

Introdução

Entendido como desígnio, projecto e intenção, o Design ganha uma nova dimensão capaz de reforçar o protagonismo de que já goza na contemporaneidade. Num momento em que, mais do que nunca, a técnica se revela uma presença iniludível na transformação do mundo e da própria vida, apercebemo-nos de que o Design, seu aliado na intenção e no acto criador, nos coloca um (e se coloca a ele próprio como) problema: podemos falar de um desígnio do Design? E, se sim, qual é?

Compreendê-lo, ao Design e ao problema que nos coloca, exige que entendamos e aceitemos o mundo como seu *objecto-limite*, explorando a hipótese - e, com ela, as inquietações e o crescente mal-estar que lhe estão subjacentes - de que estejamos a caminhar para uma *era do Design total*, ou seja, um mundo integralmente concebido pelo ser humano, pressupondo aqui um impacto simultaneamente estético, ético e político.

Esta tese será, pois, frustrante para aqueles que nela procurarem um entendimento do Design a partir das suas múltiplas vertentes aplicadas e, portanto, do que, no contexto dessa abordagem, poderia ser a sua Semiótica. Não desprezando a importância que terá certamente a elaboração de uma semiótica visual - esforço já encetado, sob distintas perspectivas, pelo Grupo μ (*Tratado do Signo Visual. Para uma Retórica da Imagem*) ou por A. Dondis (*Sintaxe da Linguagem Visual*), por exemplo -, a tarefa a que nos propusemos afasta o Design da sua percepção mais imediata, que o liga a um amplo conjunto de distintas e diversas especializações e aplicações, procurando antes compreendê-lo enquanto filosofia, um pouco na esteira da proposta de Vilém Flusser em *Uma Filosofia do Design. A Forma das Coisas* (2010). Ainda que, com esta abordagem, corramos o risco de tornar o conceito excessivamente abstracto, consideramos que este afastamento é fundamental para poder ponderar as implicações contemporâneas do Design enquanto aliado ou, na perspectiva de Bragança de Miranda (2003), *forma* da técnica na actualidade.

Eleger a Semiótica para estudar o Design (assim entendido) é partir do pressuposto de que o nosso objecto de estudo é da ordem da significação. Consequentemente, e numa constante perspectiva de construção, trata-se aqui de apreender o contributo dos vários discursos que procuram dar-lhe sentido, não de forma a transformar o nosso estudo num catálogo de perspectivas, mas antes numa tentativa de deixar o objecto *falar*, mostrar-se, através da multiplicidade de referências que o atravessam, no que tem de irredutivelmente único e seu. E nisto, neste *deixar falar o objecto*, a Semiótica é exemplar.

“A semiótica, antes de ser um método é antes de mais um estado de espírito, uma ética que formula a exigência de rigor para consigo mesma e para com os outros, condição de eficácia do seu fazer e da transmissibilidade do saber que permite adquirir” (Greimas, 1977: 227). O processo de transformação que marca a história recente da Semiótica não deve constituir-se como argumento para justificar uma leitura menos definida desta disciplina. Pelo contrário, ela distingue-se hoje, enquanto modelo epistemológico, muito devido à sua capacidade de absorver novas ferramentas, debater novas questões, acolher novos modelos e aceitar novas referências. Como salienta Maria Augusta Babo, “a *intersemiotividade* das formações semióticas emergentes no social é cada vez mais salientada”, referindo ainda que “a atenção focada nos regimes mistos pode fazer-nos perceber que, em última análise, não há regimes puros, na sua *praxis semiótica*” (2005: 103).

A natureza relacional da comunicação singulariza as Ciências da Comunicação no contexto das Ciências Sociais. “A comunicação visa uma nova objectividade, constituída a partir dos processos de emissão, transmissão e recepção da experiência, assim como dos seus processos de passagem, transformação e mudança, suportados por uma complexa matriz, de natureza simultaneamente técnica, económica, social e cultural” (Lemos Martins, 2011: 47). Com as Ciências da Comunicação, situadas no actual regime dos saberes complexos, deixamos de partir dos objectos para inferir os processos sociais, invertendo esta lógica e passando a partir dos processos e das relações sociais para aferir a natureza dos objectos. É nessa relação, segundo Moisés L. Martins, que os indivíduos e os grupos se constituem e ganham sentido. Curiosamente, ou talvez não, o designer norte-americano Paul Rand é

axiomático ao afirmar que também o Design é relação: “No momento em que se concebe algo, está-se a criar uma relação” (*apud* Bragança de Miranda, 2003: 7). Pelo que é essa relação que procuramos aqui também.

Na ligação entre Semiótica, Design e o mundo que, de diferentes modos, ambos assumem como objecto e material (não necessariamente matéria) de trabalho, o Design seria entendido como vontade criadora para o mundo e a Semiótica como apropriação cognitiva do sentido desse mesmo mundo. Temos, assim, Design e Semiótica como escrita e leitura da realidade humana, ou daquilo que entendemos como tal.

A uma Semiótica do Design cabe analisar o devir dos regimes de sentido que fazem significar o Design. Mais do que os processos e formas de continuidade (modelos) e descontinuidade, interessa-nos o que está em aberto, em construção. E não é difícil detectar, na contemporaneidade, uma viragem decisiva, de contornos ainda difusos e difíceis de determinar, à medida que a técnica e a *designação* humana vão penetrando todos os domínios, do material ao imaterial. Esta tendência para um envolvimento total da existência esteve, desde sempre, tão implícita no Design como o imaginário estético e o desejo de purificação das formas que o define. “Se a vida é um ‘modelo’ no tempo e o design é a prática da impressão de modelos nas coisas, é razoável pensar que a maior ambição do design seria ter como alvo as formas da própria vida” (Sanford Kwinter *apud* Mau, 2002: 36). O que nos conduz directamente ao problema que queremos trabalhar.

1. Problema

O problema que nos move deriva, todo ele, da primeira questão exposta, de modo quase tautológico, no início deste texto: qual o *designio* do Design? Um desafio que remete necessariamente para o ser humano e para a compreensão da sua intenção criadora e do seu projecto para o mundo. As possibilidades actuais do agir humano sobre todas as coisas, nomeadamente sobre a vida e sobre si mesmo, associadas a uma crença crescente no seu poder criador, fundamentam a ideia de uma nova ontologia, inscrita num modo de ser integralmente intencionado. Mais do que transcender a natureza, a proposta

da técnica vai no sentido de a mimetizar tão radicalmente que, no limite, toda a mediação seria dispensada.

A associação do Design a esta ideia de um ambiente *totally engineered* não é gratuita. Design

(quer como nome quer como verbo) significa não apenas *intencionar*, visar segundo um plano, mas também esboçar com sucesso uma simulação de algo sobre o qual possuímos um conjunto de intenções. É neste plano que a ideia de *design* mais intimamente se reúne às noções de *arte*, de *técnica (techne)* e, ainda, de *mecânica* e de *máquina*, aproximáveis, todas elas de um pensamento artificioso que caracteriza o homem como *artifex* e ser de cultura. (Cruz, 2002: 1)

O nosso mundo deixou há muito de ser apenas o da natureza e do cosmos, à medida que, perseguindo sonhos e objectivos próprios, desafiámos as suas leis e lhe impusemos um segundo mundo, feito das nossas criações. Se um dia pensámos que a finalidade da natureza era produzir o homem, hoje os papéis inverteram-se e à natureza parece não ser dada outra opção senão a de se submeter ao nosso designio. As próprias leis naturais transformaram-se em fundamentos da técnica, servindo para “ser aplicadas a máquinas e métodos de fabrico, à elaboração de produtos e à determinação do seu uso e consumo” (Aicher, 2005: 175).

Maria Teresa Cruz chama *era do Design total* justamente a este tempo onde tudo parece “ser o resultado de uma quase história natural, sendo ao mesmo tempo, contudo, inteiramente intencionado, inteiramente concebido e inteiramente desenhado” (2002: 1), à medida que se dissolve a fronteira, outrora perfeitamente definida e delimitada, entre natural e artificial e que as criações humanas são apresentadas e percebidas como naturais. “Fazemos coisas às coisas e as coisas fazem-nos coisas a nós” (Highmore, 2009: 8), muito em consequência do hábito que resulta de nascermos para um mundo já fabricado, feito dessas *coisas* que, desde os nossos primeiros segundos de vida, encaramos automaticamente como *naturais* e acolhemos sem resistência. Não é, portanto, fortuita a crescente consciência que se instala em nós de que “vivemos (...) em mundos artificiais - é essa a nossa actualidade” (*Idem*: 1).

