
O MUNDO CODIFICADO

ubu

VILÉM FLUSSER

INTRODUÇÃO E ORGANIZAÇÃO **RAFAEL CARDOSO**
TRADUÇÃO **RAQUEL ABI-SÂMARA**

O MUNDO CODIFICADO

POR UMA FILOSOFIA
DO DESIGN E DA
COMUNICAÇÃO

“O texto de Flusser é dotado de um vigor sem paralelo nos estudos de design, mídia e comunicação. É claro, sucinto, livre de jargões e até de notas de rodapé, pelas quais detinha notória aversão. Trata-se de uma escrita que seduz por sua simplicidade aparente na mesma medida em que impressiona por sua consistência, à prova das mais duras investidas críticas e de inúmeras leituras reiteradas [...]. A impressão que fica é de estar lendo não algo provisório, como deve ser necessariamente toda contribuição ao edifício coletivo das ciências, mas algo definitivo, como as melhores obras literárias e filosóficas. Para o aluno de faculdade ou de pós-graduação, habituado a lutar com alarmante frequência contra a sintaxe confusa dos mestres encarregados de iluminá-lo, a experiência é grata e refrescante. O perigo pode ser o efeito contrário — o de ser levado insensivelmente na correnteza do pensamento flusseriano com a displicência de uma folha a deslizar na superfície de um riacho doce e cristalino. Que ninguém se engane com a aparência amena dessa água, cuja superfície transparente esconde a profundidade vivente de um oceano!”

**INTRODUÇÃO E ORGANIZAÇÃO RAFAEL CARDOSO
TRADUÇÃO RAQUEL ABI-SÂMARA**

Fontes dos textos	217
Bibliografia	219
Sobre o autor	221

COISAS

Forma e material	20
A fábrica	31
A alavanca contra-ataca	42
A não coisa [1]	47
A não coisa [2]	55
Rodas	62
Sobre formas e fórmulas	71
Por que as máquinas de escrever estalam?	76

CÓDIGOS

O que é comunicação?	84
Linha e superfície	97
O mundo codificado	122
O futuro da escrita	134
Imagens nos novos meios	148
Uma nova imaginação	158

CONSTRUÇÕES

Sobre a palavra design	178
O modo de ver do designer	186
Design: obstáculo para a remoção de obstáculos?	193
Uma ética do design industrial?	200
Design como teologia	206

busca apresentar as ideias desse grande pensador ao público de design e comunicação por meio de uma seleção de textos publicados anteriormente no exterior, mas nunca no Brasil. Trata-se apenas de uma pequena amostra da rica e variada obra do filósofo, o qual merecia maior atenção do que tem recebido até agora da parte dos estudiosos brasileiros e, em especial, do meio de artes, design e comunicação, que sempre constituiu seu público eleito. Cabe ressaltar que ainda há muito em Flusser para ler e descobrir.

Se a filosofia flusseriana nos deixa poucas certezas, pelo menos resta a nós, leitores, a solução histórica de situar a vida dele no contexto em que viveu. A obra e a biografia de Vilém Flusser são permeadas por um esforço heroico de tornar inteligível para si mesmo um mundo complexo e tumultuado. Escrevendo ao mesmo tempo em diversos idiomas (principalmente alemão, português e inglês) e publicando textos sobre assuntos tão diversos quanto design, fotografia, mídias eletrônicas, comunicação, teoria da informação, escrita, literatura, filosofia e religião, Flusser não recuou diante da imensidão do desafio de conciliar a tradição iluminista com as forças aparentemente caóticas e destrutivas que regem a desagregação em escala planetária das antigas certezas civilizatórias. Talvez tenha sido ele a última voz da razão, no melhor e mais elevado sentido dessa palavra.

Rio de Janeiro, 2007

COISAS

Forma e material	20
A fábrica	31
A alavanca contra-ataca	42
A não coisa [1]	47
A não coisa [2]	55
Rodas	62
Sobre formas e fórmulas	71
Por que as máquinas de escrever estalam?	76

FORMA E MATERIAL

A palavra “imaterial” (*immateriell*) tem sido alvo de disparates há bastante tempo. Mas, desde que se começou a falar de “cultura imaterial”, esses disparates não podem mais ser tolerados. Este ensaio tem a intenção de recuperar o conceito, atualmente muito distorcido, de “imaterialidade”.

