aponta, segundo de Duve, para uma contradição ou antinomia: se ficamos com ACT (estético no sentido de Greenberg) não é possível acreditar que a arte tenha sido modificada em sua natureza e que o julgamento de gosto (aquele aplicado à arte antiga até a modernista) perdeu seus direitos. Para de Duve, uma possível consequência dessa concepção, levada ao extremo, é considerarmos o *readymade* uma fraude ou buscarmos uma continuidade na história da arte rejeitando a antiarte ou movimentos do Dadaísmo em diante. Se ficarmos com ART (arte no sentido de Kosuth) acreditamos que a arte, depois de Duchamp, é conceitual e da mesma forma, exagerando, podemos retroagir essa concepção e apagar a arte anterior a Duchamp. Thierry de Duve lembra que isto é o que Kosuth pretende quando afirma “No que concerne à arte, as pinturas de Van Gogh

não valem mais do que sua paleta” (KOSUTH, 1969, p. 82 *apud* DE DUVE, 1998, p. 134). Este dilema para de Duve é intolerável, pois tanto ACT quanto ART eliminam metade dos fatos e tornam os trabalhos de arte presos a uma determinada ideologia (figura 19).



Figura 19: Esquema do caso extremo, cuja consequência, segundo Thierry de Duve, provém das posições adotadas por Greenberg e Kosuth. FONTE: AUTOR

Baseado nos argumentos anteriores, de Duve avança então em sua crítica às posições de Greenberg e Kosuth, que foge ao escopo da tese, e em seguida apresenta a sua saída para o dilema ART *versus* ACT apoiado em Kant. Sigamos seu raciocínio.

3.1.4 Uma releitura de Kant: do belo à arte

A proposta de Thierry de Duve para escapar à antinomia é a de que a afirmação que produziu os *readymades*, ou seja, “isto é arte”, expressa um julgamento estético no sentido kantiano. Para desenvolver seu argumento esse autor cita parte do parágrafo 56 da *Crítica da faculdade do juízo* (figura 20):

TESE: o juízo de gosto não se funda sobre conceitos, pois do contrário se poderia disputar sobre ele (decidir mediante demonstrações).

ANTÍTESE: o juízo de gosto funda-se sobre conceitos, pois do contrário não se poderia, não obstante a diversidade do mesmo, discutir sequer uma vez sobre ele (pretender a necessária concordância de outros com este juízo). (KANT, 2005, p. 183, § 56)

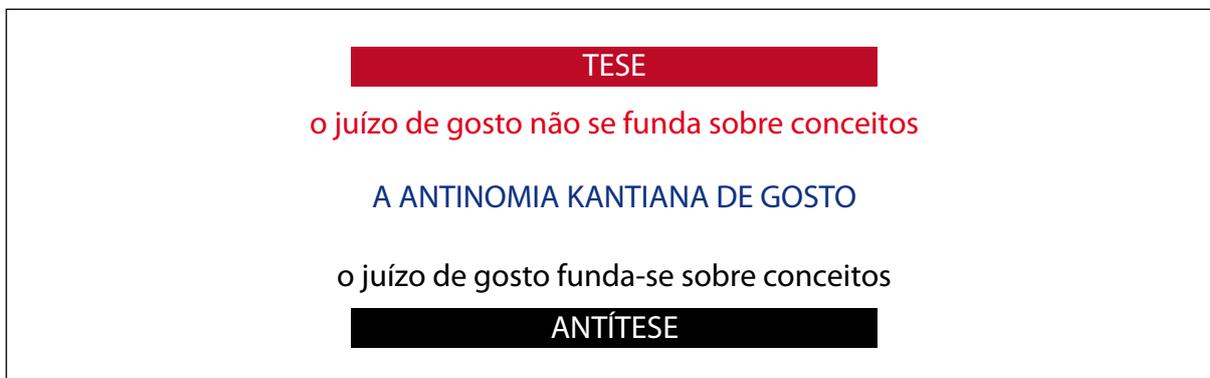


Figura 20. Esquema da antinomia do gosto kantiana. FONTE: AUTOR

Thierry de Duve faz questão de lembrar-nos neste ponto que Kant define gosto como “a faculdade de julgar o belo”⁵ acrescentando que o principal interesse dele era o belo natural. E mais uma vez cita Kant para mostrar como o filósofo alemão resolve a antinomia (figura 21):

Por isso na tese dever-se-ia dizer: o juízo de gosto não se fundamenta sobre conceitos *determinados*; na antítese, porém: o juízo de gosto contudo se funda sobre um conceito conquanto *indeterminado* (nomeadamente do substrato supra-sensível dos fenômenos); e então não haveria entre eles nenhum conflito. (KANT, 2005, p. 185, § 57)

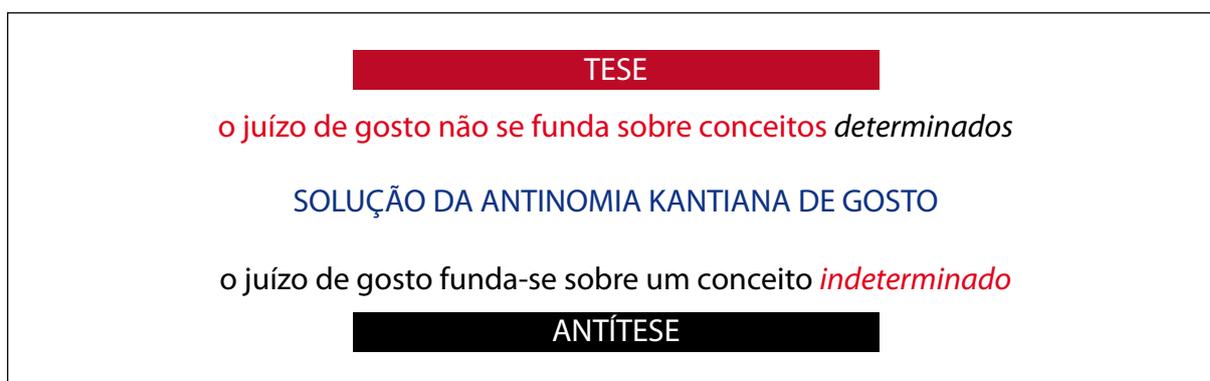


Figura 21. Esquema da resolução da antinomia do gosto kantiana. FONTE: AUTOR

5 Thierry de Duve alerta-nos para o fato de que tal julgamento não é de cognição (consequentemente não lógico), mas sim estético, ou seja, segundo ele, o “isto é belo” é o que se pode denominar julgamento estético clássico.

Mas para que possamos compreender a saída kantiana, de Duve discorre sobre o conceito de “substrato supra-sensível”. De forma bastante resumida, o que se pode afirmar é que este conceito é tratado nas três Críticas, sendo um requisito de razão necessário para pensar a natureza (primeira Crítica), a liberdade ética (segunda Crítica) e *o julgamento de gosto enquanto reivindicando validade universal* (terceira Crítica), mesmo sendo resultado de sentimento subjetivo. Porém, o essencial é que *apesar de subjetivo, o supra-sensível é um princípio compartilhado com toda a humanidade*. Essa é a saída de Kant que une *subjetividade e universalidade*.

Quando substituimos o “isto é belo” por “isto é arte” podemos colocar qualquer obra de arte de nossa escolha no lugar do “isto” e endossar qualquer ideia de arte que escolhermos. Se acreditarmos em um conceito de arte (ideia de arte determinada), ele poderá ser contrariado pela ideia de qualquer outra pessoa. Se, entretanto, nossa doutrina é de gosto (ideia de arte indeterminada) ela pode ser contrariada tanto pelos que não compartilham de nosso gosto quanto pelos que pensam que arte não é uma questão de gosto (figura 22).

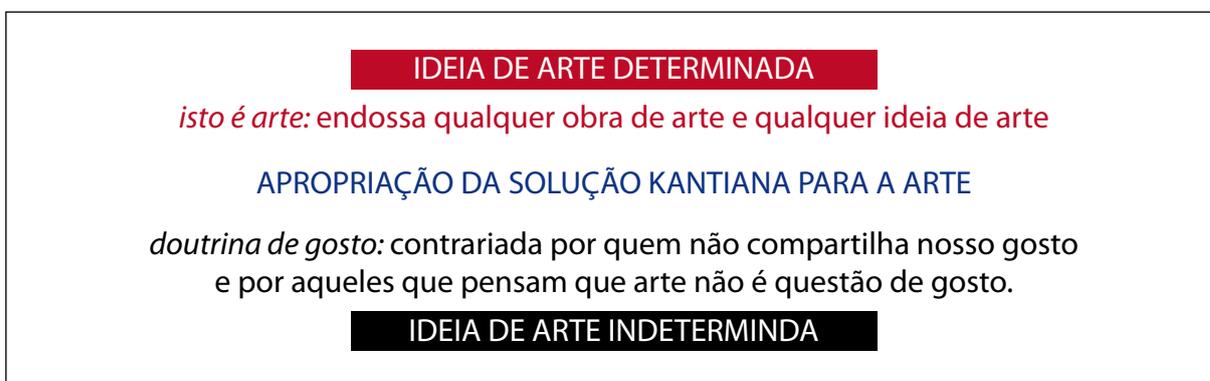


Figura 22. Esquema da apropriação e transferência feita por Thierry de Duve da resolução da antinomia do gosto kantiana para o universo da arte contemporânea. FONTE: AUTOR

3.1.5 Uma solução incompleta ou a incompletude como solução?

Se a saída kantiana parece incompleta, retomar o panorama da estética da época em que Kant a propõe contribui para entender o que se ganha com sua posição. *Grosso modo*, de

um lado encontravam-se as estéticas de cunho racionalista que derivavam o conceito de belo dos conceitos de harmonia e de perfeição. De outro as estéticas de caráter empirista com uma ideia de gosto derivado somente da sensação. As primeiras estavam presas a uma universalidade, que perdia a singularidade da experiência artística e as últimas atadas a uma singularidade da opinião, do chamado “gosto não se discute”, que as impedia de ascender ao universal.

No entanto, a fórmula de Kant apresenta uma estética *universalista sem conceito* ou *universalista subjetiva* (distinta do *universalismo conceitual* ou *objetivo* da ciência). Este universalismo subjetivo pode ser interpretado como inacabado na medida em que sustenta, de modo paradoxal⁶, uma totalidade que não abre mão da singularidade da experiência de cada um. Resta saber se é possível, para os nossos propósitos, aceitar uma solução dessa natureza.

Do nosso ponto de vista, o inacabado do conceito não é um problema, mas, pelo contrário, espelha a própria incompletude inerente ao fazer artístico contemporâneo em seus diversos aspectos: no trabalho do artista, na atuação do crítico e na fruição do espectador, que se tornou ativo. Nesse sentido, as palavras da filósofa Virginia Figueiredo reforçam a posição kantiana:

É a insistência kantiana de que o juízo estético não é capaz de nos fornecer um conceito o que a torna estranhamente atual. Pois, a meu ver, todo e qualquer critério objetivo ou conceito prévio, seja ele de belo, de feio, ou de sublime, está fadado ao fracasso na sua tentativa de apreensão filosófica da produção recente da arte. Num ambiente em que “tudo pode ser arte”, a necessidade de uma reflexão singular, caso a caso, só se agrava. Mesmo sem, ou exatamente porque não dispõe de qualquer critério ou conceito estabelecido a priori (daí decorre uma das grandes dificuldades das condições contemporâneas da experiência estética), o espectador não pode permanecer passivo, acatando tudo o que lhe colocam diante dos olhos, como se fosse arte. Mais do que nunca, o espectador está “obrigado” ao exercício da crítica, mais do que nunca, ele tem de se perguntar, como de Duve nos indicou: “isto é arte?” (FIGUEIREDO, 2008, p. 37)

6 *Paradoxal* não tem aqui a mesma conotação de *antinômico* como ocorre no uso desses termos em um sentido menos rigoroso ou as vezes indiscriminado. A antinomia pressupõe uma tese e uma antítese (figura 20, p. 120) no interior de um raciocínio ou princípio. O paradoxo, distintamente, carrega em sua constituição uma única tese ou conceito que contraria a opinião ou crença compartilhada por uma maioria.

3.1.6 *Subjetividade e objetividade no território do design*

Mesmo aceitando Duchamp como um marco e um divisor de águas, bem como constatando o nível de ampliação das fronteiras da arte nos últimos cem anos e interpretando tudo isso sob o crivo kantiano, uma objeção poderia ser feita a uma transposição subsequente do princípio kantiano da arte ao design. E mesmo para aqueles que admitem o argumento de Thierry de Duve (da passagem do belo à arte), franquear o uso desse princípio kantiano ao design (princípio esse que é ao mesmo tempo *subjetivo*, mas compartilhado por todos os seres humanos) é se comprometer com um procedimento que exige detalhamento e fundamentação para se tornar claro.

No entanto, existe um fator externo à questão da passagem da arte ao design que, uma vez elucidado, pode minimizar o esforço de compreensão. No nosso entendimento, parte da desconfiança em relação ao princípio kantiano não vem apenas de dentro dos círculos epistemológicos. Pode vir de certa compreensão disseminada em nossa cultura em que se associa *universalidade a objetividade*. E esses dois conceitos, como vimos no capítulo anterior, não por coincidência, também são pilares da concepção ocidental de ciência. Mas esse é um problema tratável dentro do próprio sistema de Kant, uma vez que esse autor trabalha com o conceito de universalidade subjetiva no âmbito da estética na *Crítica da faculdade do juízo* (KANT, 2005), mas trabalha também com o de universalidade objetiva no âmbito das ciências, onde sua *Crítica da razão Pura* (KANT, 1989) tem inegável contribuição para a teoria do conhecimento.

3.1.7 *Outra releitura de Kant: da arte ao design*

Racionalistas e empiristas contemporâneos, atrelados a soluções pré-kantianas, que privilegiam apenas a mente ou as sensações, diriam que é difícil aceitar uma posição como a de Kant, que procura uma mediação, mas inclui um paradoxo em seu interior. Porém, o tipo de argumento kantiano, que afasta antinomias, mas admite paradoxos, vem se tornando cada vez mais recorrente. Como afirma Bonsiepe:

Encontramo-nos diante de um paradoxo. Projetar significa expor-se e viver com paradoxos e contradições, mas nunca camuflá-los sob um manto harmonizador. O ato de projetar deve assumir e desvendar essas contradições. Em uma sociedade torturada por contradições, o design também está marcado por essas antinomias. (BONSIEPE, 2011, p. 25)

Essas ocorrências não se restringem somente a teorias das ciências humanas e sociais (pelas próprias características imanentes ao objeto dessas disciplinas, que é indissociado da complexidade do ser humano), mas encontram-se também nas chamadas ciências “duras”, como a física quântica⁷ e a relativista.

Assim, para prosseguirmos com nosso objetivo, é necessário avaliar em retrospecto o que foi conquistado, concordar, pelo menos provisoriamente, com duas construções teóricas e apostar em uma terceira elaboração. Esses passos podem ser sintetizados na lista a seguir:

- 1º A solução de Kant para a antinomia do gosto, nos domínios da estética, pode ser questionada, mas é construída com requisitos de razão.
- 2º A tese de Thierry de Duve, transpondo a solução kantiana da antinomia do gosto do âmbito do belo no século XVIII para o da arte contemporânea, segue os operadores kantianos.
- 3º A tese de Thierry de Duve pode ser conduzida do âmbito da arte contemporânea para o campo do design.

Portanto, para avançarmos é preciso aceitar que a fórmula original kantiana ainda se mostra adequada para pensar a questão da subjetividade *versus* objetividade em disciplinas como o design, que preservam o subjetivo como parte central de seus fundamentos. Mas diante de, pelo menos, dois saltos conceituais, devemos nos atentar para um questionamento

7 Ficaremos com apenas dois exemplos paradoxais na mecânica quântica, sem recorrer ao célebre caso do *Paradoxo EPR* (Einstein-Podolsky-Rosen), que é um desdobramento dessa teoria. Um primeiro exemplo é o *Princípio de Complementaridade* de Niels Bohr que aceita aspectos mutuamente excluídos em nível subatômico considerando-os, ao mesmo tempo, complementares. Um segundo é o *Princípio de Incerteza* de Werner Heisenberg (cujo nome já aponta para um paradoxo), que derivou do formalismo quântico, independentemente das relações de incerteza serem interpretadas como ligadas às alterações de condições produzidas pelo observador e seus instrumentos, como queria inicialmente o próprio Heisenberg, ou serem características essenciais da mecânica quântica, como acreditou Bohr. (CASSIRER, 1956)

de caráter hermenêutico: *é possível avançar nas cadeias que se conectam por meio de uma única fórmula, para compreender o belo, a arte e o design?*

Nossa resposta a este tipo de inquirição, para justificar que podemos seguir em frente, é de que, primeiramente, um passo semelhante já foi dado por Cardoso (capítulo 2, p. 103-104), quando de sua proposta para pensar o que caracteriza o design, e que interpretamos como uma dialética entre objetividade e subjetividade. E essa dialética vem se mostrando profícua. Em segundo, um princípio, como o kantiano, que busca *validade universal*, deve ser capaz de ultrapassar a provisoriade heurística e se estabelecer como lei. Mas, devemos ressaltar, *lei* entendida como sempre passível de refutação.

3.1.8 A universalidade objetiva no design

Se, como vimos no capítulo 2, pensar a *universalidade* em seu caráter epistêmico leva a conectá-la quase que invariavelmente com a *objetividade*, será possível encontrarmos correspondência desse par conceitual com o campo do design? Ou seja, *o design faz uso da universalidade objetiva ou conceitual analogamente ao que faz a ciência?* Acreditamos que sim, mesmo que tal uso não seja suficiente para categorizá-lo como ciência. Vamos aos argumentos.

Um primeiro argumento é de ordem histórica, já sinalizado por Cardoso (1998) no capítulo 2 (p. 102). Como uma disciplina jovem e derivada das ciências sociais aplicadas, que busca fundamentos não somente na sociologia, antropologia e história, mas também em outras ciências como a comunicação e a psicologia, e estreita cada vez mais suas relações com as ciências naturais e exatas, o design necessita de uma elaboração discursiva que amplie o diálogo com seus pares. E, para isso é preciso, evidentemente, ter entre seus pressupostos a universalidade e a objetividade, não somente para efetivar esse diálogo, mas também para construir suas bases metafísicas. Tais bases, como vimos no capítulo 1, desde o início da modernidade são formadoras de princípios, métodos e critérios que ordenam novos campos de pesquisa, mesmo que alguns desses campos não almejem se firmar enquanto ciência.

Exemplos dessas bases podem ser detectados nos departamentos e escolas de belas-artes e de música das universidades, onde não se cogita fazer ciência, em seu sentido estrito. Mas seus programas de pós-graduação atuam com procedimentos científicos ou pelo menos com pressupostos metafísicos, tanto em seu aspecto teórico, para organizar e ordenar seus métodos de pesquisa, quanto em seu caráter pragmático, para justificar e receber as verbas⁸ de que necessitam, como propor e executar projetos em parceria com a iniciativa privada e com outras instituições.

Indo além desses arranjos estruturais aos quais cada disciplina se adéqua, existe um segundo argumento na defesa da universalidade objetiva como imprescindível ao design. Ele está explícito na afirmação recorrente de que o design não pode prescindir da ideia de *conceito*. Essa ideia, mesmo nos esquecendo dos pressupostos metafísicos, é inerente aos processos que conduzem e ordenam qualquer projeto de design, das fases iniciais de concepção e planejamento à finalização e concretização do produto. Ou seja, o conceito (equivalente à objetividade) está também na prática desse campo.

3.1.9 *A universalidade subjetiva no design*

Se aceitamos a universalidade objetiva, nos territórios da epistemologia e da gnoseologia, resta buscarmos confirmação para a universalidade subjetiva. Assim, retomemos a ideia contida na figura 22, na página 121, que representava a apropriação feita por de Duve da solução kantiana para a arte contemporânea, e façamos a sua condução para o design. Atenemos que essa dupla passagem vem da solução de Kant para a antinomia sobre o gosto, nos domínios da estética, em que de Duve substitui o “isto é belo” pelo “isto é arte”, e agora, por nossa conta, substituímos “isto é arte” pelo “isto é design”.

8 A justificativa de Gui Bonsiepe, apresentada no capítulo 1, página 42, sobre o orçamento ser o motivo pelo qual algumas instituições de ensino se posicionam a favor da indistinção entre arte e design, obviamente não explica tudo acerca da defesa dessa indistinção. No entanto, no âmbito da organização interna dessas instituições, indica uma mescla do uso de argumentos administrativos, de política universitária, juntamente com os de fundamentação metafísica.

Ao substituímos o “isto é arte” pelo “isto é design” podemos colocar qualquer produto de design de nossa escolha no lugar do “isto” e endossar qualquer ideia de design que escolhermos. Se, acreditarmos em um conceito de design, (ideia de design determinado) ele poderá ser contrariado pela ideia de qualquer outro designer. Se, entretanto, nossa doutrina é de *gosto*, em seu sentido de *convicção subjetiva* (ideia de design indeterminado), ela pode ser contrariada tanto pelos que não compartilham de nosso gosto quanto pelos que pensam que design não é uma questão de gosto. A figura 23 representa a transferência da solução kantiana para o design.



Figura 23. Esquema da apropriação e transferência da resolução da antinomia do gosto kantiana para o design. FONTE: AUTOR

Se concordarmos com essa transposição, ficam claros pelo menos dois pontos fundamentais. Primeiro, tanto a ideia de design determinado quanto a ideia de design indeterminado colocam o design em equivalência com a arte e, como consequência, eliminam nossa primeira hipótese inicial deste capítulo de que a *questão da subjetividade versus objetividade* se transfere da arte e *contamina* o design de forma periférica. Mas a transposição vai além da periferia. Se por um lado o design enquanto campo tem uma história extremamente curta em relação à da arte, conectado à produção em série e à revolução industrial, por outro, alguns dos pressupostos que o animam (técnicos, artísticos e científicos) caminham juntos desde suas origens gregas. Deste modo, cai por terra também a segunda hipótese de contaminação pela arte. Resta-nos a terceira, com a qual ficamos: a questão da subjetividade *versus* objetividade é intrínseca ao design, e suscita, de modo análogo ao que ocorre com a arte, discussões sobre o estatuto ontológico do design.

Assim, podemos dizer que, aceitando-se a terceira hipótese,⁹ não é possível pensar o design como um campo com pretensões a se tornar ciência, pelo menos no modelo da atualidade, uma vez que a ideia de design determinado e a de design indeterminado, apesar de conduzirem a uma universalidade almejada pela ciência, contemplam e incorporam também o subjetivo. Mas isso já era previsível por dois motivos:

- 1 O capítulo 2, ao expor as posições de proeminentes autores, como Maldonado, Bon-siepe, Schneider, Cardoso e Flusser, que se movem entre as duas posições (determinação e indeterminação), já indicava essas distintas perspectivas teóricas. Mas faltava explicitar tais estruturas com um procedimento como o da antinomia kantiana.
- 2 A solução original de Kant foi produzida para resolver um problema fora do âmbito da ciência, ou seja no campo da estética.

Quanto à saída kantiana, não podemos nos esquecer que este autor atua de modo a pensar soluções dentro de um sistema, mas separadamente a questão do belo e a questão da ciência. Porém, no nosso caso ocorre uma mistura entre aspectos estéticos, artísticos, técnicos e epistêmicos que tornam o design, um campo de entendimento bastante complexo. De qualquer modo, ser ou não ser ciência, ou ser uma nova forma de ciência não pode ser encarado como depreciativo, como, por exemplo, a tradição do platonismo enfatiza. O *status* ontológico do design ainda está por se estabelecer, mas sua relevância e significação já estão garantidas em sua trajetória histórica.

Indo além, existem algumas questões subjacentes ao que estamos tratando no momento — que serão retomadas ao final da tese — e podem ser iluminadas com a ideia de universalidade subjetiva no design. Algumas perguntas nos guiam:

- As inúmeras definições de design ao longo de sua curta história e a ampliação de seu campo de atuação têm alguma relação com a equivalente expansão do universo artístico contemporâneo?

9 Corroborar empiricamente a terceira hipótese, de modo análogo ao procedimento de Duve com Greenberg e Kosuth, uma conexão com designers que possam se posicionar nos dois polos da antinomia kantiana. Por exemplo, podemos colocar de um lado a tradição e o racionalismo de Alexandre Wollner e de outro o vanguardismo de Guto Lacaz.

- As dificuldades atuais de se estabelecer definições para o design podem ser devidas a esse campo ter uma generalidade incipiente, de autopromoção, ou inerente e análoga a disciplinas como a da filosofia?

Do ponto de vista histórico, essas são questões ainda muito próximas de nós, o que as torna mais difíceis de compreender e responder. E, por sua complexidade, é bem provável que as respostas a elas continuem a produzir paradoxos e outros raciocínios que aparentam incompletude. *Mas essa incompletude nasce com as respostas ou pertence à essência do design?* Se o inacabado faz parte dessa essência, as palavras do escritor português Fernando Pessoa apontam um caminho que reforça a posição kantiana: “Não consigo evitar a aversão que tem o meu pensamento ao ato de acabar.” (PESSOA, sem data, *apud* GIANNETTI, 2008, p. 356). Para nós, a força dessa afirmação revela menos da personalidade desse escritor e mais da *póiesis* artística. Se não pudermos admitir tal disposição de espírito no exercício do design, que, pelo menos, possamos apostar na incompletude como uma das possíveis chaves de interpretação desse campo.

3.2 Heidegger e o viés ontológico na arte e no design

Pensemos nas comunidades científicas e tecnológicas da atualidade e na sua forma de atuação. É a partir delas que a maioria dos campos de pesquisa e de trabalho tem seu *status* estabelecido, delimitado e regulado, de acordo com os fundamentos teóricos e pragmáticos em que se baseiam. Como sabemos, é preciso que perante as comunidades científicas uma determinada disciplina se apresente com diversas credenciais de caráter gnoseológico e epistemológico conectadas à sua prática efetiva, para ser aceita no grupo das ciências e das técnicas modernas.

Deste modo, em relação ao design, quando perguntamos sobre seu *status* especificamente ontológico, estamos procurando identificar elementos que possam garantir sua validade enquanto disciplina dentro de uma dada concepção de realidade, mesmo prescindindo de uma fundamentação epistêmica. O encaminhamento de caráter ontológico

que apresentamos aqui, propõe um giro na questão e possibilita reflexões sistemáticas que independem de análises calcadas em fundamentação de caráter científico ou estético. Tal procedimento tem vantagens quando não é possível estabelecer um vínculo direto entre um determinado campo e as ciências, ou quando o vínculo deste campo com a estética expõe características do mesmo que dificultam uma possível conexão com as ciências, como ocorreu em nossa análise do design, na seção 3.1.

3.2.1 *O giro em direção à ontologia*

No design ocorre uma confluência e um amálgama entre aspectos estéticos, artísticos, técnicos e epistêmicos que não sucede de forma explícita¹⁰ em campos onde a cientificidade não é questionada. Assim, se por um lado o *status* ontológico do design ainda está por se firmar, e por outro não concordamos com uma hierarquia em que ciência está no topo do saber e aliada à verdade, nada melhor do que buscar em um autor contrário a esse tipo de pensamento argumentos que possam contribuir para subsidiar a fundamentação ontológica desse campo. Este autor, no nosso entendimento, é Martin Heidegger, um dos filósofos que se insurge contra a tradição do pensamento ocidental de modo correlato ao que fez Nietzsche, criticando ciência e técnica contrapondo essas disciplinas à arte.

Nosso propósito é seguir o pensamento de Heidegger e explorar uma de suas ideias fundamentais: a de que a *obra de arte* está associada à *verdade* e que contribui de forma singular para a compreensão da essência dos *utensílios* “descortinando” uma dimensão ontológica dessa categoria de objetos. Conforme afirma Heidegger em seu livro *A origem da obra de arte*:

¹⁰ No entanto, mesmo em ciências consideradas abstratas, como a matemática, podem existir preocupações de caráter não estritamente formais. Por exemplo, quando duas respostas para determinada questão são encontradas, a justificativa pela escolha da resposta mais simples ou com menor número de etapas (também entendida pelos matemáticos como mais “fina” e “elegante”) não poderia ser atribuída a uma preocupação estética, se as duas soluções forem equivalentes e igualmente precisas?

A que domínio pertence uma obra? A obra instaura um certo domínio ao qual pertence e que é aberto por ela mesma, porque somente nessa abertura existe o seu ser-obra. Dissemos que, na obra, se realiza o acontecer da verdade e exemplificamos esse fato nos referindo ao quadro de Van Gogh. Tratamos, então, de questionar sobre o sentido da verdade e sobre o seu acontecer. (HEIDEGGER, 1987, p. 228)

O fato de que o texto de Heidegger explora expressões incomuns e ataca o problema de modo inusitado pode dificultar, neste primeiro momento, o entendimento do essencial: oculta em toda a complexidade no discurso heideggeriano o que nos interessa, e veremos, é a singular conexão estabelecida por este pensador entre *objetos artísticos* e *objetos úteis*.

Diante disso, nossa hipótese é de que, na busca por fundamentação, além dos produtos do design (especialmente os utensílios e instrumentos) alcançarem uma compreensão ampliada por esse modo de concepção da realidade, o próprio design pode caminhar em direção a estabelecer seu *status* ontológico ao lado de outros campos já delimitados. Voltando-nos para uma análise de nossos próprios procedimentos, o que faremos neste ponto é atuar de modo correlato à seção anterior, em que a apropriação de um princípio kantiano — bem-sucedido em aclarar aspectos de sua investigação acerca do *belo* — conduziu Thierry de Duve a uma proposta de alargamento das fronteiras do entendimento da arte contemporânea, e levou-nos posteriormente a adaptar o mesmo modelo estrutural para o design.

Pretendemos manter a mesma estratégia de apropriação, agora com uma abordagem de caráter claramente ontológico, e mediada pelas reflexões heideggerianas sobre a obra de arte. Utilizando-nos de tal *modus operandi*, seguiremos desta vez apoiados principalmente nos estudos de Philippe Lacoue-Labarthe (1996) em busca de compreender minimamente tanto a crítica de Heidegger à posição platônica quanto às possíveis conexões, não declaradas, de seu pensamento com alguns conceitos aristotélicos. A relevância de Lacoue-Labarthe é tanto maior, uma vez que, como veremos, este autor defende a tese da concepção ontológica da *mimesis*, tanto em Aristóteles quanto em Heidegger. Para tanto, dividimos a seção atual em três tópicos:

- 1 Pressupondo a crítica platônica à arte (exposta no capítulo 2), ligada ao conceito de *mimesis* apresentamos a oposição de Heidegger a essa concepção.
- 2 Avançamos para a posição de Heidegger que, segundo Lacoue-Labarthe, reelabora o conceito de *mimesis* aristotélico de modo não explícito na obra *A origem da obra de arte*.
- 3 Com esses elementos estabelecidos, passamos a operar no registro do conceito heideggeriano de obra de arte, buscando comprovar nossa hipótese (cf. capítulo 1, p. 39) sobre o design.