A profecia de Flusser dita que, para além da capacidade de “enganar a natureza por meio de tecnologia” e “substituir o natural pelo artificial”, o desígnio do Design remete para a possibilidade de “construir uma máquina da qual surgirá um Deus que somos nós mesmos” (2010: 3). Porque é que esse traço, seja ele capacidade, desejo ou ambição, se constitui como problema?

2. Hipótese

“Tudo é design. Tudo tem de ser criado. Tudo, a vida, o quotidiano, o privado e o público precisam da força, do espírito, da responsabilidade da forma cumprida, da intervenção criadora” (Aicher, 2005: 56). É recorrente, no discurso contemporâneo, esta ideia de que, dos *jeans* aos genes, tudo é Design (Foster, 2002). Jean Baudrillard (1972) também o defende, no âmbito de uma economia política do signo que, num mundo de objectos, imagens e objectos tornados imagem, assumiria o Design como ferramenta interventiva e criadora fundamental.

No entanto, a criação do todo implica, naturalmente, o controlo do todo, sendo essa natureza tendencialmente totalitária do Design, reforçada pela racionalidade técnica, a fonte do crescente mal-estar de que vem sendo objecto, pois no ser humano é tão natural o desejo de criar como o receio da sua própria criação. Se, por um lado, se vê ancestralmente motivado por um impulso utópico que torna recorrente, na história das nossas fantasias, o aparecimento de um segundo espaço enquanto lugar de perfeição e possibilidade, por outro vê-se também repetidamente consumido pelo terror e pela angústia que lhe inspira o desconhecido da sua própria criação.

A problematização do desígnio do Design leva-nos, assim, a contemplar duas hipóteses: a primeira, utópica, configura o Design como *forma aberta*, ou seja, abertura a todos os possíveis; a segunda, distópica, assume-o como *forma fechada*, isto é, totalitarismo e controlo. *Forma fechada* e *forma aberta* são conceitos tectónicos originalmente empregues por Heinrich Wölfflin¹ para definir, respectivamente, a arte do Classicismo (século XVI) e a arte Barroca (século XVII). Num momento em que a tecnologia nos dá conta

¹ Cf. Wölfflin, H. (1996). *Conceitos Fundamentais da História da Arte*, São Paulo: Martins Fontes.

“da substituição progressiva de figuras planas como as de projecto, promessa, historicidade e finalidade, que na modernidade identificam o humano, pelas figuras côncavas da dobra, da prega, do requebro e do fractal, onde uma permanente hemorragia de sentido não pára de declinar a temática do fim, seja do fim da história e da verdade, seja do fim do simbólico e da mediação” (Lemos Martins, 2011: 28), parecem-nos novamente pertinentes estes conceitos que, na sua origem, remetem também eles para a criação como contenção e fechamento de sentido, por um lado, e abertura, possibilidade e infinito, por outro. Até porque, visual e conceptualmente, o Classicismo renascentista e o Barroco são boas metáforas de uma modernidade e pós-modernidade que contrapomos como racional e irracional, iluminação e obscuridade, transparência e opacidade, ordem e caos, definição e indefinição, continuidade e descontinuidade, isolamento e fusão, diferenciação e hibridismo, contenção e exagero, solidez e plasticidade, rigidez e fluidez.

Numa época de fantasmas, espectros e quase-objects, marcada pelo crescente *sex appeal* do inorgânico (Perniola), a abertura permite o híbrido, o fechamento proíbe-o, pois, ao contemplar a possibilidade de fusão com o outro, o híbrido constitui-se, igualmente, como ameaça do próprio e, portanto, do *empowerment* que a técnica representaria para o sujeito, fragilizando-o.

Aceite enquanto abertura, o Design obedece ao impulso utópico que leva a criação ao reino de todos os possíveis, beneficiando do potencial plástico dos novos territórios tecnológicos, nos quais o virtual é o novo real e o imaginário se aproxima da vida. Entendido como fechamento, o Design torna-se constrição, limite e estagnação, laborando na criação de um universo integralmente visível, conhecido e controlado, onde a eliminação do caos, do desconhecido, do erro e da contingência erradicam igualmente a surpresa, a necessidade de adaptação e, possivelmente, a possibilidade de evolução.

3. Trajectória

Esta tese organiza-se em seis capítulos distribuídos equitativamente por três partes: Signo, Desenho e Desígnio, percurso através do qual acreditamos

poder explorar o modo como o Design, mais do que trabalhar tecnicamente a superfície do mundo, dá expressão à ancestral ânsia humana pela possibilidade de criar e, no mesmo gesto, controlar aquilo que, no mundo, está para além da superfície.

Com Signo, procuramos *o que está por*. O primeiro capítulo, *A natureza do Design*, é, por isso mesmo, uma procura de definição dos moldes exactos em que aqui entendemos e trabalhamos o conceito de Design e de que modo este se relaciona e faz sentido enquanto objecto de estudo da Semiótica.

A etimologia estimula e fundamenta o vínculo, revelando o Design como desígnio, intenção, projecto, acto de transformação de uma realidade noutra. Design é levar o objecto ao seu signo (Zimmerman, 1998). Por sua vez, começando no sensível e terminando no inteligível, a Semiótica dota-nos de instrumentos analíticos capazes de amparar o estudo da nossa percepção do real. Para a Semiótica como para o Design, é o ponto de vista que cria o objecto. O seu propósito é inequívoco: tornar explícitos os conteúdos e as formas simbólicas que constituem o universo humano, ou a partir das quais este se constitui, partindo da certeza de que uma realidade pode ser objecto das mais diversas representações.

A progressiva desmaterialização do objecto e o seu devir imagem (*objecto-imagem*), reforça a necessidade de lhe encontrarmos um sentido, uma nova referência, novas coordenadas capazes de orientar a ligação entre o ser humano e o mundo artificial que, sendo obra sua se revela cada vez mais líquido (Bauman), descontínuo e difícil de controlar.

A ponderação formal do Design remete-nos para a estética, levando-nos a ponderar num segundo capítulo, *A estetização do quotidiano*, que designar, longe de se limitar ao papel de resolver inovadoramente a forma para melhorar a aparência, nos conta, através desta ligação, algo de mais profundo sobre o Design e sobre a própria estética.

Na actualidade, assistimos a uma progressiva degeneração da estética numa espécie de esteticismo ou operação de cosmética que corresponde tanto ao triunfo do ponto de vista estético sobre os demais, como à afirmação de que a própria realidade tem um carácter estético. A contemporaneidade substitui o

olhar estético desinteressado e contemplativo pela espectacularização e por uma atitude de permanente deambulação - ou “zapping estético” (Fajardo, 2006: 81) -, interligada não só com os conteúdos, mas também com os suportes mediáticos e com a velocidade que os caracteriza e faz com que a sensibilidade actual se encontre desprovida de tempo para apreciar, artificializando-se à medida que se vê alfabetizada pela imagética fragmentada da cultura do choque e da desafeção. Desembocamos, assim, numa tecno-estética que desliza para a aparência, associada à ilusão, ao engano e a uma estetização difusa da existência e das formas de vida, fruto de uma permanente (con) fusão entre parecer e aparecer.

A estética dos novos meios seduz enquanto estética da aparição e da desapareção, festejando dionisiacamente a aparência de um simultâneo estar e não estar e repovoando a cultura ocidental com novas fantasmagorias. Com a primazia concedida às aparências, a ruptura com a ordem familiar do espaço e do tempo e a predileção por experiências abstractas, o contemporâneo configura-se a partir de uma hiperestetização da virtualidade inscrita nos vários sistemas da cultura de massas, transformando a realidade num conjunto de ficções.

As últimas décadas abriram efectivamente espaço a uma progressiva estetização da vida quotidiana, fenómeno que se posicionou a partir do Design enquanto veículo privilegiado do comportamento estético difuso que parece caracterizar a contemporaneidade. Paradoxalmente, nesta viragem de século volta a intuir-se que o Design, longe de ser apenas o momento final da cadeia de produção e de se encontrar exclusivamente ocupado com a forma e a aparência do produto, é, na verdade, uma actividade estrutural, traduzindo-se num processo complexo e decisivo para uma economia que assenta cada vez mais na compra e venda de sensações, experiências, valores e signos imaginários. Se a experiência resulta de uma relação com o mundo, não é difícil intuir que os mundos artificiais que criamos geram, ou propõem, uma nova forma de estar capaz de nos alterar significativamente, desde logo pela absoluta inversão de valores que parece ser condição desta estética sem ética que assumimos como marca do contemporâneo.