A palavra *materia* resulta da tentativa dos romanos de traduzir para o latim o termo grego *hylé*. Originalmente, *hylé* significa “madeira”, e a palavra *materia* deve ter designado algo similar, o que nos sugere a palavra espanhola *madera*. No entanto, quando os gregos passaram a empregar a palavra *hylé*, não pensavam em madeira no sentido genérico do termo, mas referiam-se à madeira estocada nas oficinas dos carpinteiros. Tratava-se, para eles, de encontrar uma palavra que pudesse expressar oposição em relação ao conceito de “forma” (a *morphé* grega). *Hylé*, portanto, significa algo amorfo. A ideia fundamental aqui é a seguinte: o mundo dos fenômenos, tal como o percebemos com os nossos sentidos, é uma geleia amorfa, e atrás desses fenômenos encontram-se ocultas as formas eternas, imutáveis, que podemos perceber graças à perspectiva suprassensível da teoria. A geleia amorfa dos fenômenos (o “mundo material”) é uma ilusão e as formas que se encontram encobertas além dessa ilusão (o “mundo formal”) são a realidade, que pode ser descoberta com o auxílio da teoria. E é assim que a descobrimos, conhecendo como os fenômenos amorfos afluem às formas e as preenchem para depois afluírem novamente ao informe.

Essa oposição *hylé-morphé*, ou “matéria-forma”, fica ainda mais evidente se traduzirmos a palavra “matéria” (*Materie*) por “estofo” (*Stoff*). A palavra “estofo” é o substantivo do verbo “estofar” (*stopfen*). O mundo material (*materielle Welt*) é aquilo que garante as formas com estofo, é o recheio (*Füllsel*) das formas. Essa imagem é muito mais esclarecedora do que a da madeira entalhada que gera formas, porque mostra que o mundo “do estofo” (*stoffliche Welt*) só se realiza ao se tornar o preenchimento de algo. A palavra francesa que corresponde a “recheio” (*Füllsel*) é *farce*, o que torna possível a afirmação de que, teoricamente, todo material (*Materielle*) e todo estofo (*Stoffliche*) do mundo não deixam de ser uma farsa. Com o desenvolvimento das ciências, a perspectiva teórica entrou numa relação dialética com a perspectiva sensória (“observação – teoria – experimento”), que pode ser interpretada como opacidade da teoria. E assim se chegou a um materialismo para o qual a matéria é a realidade. Mas hoje em dia, sob o impacto da informática, começamos a retornar ao conceito original de “matéria” como um preenchimento transitório de formas atemporais.

Por razões cuja explicação ultrapassaria o objetivo deste ensaio, desenvolveu-se a oposição “matéria-espírito”, independentemente do conceito filosófico de matéria. O conceito original nessa oposição é que corpos sólidos podem ser transformados em líquidos, e os líquidos, em gases, podendo então escapar do nosso campo de visão. Assim se pode entender, por exemplo, o hálito (em grego, *pneuma*; em latim, *spiritus*) como a gasificação do sólido corpo humano. A transição do sólido

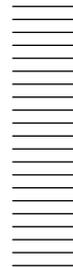
para o gasoso (do corpo ao espírito) pode ser observada no efeito do sopro em dias frios.

Na ciência moderna, a ideia da mudança de estados da matéria (do sólido ao líquido, do líquido ao gasoso – e vice-versa) deu origem a uma nova imagem do mundo. Trata-se, *grosso modo*, de uma mudança entre dois horizontes. Em um deles (o do zero absoluto), tudo o que se mostra é sólido (material); já no outro horizonte (na velocidade da luz), tudo se apresenta num estado mais do que gasoso (energético). (Vale lembrar aqui que “gás” e “caos” são a mesma palavra.) A oposição “matéria-energia” que aparece aqui nos remete ao espiritismo: pode-se converter matéria em energia (fissão) e energia em matéria (fusão) – a fórmula de Einstein faz essa articulação. Conforme a visão de mundo da ciência moderna, tudo é energia, ou seja, é a possibilidade de aglomerações casuais, improváveis, é a capacidade de formação da matéria. A “matéria”, nessa visão de mundo, equipara-se a ilhas temporárias de aglomerações (curvaturas) em campos energéticos de possibilidades, que se entrecruzam. E daí provém o despropósito, em moda hoje em dia, de se falar de “cultura imaterial”. O que se entende aqui é uma cultura em que as informações são introduzidas em um campo eletromagnético e transmitidas a partir desse campo. O despropósito consiste não apenas no abuso do conceito “imaterial” (em lugar de “energético”) como também na compreensão inadequada do termo “informar”.