3.2.2 *A crítica a Platão: a arte não é imitação*

Platão, no livro X do diálogo *A república* (1987), ao criticar a arte tem como alvo a poesia, mas utiliza como um dos exemplos a pintura. A poesia vem simplesmente aderida ao argumento. Se tal é a estratégia platônica para a construção de seu discurso contra a arte, a de Heidegger, no livro *A origem da obra de arte* (2004), toma o caminho contrário em favor da arte. Numa oposição frontal a Platão, Heidegger busca constituir uma ontologia em que a arte ocupa uma posição privilegiada ao mesmo tempo em que aponta a insuficiência dos conceitos metafísicos, originados no filósofo ateniense, para tratar o tema. Assim sendo, seu caminho no texto também é inverso. Heidegger inicia com exemplos da pintura e culmina com um de arquitetura:

Ou será que com a proposição “a arte é o pôr-se-em-obra-da-verdade” se pretende reanimar de novo aquela ideia, em boa hora superada, segundo a qual a arte seja uma imitação e cópia do real? A reprodução do que está perante nós (*Vorhandenen*) requer, aliás, a conformidade com o ente, a adaptação a este; *adaequatio*, diz a Idade Média; *ὁμοίωσις*^[11], diz Aristóteles. A conformidade com o ente vale, de há muito, como a essência da verdade. Mas será que o que queremos dizer é que o quadro de Van Gogh copia um par de sapatos de camponês que realmente está aí, e é uma obra porque consegue fazê-lo. De modo nenhum. (HEIDEGGER, 2004, p. 28)

11 *Homoiosis* (ὁμοίωσις) é transformação de modo a tornar-se semelhante; semelhança; similitude. (MALHADAS; DEZOTTI; NEVES, 2008, v. 3, p. 228)

Importa observar aqui que o fato de Heidegger levantar a questão do conceito medieval de *adequação* e o de *homoiosis* (ὁμοίωσις), *semelhança*, em Aristóteles, não significa que ele esteja relacionando a concepção de imitação ao pensamento aristotélico. Arte como imitação e cópia do real é uma concepção platônica e a crítica de Heidegger, portanto, está dirigida a Platão. Para Heidegger o imitar, no sentido de copiar, não explica o processo constituinte de uma obra de arte. Mais à frente ele afirma:

Fazemos agora a pergunta sobre a verdade em vista da obra. Para que, todavia, nos possamos familiarizar com o que está em questão, é necessário tornar de novo visível o acontecimento da verdade da obra. Para esta tentativa escolhemos uma obra que **não**^[12] se conta entre as obras arquitectónicas. Um edifício, um templo grego, não imita nada. Está ali, simplesmente erguido nos vales entre os rochedos. (HEIDEGGER, 2004, p. 32). **Negrito nosso.**

Dado que Heidegger se recusa a pensar a imitação em termos platônicos, vamos nos apoiar na tese de Lacoue-Labarthe sobre uma *mimetologia* de sua interpretação da arte. Nas palavras de Lacoue-Labarthe:

[...] apesar da crítica radical à qual ele [Heidegger] submete todos os conceitos da estética, inclusive o conceito de *mimesis*, apesar da sua desconstrução sem resto da estética, a interpretação que Heidegger propõe da arte é, fundamentalmente, uma mimetologia. É certo que, já o lembrei antes, Heidegger recusa a palavra; ele afasta com o maior desprezo, um desprezo, aliás, estranhamente platônico e filosófico, toda consideração da “imitação”; e vocês sabem que se o exemplo máximo, em “A Origem da Obra de Arte”, é um templo, é porque “o templo não é feito à imagem de nada”. Dito isso, o que ele recusa exatamente com esta palavra? Muito explicitamente, mas também muito paradoxalmente, a interpretação platônica da *mimesis*, ou seja — refiro-me ainda a uma passagem da *Introdução* de 35 — a *mimesis* compreendida a partir da *idea*, em si mesma pensada como paradigma ou como modelo sob o horizonte da *aletheia* interpretada em termos de adequação ou de *homoiosis*. Ora, **isso não impede absolutamente a tese que concerne a arte de ser a reelaboração**, jamais abertamente apresentada como

12 A frase “Para esta tentativa escolhemos uma obra que não se conta entre as obras arquitectónicas” na tradução de Maria da Conceição Costa (Edições 70) parece contradizer a frase seguinte em que Heidegger remete a um templo grego. Na tradução da Revista Kriterion, em lugar de “arquitectónicas” encontra-se “representativas”, o que torna coerente o argumento de Heidegger. No entanto, a tradução da Kriterion não utiliza o verbo *imitar*, mas sim *reproduzir*: “Uma obra de arquitetura — um templo grego — nada reproduz [...]” (HEIDEGGER, 1987, p. 228). Esse foi o motivo pelo qual escolhemos a citação das Edições 70.

tal, mas também nunca totalmente dissimulada, **da concepção aristotélica da partição entre *phusis* e *techne*, isto é, da concepção ontológica da *mimesis***: fazer da arte, no combate (o *polemos*) entre terra e mundo (ou, em Sófocles, *dike* e *techne*), que é o próprio combate do *einai* e do *noein* inaugural do pensamento ocidental, o suplemento, e até mesmo o traço ou o arqui-traço originariamente suplementar e desvelador com respeito à própria *phusis* (ao ser do ente); fazer da arte aquilo de que a *phusis* precisa para aparecer como tal, é — num outro nível de profundidade — repetir o que diz Aristóteles da *mimesis* enquanto o que “leva a termo” o que a *phusis*, por si mesma, não pode “efetuar”. (LACOUE-LABARTHE, 1996, p. 154-155). Negrito nosso.

Esse longo trecho oferece-nos um olhar e uma nova possibilidade tanto porque não abre mão da oposição que Heidegger faz à tradição platônica, mas ao mesmo tempo reforça a posição de Lacoue-Labarthe, a partir do pensamento aristotélico, de uma “concepção ontológica da *mimesis*”, não entendida como simples imitação ou cópia. Sigamos, portanto, Heidegger em busca desse caminho para explicitar a proposta Labartheana.

3.2.3 *Póiesis* como produção, *phýsis* como terra e *tékhne* como mundo

Lembrando o que tratamos no capítulo 2, a produção mais geral, *póiesis* (ποίησις), ao atuar como força da natureza é delimitada como *phýsis* (φύσις): modalidade de produção que se faz a partir de si mesma. Um exemplo de *phýsis* é a transformação de uma semente em árvore, ou como Heidegger afirma em *A questão da Técnica* “[...] no advento da flor ao florescer [...]” (HEIDEGGER, 2007, p. 379). *Póiesis* pode ser também *tékhne* (τέχνη): modalidade de produção que ocorre não a partir de si mesma, mas a partir de outro. *Tékhne* é arte manual, indústria, ofício e tem por princípio *não o fazer*, mas principalmente *o saber fazer*, a habilidade, o método, o artifício, *o conhecimento teórico* que suporta uma atividade.

Lacoue-Labarthe associa o conceito de *tékhne* ao conceito heideggeriano de *mundo* e o conceito de *phýsis* ao de *terra*, conforme a figura 24: “[...] a tese que concerne a arte de ser a reelaboração [...] da concepção aristotélica da partição entre *phusis* e *techne*, isto é, da concepção ontológica da *mimesis*: fazer da arte, no combate (o *polemos*) entre terra e mundo [...]” (LACOUE-LABARTHE, 1996, p. 155). Nas palavras de Heidegger:

Aquilo em direção ao qual a obra se retrai, permitindo que ela ressurja desse próprio retraimento, chamamos a Terra (*die Erde*). Ela está sempre eclodindo de sua própria reserva. A terra é o impulso silencioso e infatigável do que é gratuito. Sobre a Terra e na Terra o homem histórico funda a sua morada no mundo. Quando apresenta um mundo, a obra produz (revela) a Terra. Produzir deve ser pensado, aqui, em sentido rigoroso. A obra move e mantém a própria Terra no aberto de um mundo.* A obra tem o poder de fazer a Terra tornar-se Terra. (HEIDEGGER, 1987, p. 234)

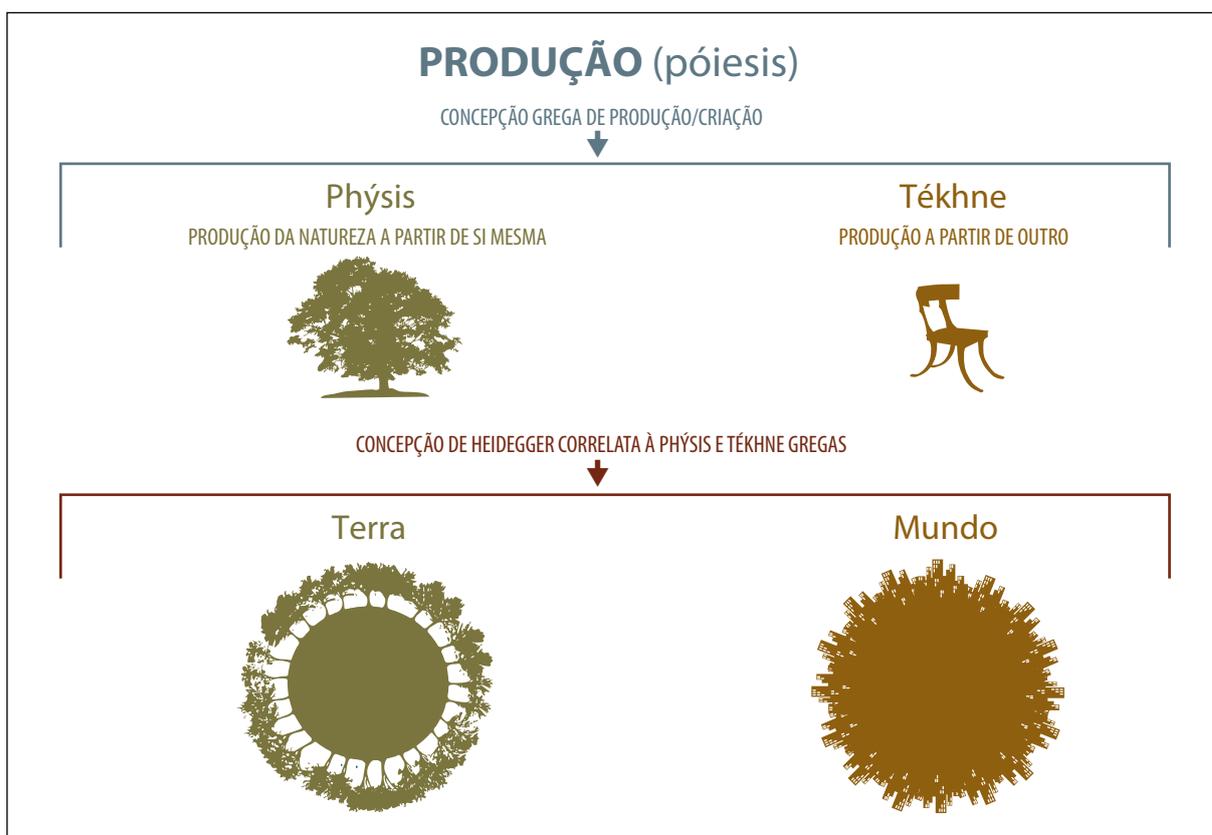


Figura 24. Representação da associação entre os conceitos gregos de *Phýsis* e *Tékhne* e os conceitos heideggerianos de *Terra* e *Mundo*. FONTE: AUTOR

Mesmo que Heidegger, ao trabalhar os conceitos de *Terra* e *Mundo*, volte-se apenas para o pensamento grego antigo, sem pensar especificamente em Aristóteles, mas talvez animado pelo pensamento anterior de Heráclito, a interpretação de Lacoue-Labarthe está bem costurada e estabelecida. Na tradução da Revista *Kriterion*, o asterisco da citação anterior (associado à palavra *produzir*) envia para a seguinte *nota da tradutora* Maria José R. Campos, que segue a mesma via interpretativa de Lacoue-Labarthe:

Produzir, executar, significa, em alemão, *herstellen*. Mas em Heidegger, a palavra possui, aqui, um sentido especial. Além de produzir, significando fazer qualquer coisa de qualquer matéria (produção artesanal), a palavra também pode indicar: *manifestar, demonstrar, revelar*, o que só acontece na obra de arte. Aí, a matéria, ainda que utilizada, não é jamais utilizada a serviço da utilidade da obra. Na obra de arte, *herstellen* possui o sentido de trazer à superfície o que está oculto, trazer à luz o sombrio, manifestar o que está em reserva. A palavra possui, em Heidegger, um sentido semelhante ao de *herausstellen*: colocar para (fora). A obra de arte revela, traz à superfície o que há de mais profundo na realidade material: ela revela a *Terra*, a *physis dos gregos*. (HEIDEGGER, 1987, p. 234-235)
Nota da tradutora.

Para compreender plenamente o significado da citação anterior e da relevância do conceito de produção (póiesis) em seus desdobramentos a partir da arte, em *possibilidades* para o âmbito do design, é necessário passarmos em revista o modo como Heidegger entende o problema da cisão entre ciência, técnica e arte na modernidade. É o que analisaremos a seguir.

3.2.4 Os três modos de produção e sua influência sobre o design

Tendo em conta a importância do conceito de *produção* para a constituição do pensamento heideggeriano, torna-se compreensível que esse autor use-o de forma recorrente em suas reflexões. Na verdade, como veremos, Heidegger entende as categorias de ciência, técnica e arte, em conexão com o mundo grego, como três modalidades de *produção*. Como afirma o filósofo brasileiro Fernando Mendes Pessoa:

Heidegger caracteriza a produção, o pôr-se em obra do real como descobrimento, com o verbo *stellen*, “pôr”, estabelecendo uma distinção entre essas três modalidades produtivas, a partir do acréscimo de três partículas diferentes a esse verbo: ele caracteriza a produção científica de *Vor-stellen*, a produção tecnológica de *Ge-stellen* e a produção artística de *Her-stellen* — termos que, para manter uma analogia na língua portuguesa, poderíamos traduzir como: pro-pôr, com-pôr e ex-pôr (no sentido de produzir, criar). (PESSOA, 2009, p. 195)

Em primeiro lugar, para Heidegger a ciência, como um dos modos de produção do real, é o *propor* de uma teoria do real. E na modernidade esse “real” se funda na concepção de *causa e efeito*, noção cara a filósofos e cientistas desde esse período até a atualidade. O princípio de causalidade é um recurso eficiente na descrição e previsão de fenômenos, o que leva a ciência a partir da modernidade, seduzida por esse *poder preditivo*, a concentrar-se cada vez mais em questões voltadas para o *como os eventos se dão* ao invés de *porque eles ocorrem*. Não é sem razão que Descartes e toda a tradição que vem em seguida, de pensadores, cientistas e teóricos, incluindo na atualidade os do design,¹³ a favor ou contra o cartesianismo, reportam-se sempre ao *Princípio de Causalidade*, seja para reafirmar ou criticar esse conceito, como um ponto nodal para a compreensão da realidade. Como afirma Heidegger em Ensaio e conferências (*Ciência e pensamento do sentido*):

A ciência põe o real. E o dispõe a propor-se num conjunto de operações e processamentos, isto é, numa seqüência de causas aduzidas que se podem prever. Desta maneira o real pode ser previsível e tornar-se perseguido em suas seqüências. É como se assegura do real em sua objetividade [sic]. Desta decorrem domínios de objetos que o tratamento científico pode, então, processar à vontade. (HEIDEGGER, 2012, p. 48)

A crítica de Heidegger se insurge contra toda uma tradição a partir de Platão, que segundo esse pensador, propõe uma realidade *coisificada* em que *homem e mundo* são compreendidos como separados em *sujeito cognoscente e objeto a se conhecer*. Em outras palavras, *sujeito e objeto*, dos quais tratamos no capítulo 2, e que para Heidegger estão problematicamente cindidos por uma teoria de “causas aduzidas”.

13 Maldonado (2012), a propósito de pensar a técnica em suas relações com a sociedade, usando o exemplo de um dos seus produtos — os óculos —, argumenta em favor dos conceitos de causa e efeito: “Não se pode desprezar o fato de que os conceitos de causa e de agente têm uma notória e longa tradição no pensamento filosófico. Basta pensar na doutrina aristotélica das ‘quatro causas’ e nas complexas construções conceituais da escolástica medieval sobre as relações de causa e efeito. E ainda, os sofisticados quebra-cabeças lógico-epistemológicos da moderna filosofia da ciência sobre esse assunto.” (MALDONADO, 2012, p. 176). Em seguida, associando causa e efeito à metáfora de “empurrar” e “puxar” entre a técnica e a sociedade, esse autor mostra como a questão é ainda mais complexa ao explorar o conceito de *causalidade circular*: “No tema que estamos discutindo, a questão da circularidade não pode ser ignorada. Para continuarmos na metáfora, se é verdade que em uma certa fase é de fato a técnica que *empurrou* e a sociedade que *puxou*, é também verdadeiro que em uma fase precedente foi a sociedade que *empurrou* e a técnica que *puxou*.” (MALDONADO, 2012, p. 177)

Em segundo, a técnica é o *compor* do real em sua exploração. Ou seja, a técnica, a partir da modernidade, busca *disponibilizar* a natureza em seu propósito, dominando-a e explorando-a. Nas palavras de Heidegger:

O desencobrimento que domina a técnica moderna possui, como característica, o pôr no sentido de explorar (Herausforderung). Esta exploração se dá e acontece num múltiplo movimento: a energia escondida na natureza é extraída, o extraído vê-se transformado, o transformado, estocado, o estocado, distribuído, o distribuído, reprocessado. (HEIDEGGER, 2012, p. 20)

Esse segundo modo de produção, de exploração energética do real, segundo Heidegger, é distinto do primeiro e torna o *sujeito* e o *objeto* da ciência respectivamente *força de trabalho* e *matéria prima* no âmbito da técnica. Maldonado (2012) aponta que essa preocupação de Heidegger em relação a esse *disponibilizar* e *controlar*, que é pretendido pela técnica, já se manifesta no livro *Ser e Tempo* (*Sein und Zeit*), obra anterior à *Ciência e pensamento do sentido*:

No tom elevado que distingue seu estilo de raciocínio, ele [Heidegger] examina a pretensão (própria e de outros) de querer “controlar espiritualmente a técnica”. Em resumo, de querer submetê-la, dominá-la. Em *Sein und Zeit* (1927), Heidegger já havia analisado as sutis implicações ontológicas do querer “controlar” — sem referir-se explicitamente à técnica — quando introduziu a sua famosa distinção entre o modo de ser “utilizável”, “prático” (Zuhandenheit) e o modo de estar “presente”, “à disposição” (Vorhandensein). (MALDONADO, 2012, p. 154)

Diante da gravidade da crítica de Heidegger aos modos de produção da ciência e da técnica, diversas têm sido as apropriações de seus argumentos em prol de uma maior atenção e precaução aos desdobramentos desses dois campos. A discussão sobre a impossibilidade de neutralidade da ciência e da técnica, as consequências nefastas de se separar sujeito e objeto e de ver o homem e a natureza a serviço de um sistema de produção são apenas algumas das diversas questões que apontam para uma dimensão catastrófica de nossa sociedade contemporânea e na qual podemos, sem dúvida, incluir reflexões sobre o papel e a responsabilidade do design. Flusser, como vimos, segue essa linha de raciocínio.

Mas, por outro lado, pensando em todos os benefícios gerados pela ciência e pela técnica, podemos e devemos recusar esses modos de produção, que por milhares de anos foram se constituindo e garantindo a formação de nossa civilização, levando-nos até onde

chegamos? Heidegger tem plena consciência da importância da ciência e da técnica e não as recusa simplesmente. Sua intenção é (compreendendo que a ciência e a técnica nos fazem construir uma visão da realidade empobrecida, e atuar de forma exploratória, voltada para a dominação) procurar um modo de produção que resgate para o ser humano o habitar do mundo em um sentido mais digno e responsável. E esse modo, segundo ele, se encontra na arte.

Em terceiro, portanto, Heidegger estabelece a arte como o modo de *expor* o real em sua liberdade. Em uma passagem de *A origem da obra de arte*, Heidegger explicita tal produção através da análise de uma pintura de Van Gogh:

Aí estão os sapatos, sejam eles de que tipo forem, com as solas e a pala de couro, percorridas pelas costuras e os pregos. Seu material e sua forma variam de acordo com sua finalidade: trabalhar, dançar, etc... Tudo isto apenas reforça o que já sabemos; o ser do instrumento, enquanto tal, consiste em servir para alguma coisa. Mas será esta a realidade essencial do instrumento? Não devemos explorá-la melhor? A camponesa usa seus sapatos na terra lavrada, pois é aí que os sapatos são o que realmente são. Quanto menos atenção a camponesa dedica a eles em seu trabalho, mais eles se prestam ao serviço de alguma coisa, mais correspondem ao seu ser. Dessa forma, estaremos nos afastando sensivelmente do ser do instrumento, se apenas nos detivermos em sua representação geral, ou na imagem desse quadro, perdida no vazio, onde os sapatos estão desligados da idéia de alguém que os possa estar usando. [...] No entanto, não é só isto...

Observemos as sombras da abertura de seu interior já gasto, onde se esboça a fadiga do andar laborioso, e eis que percebemos os passos rudes, pesados e fatigados do camponês que, sob um vento avassalador, imprime, com sua marcha lenta, grandes e monótonos sulcos na terra lavrada... No couro engordurado pela terra fértil e negra e nas duas solas imóveis, desliza a solidão dos vastos espaços das tardes do campo. No par de sapatos, eclode o secreto apelo da Terra, o cuidado pelo pão de cada dia na promessa do trigo, as auroras glaciais, as tardes enigmáticas à espreita do inverno. Através desse instrumento, o camponês experimenta o exercício pela sobrevivência, da doce espera do filho que retorna à casa, a alegria de sentir a vida, o cuidado de temer a morte. Se o par de sapatos é propriedade da *Terra*, em sua dignidade, tranqüilidade e segurança, o *mundo* do camponês o resguarda. É o próprio ser do instrumento que emerge dessa propriedade resguardada, pois, sob esse gesto de proteção, ele repousa em si mesmo. (HEIDEGGER, 1986, p. 205-206)

Foi necessário apresentar essa longa e instigante passagem, com trechos sempre referenciados por comentadores e especialistas de Heidegger, para colocar claramente a relevância da obra de arte, indo além do universo artístico. A obra de arte torna-se subsidiária da compreensão do utensílio, um tipo de “ente” cujo entendimento não se esgota em sua utilidade. O caráter poético que Heidegger empresta ao texto demonstra como um filósofo desta envergadura é capaz de atuar no sentido de conduzir o leitor ultrapassando os argumentos da pura reflexão sistemática. Isso porque, para Heidegger, a essência dos instrumentos e utensílios, em seu significado mais profundo e sua dimensão ontológica, se mostra com mais vigor a partir de nossa experiência e fruição da obra de arte. Conforme as palavras de Virginia Figueiredo:

É no sentido de uma “promoção ontológica”, da qual falava Arthur Danto, ou de uma reversão do platonismo, que tento ler o famoso ensaio de Heidegger. Assim, retomando os resultados da célebre análise aí contida sobre o quadro de Van Gogh, acho que se pode concluir que os sapatos no quadro — dizendo enfaticamente: a imagem pictórica dos sapatos de Van Gogh —, exatamente porque escapam da utilidade, possuem um valor ontológico, muitas vezes superior a qualquer sapato da realidade. São os sapatos do quadro de Van Gogh que nos tornam aptos a, retornando à experiência cotidiana, atribuir algum sentido a ela. São os sapatos pictóricos que “salvam” do naufrágio, do afogamento da cotidianidade os sapatos reais. (FIGUEIREDO, 2005, p. 454-455)

Do nosso ponto de vista, o discurso heideggeriano nos serve a um propósito que contribui para a formação de uma consciência da *produção* no âmbito do design. Sua análise resgata um modo de compreensão das categorias de objetos que são especificamente utensílios e instrumentos, mas cuja utilidade é apenas um dos seus aspectos constituintes. Ao contrário do que poderia parecer, e isso é de suma importância para nosso argumento, tais objetos, a partir de um olhar proporcionado pelo modo de produção da arte, não se desvalorizam ou se rebaixam, pois não são apenas utilitários forjados pela técnica, subsidiária da ciência. Tais *entes* passam a carregar uma dimensão ontológica que nos põe em contato com o mundo e com a natureza em uma relação que não é nem de *conhecimento* nem de *exploração*, ou, em outras palavras, nem de *ciência* nem de *técnica*. Neste sentido, as palavras de Maria José R. Campos corroboram a posição heideggeriana de que a arte

não somente tem assegurado seu próprio *status* ontológico como também contribui de modo fundamental para a compreensão dos objetos utilitários:

[...] a arte possui ainda o poder de revelar que as coisas não se esgotam na sua instrumentalidade, pois que sua essência permanece aquém dos nossos projetos utilitários: a arte torna manifesto o ser-instrumento do par de sapatos de campo-nês pintado por Van Gogh. A verdade das coisas não se fundamenta, pois, senão na significação, no sentido projetado. (HEIDEGGER, 1987, p. 188 – Apresentação)

E se a apreciação das obras de arte nos leva a perceber esses outros significados, talvez também contribua para nos colocar em uma relação com os objetos do design que não seja somente de mero uso, exploração, acumulação e consumo.

3.2.5 *O design além da instrumentalidade e da utilidade*

Diante do percurso empreendido, são necessárias algumas considerações. Em primeiro lugar, atentos ao contexto mais geral da discussão de cunho ontológico, se nossa sociedade se estabeleceu de modo a dar a primazia ao arcabouço gnoseológico e epistemológico e seus desdobramentos científico-tecnológicos, não podemos nos esquecer que *este modo de compreender a realidade* tem suas vantagens, mas cobra, como vimos, um preço alto. Este é o alerta que permeia o discurso heideggeriano.

Se Heidegger repete seus argumentos em diversas obras, talvez seja porque ele tem plena consciência do quanto estamos acostumados a uma *ideia* de verdade apoiada em bases científicas. E se essa ideia é um construto mental, existem modos distintos de entendimento, como ele nos sugere, que podem levar-nos a possibilidades ainda não imaginadas. Mas podemos também questionar Heidegger sobre o fato de ele trocar uma verdade por outra. De qualquer modo, existe um risco, pelo menos no âmbito das teorias científicas, da *verdade* se confundir com a *essência*, pois a doutrina essencialista tem sérias limitações. O essencialismo é a concepção que postula que as verdadeiras teorias descrevem as essências das coisas. Se for assim, o cientista pode estabelecer a verdade destas teorias. Karl Popper, no entanto, é contrário à essa concepção e apresenta uma incisiva crítica ao

essencialismo em seu livro *Conjecturas e refutações* (1972). Para Popper, toda teoria é uma hipótese (conjectura) e não conhecimento indubitável: “Estou plenamente de acordo em que as teorias não oferecem nenhuma certeza (que sempre podem ser refutadas)[...]” (POPPER, 1972, p. 139). Tradução nossa. Popper não é contra a busca do que ainda está oculto, mas é contra a doutrina de que a ciência tende às explicações últimas. Em outras palavras, no âmbito da teoria, precisamos realmente de explicações últimas? No nosso entendimento buscá-las é como ir atrás de uma quimera e nos bastaria uma ontologia sóbria para apoiar a construção de teorias que nos ajudem a compreender as produções humanas. Até onde podemos ver, um programa dessa magnitude, mesmo abrindo mão da essência, já é extremamente ambicioso.

Em segundo lugar, outra consideração em âmbito específico é a de reafirmarmos a posição assumida no início da tese de não simplesmente submeter a fundamentação ontológica às exigências gnoseológicas, epistemológicas e estéticas. Tal proposição é estabelecida em dois sentidos. De um lado, na ampliação do entendimento sobre os objetos do design, indicando um caminho a seguir além de sua instrumentalidade e utilidade. De outro, na proposta alternativa para a compreensão de algumas características do design em sua relação com a arte. Apostando nesta seara, é preciso avançar em torno de elementos que não sejam estanques como os da ciência e da técnica, criticados por Heidegger. Os conceitos aristotélicos cumprem este objetivo, conforme investigaremos no próximo capítulo.

4 OS CONCEITOS ARISTOTÉLICOS NO DESIGN E NA ARTE

Como verificamos no capítulo anterior, a construção da via ontológica possibilita avançar na compreensão das relações entre design e arte sem precisarmos abrir mão da subjetividade e da incompletude no design, ao mesmo tempo em que podemos prescindir de uma credencial especificamente epistemológica. Mas existe um ganho adicional nessa estratégia, ao qual já havíamos nos referido na Introdução: se o viés ontológico iniciado por Platão em sua crítica à arte mimética é uma espécie de fio condutor que facilita a aproximação dos autores com o seu tema, o giro da epistemologia e da estética à ontologia coloca-nos agora na mesma circunscrição desses investigadores. Deste modo, ao finalmente contrapormos o pensamento de Aristóteles ao de Platão e transitarmos pelos seus conceitos apoiados nos demais autores, procedemos tendo um vínculo coerente entre todos.

Na primeira seção deste capítulo, a estratégia de abordagem metodológica que seguimos entre Aristóteles e Platão é comparativa e obviamente sincrônica. Colocamos em relevo as posições de cada um deles, principalmente em três obras (*A república* de Platão, *A poética* e *A física* de Aristóteles) privilegiando e revelando a questão da *mimesis*. Como apoio a estes textos centrais, fazemos uso das análises de historiadores da filosofia como Werner Jaeger e Cláudio Veloso e do filósofo Philippe Lacoue-Labarthe e dos comentários de tradução do helenista Eudoro de Souza, da filósofa Virginia Figueiredo e do linguista e tradutor João Camillo Penna.