Com *Desenho*, a segunda parte, procuramos a ligação, tentando compreender como se configura e como, a partir de uma lógica específica, nos configura a nós. Consequentemente, o terceiro capítulo, *Frame(d)*, aborda a importância da interface enquanto ponto de encontro entre a técnica e a estética através do Design, formatando a nossa percepção enquanto mecanismo de fabricação e mediação da/com a realidade.

Esta lógica mediadora assumiu a moldura - um dia do quadro, hoje do ecrã - como lógica mediadora, permitindo que uma realidade alternativa se apresente no espaço do observador sem que com ele se confunda. Quanto mais tempo passamos a olhar para os ecrãs, mais a compreensão dessa moldura (*frame*) se torna tão importante como a compreensão do que ela nos mostra, sublinhando a importância de o interrogar e ponderar enquanto objecto, lugar, suporte e veículo, analisando as suas possíveis implicações não só no modo como comunicamos, mas também como acedemos ao mundo e nos ligamos aos outros. Pensar o ecrã é, portanto, inevitavelmente, pensar a mediação e, através dela, a ligação e a representação enquanto estruturas cognitivas e constituintes.

Com o quarto capítulo, *A lógica da visão*, exploramos o movimento de passagem de uma cultura fundada na escrita e numa lógica do mundo como algo que nos é narrado, para uma cultura que favorece a imagem e a lógica de um mundo que nos é mostrado (Kress, 2006) através de dispositivos de mediação e configuração assentes na visão e nas lógicas que a definem.

A exasperação que vivemos na actualidade em torno da cultura visual prova que as expectativas colocadas sobre a imagem continuam desadequadas daquilo que a imagem é, confundindo-a com a verdade e, consequentemente, receando a sua falsidade e, através dela, perder o concreto do visível e o controlo da realidade. Uma das questões contemporâneas mais prementes diz justamente respeito ao que poderá acontecer quando esta deixar de ser *imagem de algo*, perdendo ou relegando para segundo plano a dimensão analógica que a vem subordinando historicamente à ordem simbólica.

A imagem remete incessantemente para um processo de crescente virtualização, desrealização e abstracção no qual parece dissolver-se o real, à

medida que passamos a relacionar-nos, não com as coisas, mas com as imagens das coisas ou com imagens de coisa nenhuma. Embora presentificada nos mais diversos suportes que determinam a nossa experiência do mundo, a imagem é sempre ausência, um *espace du dehors* (Blanchot) que nos fala de um mundo que assumimos como nosso porque, apesar da distância que impede que o toquemos e sintamos, nos é repetidamente mostrado como tal. De tal modo que, pouco a pouco, a realidade instituída nos parece apenas uma continuação do que vimos em fotografias, na televisão, no cinema ou na Internet.

Os mundos possíveis da cultura visual invocam uma permanente intensidade emocional liberta do despotismo da razão. A ética, proveniente da palavra, da constância e do vínculo com o outro e com o mundo, é substituída pela estética, pela emoção que emana do universo da imagem, caracterizado pela ausência de contexto, constância ou continuidade que permite ao indivíduo centrar-se exclusivamente em si mesmo e na assistência e satisfação dos seus próprios desejos e necessidades, constituindo-se assim como acesso a uma *vida* mais realizada.

Articulando-se com esta ideia, a terceira parte, *Desígnio*, explora o projecto, mostrando de que modo o Design trabalha e sonha o mundo e a vida como objecto. Nesse sentido, com o quinto capítulo, *Imago Mundis*, procuramos compreender o impulso que, desde sempre, tem movido o ser humano rumo à utopia e à necessidade de um segundo espaço, questionando a importância das geografias imaginárias enquanto forma de devolver ao humano uma noção do espaço enquanto totalidade e, nesse sentido, integralmente passível de criação e controlo.

As sociedades contemporâneas ditas pós-modernas estão povoadas por um número crescente de pessoas que crêem viver simultaneamente em dois espaços à primeira vista radicalmente diferenciados, mas, ao mesmo tempo, intimamente relacionados entre si - um espaço extensivo, dito real, e um espaço virtual, um *pós-espaço* que, desde que Gibson escreveu *Neuromancer* em 1984, se convencionou chamar ciberespaço. A ideia de virtual e as suas possíveis implicações têm vindo a marcar progressivamente as expectativas actuais, projectando e aproximando ao presente os sonhos do que foi um dia o

distante futuro tecnológico. O virtual é o novo mito, fundado na consciência de que o ser humano é capaz não só de transformar o mundo das suas origens naturais, mas também de criar um segundo mundo paralelo ao primeiro, feito das suas próprias construções, perseguindo objectivos próprios e rasgando o cordão umbilical que, durante séculos, o vinculou às mais variadas determinações, limitações e contingências.

No sexto e último capítulo, *O desígnio do Design* torna-se, por fim, visível e objecto de questionamento. Enquanto forma actual da técnica, o Design trabalha a sua aparência e, através dela, a nossa percepção. Suportado e impulsionado pelo desenvolvimento e aceleração dos procedimentos técnicos, o Design vê indefinidamente ampliado o espectro da sua acção, cumprindo uma trajectória pretensamente unidireccional rumo ao *Design total*, híbrido, com o qual nos incentiva a sonhar com um mundo feito à medida dos nossos sonhos, expondo-nos também, inevitavelmente, ao descontrolo dos nossos pesadelos.

A ideia que hoje temos da técnica coloca-nos face, não aos nossos limites, mas à ausência desses limites. É possível que isso contribua para que o homem perca de vista a estrutura e as coordenadas em função das quais se definia e, ao considerar-se capaz de ser e concretizar todo o imaginável, perca também a noção do que e de quem é.

Sendo estes anos que vivemos os mais intensamente técnicos da história da humanidade, não deixa de ser curioso que possam vir a revelar-se, em igual medida, os mais vazios, enfatizando a necessidade de trabalhar a aparência da técnica e, com ela, a nossa percepção do seu papel, para que continuemos crentes na firmeza das suas soluções para as nossas vidas.

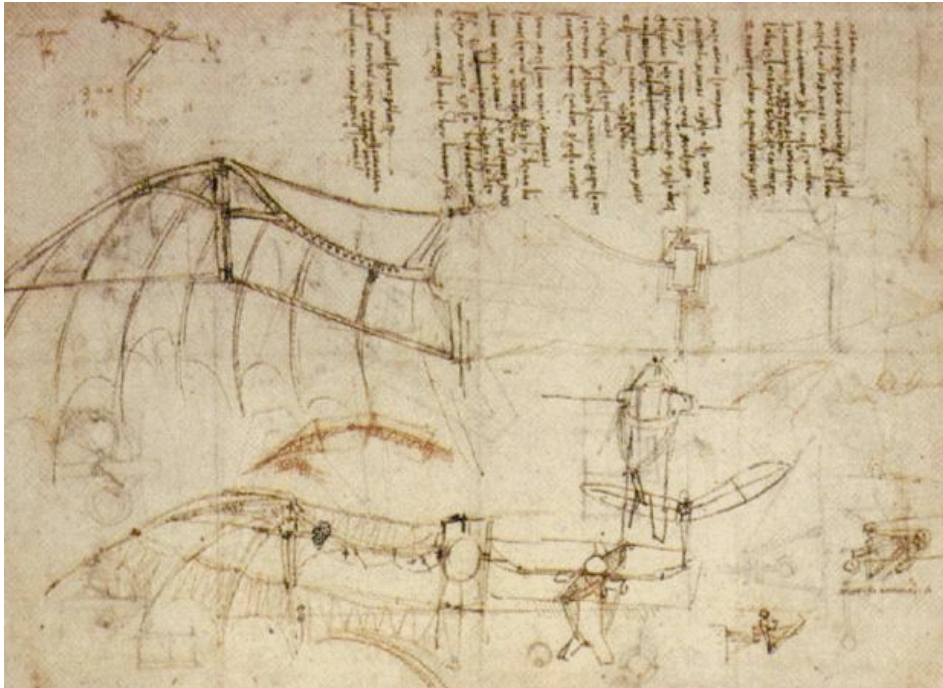


Fig. 2
ESTUDO PARA UMA MÁQUINA VOADORA
LEONARDO DA VINCI
c. 1488

SIGNO

1.