Retomemos a oposição original “matéria-forma”, isto é, “conteúdo-continente”. A ideia básica é esta: se vejo alguma coisa, uma mesa, por exemplo, o que vejo é a madeira em

CÓDIGOS

O que é comunicação?	84
Linha e superfície	97
O mundo codificado	122
O futuro da escrita	134
Imagens nos novos meios	148
Uma nova imaginação	158



O MUNDO CODIFICADO

O objetivo deste trabalho é mostrar que a revolução no mundo da comunicação (cujas testemunhas e vítimas somos nós) influencia nossa vida com mais intensidade do que tendemos habitualmente a aceitar. Na verdade, temos consciência dos efeitos, por exemplo, da televisão, das propagandas ou do cinema. O que pensamos aqui, no entanto, é algo ainda mais radical. Buscaremos mostrar que o significado geral do mundo e da vida em si mudou sob o impacto da revolução na comunicação. Essa afirmação, sem exageros, é ousada, mas apesar disso será apresentada aqui. E para isso vamos nos concentrar em um aspecto isolado dessa revolução – a saber, nos códigos – com a esperança de que isso seja suficiente para transmitir a radicalidade da presente renovação.

Se compararmos nossa situação atual com aquela que existia pouco antes da Segunda Guerra Mundial, ficaremos impressionados com a relativa ausência de cores no período anterior à

guerra. A arquitetura e o maquinário, os livros e as ferramentas, as roupas e os alimentos eram predominantemente cinzentos. (A propósito, um dos motivos que impressionavam os visitantes que retornavam dos países socialistas era seu aspecto monocromático: nossa explosão de cores não aconteceu por lá.) Nosso entorno é repleto de cores que atraem a atenção dia e noite, em lugares públicos e privados, de forma berrante ou amena. Nossas meias e pijamas, conservas e garrafas, exposições e publicidade, livros e mapas, bebidas e *ice-creams*, filmes e televisão, tudo se encontra em tecnicolor. Evidentemente não se trata de um mero fenômeno estético, de um novo “estilo artístico”. Essa explosão de cores *significa* algo. O sinal vermelho quer dizer “*stop!*”, e o verde berrante das ervilhas significa “*compre-me!*”. Somos envolvidos por cores dotadas de significados; somos programados por cores, que são um aspecto do mundo codificado em que vivemos.

As cores são o modo como as superfícies aparecem para nós. Quando uma parte importante das mensagens que nos programam hoje em dia chega em cores, significa que as superfícies se tornaram importantes portadores de mensagens. Paredes, telas, superfícies de papel, plástico, alumínio, vidro, material de tecelagem etc. se transformaram em “meios” importantes. A situação no período anterior à guerra era relativamente cinzenta, pois naquela época as superfícies para a comunicação não desempenhavam um papel tão importante. Predominavam as linhas: letras e números ordenados em sequência. O significado de tais símbolos independe de cores: um “A” vermelho e um “A” preto têm o mesmo som, e se este texto tivesse sido

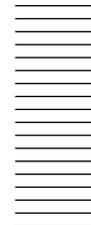
impresso em amarelo, teria o mesmo sentido. Consequentemente, a presente explosão de cores indica um aumento da importância dos códigos bidimensionais. Ou o inverso: os códigos unidimensionais, como o alfabeto, tendem atualmente a perder importância.

O fato de a humanidade ser programada por superfícies (imagens) pode ser considerado, no entanto, não como uma novidade revolucionária. Pelo contrário: parece tratar-se de uma volta a um estado normal. Antes da invenção da escrita, as imagens eram meios decisivos de comunicação. Como os códigos em geral são efêmeros (como, por exemplo, a língua falada, os gestos, os cantos), somos levados a decifrar sobretudo o significado das imagens, nas quais o homem, de Lascaux às plaquetas mesopotâmicas, inscrevia suas ações e seus infortúnios. E, mesmo depois da invenção da escrita, os códigos de superfície, como afrescos e mosaicos, tapetes e vitrais de igrejas, continuavam desempenhando um papel importante. Somente após a invenção da imprensa é que o alfabeto começou efetivamente a se impor. Por isso a Idade Média (e inclusive a Renascença) nos parece tão colorida se comparada à Idade Moderna. Nesse sentido, nossa situação pode ser interpretada como um retorno à Idade Média, ou seja, como uma “volta *avant la lettre*”.