Na segunda seção, a abordagem é diacrônica: nossa confiança neste procedimento é a da possibilidade de *atualizar o conceito de mimesis e deslocá-lo de sua função e objetos originais*, ou seja aplicá-lo no campo do design e na arte. Como vimos, este tipo de conduta, na verdade, tem sido prática comum a diversos pesquisadores ao longo da história do pensamento ocidental, com a apropriação (fundamentada ou não) dos mais diversos conceitos como instrumentos para alcançar fins que extrapolam seu propósito original.

Na terceira e última seção, mantemos a abordagem diacrônica em relação ao conceito de *fim em si mesmo*, o *discurso persuasivo epidíctico* e o *discurso aberto*, entrelaçando as concepções de Aristóteles, Danto, Nietzsche e Eco às nossas próprias, em uma proposta complementar à aplicação da *mimesis*.

4.1 O fundamento ontológico do conceito de *mimesis*

Criatividade sempre foi uma palavra associada ao design. Isto torna-se mais evidente quando, ao voltar nosso olhar para o passado, atentamos para o fato de que a própria palavra inglesa *design* está ligada, em sua origem latina, a *desígnio*, intenção, propósito, cujos sentidos acompanham, em nossa tradição cultural, os diversos significados de criação. E sendo criatividade uma palavra derivada de criação, o círculo se fecha e justifica tais conexões entre conceitos. O problema com essa descrição (representada no lado esquerdo da figura 25) é que, apesar de conectar elementos fundamentais, na verdade não esclarece sobre o que motiva e anima essas conexões. E mesmo considerando que tal estrutura não é explicativa, mas somente descritiva, tal concepção, elaborada em pesquisa prévia¹, não explicita o elemento que atua como mediador entre os três termos. Assim, aprimorando essa descrição, o que propomos a seguir é pensar a *mimesis* metaforicamente como um *substrato* onde a criatividade, a criação e o design estão imersos e, portanto, conectados por meio desse elemento conceitual (lado direito da figura 25).

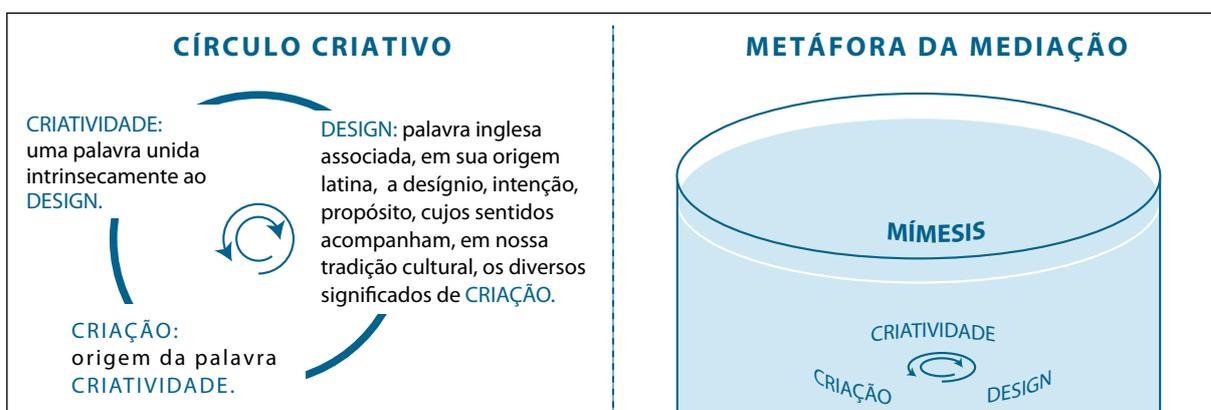


Figura 25. Diagramas das conexões entre os conceitos de criatividade, criação e design. As setas em círculo indicam que não existe um ponto inicial ou final, mas apenas circularidade entre os conceitos. FONTE: AUTOR

Façamos novamente um recuo, nos deslocando do âmbito do design e refletindo sobre a questão originária da produção/criação em seus aspectos gerais. Se entendemos o esforço de construção do arcabouço platônico como uma tentativa de compreender o que subjaz à criação em seu sentido amplo (*póiesis*, *phýsis*, *tékhnē* e *epistémē*), por que

¹ A descrição do *círculo criativo* e a parte esquerda da figura 25 foram publicadas no artigo *O conceito aristotélico de mimesis aplicado ao processo criativo em design* (SILVA; SILVA, 2013).

não aplicar esse modelo aos nossos propósitos? Porque, como vimos, a teoria platônica cinde e hierarquiza as áreas do conhecimento de nosso interesse, desvalorizando ontologicamente a arte e a *mimesis*, elementos essenciais para a nossa proposição. No entanto, Aristóteles, tendo à sua disposição os mesmos recursos conceituais, caminha em sentido oposto ao de Platão. Portanto, sigamos os procedimentos desse pensador.

4.1.1 *A inversão aristotélica: mimesis mediadora, ativa e criativa*

Aristóteles, como um dos primeiros pensadores ocidentais, tratou de uma variedade de temas, dentre os quais se encontra o da criação. Seus textos foram estudados e reinterpretados pela tradição grega, árabe e latina, alcançando os dias de hoje. O relevante para nossos propósitos é que o tema da criação está, em alguns dos seus textos, mutuamente imbricado com o conceito de *mimesis*. Mas, diversamente do que propõe Platão, Aristóteles alça a *mimesis*² à condição privilegiada de *meio* ou instrumento de conhecimento. Tendo a valorização desse conceito em conta, ao identificar a conexão entre *criação* e *mimesis* despertamos nossa atenção para outras conexões possíveis: se em Aristóteles, como veremos, a *mimesis* é intrínseca à criação e à arte, esse conceito pode ser estabelecido como mediador na compreensão do processo criativo em campos como o do design.

Ao contrário da atitude de afastamento que tem Platão em relação à arte, no livro *A república* e em outros diálogos, Aristóteles, na obra *A poética*, busca a sua regulamentação e normatização, além de procurar descrever o que estava ocorrendo neste campo, no tempo em que vivia. Conforme Virginia Figueiredo e João Camillo Penna, Platão (que pensa em termos de uma verdade una) considera a arte tão sedutora e perigosa que o melhor a fazer é mantê-la a distância, para não correr o risco de a “imitação substituir-se ao modelo” (FIGUEIREDO; PENNA, 2000, p. 10). Neste sentido, a crítica platônica se faz

2 O fato de a discussão sobre a *mimesis*, nos textos escolhidos de Platão e Aristóteles, girar em torno do tema da arte, não significa que estamos associando arte (em seu sentido estético atual) a design. O motivo dessa escolha deve-se a Aristóteles e Platão terem elaborado o conceito de *mimesis* no âmbito da arte de seu tempo. Isto é, como vimos no segundo capítulo, uma arte entendida como *tékhnē*, arte manual, ofício de artífices, e também como poesia, mas não com as diferenciações da atualidade, em seu sentido estético.

com mais intensidade à arte poética, em especial a autores como Homero. Porém, se *A república* de Platão condena a arte, por ser medida pelo paradigma da ideia, exterior a ela, *A poética* de Aristóteles caminha em direção oposta:

Se a tragédia é imitação de homens melhores que nós, importa seguir o exemplo dos bons retratistas, os quais, ao reproduzir a forma peculiar dos modelos, respeitando embora a semelhança, os embelezam. Assim também, imitando homens violentos ou fracos, ou com tais outros defeitos de caráter, devem os poetas sublimá-los, sem que deixem de ser o que são: assim procederam Agatão e Homero para com Aquiles, paradigma de rudeza. (ARISTÓTELES, 1987, p. 215)

Aquiles também é o paradigma da coragem na *Iliada*. E para Aristóteles, não existe um paradigma da coragem externo: a arte se dá o seu próprio paradigma. Recusando o mundo das ideias, ele não separa essência e aparência, como faz Platão. Assim, descolado da referência da hierarquia de um mundo inteligível, o conceito de *mimesis* pode ser compreendido para além da concepção de simples imitação. Como afirma Fernando Santoro:

A *mimesis* aristotélica é um contraponto à *mimesis* de Platão, não define o valor artístico mas o valor de verdade: se, para Platão, a imitação era o distanciamento da verdade e o lugar da falsidade e da ilusão, para Aristóteles, a imitação é o lugar da semelhança e da verossimilhança, o lugar do reconhecimento e da representação. A função mimética, em Aristóteles, nem é uma exclusividade das artes poéticas, ela se apresenta também, por exemplo, na linguagem humana em sua função de representar as coisas. Tal função, a de adequar o nome ou signo em geral à coisa significada, é a função mimética ou representativa da linguagem, lugar em que pode acontecer o verdadeiro ou o falso. (SANTORO, 2006, p. 75-76)

Dois pontos destacam-se nessa citação: primeiro, a *mimesis*, entendida como tendo uma “função”, é estabelecida, segundo Santoro, também na linguagem humana, de um modo análogo ao que propomos anteriormente com a metáfora da mediação mimética (figura 25, p. 144), confirmando assim seu *status* de substrato de caráter representativo com ampla atuação. Segundo, a não exclusividade de sua atuação no âmbito da arte justifica nossa intenção de apropriá-la ao design. Acreditando que esta concepção, central no pensamento aristotélico, pode ser explorada contemporaneamente, o próximo passo é compreender a defesa do caráter universal da poesia (um dos campos mais relevantes da arte ao tempo de Aristóteles). Não podemos nos esquecer de que a universalidade continua sendo um atributo almejado pelos campos de pesquisa na atualidade, incluindo o design.

4.1.2 *A aliança entre universalidade, verdade e arte poética*

No livro III de *A república* de Platão (1987, p. 115), Sócrates (a propósito de discorrer sobre as três formas de narrativa) pergunta a Adimanto: “Acaso tudo quanto dizem os prosadores e poetas não é uma narrativa de acontecimentos passados, presentes ou futuros?” Por outro lado, o livro IX de *A poética* de Aristóteles pode ser considerado como um momento de confronto com Platão. Já no primeiro parágrafo deste livro, Aristóteles discorda de Platão ao afirmar que “[...] não é ofício de poeta narrar o que aconteceu; e sim, o de representar o que poderia acontecer, o que quer dizer: o que é possível segundo a verossimilhança e a necessidade.” (ARISTÓTELES, 1987, p. 209). Além disso, continua o estagirita, o historiador e o poeta diferem não pelo estilo que empregam (prosa ou verso), mas por tratarem respectivamente do particular e do universal. Daí, Aristóteles pode concluir (contrariamente ao que estudou na Academia Platônica) que “[...] a poesia é algo de mais filosófico e mais sério do que a história [...]” (ARISTÓTELES, 1987, p. 209).

A verossimilhança e a necessidade³ representam a coerência e conexão causal dos fatos e ações. Como afirma Eudoro de Souza em comentário (ARISTÓTELES, 1987, p. 246), existe um ponto de contato entre poesia e história uma vez que acontecido e acontecível são ambos verossímeis. Entretanto, quando pensamos que o poeta trabalha no âmbito da possibilidade, tem em mãos algo sempre mais amplo que a realidade, enquanto o historiador tem que se ater com o particular acontecido. A figura 26 contrapõe a posição de Aristóteles em relação à de Platão tendo como base um saber que busca o universal sem cindir a realidade em essência e aparência.

Ainda no livro IX Aristóteles nos diz que:

[...] o poeta deve ser mais fabulador que versificador; porque ele é poeta pela imitação e porque imita ações. E ainda que lhe aconteça fazer uso de sucessos reais, nem por isso deixa de ser poeta, pois nada impede que algumas das coisas que realmente acontecem sejam, por natureza, verossímeis e possíveis e, por isso mesmo, venha o poeta a ser o autor delas. (ARISTÓTELES, 1987, p. 209)

3 Em Aristóteles, o conceito de *necessidade* está relacionado ao que existe somente de um determinado modo, ou seja, do ponto de vista ontológico, aquilo que é necessário não pode ser de outro modo.



Figura 26. Diagrama da separação ontológica entre essência e aparência em Platão (esquerda), e sua indistinção em Aristóteles (direita), que conduz a um conceito de *mimesis* diferenciado e potencialmente capaz de abarcar o universal, com consequências relevantes para a arte e o design. FONTE: AUTOR

Seguindo ainda o comentário de Eudoro de Souza (ARISTÓTELES, 1987, p. 246), “Se aqui ainda não é possível falar de ‘criação’ é porque, para o grego, ‘criação’ sempre significou ‘descobrimento.’”⁴ Assim, o poeta seria o descobridor das “verdadeiras relações que existem entre fatos”. Portanto, se Aristóteles contraria Platão ao retirar a arte poética do mais baixo nível ontológico (3º nível, na figura 26) e recolocá-la em primeiro plano, como entendia a tradição grega antes do platonismo, ao mesmo tempo ele preserva um critério caro a Platão e à tradição posterior do pensamento ocidental: *a universalidade*. Com essa estratégia singular de contrariar Platão, mantendo um conceito essencial, o estagirita torna sua operação robusta o suficiente para convencer aqueles que não aceitam a crítica platônica à arte, mas concordam com a relevância da universalidade como um caráter necessário de uma teoria.

A operação de Aristóteles se desdobra em pelo menos dois pontos positivos para nossos propósitos. Primeiro, ao conectar *arte (tékhne)* ao conceito de universalidade,

4 Platão, em um certo sentido, espelha a concepção grega de realidade. Talvez por isso esse pensador é considerado a metonímia do Ocidente. Se retomamos a figura 4 (cf. capítulo 2, p. 61) temos *teoria* associada à visão, com a representação de um olho. Assim, o “descobrimento”, em seu sentido grego e especialmente platônico, significa tirar a cobertura, “des-cobrir”.

preserva com isso o critério de verdade que, para Platão, só a teoria (*epistéme*) poderia oferecer. Neste sentido, a manobra aristotélica assegura à arte se manter dentro do registro ontológico proposto por Platão. Segundo, se é imitando ações que o poeta, através da *possibilidade* e da *verossimilhança*, realiza seu trabalho, a *mimesis* não pode mais ser entendida como mera imitação ou cópia, como queria Platão. É neste contexto de ultrapassamento da imitação ordinária que se faz necessária uma análise da *mimesis* na sua relação com a *tékhnē* e a *phýsis*.

4.1.3 As relações entre *mimesis*, *tékhnē* e *phýsis*

Se, como afirma Virginia Figueiredo e João Camillo Penna (FIGUEIREDO; PENNA, 2000, p. 25), o livro IV de *A poética* é compreendido pela tradição como o lugar para se extrair o conceito de *mimesis* em Aristóteles, entendemos que é necessário um considerável esforço para aclarar tal conceito. Como aponta Cláudio Veloso (2004, p. 15), “antes de tudo, em lugar algum Aristóteles define o termo μίμησις [*mimesis*]”. No entanto, Werner Jaeger (1986, p. 710) indica-nos outra fonte de pesquisa desta questão: “[...] Aristóteles define a relação entre a arte e a natureza, dizendo que não é esta que a arte imita, mas sim que a arte se inventou para preencher as lacunas da natureza” e remete a outra obra sua. Nela, Jaeger diz:

É uma idéia caracteristicamente aristotélica de que a natureza é finalista em mais alto grau inclusive que a arte, e que o finalismo que reina no trabalho, seja arte ou destreza, não é senão uma imitação de finalismo da natureza. A mesma idéia acerca da relação entre as duas coisas se expressa brevemente no livro II da Física, que é um dos escritos mais antigos de Aristóteles. Também se faz alusão incidentalmente em outros lugares, mas nunca tão bem desenvolvida e articulada como aqui. Uma expressão como a seguinte é rigorosamente original: “não imita a natureza a arte, senão a arte à natureza; e a arte existe para ajudar a levar a cabo o que deixa de fazer a natureza.” (JAEGER, 1946, p. 92-93)

Philippe Lacoue-Labarthe (2000, p. 257) vai também até a *Física* com a mesma intenção: “[...] trata-se com muita certeza de uma das mais seguras interpretações da teoria

aristotélica da mimese, tal como a encontramos, com efeito, quanto ao essencial, no livro B da Física (194a)” e diz-nos em seguida:

De acordo com o que diz Aristóteles, a *tékhnē* é pensada literalmente como o *a-crécimo* [sic] da *phýsis*, quer dizer, do aparecer (*pháinēn*) como o crescer, o eclodir e o desabrochar (*phýein*) à luz. [...] Formulado de outro modo: apenas a arte (a *tékhnē*) é capaz de revelar a natureza (a *phýsis*). Ou ainda: sem a *tékhnē*, a *phýsis* escapa, porque em sua essência a *phýsis kryptesthai philei*, ela adora dissimular-se. (LACOUÉ-LABARTHE, 2000, p. 257-258)

Considerando tanto estas passagens quanto o texto do livro IV de *A poética*, aquilo que é um acréscimo não pode ser considerado mero arremedo ou duplicação. O aprender do homem com as representações, por exemplo, “de animais ferozes e de cadáveres” (ARISTÓTELES, 1987, p. 203) aponta para um conceito de *mímesis* que busca reassumir os procedimentos da natureza. A *mímesis* está ligada ao real empírico (não é cópia de uma realidade inteligível) e não vai simplesmente reproduzir a natureza porque é ativa e criativa. Em outras palavras, a *mímesis* em Aristóteles tem fundamento ontológico.

4.2 Deslocamento do conceito de *mímesis* e sua contribuição ao design e à arte

Com o entendimento de que a *mímesis*, ao se expressar na produção das coisas com suas capacidades criativas, explicita seu fundamento ontológico, dois passos importantes para a tese podem ser dados, ao mesmo tempo em que são subsumidos a esse conceito:

- 1º A confirmação do potencial para a *mímesis* ser explorada na análise do design, enquanto processo criativo e produtivo. Ao delimitar (mesmo que de forma esquemática e procurando evitar equívocos hermenêuticos) os pontos de contato entre os conceitos de produção e criação, ao tempo de Aristóteles e na atualidade, poderemos deslocar o conceito de *mímesis* para o presente e apropriá-lo para o design e para a arte.
- 2º Ao apresentar exemplos no design do uso da *mímesis*, confirmamos empiricamente o vínculo de natureza ontológica entre o conceito aristotélico e esse campo.

Assim, o próximo passo é direcionar o conceito aristotélico de *mimesis* em sua relação original com a arte (*tékhnē*) e a natureza (*phýsis*), para uma relação contemporânea que dividiremos em duas categorias: uma *exógena*, por conectar duas esferas distintas, design e natureza, e outra *endógena*, para aspectos intrínsecos ao design. Estamos aceitando como pressuposto que a produção enquanto *tékhnē* possa ter seu sentido ampliado até o da produção (ou criação a partir de algo) entendida como design na atualidade.

Nossa aposta considera o conceito de *tékhnē* amplo e flexível o bastante para poder adequar-se a esta transposição, trazendo consigo o de *mimesis*. Nesse sentido, é importante ter em mente, como já foi visto no capítulo 2, que *tékhnē* e *epistéme* (utilizadas, em diversos contextos da Grécia clássica, como palavras quase sinônimas)⁵ têm como uma de suas acepções a de conhecimento universal, o que estreita seu vínculo com um campo de pesquisa e de trabalho como o design. Analisemos os exemplos.

4.2.1 *A mimesis exógena no design: acréscimo e processo à natureza*

Diante das diversas possibilidades inerentes à *mimesis* em sua vertente aristotélica, tomaremos como ponto de partida duas ideias que o conceito comporta, para suportar nossos argumentos. A primeira, citada anteriormente, é a ideia de *acrécimo*. Quando em 1941, o engenheiro George de Mestral, enquanto caminhava pelos Alpes, voltou sua atenção para os carrapichos que grudavam em suas meias e no pelo de seu cão, ele buscava entender um evento singular da natureza. Ao perceber que os ganchos microscópicos dos carrapichos prendiam-se aos minúsculos laços do tecido das meias, Mestral compreendeu uma estratégia de reprodução de uma planta, que normalmente faz uso do pelo dos animais para espalhar suas sementes em vastos territórios.

5 Luís Felipe Bellintani Ribeiro mostra a aproximação das atividades da *tékhnē* e da *epistéme* quando revela a intenção de Platão, no diálogo *Íon*, em distanciar a atividade do poeta (*rapsodo*) das duas primeiras: “Ora, a explicação é que a atividade do rapsodo, entendida como arte mimética, não se dá por *tékhnē* ou *epistéme*, faculdades tipicamente humanas, mas por força divina (*theía dýnamis*) e inspiração divina (*theía moira*). Enquanto o **técnico-epistêmico** discursa sóbrio, nos limites do discernimento (*ém-phron*), exercendo certo domínio sobre o seu *prágma* determinado (a etimologia de *epistéme* remete à ação de “colocar-se por cima”), o rapsodo fala fora de si (*ék-phron*), possuído (*katechómenos*), tomado pelo deus (*én-theos*), entusiasmado (*en-thousiázon*).” (RIBEIRO, 2006, p. 133). Negrito nosso.

Mestral, no entanto, foi além e criou o Velcro, um fecho que simula as características do carrapicho. Mas, obviamente, muitos anos se passaram entre o vislumbre que Mestral teve de um novo produto (figura 27) e a conclusão de suas pesquisas: entre um mecanismo de auxílio à reprodução de uma planta e um fecho de alto desempenho, vários elementos e características foram acrescentados à ideia original para transformá-la naquilo que utilizamos em roupas, acessórios esportivos e até em componentes de naves espaciais.

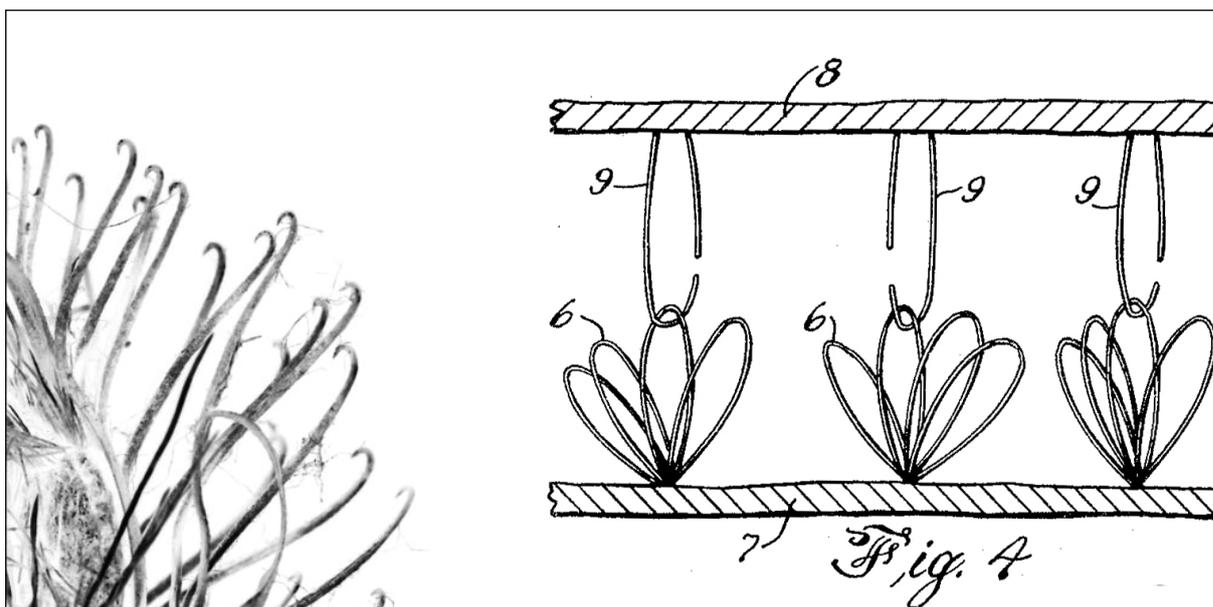


Figura 27. Imagem ampliada da estrutura biológica de um carrapicho (esquerda) e detalhe do projeto de George de Mestral do Velcro, para registro de patente da invenção (direita). FONTES: DESIGNCULTURE.COM.BR e GOOGLE PATENTS.COM

Neste caso, se usarmos os argumentos de Aristóteles, a tradução da estrutura original do carrapicho em um objeto produzido pelo homem é mimética na medida em que reassume de modo exógeno os procedimentos da natureza, mas não é cópia, uma vez que os acréscimos (que envolvem estudos, pesquisas e soluções para diversos problemas) garantem à *mimesis* sua condição ativa e criativa.

Uma segunda ideia constitutiva do conceito de *mimesis* é a noção de *processo*. O poeta e escritor português Fernando Pessoa (1967, p. 21) atraído por esse conceito aristotélico tem uma interpretação sintética acerca da *mimesis*, que pode nos orientar: “O fim da arte é imitar perfeitamente a Natureza. Este princípio elementar é justo, se não esquecermos que imitar a Natureza não quer dizer copiá-la, mas sim imitar os seus

processos.” Assim, no próprio exemplo do Velcro, podemos perceber como a noção de processo se sobrepõe ao desenvolvimento deste produto: Mestral dedicou-se dez anos para aperfeiçoar sua invenção e adaptar os mecanismos necessários ao seu processo de produção industrial.

4.2.2 *A mimesis endógena no design: adaptação e evolução*

Mais um aspecto do deslocamento do conceito de *mimesis*, complementar à relação exógena entre design e natureza, é o caráter endógeno de realimentação positiva que cada produto pode e deve ter na busca para aprimorar-se. O Velcro, ao longo dos seus mais de 50 anos de existência, foi aperfeiçoado em diversos aspectos. A busca por novos materiais e formas mais eficientes de produção e disposição de seus componentes são algumas das inovações que foram implementadas. No entanto, a *mimesis* se preserva em todas essas adaptações e mudanças, na medida em que a ideia original se mantém incorporada ao produto, orientando seu propósito, não sendo simplesmente reproduzida (copiada) em seus aspectos formais e estruturais.

Ainda dentro da atuação endógena podem ocorrer evoluções que se distanciam formal e estruturalmente do produto sem, no entanto, abrir mão dos seus conceitos e propósitos. Um exemplo disso é o *Slidingly Engaging Fastener* (SEF), também conhecido como *New Velcro* e inventado por Leonard Duffy, a partir de uma pesquisa de oito anos. A estrutura diferente do SEF (figura 28) faz com que ele atenda a uma série de requisitos do fecho Velcro, além de ser mais durável, forte, silencioso e não reter pelos, poeira e odor, como seu antecessor.

Tendo chegado a este ponto, é importante fazer uma correlação conceitual entre dois autores distantes na história do pensamento, mas com questões em comum: Aristóteles e Flusser. O par *tékhnē/epistéme* (entendido pelos gregos como habilidade e conhecimento teórico e desmembrado em ciência, técnica e arte), na concepção de Aristóteles, se apropria tanto da natureza quanto dos objetos produzidos pelo homem, recorrendo à *mimesis*. Se em Aristóteles há uma conexão, que parte da natureza (*phýsis*) em direção à arte (*tékhnē*),

que imita os processos da primeira resultando em conhecimento humano, em Flusser, a conexão ou “ponte” ocorre em sentido contrário, partindo de um dos campos do conhecimento humano, o design, e avançando até a natureza. Neste contexto, se justifica, com mais intensidade, procurar compreender essa acepção da *mimesis* é ir até um dos fundamentos mesmos da nossa cultura, resgatando um sentido ou sentidos esquecidos e transfigurados com o tempo, na história do pensamento ocidental. A figura 29 apresenta as conexões que derivam das relações entre *phýsis*, *epistémē* e *tékhnē*, se efetivam através do conceito de *mimesis* e seguem em direção ao design. Tal conceito, uma vez incorporado ao design, amplia as possibilidades de fundamentação teórica deste campo.

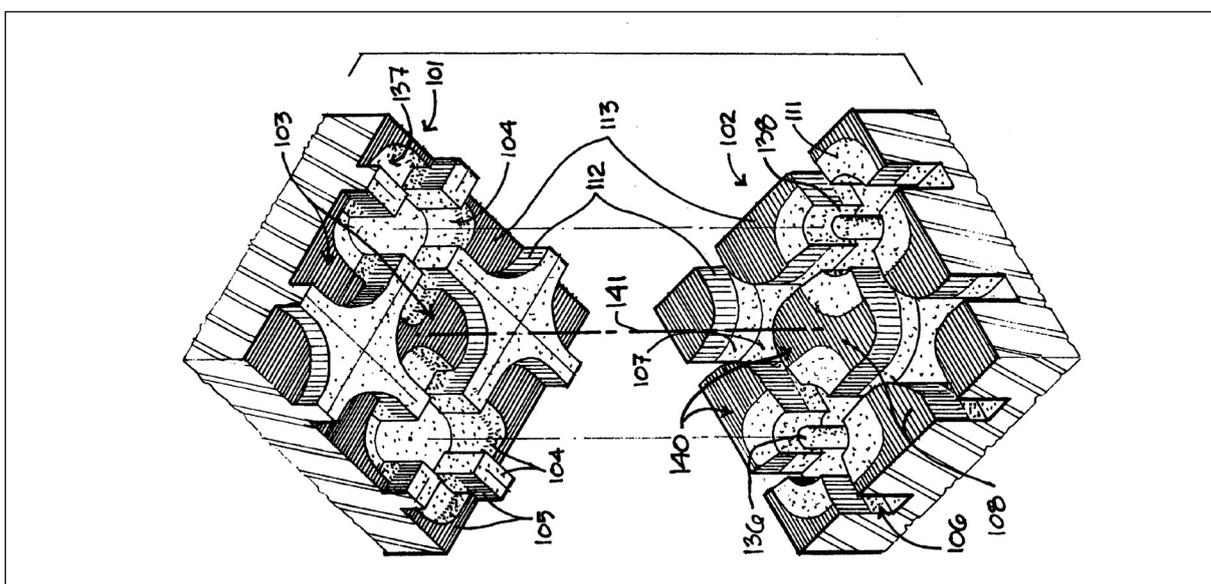


Figura 28. Imagem com detalhe do projeto de Leonard Duffy do *New Velcro*, para registro de patente da invenção. FONTE: GOOGLE PATENTS.COM

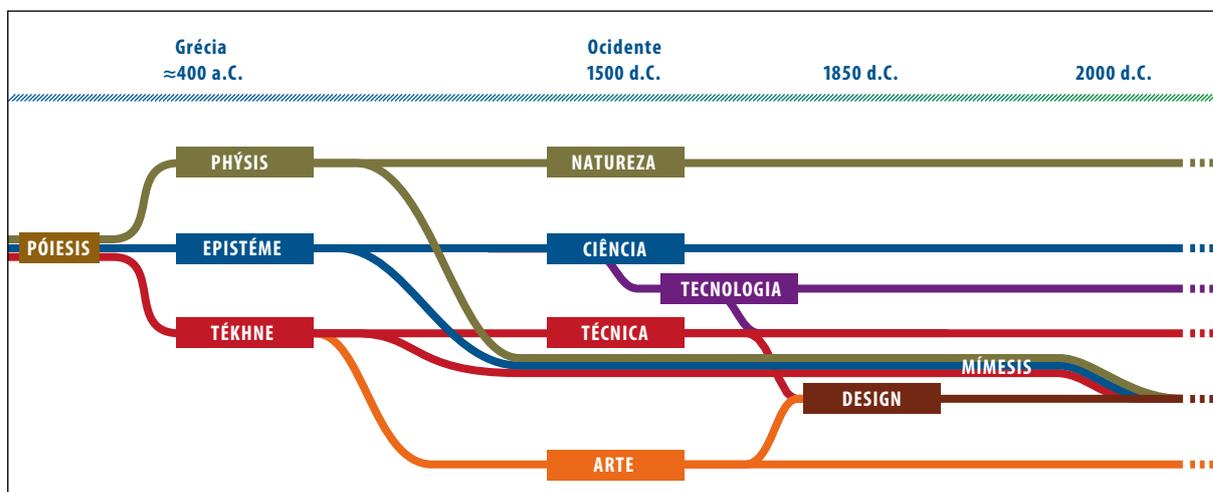


Figura 29. Linha do tempo que mostra as três conexões que partem da *phýsis*, *epistémē* e *tékhnē*, possibilitando sua ligação com o design na atualidade, através do conceito de *mimesis*. FONTE: AUTOR

Dado esse passo, atualizar a relação da *mimesis* com a *tékhnē*, direcionando-as ao design, nos permite operar com um conceito que, pela sua riqueza de possibilidades, pode ser usado para a interpretação e entendimento de diversas questões, assim como fez Aristóteles em sua época. Quando pensamos que campos como a biônica e a cibernética (para citar apenas dois) atuam de forma mimética ao transferirem conhecimentos da biologia para diversas outras áreas, incluindo o design, a compreensão do conceito de *mimesis* cresce em importância.