A natureza do Design

Na Mesopotâmia chamavam-lhe profeta.
Seria mais adequado chamar-lhe Deus. Mas,
graças a Deus, não o sabe e considera-se um
técnico ou um artista. Que Deus lhe conserve
esta convicção.

Vilém Flusser²

Compreender o Design e a sua acção no mundo implica, desde logo, assimilar que a sua natureza projectual, embora remetendo-nos para realidades tão complexas como o são o objecto e a imagem - em si mesmos e enquanto material (não necessariamente matéria) de inscrição de uma ideia -, tem como alvo primordial o próprio mundo (que o devir lógico da técnica transforma, também, em objecto e imagem).

O agir humano no mundo está, hoje, pleno de possibilidades que, associadas a uma crença e valorização crescentes na/da sua capacidade criativa e criadora, dão corpo à ideia de uma nova ontologia inscrita num modo de ser integralmente intencionado por este *homo* simultaneamente *faber*, *sapiens* e *sentiens*. Mais do que transcender a natureza, a galopante evolução técnica do último século representa a possibilidade de a mimetizar de forma tão absoluta como radical.

A associação do Design à ideia de um ambiente *totally engineered* não é gratuita, uma vez que o seu carácter projectual e operativo traduz sempre

² Flusser, V. (2010). *A Forma das Coisas. Uma Filosofia do Design*, Lisboa: Relógio d'Água Editores, p. 37.

uma intenção, ou um conjunto de intenções, sobre algo. Neste sentido, articula-se com naturalidade com as noções de técnica, mecânica e máquina, constituindo um conjunto de elementos cuja acção, se ou quando convocados por um pensamento artificioso, não tem como não ser metamorfoseante (Cruz, 2001).

Vilém Flusser, leitura incontornável no que concerne à compreensão do Design como aqui pretendemos abordá-lo, reforça esta ideia. Um dos aspectos interessantes da abordagem deste autor a esta disciplina é a ligação que encontra entre Design e as ideias de astúcia, insídia, embuste ou cilada³, afirmando a esse propósito que “um *designer* é um conspirador dissimulado que estende as suas armadilhas” (2010: 9-10). Nesta mesma linha, estabelece uma eloquente associação entre Design, *machina*, *téchné* e *ars*, considerando não só que estes conceitos não podem ser pensados uns sem os outros, mas também que todos eles são originários de uma similar versão existencial do mundo: “esta máquina, este *design*, esta arte, esta técnica pretendem desafiar a força da gravidade, iludir as leis da natureza e, exactamente graças ao aproveitamento de uma lei da natureza, emancipar-se de forma enganadora da nossa limitada condição humana” (*Idem*: 12). O raciocínio de Flusser não é fortuito e, de certa forma, contribui para que comecemos, se não a compreender, pelo menos a antecipar uma certa desconfiança que pulsa na actualidade relativamente ao Design.

A origem grega da palavra máquina, *machaná*, forma dórica de *mechané* (“invenção engenhosa”), dá ao termo um sentido moral (“expediente; artifício, astúcia, maquinação; o talento de imaginar, de inventar; habilidade; recursos de invenção”) que a sua versão latina, *machina*, embora preserve, preterirá a favor de uma dimensão material e mais concreta do termo (“máquina, engenho”)⁴ (Machado, 1995). É interessante constatar que os

³ Flusser associa igualmente a palavra Design a sinal (*zeichen*), indício (*anzeichen*), presságio (*vorzeichen*) e marca distintiva (*abzeichen*), afirmando que o modo como abordamos o conceito depende da intenção dessa abordagem, ou seja, do que dela e com ela pretendemos. Cf. Flusser, *Op. Cit.*, p. 14.

⁴ “O voc. especializou-se nas terminologias técnicas, se bem que o sentido moral fosse o primitivo em gr.; o lat., porém, preferiu o material, em consequência de possuir *dolus*”. Cf. Machado, J. P. (1995). *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa (com a mais antiga documentação escrita e conhecida de muitos dos vocábulos estudados)*, 7ª Ed., Lisboa: Livros Horizonte, p. 57.

significados para os quais remete são, eles próprios, compostos por essas duas dimensões, uma mais tangível, material, e outra, intangível, que, à falta de melhor palavra, poderíamos dizer *moral*. Maquinação (do latim *machinatione*), termo que lhe está sintacticamente mais próximo, vincula-a tanto ao funcionamento de um mecanismo, como a uma “disposição engenhosa”, intriga, trama, conspiração, enredo⁵ ou astúcia (*Idem*: 57). Astúcia é também um dos significados possíveis para engenho (do latim *ingeniu*), que tanto confirma a natureza mecânica de máquina, como a associa, curiosamente, à natureza de algo, embora aqui este termo se aplique às qualidades inatas de algo ou alguém (*Idem*: 404; AA.VV., 2009: 602). Já invenção (*inventio*, de *invenio*) tanto associa máquina ao objecto (inventado), como a novidade, “descoberta” e, em termos de acção (mais propícia a ser expressa verbalmente), “encontrar, achar (por acaso ou não); (...) saber, conhecer; (...) imaginar, instituir” e até revelar (AA.VV., 2009: 370).

Que Flusser nivele máquina e técnica não surpreenderia sequer o senso-comum. O mesmo não poderíamos afirmar em relação ao facto de a sua tríade associativa incluir igualmente arte, palavra que, devido a uma deriva cultural tanto do termo como da sua percepção social, tendemos a situar (erroneamente) nos antípodas das duas primeiras. No entanto, tal como pudemos constatar que *máquina* é um conceito menos linear e tangível do que, à partida, poderíamos intuir, também técnica se revela consentânea com o universo de sentido(s) que aqui vamos delineando. Oriunda do grego *téchné*, é um elemento de composição culta que traduz as ideias de “arte, ciência e ofício” (Machado, 1995: 280). A que arte se associa(m), então, técnica (e máquina)? Demandar resposta a esta questão revela-nos, desde logo, que a palavra *arte*, dotada também ela de uma dimensão simultaneamente concreta e abstracta, está etimologicamente distante dessa Arte com A maiúsculo forjada pelos *artifícios* (que ironia) da cultura ocidental e que hoje parece traduzir apenas a “expressão de um ideal estético através de uma actividade criativa”, inerente à “criação de obras artísticas” (AA.VV., 2009: 163). Do latim *ars*, *artis*, no século XIII já a escutávamos em Portugal como sinónimo de “talento, saber, habilidade (...); profissão, mister; arte, ciência;

⁵ Cf. AA.VV. (2009). *Dicionário da Língua Portuguesa*, Dicionários Editora (Acordo Ortográfico), Porto: Porto Editora, p. 1021: “Maquinação n.f. 1 ato ou efeito de maquinar; 2 intriga; trama; conspiração; 3 enredo”.

conhecimentos técnicos, teoria, corpo de doutrinas, sistema, arte” (Machado, 1995: 323).⁶ Daí *arte-facto* (*arte factus*, “feito com arte”), *art-ificial* (também “feito com arte”) ou *art-ifício* (“arte, profissão, mister (...); conhecimentos técnicos, ciência, (...) habilidade, jeito”) (*Idem*: 323-325). Muito eloquente, sobretudo porque, em sintonia com a associação vislumbrada por Flusser, encontramos igualmente a referência, na tradução do latim *ars*, à dimensão moral do termo (arte enquanto conduta): “*bonae artes* os bons princípios de acção, as boas qualidades, as virtudes, o bem; *malae artes* o vício, o mal (...) artifício, astúcia, manha” (Gomes Ferreira, 1999: 80). No entanto, é igualmente o latim que nos permite compreender que este termo tenha evoluído simultaneamente como tradução de produções tão etéreas e tão terrenas, pois já na Antiguidade Clássica se fazia distinção entre “*artes honestae, ingenuae, liberales, humanae, optimae*” (entendimento consentâneo com aquele que a história viria a forjar das Belas-Artes) e “*artes sordidae, illiberales*” (as artes manuais, nesse tempo reservadas aos escravos e para sempre *menores*, associadas às obras terrenas e funcionais que preenchem o quotidiano das classes trabalhadoras) (*Idem, ibidem*).