Não é uma ideia feliz, no entanto, quereremos entender nossa atual situação como um retorno ao analfabetismo. As imagens que nos programam não são do mesmo tipo que aquelas anteriores à invenção da imprensa. Programas de televisão são coisas bem distintas dos vitrais de igrejas góticas, e a superfície de uma lata de sopa é algo diverso da superfície de uma tela

CONSTRUÇÕES

Sobre a palavra design	178
O modo de ver do designer	186
Design: obstáculo para a remoção de obstáculos?	193
Uma ética do design industrial?	200
Design como teologia	206



SOBRE A PALAVRA DESIGN

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”, “esquemati-

zar”, “configurar”, “proceder de modo estratégico”. A palavra é de origem latina e contém em si o termo *signum*, que significa o mesmo que a palavra alemã *Zeichen* (“signo”, “desenho”). E tanto *signum* como *Zeichen* têm origem comum. Etimologicamente, a palavra design significa algo assim como de-sinar (*ent-zeichnen*). A pergunta que se faz aqui é a seguinte: como é que a palavra design adquiriu seu significado atual, reconhecido internacionalmente? Não estamos pensando em termos históricos, ou seja, não se trata de consultar nos textos onde e quando se começou a adotar o significado atual da palavra. Trata-se de pensá-la semanticamente, isto é, de analisar precisamente por que essa palavra adquiriu o significado que se lhe atribui no discurso atual sobre cultura.

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*). A própria palavra *mechos* tem sua origem na raiz “*magh-*”, que podemos reconhecer nas palavras alemãs *Macht* e *mögen*.^{*} Uma “máquina” é portanto um dispositivo de enganação, como por exemplo a alavanca, que engana

* O substantivo “*Macht*” significa “poder”, “potência”, e o verbo “*mögen*” corresponde, em português, aos verbos “poder” ou “gostar”. [N. T.]

a gravidade, e a “mecânica”, por sua vez, é uma estratégia que disfarça os corpos pesados.

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, *hylê*) é um material amorfo que recebe do artista, o técnico, uma forma, ou melhor, em que o artista provoca o aparecimento da forma. A objeção fundamental de Platão contra a arte e a técnica reside no fato de que elas traem e desfiguram as formas (ideias) intuídas teoricamente quando as encarnam na matéria. Para ele, artistas e técnicos são impostores e traidores das ideias, pois seduzem maliciosamente os homens a contemplar ideias deformadas.

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”. Em alemão, um artista é um *Könnner*, ou seja, alguém que conhece algo e é capaz de fazê-lo, pois a palavra “arte” em alemão, *Kunst*, é um substantivo que deriva do verbo “poder”, *können*, no sentido de ser capaz de fazer algo; mas também a palavra “artificial”, *gekünstelt*, provém da mesma raiz.

Essas considerações explicam de certo modo por que a palavra design pôde ocupar o espaço que lhe é conferido no

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Flusser, Vilém [1920-1991]

O mundo codificado: por uma filosofia do design e da
comunicação: Vilém Flusser; organizado por Rafael Cardoso

Tradução: Raquel Abi-Sâmara

São Paulo: Ubu Editora, 2017

224 pp.

ISBN 978 85 92886 22 6

1. Comunicação visual 2. Design 3. Filosofia
4. Flusser, Vilém, 1920-1991 – crítica e interpretação

I. Cardoso, Rafael. II. Título

07–2972

CDD 306.4

Índices para catálogo sistemático:

1. Comunicação visual e design: Cultura: Sociologia 306.4

© Ubu Editora, 2017

© Miguel Flusser, herdeiro de Vilém Flusser, 2017

© Rafael Cardoso, 2007

Este livro foi originalmente publicado pela
editora Cosac Naify em 2007

Coordenação editorial **Cristina Fino, Elaine Ramos**

Assistente editorial **Mariana Schiller**

Preparação **Cecília Ramos**

Revisão **Andréa Vidal, Bruno Gambarotto, Raul Drewnick**

Design **Elaine Ramos**

Assistente de design **Livia Takemura**

Produção gráfica **Aline Valli**

Nesta edição, respeitou-se o novo
Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa

A editora agradece a colaboração de
Rodrigo Malbez-Novaes para esta edição

UBU EDITORA

Largo do Arouche 161 sobreloja 2

01219 011 São Paulo SP

(11) 3331 2275

ubueditora.com.br