Paralelamente a esses avanços de caráter mimético, as instituições de ensino e o mercado também podem incorporar o modelo imitativo, enquanto preceitos e dogmas de caráter mais reprodutivo ou de cópia. Dijon De Moraes (2006), em seu livro *Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem*, dedica um capítulo inteiro à investigação da imitação do modelo racional funcionalista alemão (originário da Bauhaus e da Escola de Ulm) e às consequências destas referências (positivas e negativas) para o design local.

No mercado, esta prática pode ser nomeada, com justa razão, de cópia, quando, por exemplo, uma patente expira ou não é respeitada e os concorrentes simplesmente reproduzem o que já existe, muitas vezes com perda na qualidade final do produto. Neste sentido, pensar a partir do crivo ontológico, nos permite também compreender a distinção entre criação e cópia em design como um *rebaixamento ontológico da imitação* em relação ao original.

Retomando algumas palavras de Aristóteles (1987, p. 203): “[...] de todos, é ele [o homem] o mais imitador, e, por imitação, aprende as primeiras noções”. Não deixa de ser curioso o fato de que, se levarmos a afirmação de Aristóteles ao pé da letra, o esforço de trazer o conceito de *mimesis* para o presente, e para sua relação com o design, também é uma ação mimética.

4.2.3 *A mimesis complementar na arte: saída para o dilema de Eurípedes*

Se, nas palavras de Aristóteles, aprendemos as primeiras noções através da *mimesis*, podemos compreender esse conceito com um tipo de *procedimento* que pode ser efetuado por qualquer ser humano. Por mais que a *mimesis*, em sua acepção aristotélica, possa explicar diversas operações do processo criativo, no design, na arte e em outros campos, existem

problemas que podem também ser associados com a atitude mimética. Em outras palavras, com a *mimesis* atraímos, por um lado, várias possibilidades de explicação do processo de criação, mas, por outro, encontramos questionamentos a esse tipo de operação. Arthur Danto (2005), por exemplo, lança mão de um dilema nietzscheano para demonstrar os limites da apropriação da *mimesis* no universo da arte. No entanto, acreditamos que a saída para a contradição que nos apresenta Danto se encontra dentro da própria *mimesis*, em uma de suas características já apresentadas: a de atuar como *processo*. Como veremos, enquanto um processo, a *mimesis*, além de escapar dessa contradição, faz a mediação com os demais conceitos aristotélicos, explorados por Umberto Eco, e que dão o fecho às análises deste capítulo.

No capítulo inicial do livro *A transfiguração do lugar-comum*, Arthur Danto indaga sobre o que é uma obra de arte. Sua intenção é compreender a arte contemporânea, como manifestação cultural, com todas as suas características exclusivas, mas que se conecta e se entrelaça com diversas outras áreas da cultura de nosso tempo. Danto introduz este primeiro problema trabalhando a questão da representação através do conceito de imitação.⁶ O que buscamos, neste primeiro momento, é uma possível saída para o questionamento de Danto (apresentado sob a forma de um raciocínio, nomeado por ele, *Dilema de Eurípedes*), correlacionando-o com algumas proposições de Aristóteles ligadas ao conceito de *mimesis*.

Em *Obras de arte e meras coisas reais*, capítulo 1 do seu livro, Danto analisa inúmeros conceitos, passando pelas ideias de pensadores, artistas e obras de arte: ele recorre a Wittgenstein, depois a Platão, Sócrates, Shakespeare, Sartre, Van Gogh e Aristóteles. Uma das questões que estão na origem deste trajeto é qual a natureza da fronteira entre arte e não arte. O ponto específico que nos interessa começa quando Danto, ao tratar do problema da imitação, conclui que a mesma “tem a função mais importante de representar as coisas reais” (DANTO, 2005, p. 55). É importante salientar aqui que a expressão “coisas reais”, sinaliza a intenção de Danto de manter sua crítica à *mimesis* aristotélica dentro dos limites da ontologia. Assim, em seguida, ele afirma que a representação contém uma

6 Com relação à associação entre representação e imitação, Timo Maran, em artigo publicado em 2003 (*Mimesis as a phenomenon of semiotic communication*), analisa diversas interpretações deste conceito, indo além do círculo estrito da tradição filosófica e investigando a *mimesis* enquanto um *fenômeno de comunicação*.

ambiguidade e para diferenciar os dois sentidos recorre à Nietzsche. Analisemos como ele faz tal aproximação.

No livro *O nascimento da tragédia* (a mesma obra em que, no capítulo 2, apresentamos a crítica nietzschiana à ciência, através da arte), Nietzsche associa a origem da tragédia grega aos rituais dionisíacos. Nesses rituais havia a crença de que Dionísio sempre se fazia presente: este seria o primeiro sentido de representação, uma (re)apresentação. Com o passar do tempo, o teatro trágico grego substituiu os rituais por reprodução simbólica. Assim, o deus não mais aparecia, mas era representado por alguém (figura 30). Este seria o segundo sentido de representação, algo que está no lugar de outro.



Figura 30. Esquema da oposição entre *representação* e *reapresentação*, conforme a crítica nietzschiana ao programa euripídiano. FONTE: AUTOR

Dessa forma, para Nietzsche, Eurípedes destruiu a tragédia ao introduzir elementos que faziam com que a representação teatral se tornasse mais próxima da realidade possível. Esse é o programa euripídiano (que sacrifica uma parte do mistério) e a sua contrapartida é fazer arte que não tenha correspondência na realidade, conseqüentemente, não conduzindo à prevalência da imitação. Danto resume assim os dois programas (figura 31):

O Dilema de Eurípedes consiste em que, uma vez completado o programa mimético, o produto fica tão parecido com o que se encontra na realidade que, exatamente por ser idêntico ao real, cabe perguntar o que o torna uma obra de arte. A tentativa de fugir ao dilema exagerando os elementos não-miméticos purgados em nome do programa produz uma coisa tão diferente da realidade que essa pergunta perde sentido. Mas permanece outra questão, igualmente importante: dado que no final obtemos algo que é descontínuo com a realidade, o que ainda o distingue como arte? (DANTO, 2005, p. 68)



Figura 31. Esquema do *Dilema de Eurípedes* e a dificuldade, segundo Danto, de se encontrar uma definição para obra de arte. FONTE: AUTOR

Mais à frente, Danto afirma que:

Talvez seja mesmo impossível escapar desse dilema enquanto continuarmos tentando definir a arte em função de aspectos comparáveis ou contrastantes com os do mundo real. Mas nesse caso é bem possível que o dilema seja fatalmente inescapável, pois que outra coisa além de aspectos comparáveis ou contrastantes poderia servir de base para a construção de uma teoria da arte? (DANTO, 2005, p. 70)

Danto, então, sugere uma saída para esse dilema: as *convenções*. Tudo aquilo que a convenção aceitar como obra de arte é obra de arte. Esta saída ele já havia apontado no início do capítulo, quando o pintor J (um personagem do livro) declara que sua superfície vermelha é uma obra de arte. Mas essa “saída” já não havia satisfeito Danto naquele momento do texto e obviamente ainda continua não o satisfazendo — nem a quem quer que busque compreender o que está em questão. É uma solução precária, que não nos satisfaz em termos de fundamentação.

Neste ponto da argumentação de Danto propomos uma via intermediária entre o seus programas mimético e contramimético. Se pudermos encontrar algo *mediador* entre continuidade e descontinuidade com o real, talvez uma parte da questão possa tornar-se mais clara. Nossa intenção é escapar da contradição buscando em Aristóteles, nos próprios elementos associados ao seu conceito de *mímesis*, condições que possam nos ajudar a construir uma saída para a aporia instalada no âmbito da arte.

Assim, retomando a *mímesis* em Aristóteles e uma de suas características fundamentais, a de *acréscimo*, poderíamos dizer que não se trata de a arte ser nem contínua nem descontínua, mas de ser *complementar* com o real. Desta maneira, ao inverter nosso olhar

sobre a questão, o fato de a teoria da *contramimese* estar “conceitualmente entrelaçada com a teoria que rejeita, isto é, a própria teoria da *mimese*” (DANTO, 2005, p. 67), não seria mais um problema, como considera Danto, mas parte da solução (figura 32).



Figura 32. Esquema do entrelaçamento da *mimesis* e da *contramimesis* com a *complementaridade* solucionando o dilema entre continuidade e descontinuidade da arte com o real. FONTE: AUTOR

4.3 Ampliação das determinações ontológicas nas relações entre design e arte

A solução anterior, através da complementaridade, tem caráter parcial, uma vez que se restringe ao universo da arte. É necessário seguir em frente para saltar do âmbito da arte e estabelecer a reflexão dentro do âmbito do design e vice-versa. Quase ao final do primeiro capítulo, Danto apresenta-nos o resumo de algumas questões que já havia desenvolvido em momentos anteriores. Uma delas, acreditamos, também pode ser respondida pela nossa proposta de solução mimética, mas, como veremos, traz um elemento a mais. A pergunta deste autor, de caráter eminentemente ontológico, é “[...] será que cada novo item da realidade — digamos, uma nova espécie ou uma invenção — deve ser considerado uma contribuição para a arte?” (DANTO, 2005, p. 67).

Se, como vimos, novos objetos de arte podem não ser simplesmente descontínuos com a realidade, mas complementares, e revelar aspectos desta realidade, que de outro modo estariam ocultos, esta segunda pergunta está em parte respondida: um novo item da realidade pode ser considerado uma obra de arte. No entanto, porque usamos o pode e não o deve, a questão ainda não se esgotou. Ainda se poderia levantar mais uma dúvida a partir do que estabelecemos ao final do capítulo 2: *outros objetos, como os instrumentos e os dispositivos de novas tecnologias, entre os quais o design é incorporado, também são capazes de revelar novos aspectos da realidade. Seriam eles também objetos de arte?* Aristóteles

elabora conceitos, que mais uma vez não são oferecidos em *A poética*, mas que podem nos auxiliar na resposta.

4.3.1 *Da arte ao design: o conceito de “fim em si mesmo”*

Em outra obra de sua autoria, *A política*, Aristóteles faz uma distinção entre coisas úteis e coisas belas, que visa não especificamente as artes, mas as atividades humanas em geral. Mantendo o espírito de apropriação, que até agora nos conduziu, podemos fazer um uso correlato dessa distinção para a questão de Danto sobre quais itens da realidade podem ser considerados obra de arte. Como afirma Aristóteles:

Toda a vida está dividida em trabalho e ócio, guerra e paz e, dentre as actividades, umas são necessárias e úteis, e outras são *dignas* [belas]. A guerra existe em vista da paz; o trabalho em função do ócio; as actividades necessárias e úteis em vista das *honrosas* [belas]. (ARISTÓTELES, 1998, p. 537). Itálicos nossos.

Fernando Santoro (2006, p. 78), traduz as palavras “dignas” e “honrosas” por “belas”. Concordando com esse autor, privilegiamos tal sentido, uma vez que no texto em grego constam “τὰ καλὰ” (*tá kalá*) e “τῶν καλῶν” (*toon kaloon*), palavras que nas suas primeiras acepções em dicionário têm o sentido de belo. Atentando a esse ponto, notemos que Aristóteles associa o útil e o negócio de um lado e o belo e o ócio de outro. Obviamente, na atualidade, a arte já não busca mais as coisas simplesmente belas.⁷ Mas uma característica

7 Quando Aristóteles fala de coisas belas em conexão com o ócio, é importante compreender, conforme afirma Fernando Santoro (2006, p. 74), que para este pensador grego as coisas belas estão mais ligadas às melhores ações humanas (principalmente a ação teórica e contemplativa) do que propriamente aos objetos produzidos pelas diversas artes. É relevante tal distinção, uma vez que a arte grega (*tékhnē*), enquanto ofício, era um trabalho pelo qual oleiros, escultores, pintores, arquitetos e outros profissionais recebiam remuneração. Essa prática, que na Idade Média tinha como principais patrocinadores a Igreja e a Nobreza, posteriormente passou a contar com os mecenas da crescente classe comerciante e não perdeu seu caráter de negócio até os dias de hoje. Se uma parte dos artistas atuais, aqueles que atuam no chamado campo das belas-artes, entendem que sua criação só passa à condição de produto a ser negociado quando termina e vai para as mãos do *marchand*, não significa que assim o seja numa sociedade capitalista por excelência. A própria expressão “mercado internacional de obras de arte”, comumente utilizada no meio cultural e econômico faz pensar que um artista que deseje ou necessite sobreviver de sua criação não se arriscaria a produzir arte que não estivesse de alguma maneira engajada no espírito e tendências de seu tempo. Sob esse ponto de vista, arte também é negócio.

essencial da visão aristotélica ainda se preserva na arte: o seu fim continua sendo ela mesma. Um objeto de arte é para ser fruído, independentemente do modo como isso se dê, seja com apreciação, culto ou estranhamento. Nesse sentido, podemos dizer que a arte não é útil.

Mas e quanto ao que é útil, que segundo Aristóteles têm seu fim e função fora dele mesmo? Poderíamos afirmar que o fim de um martelo (a sua utilidade, se bem projetado) é pregar pregos. Mesmo um instrumento mais elaborado como um computador, que, pelo seu próprio conceito, transformou-se em algo que exerce múltiplas tarefas, ainda assim, teria sua finalidade nos inúmeros trabalhos que executa e não nele mesmo. Neste sentido, a concepção de que a *forma segue a função*, defendida pelo modernismo no século XX e seus seguidores racionalistas, aponta nesta direção.

Porém, se nos atentarmos um pouco mais para as complexas relações que estabelecemos com as coisas em nossa sociedade contemporânea, aqueles objetos, caracterizados primariamente como instrumentos, como vimos com Rafael Cardoso, se recobrem de inúmeros valores, carregando significados que ultrapassam a mera execução de um trabalho com um fim exterior a eles mesmos. Um espremedor de frutas projetado por Philippe Starck (figura 33), concebido para retirar o suco das frutas (ou pelo menos seu projeto teve como uma das motivações uma utilidade específica no mundo humano), talvez passe o resto dos dias em cima de uma mesa, ou estante, em uma residência, abandonado a uma exposição meramente estética.



Figura 33. Fotografia do espremedor de frutas *Juicy Salif* (1990), de Philippe Starck, projetado para a empresa italiana Alessi.
FONTE: ALESSI.COM

Nesse caso extremo, porém a cada dia mais comum, o espremedor, se ainda não é uma obra de arte institucionalizada, pelo menos no âmbito privado, seu proprietário assim o considera. Mas, na circunstância de um artefato desses ser utilizado para espremer frutas, é de se supor (pelo menos é o que esperam os designers) que seu usuário contemporâneo tenha uma experiência que vá além do simples manejo de um instrumento bem projetado e útil para um fim fora dele mesmo. Este algo mais, supostamente presente em um instrumento, pode não ser fruição no sentido artístico, mas aponta para uma característica que é própria da arte e não das coisas úteis: *o fim em si mesmo*.

A divisão aristotélica fundada no belo *versus* útil se destaca por dois motivos. Primeiro porque sinaliza-nos que a questão é mais complexa do que a princípio afigura-se em uma dicotomia. Segundo, e mais importante: com a ampliação e o aprofundamento do problema (paralelamente à elaboração do conceito de *o fim em si mesmo*, que permite uma maior discriminação entre arte e design), tal investigação detecta e expõe características anteriormente atribuídas ao universo exclusivo da arte e que se encontram, após a avaliação, imbricadas ao design. Isso poderia ser encarado como um problema para aqueles que procuram, apenas a delimitação desses campos, mas em nossa perspectiva é o ponto de inflexão que indica um vínculo (ainda não completamente compreendido) que parte do universo artístico em direção ao design. Nesse sentido, poderíamos dizer que *o fim em si mesmo* é outro liame de características semelhantes à “Ponte Flusseriana”, mas com um sentido inverso, pois um elemento essencial da arte e se encaminha para o design na expansão dos domínios deste campo.

A figura 34 apresenta o gráfico com as conexões que partem do design defendidas na proposta de Flusser (linhas marrom). Além delas, duas conexões (linhas alaranjadas) partem da arte para o design. A linha 1 já havíamos estabelecido anteriormente no capítulo 2, com o entendimento que a arte é historicamente uma das disciplinas que contribuíram para a formação do design. A linha 2 acaba de se estabelecer com a compreensão do conceito de *o fim em si mesmo*.

Assim, avançamos mais dois passos no caminho de nossa hipótese: vimos primeiramente que o conceito de *mimesis* é adequado para a compreensão de objetos onde a funcionalidade é preponderante, como o caso do velcro, e em segundo lugar que o

conceito de *fim em si mesmo* (de modo complementar ao de *mimesis*) vai ao encontro das possibilidades da experiência do usuário com os objetos. O exemplo do espremedor é modelar, na medida em que o design na contemporaneidade cada vez mais explora o *fim em si mesmo* em busca de produzir experiências, ultrapassando os atributos funcionais e instrumentais de seus objetos.

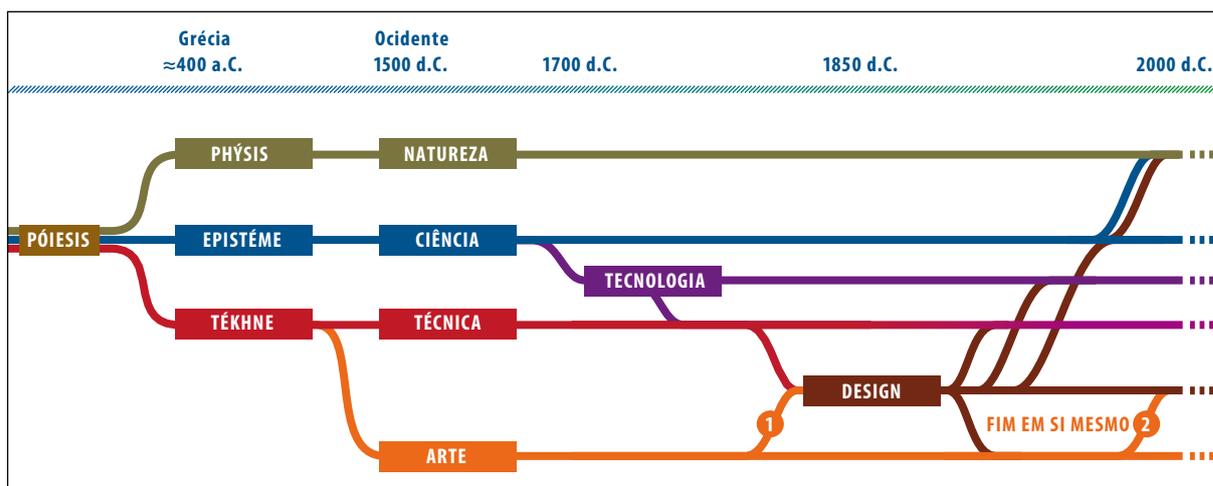


Figura 34. Linha do tempo indicando o conceito de *fim em si mesmo* (linha 2) em um caminho inverso ao da “Ponte Flusseriana”, partindo da arte em direção ao design. FONTE: AUTOR

4.3.2 Da arte ao design: o discurso aberto e o persuasivo epidíctico

Depois de superar o *Dilema de Eurípedes* com a aposta numa complementaridade extraída do conceito de *mimesis* aristotélico, o fecho da estratégia anterior foi, a partir de uma visão geral das atividades humanas, apropriar-nos das distinções (também aristotélicas) dos pares de conceitos de útil/negócio e belo/ócio, para identificar em quais dessas categorias nossos objetos de estudo se alinham. Mas o que percebemos é que arte e design, pela própria complexidade inerente aos mesmos, são nuançados nos seus pontos de encontro, similaridades e distanciamentos de fronteiras conceituais. Assim, avançaremos — operando da mesma maneira analítica e mantendo o foco nos fundamentos ontológicos — sobre

outro elemento constituinte das atividades humanas: a comunicação. A busca é por uma perspectiva que amplie nosso entendimento sobre a questão.

Em seu livro *Obra aberta*, Umberto Eco, atento aos pressupostos de comunicação da arte e de outros campos, estabelece uma distinção entre *discurso aberto* e *discurso persuasivo*. Para Eco (1988, p. 279-280), o discurso aberto tem duas características principais: é *ambíguo* e envia-nos não às coisas mesmas, mas ao *modo* como o discurso as expressa. Essas duas características, segundo ele, são próprias da arte. Essa ambiguidade do discurso aberto, que não tem a mesma conotação da análise anterior de Danto, no *Dilema de Eurípedes*, reforça a distinção básica entre arte e campos que se supõem direcionados apenas à objetividade como a ciência: enquanto o discurso da arte é *equivoco* o desses campos é *unívoco*, ou pelo menos pretende ser.

Em primeiro lugar, o discurso da arte é ambíguo, porque não pretende oferecer uma definição da realidade que seja plena e cabal:

[...] o discurso artístico nos coloca numa condição de “estranhamento”, de “despauamento”; apresenta-nos as coisas de um modo novo, para além dos hábitos conquistados, infringindo as normas da linguagem, às quais havíamos sido habituados. As coisas de que nos fala nos aparecem sob uma luz estranha, como se as víssemos agora pela primeira vez; precisamos fazer um esforço para compreendê-las, para torná-las familiares, precisamos intervir com atos de escolha, construir-nos a realidade sob o impulso da mensagem estética, sem que esta nos obrigue a vê-la de um modo predeterminado. Assim, a minha compreensão difere da sua, e o discurso aberto se torna a possibilidade de discursos diversos, e para cada um de nós é uma contínua descoberta do mundo. (ECO, 1988, p. 280)

Como afirma Eco (1988, p. 280), a mensagem que provém do discurso aberto não se consoma, sempre respondendo diversamente para cada um que tenha acesso ao discurso. Talvez em parte por causa dessa característica nós retornamos mais de uma vez para a fruição de uma mesma obra de arte. E estando essa obra carregada de possibilidades discursivas, já que é ambígua, sempre nos atingirá e nos oferecerá algo novo em sua apreciação.

Em segundo lugar, o discurso da arte vai em direção ao modo como expõe seus objetos, e não aos objetos mesmos. Não importa, por exemplo, se uma maçã pintada em uma natureza morta assemelha-se mais ou menos com uma maçã real. O que importa é

que ela se abre para um modo diverso de percepção e revela sempre algo mais. Este modo diverso de percepção, que o discurso aberto propicia, por sua capacidade de revelar algo mais, não busca a simples imitação. Assim, um elemento importante a ser ressaltado é que, tal característica, ainda que não explicitada ou pretendida por Eco, estabelece a conexão dessa categoria de discurso com o conceito de *mimesis* em sua vertente aristotélica.

Em um exemplo distinto, afastando-nos do modelo representacionista de arte, um *ready made* de Duchamp, como *A fonte*, (figura 35) não tem a intenção, ou não assume como primeira intenção, enviar-nos ao objeto que a originou, isto é, a um urinol. Como diz Eco, a arte “não quer agradar e nem consolar, mas colocar problemas, renovar a nossa percepção e o nosso modo de compreender as coisas.” (ECO, 1988, p. 280).



Figura 35. Fotografia de *A fonte* (1917), de Marcel Duchamp.

FONTE: TATE.ORG

Quando vai tratar do discurso persuasivo, Umberto Eco lembra-nos que o primeiro teórico a abordar essa categoria de mensagem foi Aristóteles, ao estudar as suas diversas modalidades na *Arte retórica*. Tanto quanto em *A poética*, Aristóteles escreve esse tratado visando ao mesmo tempo descrever um determinado tema e prescrever maneiras de utilizar as técnicas advindas do seu estudo descritivo. Analisemos como Eco apresenta-nos a divisão que Aristóteles faz para o discurso persuasivo:

[...] Persuasivos são o discurso judiciário, o discurso político e o discurso da propaganda. [...] Ele [Aristóteles] examinou os modos do discurso deliberativo (político), judiciário e epidítico (i.é., o discurso em louvor ou em reprovação de qualquer coisa: diríamos hoje, “o discurso publicitário”); e prescreveu as regras de um discurso que, partindo de “opiniões comuns”, leve o ouvinte a assentir, a concordar com aquele que fala. Nesse sentido, o discurso persuasivo quer convencer o ouvinte com base naquilo que ele já sabe, já deseja, quer ou teme. O discurso persuasivo tende a confirmar o ouvinte nas suas opiniões e convenções. Não lhe propõe nada de novo, não o provoca, mas o consola; assim hoje *a publicidade me induz a comprar aquilo que eu já desejo, e a desejar aquilo que não desejo, mas responde às minhas tendências secretas*; fotonovelas e histórias em quadrinhos me fazem rir, chorar ou estremecer com os problemas de sempre; os sinais de trânsito me levam a parar ou a passar, referindo-se a necessidades elementares de segurança, ao medo do acidente, ao temor de uma multa... (ECO, 1988, p. 281). Itálico nosso.

Nessa citação, algo que nos chama a atenção são os exemplos que Eco oferece para as classes de discurso persuasivo de Aristóteles. Particularmente o epidítico ou demonstrativo é o que nos interessa, por uma de suas características: o elogio. Não é difícil associar o discurso epidítico ao discurso subjacente ao design, principalmente depois do passo dado por Umberto Eco ao associá-lo à publicidade. E podemos usar os mesmos argumentos de Eco, da citação anterior, mudando apenas o sujeito da oração, de publicidade para design, e afirmar que o design “me induz a comprar aquilo que eu já desejo, e a desejar aquilo que não desejo, mas responde às minhas tendências secretas”.

Assim, aproveitando ainda as palavras de Eco, uma vez que o discurso epidítico responde também às nossas “tendências secretas”, cabe ao design se antecipar a elas e criar produtos já inconscientemente desejados pelos consumidores. E isso o design que se quer estratégico, e que atua na relação produto/consumidor/usuário, sabe fazer. Sabe, inclusive, colocar certo “sabor” de discurso aberto em seus produtos, para atrair o consumidor e futuro usuário, ansioso por interagir, criar ele mesmo sua obra personalizada e ter uma experiência ímpar ao utilizá-lo para fins específicos ou não. Neste sentido, a compreensão desses discursos aponta para uma resposta: aquele algo mais, detectado por nós anteriormente e atribuído a uma parcela de *fim em si mesmo*, deslocado da esfera da arte, pode se explicar por meio da introdução de características do discurso aberto no design. Foi o que constatamos anteriormente com o espremedor de frutas, o que conceitualmente sinaliza

para trabalhos como o de Philippe Starck enquanto referência concreta da incorporação do discurso aberto ao universo do design.

A figura 36 traz uma síntese da subseção atual. Por um lado, representa o movimento do *discurso aberto* de Eco que parte da arte em direção ao design, combinando seus atributos com os conceitos aristotélicos de *mimesis* (conexão identificada na página 165) e de *fim em si mesmo*, determinada no parágrafo anterior. Por outro, incorpora o discurso persuasivo epidíctico, proveniente da *Retórica* de Aristóteles, no interior do design, potencializando as ações deste campo também no âmbito dos conceitos de *mimeses* e de *fim em si mesmo*.

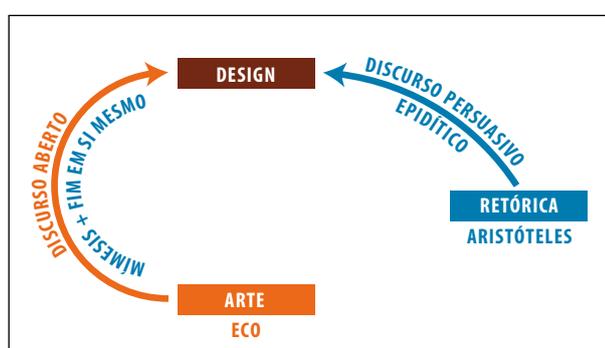


Figura 36. Esquema das origens e movimentos dos discursos aberto e persuasivo em suas conexões com a arte, a comunicação e o design. FONTE: AUTOR

4.3.3 Do design à arte: a metáfora epistemológica e os objetos sensíveis

A descrição da subseção anterior elucidada somente parte da questão, uma vez que satisfaz somente um dos sentidos da relação. Aquele em que o discurso aberto, próprio da arte, se encaminha em direção ao design e pode se estabelecer em seu interior. Resta ainda pensar se ocorre o inverso: *é possível que o discurso persuasivo, próprio do design, seja de algum modo apropriado pela arte?* De novo, Umberto Eco fornece subsídios para iniciarmos este segundo caminho.