Quão curioso é verificar que arte e ciência, práticas ocidentalmente tão polarizadas uma em relação à outra (enquanto sinónimos do que há de, respectivamente, mais sensível/subjectivo e mais racional/objectivo no fazer humano), se juntem etimologicamente para traduzir técnica, o conjunto de conhecimentos que é necessário dominar para produzir alguma coisa. O senso-comum soube preservar este sentido primevo (não poucas vezes teremos escutado alguém afirmar algo tão simples e, no entanto, tão elucidativo como “essa arte não tem grande ciência”) que a erudição desbaratou e subverteu. Talvez mais curiosa seja a confirmação de como, deambulando por todas estas palavras, aparentemente tão díspares, nos encontramos, afinal, tal como Flusser, no mesmo território semântico, esse solo cultural fértil que viria a gerar um conceito capaz de os unir e reconciliar a todos porque, justamente, nasce deles todos: o Design. Afinal, tudo depende da intenção - essa intenção (*design*) que subjaz a toda a cultura e que consiste em transformar a natureza

⁶ “*Ca non a mais na arte de fader | do que nos liuros, que el tem*”. Cf. Machado, *Op. Cit.*, p. 323.

através da técnica, substituindo o natural pelo artificial através da criação de máquinas capazes de fazer surgir, ou emergir, o que no humano há de divino (Flusser, 2010).

Ainda que, ao longo da história, a técnica tenha sido invariavelmente encarada como instrumento, o tipo de progresso experienciado neste último século abriu espaço a uma viragem cujas consequências mal podemos antecipar, desde logo porque é agora ela que instrumentaliza. Ao fundir-se com a técnica, o Design rapidamente se assume, também ele, como imagem especular do contemporâneo, não só porque abrange simultaneamente o objecto e o mundo (que toma como seu objecto), mas sobretudo porque, nesse mesmo gesto, se inscreve inalienavelmente na existência e na experiência humanas, transformando-as.

Sendo a vida um modelo no tempo e o Design a impressão de modelos nas coisas, não é fortuito acreditar que a maior ambição do Design - o seu *designio* - possa ter como alvo as formas da própria vida (Sanford Kwinter *apud* Mau, 2002: 36). É-lhe intrínseca a perturbadora tensão entre a funcionalidade e a sublimação, a rigidez do objecto e o sonho de o transcender (e, porque não, libertar). É certo que a evolução para um *Design total* tem subjacente a premissa da libertação do Design relativamente aos objectos, limitada até ao momento pela contingência material do mundo dito real, que impede, no imediato, a livre e total realização desse possível *designio do Design*. Se, neste momento, nos encontramos já alienados nos objectos desse *designio* (Baudrillard, 1972), o fluxo total do Design pode exponenciar essa alienação, não já no objecto, mas enquanto seres mergulhados no universo absolutamente controlado a que ele, no limite, aspira e para o qual, no fundo, tende conceptualmente.

Mark Wigley (1998) propõe, a propósito da ideia de Design total, a distinção entre *implosive* e *explosive design*. O modelo *implosivo* teria como objecto espaços determinados, onde desenharia todos os pormenores, procurando controlá-lo através da sujeição do detalhe a uma visão abrangente, que teria como resultado um espaço sem lacunas. O modelo *explosivo*, como se intui, visaria o mundo, o espaço global, bem como tudo o que nele exista ou possa

vir a existir. A junção destes dois modelos visaria o todo: a colher de chá, o edifício, a cidade,... indefinidamente.

Utópica ou distópica (porque tanto evoca o poder humano de criar como a astúcia ardilosa da sua génese epistemológica), esta perspectiva força-nos a, pelo menos, ponderar e questionar a natureza e as possibilidades abertas pelo Design ao serviço de uma ontologia do artificial que define crescentemente o nosso quotidiano e o modo como nele nos situamos. Mas falar da natureza de um conceito impõe-nos que recuemos à sua origem, procurando compreendê-la a partir de um percurso etimológico que nos leva, uma vez mais, à palavra e à(s) sua(s) raiz(es). Talvez, afinal, no princípio da criação esteja mesmo o verbo.⁷

1.1

Da palavra ao conceito

A vantagem de procurar compreender (e até definir) o conceito a partir da palavra é-nos apresentada por Vilém Flusser⁸ (2010), que mergulha no que ele mesmo define como uma interrogação de natureza semântica à palavra Design com o objectivo de aí encontrar pistas que permitam apreender de que modo a ideia e a *praxis* que se lhe associam conquistaram o seu actual significado, tanto em termos sociais como teóricos, tornando-se presença recorrente e preponderante na análise e no questionamento contemporâneos da cultura.

A polivalência da palavra Design manifesta-se abundantemente na linguagem quotidiana, dado o uso ambíguo e indistinto que a versão actual desta noção

⁷ Referência ao Prólogo do Evangelho de S. João, no Novo Testamento (Jo 1, 1-18), a solene abertura com a qual define as ideias mestras da sua obra: “*No princípio era o Verbo; o Verbo estava com Deus; e o Verbo era Deus. No princípio Ele estava em Deus. Por Ele é que tudo começou a existir; e sem Ele nada veio à existência*” (Jo 1, 1-3). A nossa alusão é puramente estilística e metafórica, encontrando-se desprovida de qualquer conotação teológica.

⁸ Encontramo-la também em Yves Zimmermann, por exemplo, que, em *Del Diseño*, diseca a palavra Design e os seus diversos significados em distintos idiomas, estabelecendo um paralelismo com a palavra *desígnio* ao tentar provar que Design é propósito e intenção. Cf. Zimmermann, Y. (1998). *Del Diseño*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, p. 98-121.

permite no seu idioma original, o inglês⁹, pois tanto pode referir-se a criações tangíveis inscritas num contexto espaço-temporal (um edifício e o seu interior, um jardim, uma peça de vestuário, um sistema de sinalética,...), como pode descrever uma construção intangível e hipotética (um plano ou uma estratégia). Esta última associação assume, aliás, múltiplas e curiosas possibilidades, de acordo com as quais Design pode ser: um objectivo específico tido em vista por um indivíduo ou um grupo; um projecto ou esquema deliberadamente ocultos; uma intenção agressiva ou maléfica; um esquema subjacente que comanda o funcionamento ou desenvolvimento de algo; e ainda um plano ou protocolo para desenvolver ou alcançar algo, bem como o seu processo de preparação. Possibilidades que aproximam o Design à

⁹ Os dicionários ingleses são relativamente consentâneos na definição que oferecem do substantivo e verbo Design, ainda que nem todos igualmente exaustivos. O *The New Oxford Dictionary of English* apresenta-nos o Design como “Noun 1. A plan or drawing produced to show the look and function of workings of a building, garment, or other object before it is built or made: he has just unveiled his design for the new museum. (mass noun) The art or action of conceiving of and producing such a plan or drawing (...); an arrangement of lines or shapes created to form a pattern or decoration (...). 2. (mass noun) Purpose, planning, or intention that exists or is thought to exist behind an action, fact, or material object: the appearance of design in the universe. Verb (with obj.) Decide upon the look and functioning of (a building, garment, or other object), typically by making a detailed drawing of it (...) | (often be designated) Do or plan (something) with a specific purpose or intention in mind (...). ~ORIGIN Late Middle English (as a verb in the sense ‘to designate’): from Latin *designare* ‘to designate’, reinforced by French *désigner*. The noun is via French from Italian.” Cf. Pearsall, J. (Ed.), (1998). *The New Oxford Dictionary of English*, Oxford: Oxford University Press, p. 500. Mais detalhista nos significados encontrados e, consequentemente, melhor ilustradora da utilização ambígua desta palavra, a Enciclopédia Britânica define Design nos seguintes termos: (como verbo) “1: to create, fashion, execute, or construct according to plan: DEVISE, CONTRIVE; 2 a: to conceive and plan out in the mind <he --ed the perfect crime>; b: to have as a purpose: INTEND <she --ed to excel in her studies>; c: to devise for a specific function or end <a book --ed primarily as a college textbook>; 3: archaic: to indicate with a distinctive mark, sign, or name; 4 a: to make a drawing, pattern, or sketch of; b: to draw the plans for <-- a building>” e (como substantivo) “1 a: a particular purpose held in view by an individual or group <he has ambitious --s for his son>; b: deliberate purposive planning <more by accident than -- >; 2: a mental project or scheme in which means to an end are laid down; 3 a: a deliberate undercover project or scheme: PLOT; b: plural: aggressive or evil intent used with on or against <he has --s on the money>; 4: a preliminary sketch or outline showing the main features of something to be executed <the -- for the new stadium>; 5 a: an underlying scheme that governs functioning, developing, or unfolding: PATTERN, MOTIF <the general -- of the epic>; b: a plan or protocol for carrying out or accomplishing something (as a scientific experiment); also the process of preparing this; 6: the arrangement of elements or details in a product or work of art; 7: a decorative pattern <a floral -- >; 8: the creative art of executing aesthetic or functional designs”. Britannica - The Online Encyclopedia (em linha), Consultado a 22/12/2010.

poderosa ideia de desígnio - intenção, plano, projecto, propósito¹⁰ -, cruzamento que não é, de todo, fortuito e que contribui (e, eventualmente, explica) a amplitude semântica que torna o termo tão ambíguo.