Atento a determinadas relações que se estabelecem no interior da cultura, Eco percebe a influência que teorias científicas exercem sobre grupos específicos na sociedade. Entre eles encontram-se o dos artistas interessados nos rumos das ciências, suas descobertas e nas mudanças culturais que as mesmas geram. Tal interesse, segundo Eco, os conduz a

proporem poéticas baseadas nessas concepções. Na busca por explicar essa relação entre metodologia científica e poética, Eco sugere que “*toda* forma artística pode ser encarada, [...] como metáfora epistemológica” (ECO, 1988, p. 54). Itálico nosso. Assim, segundo ele, em cada época a arte incorpora, por meio de metáforas, o modo pelo qual tanto a ciência quanto a cultura moldam as concepções da realidade. Em seguida, Eco corrobora sua hipótese com exemplos posteriores à Idade Média até o século passado, correlacionando de modo plausível as poéticas de alguns períodos com as tendências da ciência.

Não é imprescindível concordarmos com o caráter de necessidade da proposta de Eco (explicitado com o adjetivo “*toda*” da citação anterior), para admitirmos a plausibilidade de sua concepção. Nem tampouco é necessário aderirmos à sua visão de que, no século XX, o conceito de complementaridade⁸ da mecânica quântica assume o posto de “metáfora epistemológica” para diversos modelos adotados de poéticas. É preciso cautela com tal constructo, evitando polarizar ou estreitar as possibilidades do universo artístico de uma época em torno de programas científicos. No nosso entendimento, o interesse pela diversidade, que é próprio da arte, conduz à incorporação e exploração de novas descrições da realidade propostas pela ciência como ocorre também de um modo geral com a cultura. Além disso, mesmo admitindo a concepção de metáfora epistemológica, como capaz de influenciar, pelo menos em parte, os rumos da arte, esse caminho que parte da ciência em direção à arte não explica o segundo sentido da relação que vai do design até à arte, pois, apesar de termos em conta a relevância da objetividade no design, não o entendemos como ciência estrita. Em outras palavras, uma vez que chegamos, no capítulo passado, às transposições da antinomia kantiana para o campo do design, não podemos simplesmente substituir naquela formulação o conceito de ciência pelo de design. E mesmo que isso fosse possível, tal recurso não abarcaria um dos componentes essenciais de nossa proposta, a saber: seu viés ontológico. Mas essa característica pode ser resgatada se retornarmos a um autor que não abre mão da ontologia. Assim, deixemos essa parte

8 Sendo o princípio de complementaridade da física estabelecido a partir de descrições experimentais de sistemas quânticos que se excluem, mas descrevem aspectos complementares do fenômeno físico (como a dualidade entre onda e partícula), Eco considera que na arte contemporânea, de forma correlata, as diversas possibilidades interpretativas se *complementam* e também se *excluem*. Já em nossa proposta, fundada na *mímesis* aristotélica, a complementaridade com o real é um caminho do meio, e, portanto, *não excludente*.

da concepção de Eco, que contribui indicando o caminho a não se seguir, e procuremos em Danto a resposta a essa segunda parte constituinte da relação. A seguinte afirmação de Danto em um ensaio sobre Andy Warhol apresenta diversos elementos interligados que podem subsidiar a construção deste sentido inverso da relação:

Tinha prometido dar alguma explicação sobre como a exaltação do ordinário ajudou a dar à arte uma consciência de sua natureza filosófica. Os expressionistas abstratos certamente se assumiram como metafísicos na pintura, e acreditaram que a sua arte conectava-se com uma série de sentidos a que tinham acesso pelo inconsciente. Eles usaram a linguagem da filosofia com rebuscamento, e falaram com familiaridade sobre o *Self*, o *noumênico*, o *Ding an sich*. O mundo ordinário, como na grande tradição vinda de Platão, era menosprezado como inferior, como mero, como alheio à realidade com a qual supunham-se em contato. A relação entre arte e realidade não poderia ser constituída nas estruturas que eles tornaram possíveis. Só poderia ser quando se pudesse aceitar um objeto ordinário, i.e., ver que alguma coisa poderia ser arte e ainda se parecer com um objeto ordinário, da mesma forma que os objetos ordinários se parecem entre si. Uma vez que isso foi possível, ficou imediatamente claro que a arte não era o que a teoria dos expressionistas abstratos havia promulgado e não poderia ser filosoficamente concebida enquanto estivesse naquela forma. O entendimento filosófico começa quando se percebe que nenhuma propriedade visível distingue a realidade da arte em geral. E isso foi algo que finalmente Warhol demonstrou. (DANTO, 2001, p. 112)

Na citação anterior, o primeiro ponto significativo para a nossa posição é a contraposição que Danto faz entre a atitude dos expressionistas abstratos e a atitude de Warhol. Danto identifica os primeiros com a mesma postura advinda de Platão, de crítica ao mundo sensível: “mundo ordinário”, nas palavras de Danto. Subjacente à posição dos expressionistas abstratos é que, se para Platão a arte, enquanto imitação, busca seus objetos no mundo sensível e isso, como vimos no capítulo 2, é condenado por esse filósofo, deve-se afastá-la do mundo sensível, buscando no mundo inteligível a *verdadeira* realidade. Não sem razão Danto os rotula “metafísicos da pintura”.

Ao unir Platão ao Expressionismo Abstrato, contrapondo-os à Pop-Art, na figura de Warhol, Danto, ao mesmo tempo, favorece três pontos em nossa posição:

- 1 Confirma a nossa escolha por Warhol uma vez que este artista, conscientemente, *ou não*, faz parte dos que criticam a posição platônica e a tradição que a segue, tradição essa que concebe a realidade de modo hierarquizado, onde o sensível não tem relevância.

- 2 Concomitante ao primeiro ponto, se o sensível tem relevância na constituição da realidade, significa que o ordinário passa a ter seu *status* ontológico reconhecido.
- 3 Possibilita a associação dos “objetos ordinários” com os objetos de design.

Analisando a lista anterior, em relação ao primeiro item e à dúvida sobre Warhol estar consciente do que faz, enquanto artista, Danto não acredita na sua ingenuidade, mas cita diversos personagens da cena nova-iorquina das décadas de 1960 e 1970 que pensam assim. Entre eles, o escritor Thom Jones põe nas palavras de um narrador de suas histórias a seguinte afirmação:

Ele [Andy Warhol] — o que ele tinha, era como uma grande antena de rádio. Funcionava em todas as vibrações cósmicas. Ele apenas fazia as coisas, acho que não sabia a metade delas. Ele era um desses idiotas engenhosos, penso. Suas pinturas são muito vagas, Vick. Não consigo fazer uma leitura delas. (JONES, Thom, “The pugilist at rest”, 1993, *apud* DANTO, 2004, p. 99).

A descrição de Jones, contrária à compreensão de Danto, carrega um tom crítico ao substituir a consciência pela *inspiração* na caracterização de Warhol, comparando-o com “uma grande antena de rádio”. Subjacente a tal afirmação encontra-se uma tradicional concepção de arte, enquanto atividade inspirada, que vem, pelo menos, desde Platão. No diálogo Íon (cf. citação de Ribeiro, nota 5, p. 151), Platão afirma que o poeta e o rapsodo não se guiam por uma *tékhnē* ou *epistéme*, mas falam fora de si, possuídos pelo deus, entusiasmados e sem consciência. Não obstante esse entendimento que Jones expressa sobre Warhol e seu trabalho, mantemos nossa posição, apoiados na interpretação de Danto. Como veremos no próximo capítulo, este artista tem mais a nos revelar em suas obras e afirmações.

Quanto ao segundo ponto da lista, a inclusão e a defesa de Danto em favor de uma *ontologia do sensível*, explorando o trabalho de Warhol (e obviamente contrariando a posição platônica), coaduna com as concepções em retrospecto de Bonsiepe, Maldonado, Cardoso, Flusser e Aristóteles. Todos eles, evidentemente com as particularidades de seus interesses e objetos de estudo, procuram preservar esse aspecto da realidade, que fundamenta a empiria e o pragmático de seus campos de atuação.

Por último, é fácil de se identificar a equivalência do terceiro ponto (entre objetos ordinários e do design) quando pensamos que Warhol parte, por exemplo, de caixas de sabão e latas de sopa (figura 37) e as “transfigura” em obras de arte. Com essa implicação

mútua, completamos nosso movimento que sai do design e chega até a arte, constituindo o inverso do caminho na seção anterior, nessas relações.



Figura 37. Fotografias da *Brillo box* (1964) e dos 32 quadros das *latas de sopa Campbell* (1962), criados por Andy Warhol. FONTE: MOMA.ORG

A figura 38 apresenta alguns dos exemplos analisados neste capítulo, e suas conexões com a arte e o design. No entanto, apesar da configuração simples e dos poucos elementos que compõem o gráfico, devemos estar atentos para a complexidade da base conceitual que subjaz aos três objetos representados (o urinol, a caixa de sabão e o espremedor de frutas).

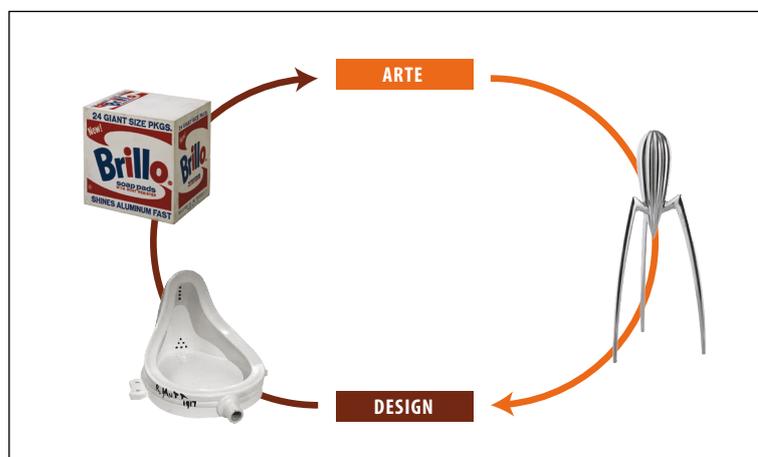


Figura 38. Esquema dos dois sentidos de apropriação da arte e do design. FONTE: AUTOR

Do ponto de vista da aparência, ou do *sensível*, não é possível distinguir quais são obras de arte, quais são artefatos de design, ou quais se encontram no meio do caminho entre um campo e outro. Assim, como defendemos anteriormente, apoiados em Danto (2005), apesar das diferenças ontológicas entre design e arte, no âmbito da experiência sensível, cada vez mais torna-se difícil identificar o que é arte e o que não é.

Existe uma *circularidade* na figura 38 em que a parte esquerda indica o caminho do design até a arte, em que se transfiguram um urinol em *A fonte* e uma embalagem de sabão em pó na *Brillo Box*. Mas na parte direita, no sentido inverso, não são obras de arte que se convertem em artefatos, mas objetos do design que passam a incorporar características, até então exclusivas do universo artístico. Em outras palavras, se existe uma simetria nos processos e conceitos que envolvem a passagem de um campo ao outro, esta se dá, no primeiro sentido, com *a arte se apropriando de objetos do design ao alterar seus significados*, e no segundo, com *o design se apropriando de conceitos da arte também alterando os significados de seus objetos*.

5 A PRODUÇÃO DE OBJETOS NO MUNDO SENSÍVEL

A partir das análises de obras de arte e objetos do design, estabelecidas no capítulo anterior, o caminho agora é de verticalização da investigação na práxis do design e da arte, mantendo a circunscrição nos nomes de Marcel Duchamp, Andy Warhol e Philippe Starck. No entanto, não é nossa intenção proceder de forma catalográfica, dada a existência de inúmeras pesquisas dessa natureza (em parte pela relevância e celebridade conquistadas pelos artistas e designer em foco), mas também porque, do ponto de vista da apresentação de exemplos relacionados aos conceitos investigados, entendemos que o capítulo anterior cumpre este papel sem procurar ser um registro empírico de comprovação pela quantidade. Diante dessa delimitação inicial, o objetivo neste capítulo se concentra no quarto e último item do método (cf. capítulo 1, p. 49), na *ampliação da identificação dos conceitos* já elaborados, a partir das produções de objetos do design e da arte, tornando mais evidentes suas estruturas.

Esse procedimento, acreditamos, permite o aprofundamento na compreensão das trajetórias e produções desses dois campos e alguns dos consequentes desdobramentos em suas relações, uma vez que os três nomes investigados contam com trabalhos (principalmente Duchamp e Warhol) minimamente afastados no tempo, para permitirem o uso do critério histórico dos “pontos focais” de Cassirer (1992), de modo mais objetivo, analítico e distanciado. Na medida em que os autores estudados atuam em suas áreas de modo predominantemente pragmático, o que normalmente se espera de artistas e designers, intensifica-se a necessidade de recorrermos a estudiosos contemporâneos de perfil teórico, especializados na pesquisa das obras e vidas desses três profissionais, para suportar e corroborar nossos argumentos.

Para a análise de Marcel Duchamp e Andy Warhol, retornamos a dois autores centrais aos capítulos anteriores, Arthur Danto e Thierry de Duve. Com relação a Arthur Danto, desta vez procuramos apoio principalmente em dois de seus trabalhos específicos e recentes, mais ligados às atuações dos artistas do que propriamente à constituição de sua complexa teoria sobre a arte. Assim, exploramos o artigo *O filósofo como Andy Warhol*, de 2004, e o livro *Andy Warhol: Arthur C. Danto*, de 2012, em que o próprio Danto afirma buscar

“um texto de fácil leitura^[1] em linguagem agradável.” (DANTO, 2012, p. 19). E com Thierry de Duve retomamos um artigo sobre Duchamp, de 2010: *O que fazer da vanguarda? Ou o que resta do século 19 na arte do século 20?* Para Philippe Starck, nos baseamos nos livros homônimos *Philippe Starck*, da historiadora do design Judith Carmel-Arthur, de 2000, e da jornalista e crítica de arte Cristina Morozzi, de 2012, assim como em um capítulo do livro organizado pela curadora de design Valérie Guillaume, *Scritti Su Starck*, de 2004, escrito pelo filósofo Michel Onfray. Nossa abordagem, em diálogo com esses pesquisadores, constitui a base preferencial para as duas seções deste capítulo.

Assumir autores de perfil teórico, como nossos interlocutores principais, possibilitando a mediação com Duchamp, Warhol e Starck, não significa deixar de atentar para as declarações dos dois artistas e do designer acerca de seus trabalhos. Fazemos incursões em textos, relatos e afirmações de Warhol e Starck. Como veremos, entre as criações e suas narrativas e discursos, especialmente no caso de Philippe Starck, podem ser identificadas divergências conceituais, o que não deve causar surpresa por tratar-se de um profissional acentuadamente inclinado para o âmbito criativo e projetivo, e não teórico. Em certo sentido, essas afirmações trazem a tona algumas das características dos discursos de *manifestos* que permeiam a história da arte e do design.

Os manifestos em design, a começar pelo nome assumido pelos designers que os propõem ainda hoje, guardam semelhança estrutural com os manifestos em arte e se distanciam do modelo de persuasão estabelecido, de um modo geral, pelas ciências. Como sabemos, as ciências, mesmo quando propõem alterações radicais em suas teorias, publicam seus enunciados de mudanças, preferencialmente, na forma de artigos e livros. Se pensarmos do ponto de vista epistemológico, por exemplo, como assevera Popper (1993), poderíamos dizer, *grosso modo*, que os cientistas buscam incessantemente questionar e falsear suas teorias. Se nos apoiarmos diversamente em Kuhn (1962), admitiremos que

1 Nesta obra, Danto alerta-nos que não se deterá nos aspectos ontológicos de constituição de uma teoria, voltando-se mais para o artista Warhol e sua obra: “Não vou me aprofundar aqui no que os filósofos denominam ontologia da obra de arte — o que é uma obra de arte —, quais as condições necessárias para que um objeto seja uma obra de arte. A esse respeito, peço ao leitor que procure meus estudos sobre filosofia da arte. Em contraposição, os vários desafios de Andy às definições dos filósofos e outros pensadores sobre a arte são insignificantes se comparadas às caixas de supermercado.” (DANTO, 2012, p. 94)

subjacente à cada teoria existe uma “crença” no *paradigma* que a fundamenta, e que parte da comunidade científica só começa a questioná-lo quando surgem problemas profundos e resistentes até a soluções *ad hoc* nessa teoria.

Pode-se aderir às descrições antagônicas de Popper ou Kuhn, ou de outros epistemólogos contemporâneos, acerca de como e quando os cientistas questionam radicalmente suas próprias teorias e regras, dispostos a abandoná-las por novas concepções. Diversamente disso, por tudo o que investigamos até este momento, sabemos que permanece uma distância entre o modelo de questionamento assumido por cientistas, mas não plenamente implementado por designers e claramente avesso ao tipo de questionamento que propõem os artistas. Com esses elementos em consideração, entendemos ser imprescindível examinar os “pontos focais” representados por Duchamp, Warhol e Starck, e suas obras, tendo em conta suas posições e afirmações, mas também o crivo da análise dos estudiosos que os investigam.

5.1 “Pontos focais” na arte: Andy Warhol e Marcel Duchamp

O título desta seção inicia-se deliberadamente com uma inversão cronológica ao colocar Andy Warhol, que atua intensamente nos anos de 1960 e 1970, precedendo a Marcel Duchamp, que estabelece um fulcro na arte institucionalizada ainda no final da segunda década do século XX. Subjacente a essa transgressão histórica encontra-se nosso interesse (e de certo modo, também de Arthur Danto, por motivos completamente distintos do nosso) em destacar a relevância de Warhol para a contemporaneidade da arte e da cultura, de um modo exclusivo em relação à proposta radical e originária de Duchamp.

Danto defende sua posição em diversos momentos e obras. Sua convicção parece, em parte, ser reforçada por uma compreensão diversa daquela de seus colegas críticos de que Warhol não tinha exatamente consciência do que ele mesmo propunha como arte. O próprio Danto se questiona, a princípio, sobre a relevância da Pop-Art e de seus seguidores:

Eu havia me mudado para Nova York após a guerra, motivado por um imenso entusiasmo pela arte da Escola de Nova York, na qual esperava fazer carreira como artista. Eu era veterano de guerra e possuía uma bagagem educacional que decidira aplicar ao estudo da filosofia. Embora tivesse feito algum sucesso

como artista, a filosofia acabou se revelando mais interessante para mim. No princípio de 1960, eu era professor da Universidade Colúmbia e estava em gozo de um período sabático na Europa, onde pretendia escrever meu primeiro livro. Foi na Biblioteca Americana de Paris que vi pela primeira vez um trabalho da arte pop: uma reprodução em preto e branco publicada na revista *ARTnews*. Seu título era *O beijo*, de Roy Lichtenstein, [figura 39] e parecia ter sido recortada da seção de quadrinhos de um jornal americano. Basta dizer que fiquei pasmo. Eu tinha certeza de que aquilo não era arte, mas no decorrer de minha temporada em Paris fui aos poucos elaborando a ideia de que se aquilo era arte, qualquer coisa podia ser arte. Tomei então a decisão de ver tudo o que pudesse da arte pop quando voltasse aos Estados Unidos. (DANTO, 2012, p. 11-12)

Essa perplexidade e incompreensão inicial de Danto, e a sua conseqüente recusa da Pop-Art, dá lugar a uma visão diversa em relação aos seus colegas críticos da época:

Eu fico freqüentemente impressionado com a ironia de que alguém tão inverossímil como Warhol, que parecia tão pouco dotado de dons e poderes intelectuais no mundo das artes, tão “maneiro”, tão ligado na baixa cultura — kitsch! — pudesse ter introduzido intuições filosóficas tão além daqueles seus pares que liam Kant ou que arrotavam existencialismo, citavam Kierkegaard e usavam o vocabulário mais complicado e erudito. Quando eu, em um ensaio que publiquei na época da sua exposição retrospectiva póstuma no Museu de Arte Moderna — MoMA, reivindiquei que ele era o mais próximo de um gênio filosófico que a arte do século vinte havia concebido, fui abordado com pouca aceitação pela grande maioria dos meus amigos, que o considerava num patamar intelectual muito abaixo. (DANTO, 2004, p. 113)



Figura 39. Reprodução da pintura *O beijo* (1961), de Roy Lichtenstein. FONTE: IMAGE DUPLICATOR.COM

Danto prossegue com sua análise procurando encontrar os elementos subjacentes à icônica imagem de Warhol, imagem essa que o próprio artista ajudou a cunhar naquela época, com suas atitudes e afirmações aparentemente banais. E como em outras análises do filósofo, a *Brillo Box* é seu exemplo preferido:

Uma fotografia de Warhol entre suas caixas [figura 40] parece indistinguível de uma fotografia de um funcionário entre as caixas do supermercado. Com que licença podemos supor que podemos diferenciar uma obra de arte de um objeto meramente utilitário? Um é feito de compensado e o outro de caixa de papelão, mas pode a diferença entre arte e realidade residir numa diferença que “poderia ser de outro modo”? (DANTO, 2004, p. 105-106)



Figura 40. Fotografia da instalação *Warhol* (1964), Stable Gallery, Nova York. FONTE: REVISTA ARS

Na citação anterior, a propósito de expor a forma trivial como a arte de Warhol era divulgada pelo próprio artista, Danto retoma um dos pontos que perpassa sua concepção,

ao longo de sua carreira como filósofo da arte. O cerne encontra-se na mesma pergunta, que já vimos Danto expressar com outras palavras: *como diferenciar uma obra de arte de um objeto utilitário?* E, obviamente, como filósofo, Danto faz o exercício de sua reflexão conectar-se com a origem ocidental desse problema:

A indagação sobre a definição de arte fazia parte da filosofia desde o tempo de Platão. Mas Andy nos obrigou a repensar a questão de modo inteiramente novo. O novo formato da antiga questão era a seguinte: dados dois objetos de aparência exatamente igual, como é possível que um deles seja uma obra de arte e o outro, apenas um objeto comum? (DANTO, 2012, p. 92)

Acrescentando um elemento a mais à já complexa questão da diferenciação, Danto lembra-nos que o projeto gráfico das caixas de sabão Brillo, vendidas em supermercados, foi realizado por James Harvey, que, coincidentemente, também era pintor do *Expressionismo Abstrato*, estilo ao qual (como vimos no capítulo anterior) a Pop-Art se opunha frontalmente. E como afirma Danto, Harvey, na condição de autor do “projeto gráfico” da caixa de sabão, não admitiria que esse seu trabalho de “arte comercial” — diríamos, de design gráfico — pudesse ser entendido como arte, principalmente sendo ele um expressionista abstrato e obviamente recusando a licenciosidade da Pop-Art. Nas palavras de Danto:

Harvey ficou espantado quando viu, durante a inauguração da exposição das caixas de supermercado de Andy, que a Stable Gallery estava vendendo por centenas de dólares as caixas que ele tinha projetado, enquanto as dele não valiam nada. Mas Harvey, com certeza, não julgava que suas caixas fossem arte. Elas eram reconhecidamente arte comercial, e como tais, excelentes. Deve ser possível explicar por que todo mundo se lembra da caixa de Brillo, mas não, por exemplo, das caixas de suco de maçã da Mott. Não cabe a Warhol o mérito pela genialidade do projeto gráfico da Brillo Box; o mérito é todo de Harvey, mas cabe a Warhol o crédito por transformar em arte o que não passava de um objeto absolutamente corriqueiro da vida cotidiana. Foi ele quem transformou em escultura o que ninguém considerava arte. E repetiu o feito com caixas de design ainda mais anódinos que a embalagem de Brillo, como a caixa de cereais Kellogg's. Cada uma das oito variedades de caixas era uma escultura, e não apenas a Brillo Box. (DANTO, 2012, p. 92-93)

Esta citação é de importância capital por permitir compreender e articular alguns dos elementos e circunstâncias históricas ligadas a criação artística de Warhol e como elas

relacionam design e arte. Danto é explícito quanto a identificar que o artista Warhol é o responsável por “transformar” um objeto do uso cotidiano em obra de *arte escultural*, a partir de um projeto gráfico específico de outro artista, que neste caso atua como designer. De nossa parte, entendemos essa *transformação* (ou transfiguração, como Danto também aprecia) operada pelo artista como um giro na significação de um objeto e suas características ontológicas. E nisso se encontra a dupla relevância de Warhol para a tese:

- 1º A ocorrência do giro ontológico, fundamental para a nossa hipótese, se confirma na ação do artista.
- 2º Essa confirmação é explicitada em um objeto em que está contida originalmente a configuração e a estrutura do design, e se transforma em obra de arte.

Warhol corrobora nossos argumentos ao narrar suas memórias de maneira pessoal e desprendida, no livro *Popismo* (2013), no período em que — enquanto trabalha com “arte comercial” — desperta para o mundo da arte:

A pessoa que me formou como artista foi Emile de Antonio — quando conheci De, eu era um artista comercial. Nos anos 60, De ficou famoso por seus filmes sobre Nixon e McCarthy, mas nos anos 50 ele havia sido agente de artistas plásticos. Fazia a ligação de artistas com tudo, desde cinemas de bairro até lojas de departamentos e grandes corporações. Mas só trabalhava com amigos; se De não gostasse de você, não se dava ao trabalho.

De foi a primeira pessoa que conheci a ver a arte comercial como arte de verdade e a arte de verdade como arte comercial, e ele fez todo o mundo artístico de Nova York ver as coisas desse jeito também. (WARHOL; HACKETT, 2013, p. 12)

Independentemente de Warhol creditar a Emile de Antonio a origem da compreensão de uma circularidade entre “arte comercial” e “arte de verdade”, o que importa é a própria *circularidade em si*, que permite a apropriação de um âmbito da realidade por outro.

Diante disso, é preciso retomar um ponto já delimitado no capítulo anterior (cf. p. 169 - 171), derivado da contraposição que propusemos entre Platão/Expressionismo Abstrato de um lado e Warhol/Pop-Art, de outro. Procurando oferecer a exata dimensão da questão, havíamos apresentado uma lista em três itens indicando como a Pop-Art se distingue e se afasta do Expressionismo Abstrato, fundamentando-se na valorização do

mundo sensível e seus objetos “ordinários”. Para os nossos interesses presentes, vamos nos ater aos dois últimos itens da lista: (2) *com a relevância do sensível na constituição da realidade, o ordinário passa a ter seu status ontológico reconhecido*; (3) *a associação dos “objetos ordinários” com os objetos de design*.

Mas, atentemos, o ordinário, no trabalho de Warhol, não se resume apenas à constituição da imagem de suas obras. O processo de produção também tem sua significação. Por um lado, a caixa e outras obras de arte criadas por ele e montadas em série em seu ateliê em uma linha de produção — não sem razão nomeado *Factory* (como conta um de seus assistentes, Gerard Malanga²) — *mimetizam o processo* da mecanização de uma fábrica. Por outro, esse processo não é simplesmente cópia de uma fábrica, pois é executado manualmente por ele e seus assistentes, com o cuidado e a atenção que suas obras exigem. Conforme Danto:

É como se a realidade não fosse mecânica o suficiente para se acomodar a imaginação de Warhol. É importante notar ainda que o trabalho era tão central em sua concepção da arte que a ideia de usar como arte algo que não resultasse do trabalho não teria interesse nenhum para ele. (DANTO, 2012, p. 77-78)

Tal imersão no cotidiano da vida mescla de um lado elementos de projeto e produção de objetos utilitários e de consumo como ocorre no design, e de outro a criação no fazer artístico. Como resultado, um dos seus sentidos é o escultural:

Quando pensamos em escultura, lembramos de Michelangelo, Canova, Rodin, Brancusi ou Noguchi, que criaram objetos únicos de beleza e significado. Antes de Warhol, jamais ocorreria a alguém criar, como escultura, uma coisa semelhante a uma caixa de papelão para transporte de mercadorias de consumo. Warhol não só fez exatamente isso como usou um processo que, de certo modo, parodiava a produção em massa. (DANTO, 2012, p. 76)

2 Conforme Danto: “Malanga é nossa fonte principal sobre a confecção dessas caixas e sobre a ideia de Andy de organizar a Factory segundo linhas industriais, um paradoxo porque as pessoas que participavam da Factory eram tudo menos robôs. ‘Andy estava fascinado pelas prateleiras dos supermercados e pelo efeito repetitivo, maquinal, que criavam [...] Ele queria reproduzir esse efeito, mas logo descobriu que a superfície de papelão era impraticável.’ Como o efeito em questão é geralmente obtido pelo empilhamento de caixas de papelão em armazéns e depósitos, é difícil entender o que havia de errado com o papelão, que Warhol podia ter usado com muito menos esforço, simplesmente comprando as embalagens dos fabricantes e tratando-as como *ready-mades*.” (DANTO, 2012, p. 77-78)

Se retomarmos a fotografia de Warhol junto com as pilhas de caixas (cf. figura 40, p. 177), veremos como a ambiguidade do papel do artista combina com essa “paródia da produção”. E a decisão de investir um objeto de novos significados, transfigurando-o de artefato ou utensílio em obra de arte, recai assim sobre a responsabilidade do artista. A visão de Danto se harmoniza com o que afirmamos ao final do capítulo anterior (p. 171-172, sintetizada na *circularidade* da parte esquerda da figura 38) em que *a arte se apropria de objetos do design ao alterar seus significados*.

Um exemplo adicional no gênero da pintura, mas com as mesmas características da caixa de sabão, é o das latas de sopa Campbell, que possui, segundo Danto, relatos diferentes acerca de sua origem. Entre aquelas que circulavam em Nova York, a narrativa da preferência de Danto é a de que Warhol solicitou uma ideia à designer de interiores Muriel Latow:

Warhol disse a Latow que precisava de uma ideia “de grande impacto, diferente de Lichtenstein e Rosenquist, algo bem pessoal, que não pareça que estou fazendo exatamente o que eles fazem”. Latow respondeu-lhe que ele devia pintar alguma coisa que “todo mundo vê todos os dias, que todo mundo reconhece... como uma lata de sopa”. A própria maneira como Warhol formulou a pergunta já eliminava muitas possibilidades. Ele não estava interessado em pintar uma abstração bonitinha e agradável, ou Manhattan ao luar, ou uma mulher bonita lendo uma carta perto da janela. Tinha de ser algo ligado à cultura comum que ainda não tivesse sido trabalhado por ninguém. Algo que as pessoas comentassem mesmo sem ter visto. (DANTO, 2012, p. 58)

Esse tipo de comportamento em relação às ideias dos outros, descrito por Danto na citação anterior, é confirmado por Warhol, em seu livro *Popismo*:

“Nunca tive a menor vergonha de perguntar a alguém, literalmente: ‘O que devo pintar?’, porque o Pop vem de fora, e que diferença existe entre pedir idéias a alguém ou procurar numa revista? Henry [Henry Geldzahler, curador do Metropolitan Museum of Art] entendeu isso, mas algumas pessoas o desprezam se você pede conselho a elas, não querem saber nada sobre como você trabalha, querem que você conserve a sua mística para elas poderem te adorar sem ficarem envergonhadas com as especificidades.” (WARHOL; HACKET, 2013, p. 27)

Ao lado dessa atitude que pode, como o próprio Warhol diz, incitar críticas, Danto reforça aquela característica já apresentada do trabalho de Warhol que desloca a atenção

do artista com uma ideia originária, ponto de partida para uma obra de arte, e vai ao encontro das escolhas envolvendo os processos de criação e diferentes gêneros de arte, como as *instalações*, compreendendo-os como centrais na produção artística. Se Warhol opta por não necessariamente ser o autor da ideia, ele não simplesmente a executa como um operário em uma linha de produção:

Uma coisa é dizer ao artista que ele devia pintar latas de sopa, outra é decidir como pintá-las. A decisão de Warhol envolveu mais que a mera pintura de uma lata de sopa. Ele construiu um painel com trinta e duas telas (50,8 x 40,6 cm cada), organizadas em quatro fileiras de oito, cada tela representando uma das variedades das sopas Campbell produzidas naquela época — como uma instalação de retratos de pessoas notáveis. (DANTO, 2012, p. 58-59)

Tendo em consideração a reconstituição de alguns elementos das narrativas sobre o processo de criação de Warhol, podemos assumir que Danto defende e destaca a relevância desse artista, de um modo equivalente ao que entendemos como um “ponto focal”, na história da arte. E este, já explicitamos anteriormente, é um dos elementos que atua como um dos nós na tese, atando design e arte:

Em termos ainda mais incisivos, pode-se dizer que seria impossível que as caixas de Warhol *fossem* arte muito antes de 1964. O grande historiador da arte Heinrich Wölfflin disse que nem tudo é possível em todas as épocas. A história da arte sempre está aberta a novas possibilidades, mas não teria aberto a possibilidade de um objeto como uma caixa de Brillo ser arte, digamos, em 1874, quando a pintura impressionista era a vanguarda. (DANTO, 2012, p. 91)

Mas Danto também não ignora a importância histórica de Duchamp. Ele tem plena consciência de que “a precedência de Marcel Duchamp projeta uma certa sombra sobre todos os subseqüentes esforços de delimitar as fronteiras da arte.” (DANTO, 2004, p. 107). Assim, ele argumenta sobre a clivagem distinta da proposta de Warhol para a arte em relação ao que aparentemente já havia sido realizado em 1917, por Duchamp, com *A fonte*.

De forma radical, Danto afirma que (em princípio) a indistinção entre obras de arte e coisas reais decreta o que ele nomeia de “O fim da Arte” (DANTO, 2012, p. 95), ou, em outras palavras, o fim de uma história acerca dos movimentos artísticos. Não é nosso

propósito analisar a concepção de Danto acerca do fim³ da arte, tema que implica diversos conceitos fora do escopo desta tese. No entanto, a expressão *fim da arte* por si só denota o grau de relevância que este filósofo atribui a Warhol, não somente dentro do fenômeno da Pop-Art, mas na história da arte como um todo:

Alguns críticos me perguntam por que acho que Warhol pôs fim à história da arte da maneira como a entendíamos antes — por que não Duchamp com seus *ready-mades*? Ora, a verdade é que Andy fazia suas caixas, enquanto Duchamp, de maneira geral, não podia fazer seus *ready-mades*. Só que nem todo objeto pode ser um *ready-made*, já que Duchamp os restringia a objetos indistinguíveis do ponto de vista estético. Mas por que fazer essa restrição, a não ser que se tenha uma persistente aversão à arte retiniana? (DANTO, 2012, p. 95)

Na concepção de Danto, o que subjaz à posição duchampiana é que ele criticava o entendimento da estética clássica que valorizava o prazer visual, ou o chamado sentido “retiniano”: “O deleite estético é o inimigo a ser derrotado’ — diz Duchamp com relação a esse gênero de trabalho, pois os *readymades*, segundo ele, foram escolhidos precisamente pela sua falta de interesse visual.” (DANTO, 2004, p. 107).

Enquanto Duchamp pode, entre suas motivações, usar “o banal como um tipo de bomba contra o conceito fortificado de arte” (DANTO, 2004, p. 108), e essa é uma atitude não só de Duchamp, mas do movimento ao qual ele pertencia, o Dadaísmo, Warhol, de modo distinto, compreende o banal e o corriqueiro como algo que pode e deve ser incorporado à arte. Além disso, segundo Danto, Warhol, com sua proposta, coloca uma pergunta de caráter filosófico — ultrapassando Duchamp, que não perguntou “por que todos os outros urinóis não eram obras de arte?” —, “por que a Brillo Box era uma obra de arte enquanto as caixas de Brillo comuns eram meras caixas de Brillo?” (DANTO, 2004, p. 108).

Outra posição, que acrescenta mais elementos para a questão e reforça os “pontos focais” em Duchamp e Warhol é a de Thierry de Duve. Em uma palestra que posteriormente foi publicada na forma de artigo, de Duve, primeiramente, considera que somente

3 Danto não é o primeiro teórico a propor e tratar do tema do fim da arte. Como vimos no capítulo 1 (cf. p. 38), ele é precedido por filósofos como Hegel, Marx, Nietzsche, Lukacs, Benjamin, Heidegger, Horkheimer e Adorno. Para uma análise detalhada do tema, ver Rodrigo Duarte (2006).

na década de 1960 a “mensagem” de Duchamp foi assimilada, o que em certo sentido destaca o papel visionário deste artista:

O mundo da arte não acusou verdadeiramente a recepção da mensagem de Duchamp antes dos anos 60, quando, nos rastros do neodadá (pop arte, aliás), da minimal art e da arte conceitual, começou a definir-se de modo mais ou menos consciente como pós-duchampiano. (DE DUVE, 2010, p. 192)

No entanto, se Duchamp foi o mensageiro, para de Duve, isso não significa que ele tenha sido responsável pela mensagem:

Alguns até atribuem o feito unicamente a Marcel Duchamp, sempre ele: ao inventar o ready-made, Duchamp teria criado um novo gênero artístico e um novo personagem, o artista simplesmente. Essa opinião comete o erro de interpretação clássico ao fazer do mensageiro o responsável pela mensagem que traz. Minha palestra de hoje tem o objetivo de corrigir esse erro de interpretação. A arte em geral não substitui os meios tradicionais, como a pintura e a escultura; não se vem juntar aos gêneros tradicionais, como a paisagem ou o nu; não é um novo estilo que se possa reconhecer por algum traço comum, como os “ismos” abundantes no século 20. A pintura e a escultura, a paisagem e o nu, e todos os “ismos” do século 20 fazem parte, ao contrário, da arte em geral, já que ela nada exclui e inclui, além disso, as práticas recentes — a instalação, a arte conceitual ou a videoarte, assim como outras que ainda não têm nome. De fato, o teor da expressão é o seguinte: fazer arte com tudo e com qualquer coisa é hoje tecnicamente possível e institucionalmente legítimo [...] (DE DUVE, 2010, p. 182-183)

Em outro trecho, de Duve é mais explícito em sua afirmação: “Duchamp é apenas o mensageiro. Seja para o incensar ou maldizer, é um erro de interpretação atribuir ao mensageiro a responsabilidade pelo conteúdo da mensagem.” (DE DUVE, 2010, p. 186). Quer concordemos ou não com de Duve acerca do papel e consciência do mensageiro, o que importa destacar no interior da posição deduviana é o entendimento deste autor de que a arte em geral “nada exclui e inclui”. Tal compreensão já se encontra exposta no capítulo 3, quando vimos esse autor discordar das posições antagônicas de Clement Greenberg e Joseph Kosuth (cf. p. 118-119), que se levadas ao extremo conduzem a uma antinomia: ou procurar uma continuidade na história da arte, entender o *readymade* com uma fraude e rejeitar a antiarte e movimentos do Dadaísmo em diante, ou entender a arte como conceitual, depois do *readymade*, e anular toda a arte anterior a Duchamp.

Como vimos naquele momento, de Duve, de modo consistente, recusa as duas posições radicais e propõe uma solução *mediadora* baseada em Kant. Danto, de modo correlato, também é partidário dessa inclusão. Ao final do livro, *A transfiguração do lugar comum*, ele, a propósito da admissão da Brillo Box no mundo arte, afirma: “Sua reivindicação [a da Brillo Box] parece ser ao mesmo tempo revolucionária e risível: ela não deseja subverter a sociedade das obras de arte, mas ser admitida nela, ocupando o mesmo lugar dos objetos sublimes.” (DANTO, 2005, p. 296).

Atentos a esse espírito de mediação e inclusão que atravessa as concepções de Warhol, Danto, Kant e de Duve, do nosso ponto de vista, tanto Duchamp quanto Warhol, cumprem o giro ontológico com suas propostas, independentemente da posição que se assume em relação à quem tem mais relevância, se Duchamp ou Warhol.

Quanto a aversão à arte retiniana de Duchamp, que não procura mediação, e mostra-se como uma das diferenças entre o Dadaísmo e a Pop-Art, Danto acrescenta um comentário aos seus argumentos, no tom leve que caracteriza seu livro *Andy Warhol*, mas que não deixa de nos fazer pensar sobre o sentido da vida cotidiana que Warhol e Duchamp capturam, cada um a seu modo, através dos objetos do mundo sensível (figura 41):

Uma coisa deve ser dita a respeito das Brillo Boxes: elas são muito bonitas. Minha esposa e eu temos uma há anos, e ainda nos maravilhamos com sua beleza. Por que teríamos de conviver com objetos esteticamente desinteressantes em vez de coisas tão bonitas quanto a Brillo Box? (DANTO, 2012, p. 95)



Figura 41. Fotografias de *A fonte* (1917), de Marcel Duchamp (esquerda) e da *Brillo Box* (1964), de Andy Warhol (direita). FONTES: TATE.ORG e MOMA.ORG

Apesar das diferenças conceituais entre os autores das análises desta seção, acreditamos que todos os envolvidos nas reflexões partilham da compreensão de que, na contemporaneidade, a ampliação dos domínios da arte e do design leva cada um de nós a assumir a responsabilidade de nossas escolhas, quando decidimos sobre o que nos comove, no sentido de sermos movidos com a arte (*cum-mouëo*), e também com o design.

A defesa que Danto faz da relevância da Pop-Art e de Andy Warhol, como ele mesmo afirma, encontra resistência em outros críticos americanos. E Danto também nos lembra de mais uma interpretação diametralmente oposta, vinda da crítica europeia, implicando a Pop-Art com uma condenação irônica à cultura e aos valores americanos:

Estivesse ou não correta a interpretação dos europeus de que a arte pop continha uma crítica da cultura dos Estados Unidos, a verdade é que eles pelo menos perceberam que havia algo mais na nova arte do que nossos olhos americanos podiam ver. De sua parte, Andy ansiava por apresentar-se aos europeus como tudo menos um artista fútil. (DANTO, 2012, p. 9-10)

Contrabalançando essas diversas posições críticas, a filósofa Virginia Figueiredo oferece sua contribuição, contextualizando a posição de Danto:

Não tenho a menor idéia se ele [Danto] concordaria com este epíteto, mas, no meu modo de ver, ele é “O filósofo da Pop-Art”, sintetizando-se aqui grosseiramente sob o nome “Pop-Art” a produção norte-americana de arte a partir do final dos anos 1950 e início dos anos 1960), da qual, talvez, ele mais do que qualquer outro, tentou extrair o aspecto crítico, diminuindo a margem ambivalente, a do elo inegável, para muitos outros críticos, motivo de uma condenação irreparável, com o mercado e com a indústria cultural. Sabe-se o quão pequena foi a diferença que a maioria dos críticos viu entre o movimento da Pop-Art e a propaganda direta.¹⁶ Ainda no meu modo de ver, Danto tenta pôr a produção da arte contemporânea dos norte-americanos em sintonia com os movimentos da vanguarda europeia do início do século xx. Se não em “sintonia”, talvez em busca de um “lastro” ou de uma legitimação histórica, visando à conquista de um lugar na história mundial (internacional) daquela produção. Tratava-se, a meu ver, portanto, de um possível processo de “internacionalização” da arte norte-americana, da chamada mudança de referencial, de Paris para Nova York. Nada mais “político”, portanto. Não é à toa que ele põe em diálogo, de modo recorrente, artistas como Andy Warhol e o francês Marcel Duchamp (1887-1968). (FIGUEIREDO, 2005, p. 449-450)

16 Cf. MCCARTHY, David. *Arte Pop*. Trad. Otacílio Nunes. São Paulo: Cosac & Naify, 2002. p. 35. [nota em pé de página da autora]

Mas as palavras do próprio Warhol não negam a importância que o mercado de consumo tem para os norte-americanos e para ele. O entendimento que Warhol tem acerca do consumismo, do qual ele não vê problema em assumir, se releva em obras como a da figura 42, e em seu livro *A filosofia de Andy Warhol: de A a B e de volta a A*:

Comprar é muito mais americano que pensar e eu sou absolutamente americano. Na Europa e no Oriente, as pessoas gostam de comerciar — comprar e vender e vender e comprar; são basicamente mercadoras. Americanos não estão interessados em vender — na verdade, eles preferem jogar fora a vender. O que eles realmente pensam é em comprar — pessoas, dinheiro, países. (WARHOL, 2008, p. 255)

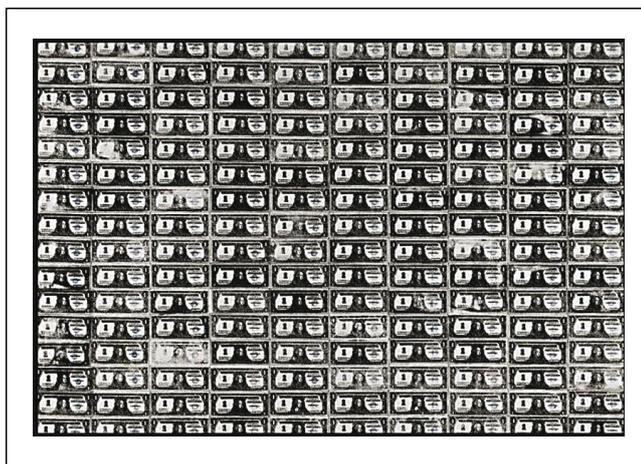


Figura 42. Reprodução do quadro *200 notas de um dólar* (1962), de Andy Warhol. FONTE: SOTHEBYS.COM

Se a associação da Pop-Art com o mercado, indústria cultural e a propaganda direta (e Warhol está longe de negar tal vínculo) pode ser entendida como negativa por parte da crítica artística, por outro lado, ela também é indício de que a arte contemporânea assume não poder, nem querer, prescindir desses vínculos. Esse é um dos pontos em comum que a arte tem com diversos outros campos, inclusive o design. No entanto, como veremos, na próxima seção, consumo e consumismo são características tão generalizadas e disseminadas na sociedade contemporânea, que não podem servir de parâmetro para as especificidades das relações de apenas dois campos.

5.2 “Ponto focal” no design: Philippe Starck

No livro *Philippe Starck*, da jornalista, crítica e diretora de arte Cristina Morozzi, o designer italiano Andrea Branzi abre a *Apresentação* lembrando que Starck inicia sua carreira ainda na década de 1970, ganhando destaque posteriormente, nos anos 1980, a partir de um trabalho para o governo de François Mitterrand, no palácio *Élysée*:

O presidente encarregou o jovem Starck de mobiliar o Palácio do Eliseu, sede do governo francês em Paris; foi um sinal poderoso (que nenhuma outra nação européia tinha condições de acompanhar, incluindo a Itália) de uma etapa na qual a cultura se tornava parte estratégica de uma nova grandiosidade e cujos embaixadores no mundo eram os filósofos, os artistas, os maestros e os jovens projetistas. Philippe Starck representou o melhor, não só dessa nova e ambiciosa etapa, mas também da tradição anterior: formas ogivais, cenografia ambiental, invenções ininterruptas de funções novas e imprevisíveis — um design que era simultaneamente antidesign, teatro e decoração urbana, com arroubos de pura genialidade, anunciando-se como Rei de Paris e ao mesmo tempo como Bobo da Corte. (MOROZZI, 2012, p. 4)

A ambivalência que caracteriza Starck, retratada por Branzi, entre o brilhantismo de um “Rei” na criação e a sua exposição amplificada na mídia e no mercado como um “Bobo da Corte”, é algo que *vende*⁴ o conceito de *designer* como mais importante do que o das empresas para as quais Starck trabalha. E tal oposição talvez sintetize o sentido das palavras de Morozzi, recorrendo a estudos na área da comunicação para explicar a celebridade associada à marca e ao nome Philippe Starck:

Cristine Bauer, docente da faculdade de Ciência da Comunicação na Universidade de Evry, dedicou um ensaio a *Le Cas Philippe Starck, ou de la Construction de la Notoriété* (Paris: L’Harmattan, 2001). Durante um ano, ela consultou os arquivos de Starck, recolhendo definições que aparecem na foto: “Uma lenda, uma extraordinária combinação de pop star e inventor maluco (...), astro do design francês que transforma tudo em design (...), o Picasso da década de 1990 (...), Philippe Starck está para o design assim como uma mistura de Marcel Duchamp e Andy Warhol está para a arte”. (MOROZZI, 2012, p. 25)

4 No livro de Morozzi (2012), em detrimento da ideia de *usuário*, os conceitos de *consumo* e *consumidor* são recorrentes tanto no texto de Branzi quanto no da autora.

De qualquer modo, pelo tom das afirmações de Morozzi, ela faz parte de um grupo de pesquisadores que analisam o trabalho de Starck considerando que os argumentos desse designer são sempre coerentes. Conseqüentemente, ela não toma um distanciamento mais crítico como ocorre, veremos, com a historiadora do design Judith Carmel-Arthur (2000). Morozzi afirma que “Narrar parábolas com palavras e com objetos é a grande habilidade de Philippe Starck.” (MOROZZI, 2012, p. 32). E mais, a autora acredita que este designer é capaz de um “encantamento” em seu discurso:

Se perguntam a Starck qual é o seu segredo, ele responde “A loquacidade. Os filósofos se calam; por isso, cabe ao designer explicar a vida e as coisas”. E com as palavras ele sabe encantar, sempre encontrando bons argumentos. Diz que seus projetos são, antes de tudo, pretextos para contar histórias e criar relacionamentos, como o Juicy Salif, o espremedor da Alessi, pouco eficiente como utensílio, mas ótimo para puxar uma conversa. (MOROZZI, 2012, p. 25)

A “loquacidade” de Starck pode ser confirmada por ele mesmo quando conta acerca do propósito de seu espremedor de frutas:

Philippe Starck, em seu *Starck Explications*, publicado pelo Centre Georges Pompidou por ocasião de sua mostra independente, narra uma parábola: “Um dia, uma jovem recebe a sogra pela primeira vez. Fica um pouco assustada e não sabe o que falar. Ganhara de presente o espremedor Juicy Salif. A sogra pergunta: ‘Mas o que é este objeto?’. A jovem fala de seu espremedor e a conversa fica animada. Estabelece-se um contato entre as duas mulheres que nem imaginavam que iriam se dar bem.” (MOROZZI, 2012, p. 32)

O tema repete-se em uma entrevista concedida à fotógrafa e jornalista Marcelle Katz onde ele conta sobre o seu processo de criação:

Certa vez, em um restaurante, eu tive essa visão de um espremedor de limão em forma de lua e comecei a projetá-lo... e, quatro anos depois ele ficou famosíssimo. Mas, para mim, é mais uma micro-escultura simbólica que um objeto funcional. Seu objetivo real não é espremer milhares de limões, mas permitir a um recém-casado entabular conversa com a sogra... (CARMEL-ARTHUR, 2000, p. 13)

Mas a quem a loquacidade de Starck se dirige? As três últimas citações trazem elementos comuns ao discurso de Starck que podem contribuir para entendermos estratégias

implícitas em suas narrativas, aparentemente despreziosas. Primeiro, a afirmação do próprio designer de que um produto projetado por ele não prioriza a funcionalidade. Partindo desse pressuposto explícito, resta a dúvida se ele levou ou não, em 1990, tal proposta de um projeto mais voltado a atributos não funcionais à empresa que contratou seu trabalho, a italiana Alessi. Em segundo, como Branzi nos alerta, Starck propõe que “a *grife* do projetista é mais importante do que a marca da empresa que fabrica seus produtos.” (MOROZZI, 2012, p. 4). Itálico nosso. Por exemplo, a embalagem em que o espremedor é vendido na atualidade tem o nome de Starck na parte superior da caixa junto à fotografia do produto, e a marca da empresa fabricante encontra-se na inferior. Além disso, uma foto do designer é estampada como pano de fundo, ocupando dois lados da caixa. E entre os escritos de *marketing* e publicidade, inseridos na embalagem, constam um *slogan* sobre a empresa afirmando que a “Alessi é um comerciante de felicidade” e uma frase bem-humorada sobre o produto: “Juicy Salif’ poderia muito bem ser visto como um pequeno alienígena que passou a nos visitar em casa.” Tradução nossa. (figura 43).

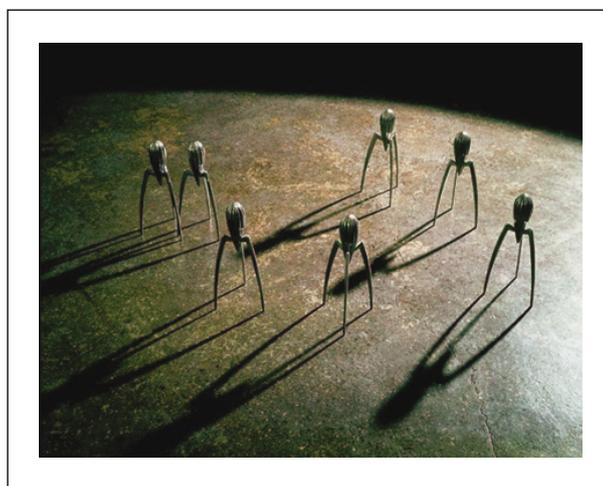


Figura 43. Fotografia do espremedor de frutas da Alessi, impressa na embalagem do produto. FONTE: ALESSI

Porém, a despeito do discurso que orienta a divulgação e venda do produto, e do próprio conceito de “micro-escultura simbólica” que Starck lhe atribui, se nos dispusermos

a usá-lo como um espremedor, ele funciona com eficiência⁵. Assim, se por um lado obtemos a resposta para a pergunta sobre o alvo da loquacidade ser o consumidor/usuário, por outro, nova dúvida se estabelece: até que ponto a funcionalidade não é priorizada? Morozzi aponta para uma possível resposta que aparece entre parênteses:

Sua grande qualidade é transformar o objeto banal em algo especial, único, a ponto de corresponder às expectativas inconscientes do consumidor. E isso significa conferir às coisas normais não apenas valores funcionais (no fundo a funcionalidade é dada como certa), mas dotá-las da capacidade de expressar mensagens políticas, de amor, de ternura, impregnadas de humor. (MOROZZI, 2012, p. 39)

Assim, do nosso ponto de vista, o que subjaz ao discurso de *marketing* da “parábola” da sogra e da nora, é o entendimento de que a funcionalidade já se encontra estabelecida e, conseqüentemente pressuposta pelo designer e pelos clientes que demandam seus projetos. Starck, enquanto designer, sabe que a funcionalidade é essencial para que o seu campo de trabalho preserve atributos como ergonomia e eficiência, entre outros, o que não o impede de ampliar as possibilidades de significação e até de transfiguração de seus objetos criados. Seus clientes, querem vender mais em um mercado competitivo, em que os produtos tem atributos funcionais semelhantes.

Atenta a esse aspecto Judith Carmel-Arthur afirma que Starck “Como estratégia de *marketing*, explora o culto à grife do objeto a fim de despojar os bens do significado funcional primário, transformando-os em artefatos de adoração particular e inveja pública; simultaneamente, imbui-os mais de fantasia que de fato.” (CARMEL-ARTHUR, 2000, p. 12).

De posse dessa interpretação do artifício de Starck, é necessário uma pausa, para cotejarmos sua proposta com outra que já analisamos no capítulo 2, e que será frutífera

5 Realizamos diversas práticas informais de uso com turmas de Design, na Universidade do Estado de Minas Gerais. Apesar da difusão da opinião, inclusive entre *possuidores* desse artefato, de que ele não é um utensílio bem projetado para sua tarefa, e da insegurança inicial que se sente com o apoio das mãos em um tripé, os estudantes se surpreendem com o seu funcionamento simples e eficiente, até para frutas maiores, como laranjas. E quanto à expectativa de quase todos, diante da forma inusitada do espremedor, de que ele não conduziria o líquido para o recipiente de coleta, comprova-se o contrário. Outros atributos que os estudantes apontam são a independência em relação à eletricidade e a facilidade de limpeza. Entre as limitações identificadas, o espremedor não barra as sementes e não permite recolher o suco em recipientes maiores que copos.

para ampliar nossa compreensão das significações incorporadas aos objetos de sua criação. Trata-se de uma das concepções de Rafael Cardoso. Como vimos, no entendimento de Cardoso não cabe ao designer atribuir ao objeto a função (ou funções que ele já possui), como no exemplo do relógio e sua relogiosidade (cf. p. 109), e sim de enriquecê-lo com significados de outros níveis. À primeira vista a concepção de Cardoso e a prática de Starck caminham juntas. Ocorre, no entanto, que Starck conduz sua práxis em uma direção diversa da proposta teórica de Cardoso. Como isso se dá?

Distintamente do que propõe Cardoso, Starck mitiga os sentidos funcionais originários dos seus projetos na sua forma e estrutura constitutiva e no discurso que ele profere sobre os artefatos deles resultantes para os futuros consumidores e usuários. Mesmo que tais artefatos, por necessidade dos fundamentos do design, preservem implicitamente sentidos e funções subjacentes, a ampliação e destaque de outros significados deve se impor e sobrepor às suas funções. Esta inteligente inversão nos conceitos, que pode ser compreendida como parte de uma estratégia de *marketing* e vendas, tem, no entanto, seus perigos.

Um risco que se corre com a exaltação excessiva dos sentidos e significados que vão além do que Cardoso chama de “básicos” (CARDOSO, 1998, p. 33) é o que podemos denominar de uma *hipertrofia de características não funcionais* que, no extremo, inviabiliza o uso de um artefato, seja porque se desconhece suas funções, seja porque elas estão ocultas ou bastante dissimuladas, ou porque não existe interesse em utilizá-lo. No caso de um objeto que se adquire para uso pessoal este risco é menor, uma vez que o usuário normalmente o faz consciente do que compra. No entanto, quando um objeto é de uso comunitário, mesmo estando em uma residência, a probabilidade de um possível visitante encontrar dificuldades em abrir (acionar), por exemplo, uma torneira⁶, ou ligar uma simples lâmpada, tem se tornado maior e exige esforços adicionais do designer para tornar seu projeto e soluções coesas, e suas funções identificáveis.

6 É cada vez mais comum torneiras serem acionadas por sensores de movimento. O conceito, se bem elaborado e implementado, tem inúmeras vantagens, principalmente em áreas públicas, como economia no consumo de água e higienização. Mas é fundamental que todos os usuários sejam capazes de identificar e saber usar os sistemas de acionamento. Na prática, com a crescente ampliação dos tipos de dispositivos produzidos e a falta de sinalização adequada, abrir uma torneira tem cada vez mais se tornado uma tarefa de tentativa e erro, um problema que não pode ser ignorado pelos designers.

Cabe ao designer saber dosar e equilibrar as características *funcionais* com as *enriquecedoras*, para que uma espécie não encubra ou até suprima a outra. Neste sentido, vale lembrar a relevância da concepção de Flusser de que o design, enquanto uma ponte, atua na lacuna entre ciência, técnica e arte, tornando-se mais preponderante na atualidade. Um designer não deve apenas projetar, mas saber estabelecer a delicada proporção de cada elemento constituinte de seu trabalho, para ser bem-sucedido, não somente na criação, mas também na divulgação e aceitação de seus produtos.

Neste cenário, outro exemplo que confirma nosso entendimento acerca das concepções de Starck, que se encontram implícitas à sua narrativa e que evidenciam o risco da hipertrofia de características, vem também da Alessi, quase uma década depois da criação do espremedor. Trata-se de uma espátula para bolo (figura 44), que Philippe Starck nomeia ‘Ceci n’est pas une truelle’, se inspirando em uma frase do quadro de René Magritte, *A traição das imagens*, de 1929, (figura 45). O instrumento, disponível para compra no *site* da Alessi, vem com um aviso esclarecedor: “Produzido desde 1998, apesar de seu atraente nome, ‘Ceci n’est pas une truelle’ [Esta não é uma colher de pedreiro] é tão sólido e fácil de manusear quanto a espátula de um pedreiro.”⁷ Tradução nossa.



Figura 44. Fotografia da espátula para bolo *Ceci n’est pas une truelle* (1998), de Philippe Starck, projetada para a Alessi.
FONTE: ALESSI.COM

7 < https://www.alessi.com/it_it/designers/dalla-p-alla-s/philippe-starck/pala-per-torta-ceci-n-es-t-pas-une-truelle-90078.html >.



Figura 45. Reprodução da pintura *A traição das imagens* (1929), de René Magritte.