De facto, Design e desígnio têm ambos origem no verbo latino *designare* (*designo, -as, -are, -avi, -atum*) - “marcar dum modo distinto, marcar, traçar, definir (...) representar, desenhar (...) indicar, designar, assinalar (...) pôr em ordem, arranjar, dispor (...) (*raro*) revelar, mostrar” (Gomes Ferreira, 1999: 218) - que, por sua vez, deriva do substantivo *signum* (*signum, -i*) - “sinal, marca, marca distintiva (...) indício, prova, sintoma, prognóstico, presságio (...) pegada, vestígio” (*Idem*: 619). Ambas as definições nos confirmam que, desde a origem, a palavra Design se situa como mediadora entre o inteligível e o sensível, evidenciando uma inegável dimensão semiótica traduzida na fórmula medieval *aliquid stat pro aliquo* - algo que está por algo (Fidalgo, 1999), numa dinâmica constante entre presença e ausência que define não só o entendimento histórico do signo, mas também a natureza projectual do Design, que aqui indagamos.

O que também podemos intuir a partir da análise desta raiz latina é a origem da ambiguidade que os séculos seguintes viriam a forjar na evolução das palavras desenho e desenhar, também elas vindas do étimo latino *designare*, não só entre o conjunto mais restrito das línguas romance¹¹, mas também no âmbito mais alargado dos idiomas que, devido à constante metamorfose histórica das fronteiras políticas, estas foram influenciando. É o caso, determinante para a situação em análise, da influência que o francês (romance) viria a exercer sobre a evolução da língua inglesa (de origem germânica) a partir da invasão normanda da Grã-Bretanha, em 1066, condicionando profundamente o inglês medieval. Com efeito, é este o percurso que ajuda a compreender que o latim *designare* origine o italiano

¹⁰ “*Desígnio* n.m. 1. *Intento; intenção; propósito; 2 projeto; os desígnios da Providência a vontade de Deus (do lat. tard. designi-)*”. Cf. AA.VV. (2009). *Dicionário da Língua Portuguesa*, Dicionários Editora (Acordo Ortográfico), Porto: Porto Editora, p. 508. Como as várias obras de referência consultadas não diferem substancialmente na definição oferecida para desígnio, optámos por esta, que nos pareceu, de todas, a mais completa.

¹¹ Também conhecidas como línguas itálicas, referem-se a um conjunto de idiomas pertencente à raiz linguística indo-europeia que deu origem ao Latim (considerado uma língua morta) e aos actuais Português, Espanhol, Catalão, Francês, Italiano e Romeno.

disegnare que, por sua vez, determinará o francês *désigner*, terminando no inglês *design* - que, no fundo, fecha um ciclo quando, em finais do século XX, volta a integrar (enquanto anglicismo, como se fosse algo novo e desprovido de toda esta dimensão histórica) o vocabulário das suas línguas de origem.

Porque falamos, então, em ambiguidade? Sentimo-la, desde logo, no italiano, onde a palavra *disegno* é, simultaneamente, desenho e desígnio. O nosso entendimento imediato destas duas palavras não as situa como sinónimos e a própria língua italiana, ainda que tornando-as homógrafas, distingue-lhes o sentido, atribuindo *disegno*, enquanto desenho, a *disegnare*, *mostrare* e *disegno*, enquanto desígnio, a *progetto*, *intento*. A confusão ocorre apenas na palavra *disegno* enquanto substantivo. Na sua formulação verbal, temos *disegnare* para desenhar e *designare* para designar.¹² No entanto, designar e desígnio não têm a relação directa que podemos encontrar entre desenhar e desenho. Designar traduz o acto de “apontar, assinalar; (...) significar; (...) nomear, escolher; (...) determinar” (AA.VV., 2009: 508), enquanto desígnio remete, como já referimos, para intento, intenção, plano, propósito e projecto.

A tradução portuguesa assume *disegnare* como desenhar e projectar e *disegno* como desenho, atribuindo-lhe igualmente o sentido figurado de plano. Esta alusão ao desenho como projecto, aliada ao facto de, muitas vezes, a palavra Design também ser traduzida como desenho, gera um conflito entre duas áreas que, na actualidade, procuram afirmar-se pela diferença de natureza, objecto e procedimentos. O contributo do português para a definição conceptual que aqui nos ocupa é problemático, desde logo porque a adopção do vocábulo anglo-saxónico Design, perfeitamente funcional enquanto substantivo, se transforma numa dificuldade quando procuramos contraí-lo enquanto verbo, forçando-nos a soluções como *conceber*, *formular*, *criar* e, com maiores reticências, *designar*, nem sempre cabalmente ajustadas à ideia (ou acção) que desejamos transmitir.

¹² Este trabalho de definição e contraste foi possível graças à consulta comparada das seguintes obras: Parlagreco, C. (1974). *Dizionario Portoghese - Italiano, Italiano - Portoghese*, Milano: Antonio Vallardi Editore, pp. 202, 205; Mea, G. (1998). *Dicionário de Italiano - Português*, Dicionários Editora, Porto: Porto Editora, pp. 287, 307, 896; e AA.VV. (1999). *Dicionário Italiano - Português, Português - Italiano*, Lisboa: Editorial Presença, pp. 89, 93.

No entanto, a língua portuguesa não foi a única a adoptar o anglicismo Design, que actualmente encontramos também, apenas a título de exemplo, nas edições mais recentes dos dicionários de francês, alemão e italiano. Suspeitamos que em muitos mais, pois não há como escapar à evidência da globalização que este termo conheceu ao longo do século XX, particularmente da sua segunda metade. Esta conquista generalizada operada pela formulação anglo-saxónica na contemporaneidade está, no entanto, circunscrita a uma percepção muito específica da palavra enquanto “estética industrial aplicada à pesquisa de formas inovadoras e adaptadas à sua função (para objectos utilitários, mobiliário, habitat em geral)”¹³ (Rey-Debove; Rey, 1993: 690), “método que serve de base à criação de objectos e mensagens tendo em conta aspe(c)tos técnicos, comerciais e estéticos” (AA.VV., 2009: 508) ou ainda “aspe(c)to exterior de um objeto; configuração física” (*Idem, Ibidem*). Nesta mesma linha, é frequente adicionar ao termo genérico Design um qualificativo que o especialize, recurso evidente na identificação das diversas disciplinas contemporâneas que ilustram a sua dimensão aplicada: Design Industrial, Design de Moda, Design Gráfico, Design Multimédia, Design de Comunicação, entre outras.

Embora seja esse o seu entendimento generalizado, parece-nos redutor perspectivar o Design exclusivamente em função destas suas vertentes tangíveis que, ao longo do século XX, se foram definindo enquanto áreas profissionais e disciplinas distintas entre si. Nesse sentido, operamos na esperança de compreender não as suas diferenças, mas o que têm estas áreas em comum, ou seja, o que é que as precede e, no fundo, as une e torna possíveis. As traduções portuguesas não são alheias a esta questão e preservam-lhe o sentido de “plano; projeto; criação” (*Idem, Ibidem*), embora insistam em associar-lhe também a noção de desenho. Mas não nos precipitemos: ainda que nem todos os dicionários o explicitem, desenho é Design quando nos referimos à “forma do ponto de vista estético e utilitário”, bem como à “representação de objectos executada para fins científicos, técnicos, industriais, ornamentais” (AA.VV., 2003: 1290), acepção

¹³ No original: “*esthétique industrielle appliquée à la recherche de formes nouvelles et adaptées à leur fonction (pour les objets utilitaires, les meubles, l’habitat en général)*”. Cf. Rey-Debove, J. ; Rey, A. (Coord.), (1993). *Le Nouveau Petit Robert. Dictionnaire Alphabétique et Analogique de la Langue Française*, Paris : Dictionnaires Le Robert, p. 690.

consideravelmente distinta da que, em geral, encontramos para desenho quando entendido como “representação das coisas e dos seres, ou até mesmo das ideias, por meio de linhas e de manchas, a lápis, a tinta, etc.” (AA.VV., 2009: 502); “arte de representar pessoas *ou* objectos por meio de linhas e sombras. | A arte que ensina os processos dessa representação. | Delineação dos contornos das figuras” (Machado, 1991: 419). No entanto, a mesma definição apresenta igualmente o desenho como “projecto, plano. | *Ant. Desígnio*” (*Idem, Ibidem*).