FONTE: LACMA.ORG

Para compreender a associação que Starck propõe entre a obra de arte e sua espátula é preciso antes retomar a polêmica que o quadro de Magritte provocou e que ainda hoje tem ressonâncias na arte, filosofia e cultura. Na base dessa polêmica está a frase, que pertence ao quadro e não foi escrita, mas pintada por Magritte: “Ceci n’est pas une pipe”, “Isto não é um cachimbo”, e que é parafraseada por Starck ao nomear sua espátula. Novamente recorreremos à Virginia Figueiredo para uma síntese da questão em relação ao quadro de Magritte. A filósofa divide sua análise e reflexão em três momentos interpretativos dos quais, para os nossos propósitos, fazemos uso apenas do primeiro:

A perspectiva do primeiro momento leva a sério o comentário (na verdade, irônico) de Magritte e conclui com a obediência do pintor não só à concepção platônica da arte, mas também ao papel tradicional (de designação ou representação) das palavras. Aqui “platonismo” deverá ser entendido, abrupta e grosseiramente, enquanto uma concepção da essência da arte como ilusão ou cópia da cópia; isso quer dizer que a pintura, na sua realidade de “superfície preenchida unidimensionalmente por cores”, não tem o menor direito de reivindicar qualquer estatuto ontológico. A cama pintada jamais poderia ter realidade (ou verdade), para Platão, na medida em que apenas a Idéia é essencialmente real, como todo mundo já sabe. Segundo essa hierarquia, à cama pintada não é concedido sequer compartilhar da realidade que tem a cama do marceneiro, sobre a qual se pode seguramente dormir, já que a utilidade sempre foi um critério inquestionável de valor das coisas. Estamos, por conseguinte, no ambiente clássico da representação. E Magritte, concordando com o irreduzível Platão, sussurra: “O famoso cachimbo... Como fui censurado por isso! E, entretanto... Vocês podem encher de fumo o meu cachimbo? Não, não é mesmo? Ele é apenas

uma representação. Portanto, se eu tivesse escrito no meu quadro: ‘isto é um cachimbo’, eu teria mentido.”¹⁰ (FIGUEIREDO, 2005, p. 446-447)

10 René Magritte, citado na contra-capá da 3ª edição brasileira de FOUCAULT. *Isto não é um cachimbo*. [nota em pé de página da autora]

Independente de Starck estar a par dessas implicações platônicas mais profundas, ou não, e da ironia⁸ de Magritte, o certo é que ele explora a celebridade adquirida pelo quadro, talvez pela polêmica culturalmente disseminada, especialmente na Europa e Estados Unidos, e a direciona para um público alvo que, de algum modo, já esteve em contato com a obra de Magritte, ou com a discussão em torno dela. No entanto, na hipótese de faltar conhecimento dos meandros artísticos a algum provável comprador, a Alessi acrescenta a frase de reforço junto à foto do produto, como garantia da funcionalidade do objeto. E supondo-se que os usuários utilizem tal objeto para cortar bolo, como no caso do espremedor, o ato corriqueiro pode se tornar assunto para outras conversas de usuários em um encontro, celebração ou festa. Mas se compararmos a pá com o espremedor, o risco de hipertrofia de características não funcionais parece ser maior nesse segundo produto, já que a empresa que o comercializa sente necessidade de lançar mão de explicações adicionais acerca de suas funções.

Este tipo de diálogo explícito com a arte e com a história da arte ocorre em outros trabalhos de Starck. O projeto de algumas de suas escovas de dentes, como a *Dr. Kiss* para a Alessi, trazem referências a uma série de esculturas de Constantin Brancusi, *Pássaro no Espaço*, criadas entre 1923 e 1940 (figura 46). Carmel-Arthur descreve esses utensílios e aponta para as intenções que, ela acredita, o designer tem, ao fazer ligações com a obra de arte:

A base alargada, cônica, da Escova de Dentes para L’Oréal, de 1990, funciona como um significante que orienta o usuário/observador no reino da história da escultura. A base ou “pedestal” sustenta o que chamou corretamente de haste “à la Brancusi” da escova, propiciando ao proprietário consciente do design e da arte um sentimento de confiante erudição: uma recompensa por reconhecer

8 Em um segundo momento Figueiredo (2005, p. 453) reforça seu entendimento sobre a ironia de Magritte: “Se adotamos a perspectiva estritamente lógica, a conclusão desse segundo momento é que, sendo a frase ‘Isso não é um cachimbo’ essencialmente irônica, ela é ao mesmo tempo verdadeira e falsa. Como dizia Suzuki, sendo a ironia o ponto de indiferença entre o real e o ideal,²⁷ ‘ela é inteiramente uma coisa e, ao mesmo tempo, inteiramente outra.’ A frase, então, poderia enunciar que ‘Isto tanto é quanto não é um cachimbo’ ou simplesmente ‘Isto é e não é um cachimbo’. Ambivalente por excelência, esse momento, além de provisório, nada pode decidir.”
27 Cf. SUZUKI. O gênio romântico, p. 178. [nota em pé de página da autora]

as referências de que o objeto é portador e a citação do *Pássaro no Espaço* de Constantin Brancusi, de 1925. (CARMEL-ARTHUR, 2000, p. 20)



Figura 46. Fotografia de uma das esculturas *Pássaro no Espaço* (1928), de Constantin Brancusi (esquerda) e fotografia da escova de dentes Dr. Kiss (1996), de Philippe Starck (direita). FONTE: MOMA.ORG

Se concordarmos com a autora, independentemente dos atributos de uso de uma escova de dentes, Starck explora intencionalmente a associação que o “proprietário consciente do design e da arte” consegue fazer entre os dois tipos de objetos. Mas em um produto como esse, de uso estritamente pessoal, o designer pode abusar da hipertrofia por entender que aqueles que a adquirem sabem do que se trata. Na verdade, se nos mantemos dentro da metáfora de Flusser de que o design é uma ponte, ela deve ser sólida e ampla o suficiente para os designers poderem se movimentar tanto na direção da arte quanto na da ciência, sem que essa estrutura de ligação se abale, preservando seus fundamentos (figura 47).

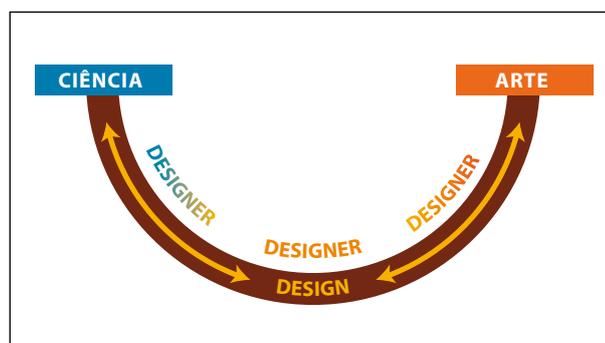


Figura 47. Esquema da possibilidade de o designer se movimentar entre ciência e arte, enquanto a ponte do design, se mantém estruturada. FONTE: AUTOR

Paralelamente a essas conexões e movimentações em direção ao mundo da arte, existe outro elemento conceitual que Starck explora. Quando, por exemplo, ele discursa sobre as qualidades intrínsecas de sua cadeira *La Marie* (figura 48), entre as inúmeras que projetou, suas palavras, para caracterizar a criação, remetem a conceitos que podem oferecer indícios adicionais acerca dos caminhos que este designer percorre em seus trabalhos:

Sobre Marie, a cadeira para a Kartell, ele diz por exemplo que conseguiu “fazer o máximo com o mínimo: menos material, quase não há material; menos presença, de fato é totalmente transparente. E apesar de tudo, oferece o máximo de serviços — resistência, leveza e possibilidade de ser empilhada. Trata-se de um objeto sem idade, extremamente honesto e profundamente moderno. Um objeto quase ideal. Você não a vê, pois é totalmente transparente. Mas se quiser vê-la, encontrará algo formidável. Trata-se de uma verdadeira façanha tecnológica: com uma única modelagem, um objeto transparente!”. (MOROZZI, 2012, p. 25)



Figura 48. Fotografia da cadeira *La Marie* (1998), de Philippe Starck, projetada para a empresa Kartell.

FONTE: KARTELL.COM

Denominações como “imaterialidade”, “transparência”, “quase ideal” e “única modelagem”, remetendo à atributos de qualidade superior — comprovando o interesse do designer em “recorrer” aos avanços da ciência e da tecnologia, como propõe Bonsiepe

(2011, p. 17) e oferecendo equilíbrio à Ponte Flusseriana —, podem ser facilmente associadas com a conhecida posição platônica, investigada no capítulo 2. Mas a dúvida sobre a compreensão que o próprio Starck tem de conceitos dessa natureza, que podem de algum modo fundamentar os processos que guiam seus projetos, permanece. Em entrevista concedida a Cristina Morozzi, em 2011, a propósito da relevância de seus projetos, sua resposta é ambígua:

Cristina Morozzi: Dos seus projetos, quais gostaria de conservar?

Philippe Starck: Não conservaria nenhum pois *os projetos são matéria*. O que eu gostaria de conservar do meu trabalho é apenas um ponto de vista, um espírito, uma lógica, uma batalha, uma rebelião, uma poesia, um humor e pontos fracos.

C.M. E o que gostaria de jogar fora?

P.S. *Teoricamente, tudo é para jogar fora*: não há nenhum interesse em se ocupar da matéria. A matéria. A matéria transpira, a matéria fede, a matéria sua, a matéria morre. Investir na matéria é um péssimo investimento. Não há história. Não há motivos para conservá-la. (MOROZZI, 2012, p. 104-105). Itálicos nossos.

Ao mesmo tempo em que, como um possível herdeiro do platonismo, Starck critica enfaticamente a materialidade, entendendo-a como perecível, contraria esse ideal teórico de Platão colocando sua atividade projetiva também no âmbito da matéria. Essa afirmação, que por si só, já seria um problema, se agrava, logo em seguida, quando ele declara que “teoricamente, tudo é para jogar fora”. Onde restaria o espaço para o teórico em seu trabalho, lugar no qual, ele mesmo indica ser o patamar de onde constrói suas afirmações?

Mas ao contrário do que possa parecer, Starck está atento à importância da teoria na fundamentação de projetos. Carmel-Arthur, a propósito de enfatizar a relevância que Starck dá para estabelecer sua identidade em um sentido linguístico, lembra-nos que ele sempre “batiza” seus produtos com nomes, conduzindo a uma associação entre suas obras rotuladas e ele mesmo. E, em seguida, cita uma afirmação de Starck, muito anterior à entrevista com Morozzi (1978-9), para o *International Design Yearbook*: “Creio ser tarefa dos designers passar mais tempo produzindo signos e menos produzindo objetos.” (CARMEL-ARTHUR, 2000, p. 11).

Poderíamos considerar que as declarações (proferidas durante uma entrevista) carregam por vezes contradições próprias do discurso oral, diversamente de um texto escrito,

refletido e elaborado previamente. No entanto, essa possibilidade não pode levar em consideração o testemunho de sua entrevistadora, Cristina Morozzi, ao afirmar que “Ele responde concentrado. Acompanha as perguntas com atenção. As respostas são precisas, seguras, definitivas. Ele não dá opiniões, mas faz afirmações cristalinas, puras, confirmando suas convicções.” (MOROZZI, 2012, p. 104).

Em relação às entrevistas, Judith Carmel-Arthur, confirma a posição de Morozzi, ao afirmar que: “Suas entrevistas são normativas. São cronometradas e formuladas para disseminar o consumo e dizem o que é e o que deixa de ser um “bom” design.” (CARMEL-ARTHUR, 2000, p. 13). Mas, atenta ao fundamento do consumo, a autora vai em outra direção e reforça uma suspeita: “No entanto, as entrevistas devem ser lidas igualmente como confissões autopromocionais, apontadas diretamente para o bolso do consumidor de Starck.” (CARMEL-ARTHUR, 2000, p. 14). E vai além:

É justo dizer que Starck tentou gerar um discurso genuíno entre si e o mundo do design. É o que enfatiza a narrativa pessoal oferecida por suas numerosas entrevistas, compensando a ausência de informação igualmente valiosa no contexto do design contemporâneo, no qual pouco se sabe dos designers. (CARMEL-ARTHUR, 2000, p. 14)

Apesar da relevância do apelo consumista identificada no trabalho de Starck, que pode distinguir aquilo que ele afirma do que efetivamente ele produz, devemos nos perguntar: até que ponto as conexões explícitas com obras de arte, como nos projetos da escova de dentes e da espátula de bolo, são estabelecidas por um interesse conceitual de Starck em seu trabalho e, portanto, fazem sentido para os nossos propósitos de relações entre o design e a arte em seu âmbito ontológico? Talvez não saibamos a resposta. Porém, observando a mesma questão da perspectiva de Andy Warhol (que também se envolveu com o tema e a polêmica do consumismo), entendemos que não faz sentido considerar o valor do consumo como um elemento comum ao design e à arte para ser incluído no recorte da nossa investigação das relações entre esses campos. Em outras palavras, na contemporaneidade, o capitalismo enraizado é uma régua que impõe medidas e parâmetros que garantem a sobrevivência de profissões enquanto eliminam outras. Quais dessas atividades escapam dessa régua? Se houver, as que escaparem são exceções e obviamente

asseguram ao consumismo senão universalidade, generalidade suficiente para não poder ser usado como indicador privilegiado de relações entre dois campos.

Assim, em um caminho diverso, um autor que pode ajudar a avançarmos no entendimento, ou a encontramos uma síntese de alguns elementos constituintes do trabalho de Starck, é o filósofo Michel Onfray. No livro *Scritti su Starck*, de 2004, (organizado por Valérie Guillaume) Onfray escreve o capítulo *Anatomia di alcuni sortilegi*. Traduzimos o título por *Anatomia de alguns fetiches*, e não *feitiços*, uma vez que Onfray ao longo de seu texto alude ao conceito de *fetichede mercadoria*. Nos limitaremos a poucos trechos deste capítulo de 13 páginas, dado que Michel Onfray, na maior parte de sua escrita, apresenta um discurso em tom elogioso, como dissemos que ocorre com o texto de Morozzi, o que frustra a expectativa de uma crítica de caráter mais assertivo, em texto de um filósofo. Sintoma de um tipo de narrativa que lembra as apresentações de um catálogo de exposição de arte (e não sabemos se o texto de Onfray originalmente teve esse propósito) é que a palavra *artista* é a preferida pelo autor, para caracterizar Starck, ao longo de todo o texto. Os exemplos a seguir mostram o estilo narrativo com que o filósofo conduz a maior parte de sua análise:

Designer certamente, arquiteto evidentemente, criador de formas e de objetos infalíveis, designer, claro, e outras atividades correspondentes, se você realmente quer rótulos. Mas esses vastos mundos testemunham uma universalidade, de uma totalidade que indica adequadamente o artista, aquele que procede de um demiurgo e transforma poderosamente tudo o que toca. (GUILLAUME, 2004, p. 60) Tradução nossa.

O real imanente, o voluntarismo da construção, a celebração das formas orgânicas, a cenografia do bizarro, a paixão pela anamorfose, a sublimação do sangue frio, a dialética das formas e forças, é assim que circunscrevemos o xamanismo, que é tudo trabalhar nos objetos de Philippe Starck. Palavras de objetos, comunicações de coisas, interações de homens e móveis, de vida e materiais, glossolalia necessária para atingir ritmos, melodias cantadas, sussurradas: ouvimos uma música de cerimônias, de magia, de mistério, uma melodia é surpreendida do misticismo pagão, uma voz que veio do nada, nutrida pelo espírito dos animais, a alma dos animais e a respiração dos materiais. Couro, papel, alumínio, madeira, epóxido, vidro, aço modulam à maneira de antepassados equipados para cerimônias xamânicas. (GUILLAUME, 2004, p. 68) Tradução nossa.

No entanto, uma das questões colocadas por esse autor se releva de nosso interesse, pois está ligada ao tema da relação entre o mundo dos objetos utilitários e o das obras de arte. Onfray identifica em Starck o que apontamos no capítulo anterior como característica de um modo de projetar atento ao mesmo tempo à vida cotidiana e às conceituações e dinâmicas da arte contemporânea:

Com Starck, os objetos resolvem por si mesmos, imediata e violentamente, a antiga antinomia entre o artigo ordinário e a obra de arte: o fim do mundo mutilado no qual a trivialidade da vida cotidiana encontra a natureza excepcional da criação estética, superando a oposição entre detalhes materiais do mundo impuro e invisibilidade abstrata do puro universo artístico, abolição da contradição entre a rua e o museu, a casa particular e a coleção pública. A arte não mais serve para especular, acumular valores na esperança de que eles sejam impostos; já não tem a função de agir como um símbolo social de uma classe com problemas de legitimidade e identidade ou reconhecimento tribal; faz parte da realidade, transfigura-a e cancela as separações entre o museu e o cotidiano. Com ele, e graças a ele, você pode viver em casa como em um museu. (GUILLAUME, 2004, p. 60-61) Tradução nossa.

Essa “transfiguração”⁹ de elementos das obras de arte em objetos ordinários é compreendida por Onfray em sentido inverso ao que vai do cotidiano à galeria de arte, ou ao museu. Neste caminho, o cotidiano, representado pela “casa”, pode se transfigurar em museu, uma realidade que não nos atrai.¹⁰ Se Onfray apresenta essa possibilidade somente como uma hipérbole dramática que reforça sua posição ou se acredita que tal condição possa se efetivar, independente de desejarmos ou não que nossas casas assemelhem-se a museus ou galerias, e algumas delas já o são, o relevante é que esse autor também aponta para a relação inversa que investigamos, da apropriação do design de conceitos da arte. Nesse sentido, a visão de Onfray está em sintonia com o que afirmamos ao final do capítulo anterior (p. 171-172, sintetizada na *circularidade* da parte direita da figura 38) em que o design ao tomar posse de conceitos da arte também altera os significados de seus objetos. E Onfray acrescenta:

9 O conceito de transfiguração, até onde sabemos, foi primeiramente empregado nesta temática por Danto.

10 O filme *Mon Oncle* (1958), de Jacques Tati, é um prenúncio da ideia de casas-museus. Com um olhar bem-humorado, o cineasta apresenta sua visão crítica sobre conceitos de modernização na arquitetura influenciando o cotidiano da vida francesa do final da década de 1950.

A prática do objeto que difunde a arte de forma infinitesimal, homeopática, mas cotidiana, resulta em uma interessante aristocratização do consumidor. Cada indivíduo colocado na presença de um objeto pensado, desejado, criado, produzido e vendido por Philippe Starck vê sua casa transformada em um museu. Invertendo o movimento habitual que leva o amante da arte para as galerias de arte, Starck percebe o desejo querido pelos poetas que aspiram a uma poesia ativa e saem às ruas. Para fazer isso, ele entra no particular, desce do pedestal onde as elites, os burgueses, os esnobes, os conservadores o mantêm, e então integra em si os menores detalhes da vida cotidiana. Quando Duchamp convidou a abolição de áreas artísticas esterilizadas, ele abriu o caminho para sonhadores que surpreendem com estranheza, criam o bizarro, solicitam o inesperado, depois fazem poesia na mais banal existência, no momento mais inesperado, no lugar mais inesperado, menos apropriado. (GUILLAUME, 2004, p. 69) Tradução nossa.

Seja aristocratização, ou mais provavelmente seu oposto, democratização, e apesar de não sabermos se Michel Onfray distingue design e arte, diante de sua proposta, não é surpresa que este filósofo sele seu entendimento desse movimento do design (do qual Starck é um legítimo representante) com a arte de outro francês, Marcel Duchamp.

Se Duchamp e Warhol são “pontos focais” na arte, em parte pela conversão de artefatos em obras de arte, Philippe Starck se apresenta como “ponto focal” no design não somente pelo movimento que ele realiza, no sentido inverso, com os objetos do design incorporando características exclusivas do universo artístico. Com isso ele, de modo correlato aos dois artistas, opera um giro na significação desses objetos e suas características ontológicas, mas também incorpora os demais conceitos que investigamos anteriormente e que corroboram a segunda parte de nossa hipótese (cf. capítulo 1, p. 39) e conclui o objetivo do último item do método (cf. capítulo 1, p. 49).

Assim, em retrospecto desta segunda seção, devemos atentar para a mimetização inerente a diversos projetos de Starck, desde óculos com articulações derivadas de princípios de estruturas ósseas, até bancos com formas inusitadas (figura 49), sem nos esquecermos do tão referenciado espremedor, que o próprio Starck disse ser inspirado na forma de uma lula. Objetos monstruosos, nas palavras de Onfray, que fazem de Starck um “demiurgo maligno”, “um inventor e criador de quimeras”, (GUILLAUME, 2004, p. 66), e, como também propõe Flusser, de modo apreensivo, por considerar a criação de “quimeras de bactérias” um problema de design (FLUSSER, 2007, p. 49-50).



Figura 49. Fotografia do banco *WW*. (1990), de Philippe Starck, projetado para o cineasta Wim Wenders e produzido pela empresa Vitra. FONTE: STARCK.COM

Ao analisar mais objetos, além dos investigados no capítulo 4, percebemos que os conceitos aristotélicos de *belo versus útil* e de *fim em si mesmo* são recorrentes na proposta de Starck. No entanto, como vimos, podem caminhar perigosamente em direção à hipertrofia de elementos não funcionais em um artefato. Se não o transfiguram em obra de arte, podem levá-lo à condição de objeto de adorno, com uma ambiguidade subjacente do *discurso aberto* de Umberto Eco.

Por último, ao lado desses conceitos, aparece o do *discurso persuasivo epidíctico* de Aristóteles nas declarações do próprio Starck, defendendo sua obra e buscando convencer o consumidor, sempre atento aos interesses da publicidade e do mercado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir-se uma pesquisa, existe uma expectativa de caráter científico, nas conhecidas expressões empregadas por Kuhn (1987), de solução de “enigmas”, ou de resolução de “quebra-cabeças”. No entanto, a ideia de considerações finais é mais próxima das investigações que envolvem filosofia, na medida em que o exercício da reflexão nessa área é antes de tudo indagação e não necessariamente resposta definitiva. Nesse sentido, compreendemos o sentimento do poeta Fernando Pessoa (cf. capítulo 3, p. 129), e a sua aversão ao ato de acabar. Não é mera coincidência que filosofia e poesia, de algum modo, se conectem em um mesmo zelo pelo exercício do percurso empreendido. Portanto, para nós, o título *Considerações Finais* expressa melhor nossas intenções do que *Conclusão*.

Retomando o percurso da tese, no capítulo 2, partimos da cisão e hierarquização platônica da ciência, técnica e arte, direcionando o foco desta etapa, a primeira do método (cf. capítulo 1, p. 49), mais para as esferas gnoseológica e ontológica, do que para a estética. Nesse momento propedêutico, intensificar e estreitar a articulação do tema, explorando o diálogo com Maldonado, Bonsiepe, Schneider, Cardoso e Flusser, em contraponto às ideias de Koyré, foram estratégias decisivas para explicitar as consequências dessa cisão e hierarquização no âmbito do design e da arte.

No capítulo 3, com a investigação sendo direcionada para a esfera estética e posteriormente para a ontológica, estabelecemos um nível de compreensão das relações entre design e arte preservando, ao lado dos conceitos de universalidade e objetividade, dois outros elementos essenciais a esses campos: a subjetividade e a incompletude, confirmando assim a primeira parte de nossa hipótese (cf. capítulo 1, p. 39). Este percurso, apoiado nas reflexões de Kant e Thierry de Duve sobre a estética e nas investigações de Heidegger e Lacoue-Labarthe sobre ontologia, nos permitiu, ao mesmo tempo, transpor a via epistemológica e demonstrar a capacidade da arte de ampliar a compreensão dos objetos do design, indo além da instrumentalidade e utilidade. Deste modo, concluímos a segunda etapa do método.

Centrado em Aristóteles, o capítulo 4 não trata simplesmente de pensar as relações entre design e arte, mas de ir até os fundamentos daquelas relações que se sustentam em

bases ontológicas. Apoiados principalmente em Danto, Nietzsche e Eco, procedemos finalmente com o deslocamento dos conceitos aristotélicos para nossos propósitos. Em seguida, avançamos da abordagem de cunho mais teórico para seus aspectos mais pragmáticos, ratificando as reflexões na esfera da produção, com a análise de objetos do design e de obras de arte representativos de nossa posição. O procedimento de rastreamento dos conceitos aristotélicos, nos exemplos do velcro, do espremedor de frutas, da Brillo Box e das latas de sopa Campbell, explorados tanto no design quanto na arte, encerrou a terceira etapa do método e confirmou a segunda parte da hipótese, tendo seu ápice ao compor o quadro das interconexões desses dois campos. Essa práxis, com a função de corroboração no mundo sensível, foi ampliada no último capítulo.

Atentos ao trabalho de Duchamp, Warhol e Starck, no capítulo 5, dirigimos nossa atenção para a prática da arte e do design, em seu sentido mais abrangente, encerrando o quarto e último item do método. Esse contraponto pragmático da teoria anterior, particularmente em relação ao design, contribuiu para percebermos que com o decorrer do tempo e a crescente produção prática esse campo se vê diante de um duplo desafio: construir sua *identidade* e justificar sua *existência* para se estabelecer em pé de igualdade com outros campos e dialogar com eles, com já ocorre em sua relação com a arte.

Algumas características que explicitamos talvez não fossem relevantes se o design não atuasse de modo interdisciplinar. Mas que disciplina contemporânea escapa da interdisciplinaridade? Além disso, existe a necessidade de certo “ego” centralizador de ideias que as áreas de pesquisa e trabalho apresentam. Esse núcleo, que não deixa de ser, no nosso entendimento, uma antropomorfização das disciplinas conduzida por seus membros, cobra uma identidade dessas áreas. Por que seria diferente com o design?

Porém, uma fundamentação de caráter ontológico, se bem elaborada, pode contribuir para contornar as exigências de exclusividade de bases epistemológicas, quando cobradas de um ponto de vista ortodoxo. E se não for possível ou não se desejar contornar tais exigências, o design pode assumir-se enquanto uma disciplina *indefinida* em sua essência. Tal posição de *incompletude*, além de não retirar relevância do design, acrescenta algo: a autodeterminação de seu *status* ontológico, assim como acontece com a arte, *por definição indefinida*. Esta pode ser mais uma característica a compartilhar com a arte sem

necessariamente confundir os dois campos. E se for para ser indefinido e inacabado, que o design se assuma enquanto tal, para não correr o risco de dissolver-se na generalidade.

Se, por um lado, a comprovação de nossa hipótese de que os fundamentos das relações entre design e arte firma seus alicerces mais profundos no território da ontologia (cf. capítulo 3), com os embriões da interlocução entre esses dois campos remontando ao pensamento grego antigo (cf. capítulo 4), por outro, a trajetória seguida até essas afirmações gera, como é previsível em pesquisas de natureza reflexiva, novos elementos e possibilidades não completamente compreendidas. Como tais elementos, enquanto desdobramentos do tema, são inerentes à tese, acreditamos que possam ser, nesse momento de exame retrospectivo, melhor delineados. Admitindo a importância dessa tarefa, retomamos o tema da *natureza e essência do design*.

Procederemos somente com o compromisso de demarcação do assunto, aceitando que sua completa exploração demanda espaço maior do que o reservado para essa etapa. No entanto, devido ao fato de que o tema emerge ainda na metade do desenvolvimento da tese, na clivagem teórica que separa Kant de Heidegger, e se mantém dentro do nosso núcleo propositivo dos fundamentos das relações entre design e arte, buscamos, pelo menos, fixar alguns marcos, a partir de um memento que conduz à nossa compreensão atual da questão.

Ao término da primeira seção sobre Kant, (cf. capítulo 3, p. 128-129), em que chegamos à concepção de design determinado e indeterminado e a consequente formulação de uma universalidade subjetiva nesse campo, nos confrontamos com duas questões. Propusemos respondê-las ao final da tese, considerando a impossibilidade de compreendê-las em toda a sua extensão naquelas circunstâncias e etapa. As questões eram:

- As inúmeras definições de design ao longo de sua curta história e a ampliação de seu campo de atuação têm alguma relação com a equivalente expansão do universo artístico contemporâneo?
- As dificuldades atuais de se estabelecer definições para o design podem ser devidas a esse campo ter uma generalidade incipiente, de autopromoção, ou inerente e análoga a disciplinas como a da filosofia?

Em relação à primeira indagação, após as investigações empreendidas, especialmente tendo em conta os estudos sobre Duchamp e Warhol, no capítulo 5, a resposta é que a expansão do universo artístico efetivamente contribui para a proliferação de definições sobre o design. E com mais convicção do que no capítulo 3, consideramos que a incompletude do design (decorrente dessa indeterminação) é essencial a esse campo, devendo ser acrescida às chaves de interpretação das suas relações com a arte.

A segunda pergunta é uma decorrência da primeira e por admitir três respostas distintas torna-se uma questão de escolha orientada aos passos que foram dados posteriormente à sua formulação. Ficamos com a terceira possibilidade, acreditando que uma generalidade inerente e análoga à filosofia tem raízes no modo de atuação do design. Neste sentido, Arthur Danto estabelece uma proposição especificamente para a arte, mas passível de ser conduzida para o território do design, contribuindo para, se não elucidar completamente a questão, pelo menos justificar a nossa escolha.

Uma das teses de Danto, repetidamente defendida por este autor, não somente nos três escritos selecionados nesta investigação, *O filósofo como Andy Warhol* (2004), *A transfiguração do lugar comum* (2005) e *Andy Warhol: Arthur C. Danto* (2012), se fixa de maneira persistente na ideia de uma natureza filosófica da arte. De nossa parte, concordamos com essa concepção de Danto, já defendida por Aristóteles na obra *A poética* (cf. capítulo 4, p. 147), tanto pelos seus argumentos, que expusemos em distintos momentos da tese, mas também por uma constatação factual explorada por este pensador:

A natureza da filosofia é de tal sorte que ela parece estar logicamente co-implicada com todos os objetos de que se ocupa. Se esse raciocínio for correto, deve-se pôr em evidência uma pergunta raramente formulada na filosofia da arte: por que a arte faz parte das coisas sobre as quais pode haver uma filosofia e por que é um fato histórico que nenhum grande pensador, de Platão e Aristóteles a Heidegger e Wittgenstein, deixou de dizer alguma coisa sobre esse tema?
(DANTO, 2005, p. 99)

Tal constatação de Danto, e também de outros autores, corrobora seus argumentos de um ponto de vista histórico. No entanto, o mais relevante para o momento é que se a filosofia realmente efetiva uma “co-implicação” com seus objetos de estudo (e essa convicção foi se sedimentando em nossa consciência durante a escrita da tese), não basta

assumi-la apenas como um dos fundamentos na constituição de uma teoria do design, como sugerem, entre outros designers, Bonsiepe (2011), Bürdek (2006) e Maldonado (2012). Podemos propor uma consequência (que o próprio Danto entende, no âmbito da arte, como de caráter “lógico”) derivada dessa co-implicação da filosofia com os seus objetos: *um componente filosófico na natureza do design*.

No entanto, de modo oposto ao nosso raciocínio, a identificação de uma essência do design correlata à da filosofia pode ser entendida como apenas uma inferência indevida a partir de uma vinculação de elementos comuns aos dois campos. Afinal, diversas áreas buscam na filosofia bases para constituição de princípios e fundamentos e apesar disso não são consideradas detentoras de uma natureza filosófica. As ciências modernas, por exemplo, nasceram da filosofia e, no entanto, são compreendidas, tanto por epistemólogos quanto por cientistas, como tendo natureza especulativa distinta de sua matriz originária¹.

Diante da oposição entre a visão anterior e a nossa, a gnoseologia pode contribuir para escaparmos desse dilema. Uma das distinções que essa disciplina faz entre filosofia e ciência diz respeito às classes de pergunta que esses campos encaminham até seus objetos de estudo, como assinalamos anteriormente (cf. capítulo 3, p. 137). *Grosso modo*, a filosofia, de caráter generalista, questiona mais o “que é” e o “porquê é” da realidade, enquanto as ciências, especialistas e cada vez mais voltadas aos aspectos descritivos e preditivos dos fenômenos, se detêm principalmente em compreender “como” tais eventos ocorrem, ou podem ser previstos.

Assim, apoiados nesses pressupostos da gnoseologia, obtemos condições mínimas para prosseguirmos em nossa proposição sobre o design. Como ponto de partida, se aceitamos a afirmação de uma essência filosófica nesse campo, de imediato, são geradas duas consequências positivas. Uma para as relações entre design e arte e outra exclusiva ao design:

- 1 A filosofia é incorporada como mais um elemento comum ao design e à arte, auxiliando a compreender a riqueza e intensificando suas relações.

1 Se instituições como o CNPq (<http://lattes.cnpq.br/web/dgp/arvore-do-conhecimento>), ao categorizarem as áreas do conhecimento, colocam a filosofia sob a classe das ciências humanas, não significa que do ponto de vista conceitual essa disciplina não tenha características distintas daquilo que a ciência moderna e contemporânea estabeleceu para si mesma.

- 2 Independentemente de circunscrever o design dentro de uma determinação ou área específica do conhecimento, torna-se explícita sua associação com a reflexão de características filosóficas, o que reforça nossa posição de que o design faz uso das ciências, mas não é uma delas (cf. capítulo 3, p. 127-129).

Acreditamos na relevância desses dois resultados, por entendê-los como conquistas para ambos os campos. Quanto a comprovar sua origem, como fundados na natureza filosófica do design, em primeiro lugar, é importante retornar a alguns dos autores investigados na tese e às suas posições, que de forma distinta antevêm e prenunciam essas “co-implicações”. Gui Bonsiepe (2011, p. 181), (cf. capítulo 1, p. 42), autoriza *especificamente* a disciplina da filosofia distinguir design de arte. Vilém Flusser (2007, p. 48-50), (cf. capítulo 2, p. 98-100), impõe ao design parte considerável da responsabilidade (normalmente cobrada da filosofia e da ciência) sobre pensar e equacionar os fins e responsabilidades do homem e suas produções perante a natureza. Rafael Cardoso e Philippe Starck compreendem alguns aspectos constituintes do design de modo semelhante, embora matizado: para o primeiro “[...] o design é, em última análise, um processo de investir os objetos de significados [...]” (CARDOSO, 1998, p. 29) e o segundo acredita “[...] ser tarefa dos designers passar mais tempo produzindo signos e menos produzindo objetos.” (CARMEL-ARTHUR, 2000, p. 11). Em ambos, o design está mais associado à etapa do projeto.²

2 Essa separação entre elaboração de conceitos/planos e execução já se encontra estabelecida desde a cultura grega clássica. O sentido de *saber fazer* da *tékhnē* se revela, por exemplo, nos trabalhos de Fídias (c. 490-430 a.C). Encarregado das obras públicas de Atenas por seu governante Péricles (494-429 a.C), orientou e fiscalizou as equipes que produziram templos, prédios públicos e esculturas (WOODFORD, 1982, p. 52). Esse sentido segue ao longo da história, passando pelo Renascimento, onde a produção de obras arquitetônicas, de esculturas e pinturas, deixadas a cargo de mestres, eram executadas em parte por uma equipe. Na atualidade, com os avanços da técnica e a exigência cada vez maior de conhecimentos específicos para a produção de obras com novos materiais, o conceito de saber fazer está atrelado à especialização, pela própria dificuldade de os profissionais dominarem áreas em rápida expansão. Nesse sentido, a atuação de parte dos artistas e designers, tende a se concentrar no âmbito conceitual e criativo, transferindo a produção a profissionais especializados na execução. Exemplos disso, no âmbito da arte, são as gigantescas esculturas em metal de Tomie Ohtake. E em design editorial a especialização, com exceções, confina os designers na etapa projetiva e, no máximo, ao acompanhamento (produção gráfica) da execução, que fica a cargo das gráficas. No entanto, os avanços recentes da tecnologia e a redução de custo de equipamentos, como CNCs e impressoras 3D, têm propiciado, em nichos específicos, um caminho diverso para aqueles que se propõem a atuar desde a concepção até o produto acabado.

Nas posições anteriores, algumas de modo mais evidente do que outras, os autores buscam estabelecer o design como um domínio em que, no nosso entendimento, as intenções e motivações originárias nos projetos estão ligadas à possibilidade de ampliação da realidade, que são assumidas pelos designers como mais relevantes do que a constatação ou descrição de como a realidade é. Se os designers, em sua prática, têm plena consciência desse *modus operandi* é algo que demanda outra investigação.

Em segundo lugar (indo além da questão da universalidade subjetiva analisada no capítulo 3), agora podemos afirmar que a indeterminação do design se deve também à indeterminação de seus objetos. Recordemos que a Ponte Flusseriana, representada em sua forma mais ampliada na figura 10 (cf. capítulo 2, p.100), expande consideravelmente os âmbitos de atuação do design e dos designers conectando não somente ciência e arte, mas alcançando até os domínios da natureza. Enquanto as ciências tradicionais mantêm seus objetos circunscritos aos seus princípios, paradigmas e leis, e se aprofundam em descrições cada vez mais precisas desses objetos, o design pode conceber ou participar da elaboração de novos conceitos e objetos, físicos ou desmaterializados, sem extrapolar seus limites de atuação. Por exemplo, a estrutura da *World Wide Web*, e outras instâncias de realidades virtuais, como as concepções computadorizadas em três e quatro dimensões, receberam e ainda continuam a receber significativas contribuições do design em suas constantes implementações.

O alargamento de fronteiras direcionado a conceitos e objetos, a partir de um afastamento do *senso comum* e de uma busca por problematização da realidade, ou até da *criação de novos problemas*,³ é, antes de tudo, inerente à filosofia desde os seus primórdios. Essa rica característica não se dissemina a todos os campos do conhecimento pelas próprias especificidades, necessidades e prioridades de cada área. É uma parte apreciável dessas

3 Um exemplo de limitação que o senso comum impõe até aos círculos da reflexão filosófica vem de Pierre Aubenque. Este historiador da filosofia, com o propósito de ressaltar a originalidade de determinados problemas e conceitos filosóficos, como o da ontologia, afirma que: “O problema do ser — no sentido da questão *O que é o ser?*”³⁸ — é o menos natural de todos os problemas, aquele que o senso comum nunca se colocou, aquele que nem a filosofia pré-aristotélica nem a tradição imediatamente posterior se colocaram enquanto tal, aquele que tradições outras que as ocidentais jamais conjecturaram ou abordaram. (AUBENQUE, 2012, p. 22)

38 Aristóteles não se fez, tanto como o pensamento grego em seu conjunto, esta outra questão:
Por que há o ser em vez do nada? [nota em pé de página do autor]

áreas objetiva apenas solucionar problemas, o que não é pouco. Mas o mesmo não ocorre com a arte e com o design.

Pode-se recorrer a um mundo inteligível para pensar a infinidade de possibilidades do mundo sensível, tanto na natureza quanto na produção humana. O exemplo da cama (cf. capítulo 2, p. 66-70) — que poderia ser uma cadeira, ou qualquer outro objeto que solicita a atenção do designer para ser concebido — é simbólico e estrutural, na medida em que estabelece a essência da *póiesis* em suas vertentes de *epistème* e *tékhnē*. No entanto, acreditamos que o design e os designers estão cada vez mais conscientes e dispostos a não simplesmente atuarem solucionando enigmas e quebra-cabeças, mas, em uma atitude que vai além desses protocolos, e ao mesmo tempo afastando-se do senso comum, *criarem novos problemas* antes de solucioná-los. Em outras palavras, até onde podemos compreender, o projeto de uma cadeira ou outro objeto que não é previsto (pré-visto — *prae-uiděo*) pelos usuários, não é uma antevisão, mas antes de tudo *um problema inventado* com base em teoria, e que pode gerar diversas soluções.

Esta capacidade de problematizar, herdada da filosofia pelo design, também está descrita por Umberto Eco (cf. capítulo 4, p. 165) como essencial à arte que “não quer agradar e nem consolar, mas colocar problemas, renovar a nossa percepção e o nosso modo de compreender as coisas.” (ECO, 1988, p. 280). O que enfatizamos é que o *problema*, que normalmente⁴ se estabelece antes da *solução*, não necessita ser dado somente pela *phýsis* (natureza), mas também pode ser produzido pelas mentes criativas.

Neste ponto, aquela advertência platônica (de caráter pedagógico) para que cada profissional cuide de seu trabalho e deixe os demais “em paz” (PLATÃO, 1987, p. 74), reforça certa concepção do design que Cardoso questiona, também pedagogicamente:

Segundo o senso comum — ainda ensinado em algumas escolas — “designer não é artista”, tampouco artesão, arquiteto, engenheiro, estilista, marqueteiro, publicitário, e assim por diante. Em meio a tantas advertências sobre o que os

4 O problema surge normalmente, mas não necessariamente, antes de sua solução. Tal inversão é comum na matemática. Em diversas ocasiões essa ciência contrariou a ideia do problema ser estabelecido em primeiro lugar. Por exemplo, os polinômios propostos por Sergei Bernstein, foram criados sem a intenção deste matemático de aplicá-los como solução a problemas da indústria de automóveis ou de fontes tipográficas digitais e estruturas 3D computadorizadas, que surgiriam anos depois. (SILVA, 2016, p. 41-42).

alunos não devem ser, esquece-se muitas vezes de lhes dizer o que, de fato eles podem vir a ser. A resposta vem em duas partes: por um lado, não são nada disso; por outro, são tudo isso e mais. (CARDOSO, 2016, p. 231)

Nas primeiras lições de filosofia aprendemos que o conceito de senso comum é diametralmente oposto à atitude crítica, e, com certeza, Cardoso sabe disso. O paradoxo presente nas palavras desse autor, que compreendemos e aceitamos como inerente ao design, reforça nossa convicção de que uma *complementaridade não excludente* será sempre bem-vinda a esse campo. Resta propor com mais ênfase às novas gerações de designers que a incompletude pode ser uma virtude.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila; ANTÔNIO, Jorge Luiz. As fronteiras entre o design e a arte. In: **Faces do design**. Org. Nelson Somma Junior. São Paulo: Edições Rosari Ltda, 2003. p. 129 -143.

ARISTÓTELES. **Arte retórica e arte poética**. Tradução Antonio P. Carvalho. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1964.

ARISTÓTELES. **La política**. Tradução, prólogo e notas Carlos Garcia Gual. Madrid: Alianza Editorial, 1986.

ARISTÓTELES. **A poética**. Tradução, comentários e índices analítico e onomástico Eudoro de Souza. Coleção Os Pensadores, v. 2. São Paulo: Nova Cultural, 1987.

ARISTÓTELES. **Política**. Tradução António Campelo Amaral e Carlos Gomes. Lisboa: Vega, 1998.

ARISTÓTELES. **Física I e II**. Prefácio, tradução, introdução e comentários Lucas Angioni. Campinas: Editora da Unicamp, 2009.

AUBENQUE, Pierre. **O problema do ser em Aristóteles**: ensaio sobre a problemática aristotélica. Tradução Cristina de Souza Agostini e Dioclézio Domingos Faustino. São Paulo: Paulus, 2012.

BARBOSA, Carlos Alberto. **Tékne e design**: uma relação entre o conceito aristotélico de arte e o conceito contemporâneo de design. In: **Faces do design**. Org. Nelson Somma Junior. São Paulo: Edições Rosari Ltda, 2003. p. 49 -62.

BERTALANFFY, Ludwig von. **Teoria geral dos sistemas**: fundamentos, desenvolvimento e aplicações. 6ª Edição. Petrópolis: Vozes, 2012.

BEZERRA, Ângela Maria Grandó; CIRILLO, José. (Org.). **Arqueologias da criação: estudos sobre o processo de criação**. Belo Horizonte: C/Arte, 2009.

BONSIEPE, Gui. **Las siete columnas del diseño**. México: UAM Azcapotzalco, 1993.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BONSIEPE, Gui. in: **Discurso proferido por ocasião da cerimônia de recebimento do título de Doutor Honoris Causa**. Universidade de Lisboa. 20 mar. 2019.

BRANDÃO, Jacyntho José Lins; SARAIVA, Maria Olívia de Quadros; LAGE, Celina Figueiredo. **Helleniká: introdução ao grego antigo**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

BRANDÃO, Jacyntho L. **Logos e léxis na retórica de Aristóteles**. 2007. Disponível em: < http://www.letras.ufmg.br/jlinsbrandao/JLB_Logos_Lexis_Retor_Arist.pdf > Acesso em: 07 set. 2012.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega**. Petrópolis: Vozes, 1986–1987. 3v.

BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2006.

BURTT, Edwin A. **As bases metafísicas da ciência moderna**. Brasília: UnB, 1983.

CAMPOS, Gisela Belluzzo; VASCONCELOS, Marcos A. F. Acaso e experimentação nos processos de criação: aproximações entre a arte moderna e o design contemporâneo. **Arcos Design**, 5(1), p. 16-27. Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: < https://www.researchgate.net/publication/235946805_Acaso_e_experimentacao_nos_processos_de_criacao_aproximacoes_entre_a_arte_moderna_e_o_design_contemporaneo > Acesso em: 09 jun. 2019.

CARDOSO, Rafael. Design, Cultura material e o fetichismo dos objetos. **Arcos Design**, v. 1, n.1, p. 14-39. Rio de Janeiro, 1998.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. 3ª edição. São Paulo: Blucher, 2008.

CARDOSO, Rafael. A história da arte e outras histórias. In: **Cultura Visual**, n. 12, p. 105-113. Salvador: EDUFBA, outubro/2009. Disponível em: < <https://portalseer.ufba.br/index.php/rcvisual/article/download/3393/2680> > Acesso em: 09 jun. 2019.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

CARMEL-ARTHUR, Judith. **Phillipe Starck**. Tradução Luiz Antônio Araújo. São Paulo: Cosac & Naify, 2000.

CASSIRER, Ernst. **Determinism and indeterminism in modern physics: historical and systematic studies of the problem of causality**. Tradução O. T. Benfey. New Have: Yale University Press, 1956.

CASSIRER, Ernst. **Linguagem e mito**. Tradução J. Guinsburg e Miriam Schnaiderman. São Paulo: Perspectiva, 1992.

COMTE-SPONVILLE, André. **Dicionário filosófico**. 2ª edição. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

CORNELLI, Gabriele; COELHO, Maria Cecília de Miranda N. “Quem não é geômetra não entre!” Geometria, Filosofia e Platonismo. In: **Kriterion**, v. 48, nº 116, Belo Horizonte, julho a dezembro, 2007. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/kr/v48n116/a0948116.pdf> > Acesso em: 15 jan. 2019.

DANTO, Arthur C. **O filósofo como Andy Warhol**. Tradução Nara Beatriz Milioli Tudida. **ARS**, v.2, n. 4, São Paulo, 2004. Disponível em: < <http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2935/3625> >. Acesso em: 01 ago. 2017.

DANTO, Arthur C. **A transfiguração do lugar-comum: uma filosofia da arte.** Tradução Vera Pereira. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

DANTO, Arthur C. **Andy Warhol:** Arthur C. Danto. Tradução Vera Pereira. São Paulo: Cosac & Naify, 2012.

DE DUVE, Thierry. **Kant after Duchamp.** Cambridge, MA: MIT Press, 1996.

DE DUVE, Thierry. “Kant depois de Duchamp”. In: FERREIRA, Glória, VENÂNCIO FILHO, Paulo. (ed.). **Arte & Ensaios**, n. 5. Rio de Janeiro: Mestrado em História da Arte/Escola de Belas Artes, UFRJ, 1998, p. 125 – 152. (Capítulo traduzido para o português do original “Kant after Duchamp”). Disponível em: <https://www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2012/01/Kant-depois-de-Duchamp-Thierry-De-Duve.pdf> > Acesso em: 09 jun. 2019.

DE DUVE, Thierry. O que fazer da vanguarda? Ou o que resta do século 19 na arte do século 20? **Arte & Ensaios**, n. 20, p. 181 – 193. Rio de Janeiro: Mestrado em História da Arte/Escola de Belas Artes, UFRJ, 2010. Disponível em: < https://www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2012/01/ae20_Thierry_Duve.pdf > Acesso em: 9 jun. 2019.

DE MESTRAL, Georges. **Velvet type fabric and method of producing same.** U.S. Patent Office # 2,717,437. Disponível em: < <https://patents.google.com/patent/US2717437A/en> > Acesso em: 06 jun. 2019.

DE MESTRAL, Georges. **Separable fastening device.** U. S. Patent Office # 3,009,235. Disponível em: < <https://patents.google.com/patent/US3009235A/en> > Acesso em: 06 jun. 2019.

DE MORAES, Dijon. **Limites do design.** São Paulo: Editora Studio Nobel, 1997.

DE MORAES, Dijon. **Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem.** São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2006.

DESCARTES, René. **Œuvres et lettres**. Bruges: Gallimard, 1992.

DUARTE, Rodrigo. O tema do fim da arte na estética contemporânea In: **Arte no pensamento**. Org. Fernando Mendes Pessoa. Vila Velha: Museu Vale do Rio Doce, 2006, p. 376 – 414.

DUFFY, Leonard A. **Apparatus and method for producing structures with multiple undercut stems**. U. S. Patent Office # 7,828,545. Disponível em: < <https://patents.google.com/patent/US7828545B2/> > Acesso em: 06 jun. 2019.

ECO, Umberto. **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. Tradução Giovanni Cutolo. Coleção Debates. São Paulo: Perspectiva, 1988.

ECO, Umberto. **Kant e o ornitorrinco**. Tradução Ana Thereza B. Vieira. Rio de Janeiro, São Paulo: Record, 1998.

FERRATER MORA, José. **Diccionario de filosofia**. 2ª ed. Madrid: Alianza Editorial, 1979. 4v.

FERREIRA, Debora Pazetto. A ruptura entre as artes e as ciências: uma abordagem da cultura ocidental a partir de Vilém Flusser. **Outramargem: revista de filosofia**, v. 2, p. 40 – 51, 2015. Disponível em: < <https://revistaoutramargem.files.wordpress.com/2015/05/4-n2-debora-pazetto.pdf> > Acesso em: 09 jun. 2019.

FIGUEIREDO, Virginia. A.; PENNA, João C. O Imperativo do pensamento. In: Virginia de Araujo Figueiredo; João Camillo Penna. (Org.). **A Imitação dos modernos**. 1ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 2000, v. 01, p. 9–46.

FIGUEIREDO, Virginia. Isto é um cachimbo. **Kriterion: Revista de filosofia** v. 46, n.112, p. 442 – 457, dez. 2005. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/kr/v46n112/v46n112a24.pdf> > Acesso em: 07 ago. 2019.

FIGUEIREDO, Virginia. Kant e a arte contemporânea. **Especiaria – Cadernos de ciências humanas**. v. 11, n.19, p. 25 – 43, jan./jun. 2008. Disponível em: < <http://periodicos.uesc.br/index.php/especiaria/article/view/720/679> > Acesso em: 09 jun. 2019.

FLUSSER, Vilém. Criação científica e artística. In: **Conferência Maison de la Culture**, Chalon s/ Saone, 26/03/1982. Disponível em: < www.flusserbrasil.com/art209.pdf >. Acesso em: 23 mai. 2019.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Tradução Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

FLUSSER, Vilém. **Uma filosofia do design: a forma das coisas**. Tradução Vom wort design. Lisboa: Relógio D'água, 2010.

FREIRE, Antônio. **Gramática grega**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FRIGG, Roman; HUNTER, Matthew C. **Beyond mimesis and convention: representation in art and science**. London/New York: Springer Dordrecht Heidelberg, 2010.

GIANNETTI, Eduardo. **O livro das citações: um breviário de idéias replicantes**. 2ª edição. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

GUILLAUME, Valérie. **Scritti su Starck**. Milano: Postmedia Books, 2004.

HEIDEGGER, Martin. **A origem da obra de arte**. Tradução Maria José R. Campos. *Kriterion*, Revista do Departamento de Filosofia da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG, n. 76, 1986.

HEIDEGGER, Martin. **A origem da obra de arte**. (continuação) Tradução Maria José R. Campos. *Kriterion*, Revista do Departamento de Filosofia da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG, n. 79/80, 1987.

HEIDEGGER, Martin. **A origem da obra de arte.** Tradução Maria da Conceição Costa. Lisboa: Edições 70, 2004.

HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. Tradução Marco Aurélio Werle. **Scientiae Studia**, São Paulo, v.5, n. 3, p. 375 – 398, 2007. Disponível em: < www.scientiaestudia.org.br/revista/PDF/05_03_05.pdf > Acesso em: 09 jun. 2019.

HEIDEGGER, Martin. **Ensaios e conferências.** Tradução Emmanuel Carneiro Leão, Gilvan Fogel e Marcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista; Editora Universitária São Francisco, 8ª edição, 2012.

HEISENBERG, Werner. **Física e filosofia.** Tradução Jorge Leal Ferreira. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1987.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa.** Tradução Carlos Daudt. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

JAEGER, Werner. **Aristóteles: bases para la historia de su desarrollo intelectual.** Versión española de José Gaos. México: Fondo de Cultura Económica, 1946.

JAEGER, Werner. **Paidéia: a formação do homem grego.** Tradução Artur M. Parreira. São Paulo: Martins Fontes/Editora Universidade de Brasília, 1986.

KANT, Immanuel. **Crítica da razão pura.** Tradução Manuela Pinto dos Santos e Alexandre Fradique Morujão. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2ª edição, 1989.

KANT, Immanuel. **Crítica da faculdade do juízo.** Tradução Valerio Rohden e Antônio Marques. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2ª edição, 2005.

KOESTLER, Arthur. **O homem e o universo: como a concepção do universo se modificou, através dos tempos.** Tradução Alberto Denis. São Paulo: Ibrasa, 2ª edição, 1989.

KOYRÉ, Alexandre. **Estudos de história do pensamento científico**. Brasília: Forense Universitária; Editora Universidade de Brasília, 1982.

KOYRÉ, Alexandre. **Estudos de história do pensamento filosófico**. Brasília: Forense Universitária; Editora Universidade de Brasília, 1991.

KUHN, Thomas S. **A estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Perspectiva, 2ª edição, 1987.

LACOUÉ-LABARTHE, Philippe. Poética e Política. Tradução João Camillo Penna e Virginia Figueiredo. In: **O que nos faz pensar – Cadernos do Departamento de Filosofia da PUC-Rio**, n. 10, v. 2, p. 139 – 163, outubro de 1996. Disponível em: <<http://www.oquenofazpensar.fil.puc-rio.br/index.php/oqnf/article/view/106/105>> Acesso em: 09 jun. 2019.

LACOUÉ-LABARTHE, Philippe. **A imitação dos modernos**. Org. Virginia de Araujo Figueiredo e João Camillo Penna. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

MALDONADO, Tomás. **Cultura, sociedade e técnica**. São Paulo: Blucher, 2012.

MALHADAS, Daisi; DEZOTTI, Maria Celeste Consolin; NEVES, Maria Helena de Moura. **Dicionário grego-português (DGP)**. 2ª edição. Cotia: Ateliê, 2006–2010. 5 v.

MARAN, Timo. Mimesis as a phenomenon of semiotic communication. **Sign Systems Studies**, 31.1, 25 p. 191 – 215, 2003. Disponível em: < http://kodu.ut.ee/~timo_m/publikatsioonid/maran311.pdf > Acesso em: 15 mai. 2019.

MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. **De máquinas y seres vivos: autopoiesis, la organización de lo vivo**. 1ª edição, Buenos Aires: Lumen, 2003.

MOROZZI, Cristina. **Philippe Starck**. Coleção Folha Grandes Designers. Tradução Anna Quirino. 1ª edição. São Paulo: Folha de São Paulo, 2012.

MÜLLER, Chistopher John. **Prometheanism: technology, digital culture and human obsolescence** (includes a translation of the essay 'On Promethean Shame' by Günther Anders). London/New York: Rowman & Littlefield International, Ltd., 2016.

MUNARI, Bruno. **Artista e designer**. Lisboa: Editorial Presença, 1979.

NAME, Daniela; SCOVINO, Felipe. **Diálogo concreto – Design e Construtivismo no Brasil**. Rio de Janeiro: Tisara Produções Artísticas, 2008.

NIETZSCHE, Friedrich. **O nascimento da tragédia ou helenismo e pessimismo**. Tradução, notas e posfácio J. Guinsburg. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

NIETZSCHE, Friedrich. **A gaia ciência**. Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

PENROSE, Roger. **A mente nova do rei: computadores, mentes e as leis da física**. Tradução Waltensir Dutra. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1991.

PEREIRA, Isidro. **Dicionario greco-português e português-greco**. 4ª edição, Porto: Livraria Apostolado da Imprensa, 1969.

PESSOA, Fernando. **Paginas de estética e de teoria e crítica literárias**. Textos estabelecidos e prefaciados por Georg Rudolf Lind e Jacinto do Prado Coelho. Lisboa: Ática, 1967.

PESSOA, Fernando Mendes. Arte e verdade no pensamento de Heidegger. In: **Arqueologias da criação: estudos sobre o processo de criação**. Org. Ângela Maria Grandó Bezerra e José Cirillo. Belo Horizonte: C/Arte, 2009.

PLATÃO. **A república**. Introdução, tradução e notas Maria Helena da Rocha Pereira. 5ª edição. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1987.

POPPER, Karl R. **Conjecturas y refutaciones: el desarrollo del conocimiento científico.** Barcelona: Paidós, 1972.

POPPER, Karl R. **Conhecimento objetivo: uma abordagem evolucionária.** Belo Horizonte: Itatiaia; São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 1975.

POPPER, Karl R. **A lógica da pesquisa científica.** São Paulo: Cultrix, 1993.

ROBERT, Paul; REY-DEBOVE, Josette; REY, Alain. **Le nouveau petit Robert: dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française.** nouv. ed. Paris: Dictionnaires Le Robert, 1993.

ROVELLI, Carlo. **A realidade não é o que parece: a estrutura elementar das coisas.** Tradução Silvana Cobucci Leite. Rio de Janeiro: Objetiva, 2017.

ROVELLI, Carlo. **A ordem do tempo.** Tradução Silvana Cobucci. Rio de Janeiro: Objetiva, 2018.

SANTORO, Fernando. Arte no pensamento de Aristóteles. In: **Arte no pensamento.** Org. Fernando Mendes Pessoa. Vila Velha: Museu Vale do Rio Doce, 2006. p. 73 – 88.

SARAIVA, F. R. dos Santos; QUICHERAT, L. **Novíssimo dicionário latino-português: etimológico, prosódico, histórico, geográfico, mitológico, biográfico, etc.** 11ª edição. Rio de Janeiro: Garnier, 2000.

SCHNEIDER, Beat. **Design – uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico.** São Paulo: Blücher, 2010.

SILVA, Sérgio L.; RIBEIRO, Rita. A. C. As relações entre arte e design: uma análise de discursos subjacentes e de pressupostos de comunicação. In: **Alceu: Revista de Comunicação, Cultura e Política.** (Online), v. 13, p. 116 – 126, 2013. Disponível em: < http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/artigo8_26.pdf > Acesso em: 21 jun. 2013.

SILVA, Sérgio L.; SILVA, Sérgio A. O Conceito aristotélico de mimesis aplicado ao processo criativo em design. In: **Estudos em Design**, v. 21, nº1, p. 1–14, 2013. Disponível em: < <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/download/107/104> > Acesso em: 15 mai. 2019.

SILVA, Sérgio L. **Faces e fontes multiescrita**: fundamentos e critérios do design tipográfico. 1ª ed. Belo Horizonte: Adaequatio Editora, 2016. < www.facesefontes.com.br > Acesso em: 15 mai. 2019

SILVA, Sérgio L.; DOMINGUES, Felipe; DIAS, Maria Regina A. C. A Teoria de Solução de Problemas Inventivos (TRIZ) como complementar aos processos intuitivos de criatividade no design. In: Colóquio Internacional de Design 2017, Belo Horizonte. **Anais ... Blucher Design Proceedings**. DOI: 10.5151/cid2017-04. Disponível em: < <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/a-teoria-de-solu-de-problemas-inventivos-triz-como-complementar-aos-processos-intuitivos-de-criatividade-no-design-28114> > Acesso em: 30 mai. 2019.

STARCK, Philippe. **Starck**. Cologne: Taschen, 2000.

STEGMÜLLER, Wolfgang. **A filosofia contemporânea**: introdução crítica. v. 2. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltda. 1977.

STEPHENS, Thomas. **How a Swiss invention hooked the world**. **Swissinfo**. Disponível em: < http://www.swissinfo.ch/eng/Home/Archive/How_a_Swiss_invention_hooked_the_world.html?cid=5653568 > Acesso em: 06 jun. 2019.

STOLARSKI, André. **Design e arte**: campo minado. Uma antologia de discursos comentados e uma proposta disciplinar. São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo; Universidade de São Paulo, 2012. Dissertação de mestrado em Design. Disponível em: < www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16136/tde-08082012-145751/publico/dissertacao_stolarski_original.pdf > Acesso em: 09 jun. 2019.

SUMMERS, Della. **Longman dictionary of contemporary english**. New ed. Harlow, England: Longman, 1987.

VELOSO, Cláudio W. **Aristóteles mimético**. São Paulo: Fapesp e Discurso Editorial, 2004.

VILLAS-BOAS, André. **O que é (e o que nunca foi) design gráfico**. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

WARHOL, Andy. **A filosofia de Andy Warhol: de a a b e de volta a a**. Tradução José Rubens Siqueira. Rio de Janeiro: Cobogó, 2010.

WARHOL, Andy; HACKETT Pat. **Popismo: os anos 60 segundo Warhol**. Tradução José Rubens Siqueira. Rio de Janeiro: Cobogó, 2013.

WHITEHEAD, Alfred North. **Process and reality: an essay in cosmology**. New York: The Free Press, 1978.

WOODFORD, Susan. **História da arte da Universidade de Cambridge: Grécia e Roma**. Tradução Álvaro Cabral. São Paulo: Círculo do Livro, 1982.