Voltamos a encontrar esta acepção *antiga*, num caso - “ideia ou plano que se pretende levar a efeito. Desígnio, intenção, intento” (AA.VV., 2001: 1176) - indicada como estando em desuso, noutra - “intento; desígnio” (AA.VV., 2009: 502) - como sendo um sentido figurado. Compreendemos, assim, que, embora as suas acepções contemporâneas os distanciem, desenho e Design estão unidos por uma etimologia e por um entendimento comum de uma natureza (intangível) que antecederia (ou transcenderia) as suas respectivas dimensões práticas e tangíveis. O Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa (Machado, 1995: 316-317) confirma-o, remetendo desenho (“... foylhe forçado leixar sua empresa, perder o *desenho* de sua cobiça, para acodir à conservação do adquerido...”) para desenhar, que radica no latim *designare* e define como “marcar (de maneira distintiva), representar, designar; indicar (...); designar (para um cargo, para uma magistratura); ordenar, arranjar, dispor; marcar com sinal distintivo”. É curioso, ou talvez não, que a acepção de desenho/desenhar que vigora no século XVI se encontre tão próxima da que actualmente se oferece também de Design.

É possível que o carácter ambíguo destes conceitos na língua portuguesa esteja relacionado com o facto de a evolução do nosso idioma ter abandonado o uso da palavra *debuxo* - esboço, bosquejo ou “representação gráfica de um objecto pelos seus contornos ou linhas gerais” (AA.VV., 2009: 463) -, historicamente anterior ao uso da palavra desenho. Proveniente do francês antigo (século XII) *deboissier* (desbastar a madeira, esculpir) que, por sua vez, se forma a partir de *buschier* (vindo do germânico *buschen* - bater, golpear, impressionar, cunhar moeda), debuxar é um vocábulo comum às três línguas romance ibéricas (português, espanhol e catalão) e às línguas medievais de França desde os séculos XIII e XIV (AA.VV., 2003: 1188). Ainda que, em geral,

encontremos esta palavra aplicada à representação gráfica, é interessante constatar que também lhe era associado o sentido de “planear, figurar”, “imaginar” e até “descrever, representar com palavras” (Machado, 1991: 351).

Talvez ter preservado a utilização corrente da palavra *debuxo* pudesse ter libertado a palavra *desenho* para um sentido mais abertamente próximo da ideia de projecto, plano e desígnio, invalidando a necessidade de adoptar o anglicismo *Design* e colmatando um défice que o português parece apresentar, neste âmbito, relativamente às restantes línguas romance.

A influência dos vocábulos italianos *disegno* (desenho, plano) e *disegnare* (desenhar, projectar) gera duas palavras em uso na língua francesa a partir do século XV: *dessin* (de *dessigner*, actual *dessiner*) e *dessein* (*desseing* até ao século XVIII, de *desseigner*, actual *dessiner*). Embora sejam apenas variações uma da outra até ao século XVIII, a partir daqui o sentido destas palavras (enquanto substantivos) autonomiza-se: (1) *dessin* define desenho, delineamento; e (2) *dessein* traduz desígnio, intento, propósito, fim, projecto - ou seja, *Design*.¹⁴

Mais aproximado ao português está o caso espanhol, que do italiano *disegno* herda *diseño* e do francês antigo *deboissier* herda *dibujar* e, consequentemente, *dibujo*, tal como a língua portuguesa herdou *debuxar* e *debuxo*. No entanto, ao contrário desta, a língua espanhola preservou o uso de ambos os vocábulos, reservando para *dibujo* o sentido de delineação, figuração, representação gráfica, e para *diseño* a translação mais directa do significado contemporâneo de *Design*¹⁵, o que faz com que o espanhol, idioma

¹⁴ O verbo que subjaz a ambas as palavras, *dessiner*, utiliza-se contemporaneamente como “*desenhar; representar; figurar; projectar; delinear; mostrar; indicar; fazer sobressair*”. Cf. Costa Carvalho, O. (1997). *Dicionário de Francês - Português*, Dicionários Editora, Porto: Porto Editora, p. 248. v.t. Dubois, J. et al. (1966). *Dictionnaire du Français Contemporain*, Paris: Librairie Larousse, pp. 366-367: (*Dessin*) “*ensemble des traits représentant ou non des êtres ou des choses (...); art de dessiner (...); contour, ensemble des lignes*”; (*Dessein*) “*ce qu'on se propose de réaliser (...), plan, projet (...)* intention”.

¹⁵ “*Traza o delineação de un edificio o de una figura. || Proyecto, plan. Diseño urbanístico. || Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. Diseño gráfico, de modas, industrial. || Forma de cada uno de estos objetos. El diseño de esta silla es de inspiración modernista. || Descripción o bosquejo verbal de algo. || Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a*

particularmente impermeável à inclusão de termos estrangeiros (preferindo traduzi-los quando confrontado com a necessidade de os incorporar), possa ainda hoje prescindir da adoção deste anglicismo.

Ainda assim, é um facto, conforme já estabelecemos, que na actualidade essa adopção se encontra generalizada, nomeadamente entre as línguas de origem romance. No entanto, ao contrário do português, estes idiomas integraram o vocábulo para uma utilização muito concreta, associada ao sentido que define a percepção generalizada e até economicista do Design, que em nada mutilou a gestão interna que conseguiram fazer entre os sentidos de desenho e desígnio, traduzidos em duas palavras distintas. Este aspecto oferece-lhes a vantagem de a integração do anglicismo Design não resultar, como no caso da língua portuguesa, da necessidade de colmatar um vazio idiomático, mas apenas da adopção de uma tendência contemporânea.

Vítima desse vazio, o português torna-se pródigo na (con) fusão destes conceitos, o que podemos uma vez mais constatar quando, numa obra de 1986, encontramos Design definido como

s. 1. Desígnio, projeto, intento m., esquema f., plano, escopo, fim, motivo, enredo m., tenção f. 2. Desenho, bosquejo, esboço, debuxo m., delineação f., risco, modelo m. 3. Invenção artística f., arrançamento m., arte de desenho f. || v. 1. Tencionar, projetar, planejar, ter em mira, propor-se, ter intenção 2. Designar, destinar, assinar 3. Desenhar, traçar, debuxar, esboçar, delinear, bosquejar. (Pietzschke, 1986: 291)

pelo que, se inicialmente sublinhávamos a polivalência que o uso quotidiano deste termo revela no seu idioma original, verificamos agora que essa aplicação relativamente indistinta se mantém na nossa língua, ao que acresce a aparente interferência com a desejada autonomia de desenho e Design. Problemático? Não necessariamente. Se formos capazes de abstrair estes conceitos das suas respectivas dimensões performativas e de aceitar que a sua herança e plataforma comuns lhes trazem uma identidade que não lhes

diversos animales y plantas". Cf. AA.VV. (2001). *Diccionario de la Lengua Española*, Real Academia Española, 22ª Edición, Tomo I (A/G), Madrid: Editorial Espasa Calpe, p. 834.

compromete a independência processual, verificaremos que, enquanto intenção, plano e projecto, desenho e Design passam a ser abertura a todos os possíveis - numa palavra: Desígnio.

1.1.1

Um acto de transformação

Regressando à palavra Design, verificamos que se constitui a partir da união dos radicais latinos *de* e *signum*. O primeiro, *de*, é uma preposição cujo significado denota proveniência e remete para a transformação ou mudança de algo que transita de um estado para outro. O segundo, *signum*, é o substantivo signo, unidade básica de todo o processo comunicativo. Enquanto o prefixo aporta ao conceito o sentido de acção transformadora (enquanto mudança da forma ou das qualidades de um ente em trânsito entre dois estados), o sufixo evidencia a nova realidade significativa que *aparece* como consequência dessa transformação. Neste sentido, podemos entender o Design como acto de transformação de uma realidade noutra, destinada a representar um propósito comunicativo deliberado: “indica tanto a acção de *mostrar* algo *de* algo (em geral, a ‘ideia’ ou ‘essência’), constituindo-se na ‘relação’ - daqui a intrínseca implicação com a *mimesis* ou com a ‘semelhança’ (*homoiótés*) antigas (...) -, como a acção de *incidir*, que abre, marca ou inscreve” (Paixão, 2008: 37).

Porque o Design dá nome tanto à acção implícita no verbo como ao resultado dessa acção, torna-se fundamental explicitar o que entendemos, ou podemos entender, como *acção*. Partindo da sua definição mais genérica, *acção* surge-nos como movimento ou mudança consciente, próprio de todos os seres vivos. No entanto, ao recuarmos à sua raiz grega deparamo-nos com o facto de a *acção* (*pragma*) tanto poder ser imanente, quando produzida no interior do agente (pensar), como transitiva, quando termina no seu exterior (escrever, desenhar). Quando entendida como acto de produzir ou fabricar algo, a *acção* transitiva pode situar-se no domínio da *praxis* ou da *poiesis*.¹⁶ No primeiro

¹⁶ Entendido neste acto de trazer algo da não-presença à presença, o Design é *poiesis*, produção que, assim entendida, abrange não só a fabricação, mas também o acto poético e artístico. Nesse sentido, é também *alethéia* (desvelamento, desocultação) e, consequentemente, *téchné* que, em Platão (n’O *Banquete*, por exemplo), surge

caso, está em causa a transformação do ser humano; no segundo, da própria natureza. Se a criação se revelar anteriormente inexistente, a acção passa a ser considerada inovadora, capaz de gerar algo original e diferenciado. Caso demonstre ser útil, a *criação*, ou seja, o resultado do acto ou acção de criar, vê acrescentada à sua função comunicativa uma dimensão de aplicabilidade que nos permite entender, e definir, o Design (verbo) como acção transitiva aplicada à produção do útil (Zimmermann, 1998).

A associação etimológica da palavra Design à acção de transformar, perspectivada como passagem da forma de um estado A a um estado B, permite-nos detectar na determinação formal o domínio sobre o qual o designer exerce a sua função. A forma pode ser identificada como *eidos*, quando traduz uma ideia ou conceito reveladores que uma intenção mentalmente maturada pelo sujeito, e como *morphé*, quando já se encontra dotada de uma existência material, concretizada, objectificada no exterior do sujeito, naquilo que ele pode perceber sensivelmente. Tendo em conta que a todo o conceito corresponde uma representação, *morphé* e *eidos* revelam-se inseparáveis de e em toda a construção. Consequentemente, podemos também entender o Design como acção capaz de provocar emoções estéticas através de um processo projectual morfogenético que permite definir a forma dos objectos.

A metamorfose através da qual a forma evolui do conceito para o objecto convoca a articulação das dimensões racional e operacional do ser humano com a sua sensibilidade, permitindo que a mais pura essência formal da obra estética emergja dessa construção/transformação. A raiz etimológica do verbo construir, vindo do latim *struere*, conduz-nos à noção de estrutura, entendida como um conjunto no qual a harmonia e unidade do todo advêm do sentido obtido pelo modo como as partes dialogam e se influenciam entre si. O que nos remete novamente para o Design, igualmente entendido como acção capaz de, ao detectar a estrutura profunda de um problema, forjar e dar forma à sua solução.

associada à *episteme* na designação do conhecimento na sua acepção mais lata - justamente como algo que (se) abre e desvenda.

O processo projectual, capaz de evidenciar tanto a estrutura como os seus elementos constituintes e o modo como se relacionam entre si, identifica-se como acção construtiva resultante de um conjunto de operações de carácter simultaneamente racional/objectivo (como o cálculo ou a medição) e irracional/subjectivo (na linha da sensação e da imaginação). As primeiras, de natureza tangível, são facilmente traduzíveis em códigos perceptíveis pelas máquinas, permitindo que a tecnologia informática se ocupasse eficazmente da sua gestão. As segundas, ao remeterem para efeitos, emoções e sensações estéticos, vêem-se remetidas para o âmbito da criatividade artística, cuja natureza intangível torna difícil de definir e identificar. O Design é a ponte que une estes dois universos, união essa que contribui tanto para a clareza como para a ambiguidade da sua natureza projectual.

1.2

Da escrita à leitura do mundo

Veículo imprescindível para conduzir a ideia do imaterial ao tangível (Tamayo,1990), o Design determina-se nessa intenção de combinar pragmática e poética, unindo a capacidade de fazer ao desejo de comunicar ao (en)formar o que ainda não tem forma ou está para além dela e assumindo-se, neste gesto, como tomada de consciência e, simultaneamente, como revelação.

A associação da visão a propriedades cognitivas levaria, no limite, a admitir no Design uma capacidade não só representativa como perceptiva - afinal, percebe-se para representar e, na mesma medida, representando percebe-se (Paiva, 2004). Este aspecto assume particular proeminência quando considerado o papel da percepção na configuração da nossa interpretação da realidade, pois permite a consciência da inevitabilidade de que essa mesma percepção seja condicionada pelos códigos ideográficos em voga.

Entender o Design como encontro entre o humano e o real e, simultaneamente, como triunfo do espírito sobre a matéria conduz à incontornável interrogação da linguagem visual, da claridade conceptual do olhar e da codificação do mundo. Não é, portanto, inconsequente tomá-lo como disciplina semiótica por excelência, não só pela sua invulgar e inegável eficácia simbólica, mas também porque o acto de inscrição da ideia o integra automaticamente num sistema de signos e significação. Design é levar o objecto ao seu signo (Zimmermann, 1998), sendo objecto não necessariamente a *coisa material*, mas, num sentido mais global, “o que é pensado ou representado enquanto se distingue do acto pelo qual é pensado” (Lalande, s/d: 185).

O conjunto de disciplinas que o tempo - e, em particular, este último século - foi hifenizando ao Design, enquanto conceito e filosofia, viu-se não só influenciado como, ocasionalmente, definido pelo amplo contributo da Semiótica e da Teoria da Linguagem, intuitivamente articuladas com a capacidade (diríamos até com a necessidade) do Design de analisar e criar. A referência simultânea à Semiótica e à Teoria da Linguagem emerge da fácil constatação de que, durante muito tempo, a reflexão sobre os signos caminhou lado a lado com a reflexão sobre a linguagem, confundindo-se muitas vezes (em detrimento da primeira).

Compreender a relação que se evidencia entre Design e Semiótica exige-nos que tenhamos claro em que consiste esta ciência que estuda o signo, os códigos ou sistemas em que os signos se organizam e a cultura no seio da qual estes códigos e signos se encontram estabelecidos. Os modelos semióticos têm genericamente em comum a preocupação com três elementos: o signo, aquilo a que ele se refere e os seus utilizadores, seguindo a linha da tradição semiótica anglo-saxónica, fundada no pensamento e trabalho do lógico e filósofo norte-americano Charles Sanders Peirce. À definição clássica de signo - *aliquid stat pro aliquo*: algo que está por algo -, que Santo Agostinho aperfeiçoa definindo-o como qualquer coisa que nos faça vir à mente outra coisa mais além da impressão que a coisa mesma causa aos nossos sentidos (*apud* Fidalgo, 2005), Peirce acrescenta um terceiro elemento de ponderação: o *interpretante* que, ao contrário do que a palavra portuguesa parece indicar, não se refere à pessoa que interpreta, ao agente da interpretação, mas antes

ao conceito (mental) que essa mesma pessoa possui do objecto pelo qual está o signo. A importância deste terceiro elemento reside no facto de sublinhar o carácter fundamental do contexto em que cada um de nós está inserido para a concretização do processo de *semiose*, permitindo-nos *fazer sentido* do que nos rodeia.

O contexto é fulcral para a compreensão do Design e dos significados que produz ou lhe estão associados. A convenção, o acordo social que faz com que determinada forma/significante seja globalmente associada a determinado significado dentro de determinado sistema joga aqui um papel essencial. Por um lado, a economia generalizada em que se inscreve o Design na actualidade é decisiva para a disseminação global de tendências, exponenciando a percepção dos seus códigos e formas. Com o Design, imagens e objectos nascem simultaneamente para a funcionalidade e para o estatuto de signo. Sob a aparência de maximizar a sua funcionalidade e a legibilidade, o Design vem, na realidade, generalizar o sistema do *valor de troca*, assumindo-se como prática correspondente a uma economia política do signo¹⁷ que o progresso tecnológico tornou virtualmente universal. Segundo Baudrillard (1972), tudo pertence ao Design, tudo é do seu pelouro, quer ele o assuma quer não.

Paralelamente, a Semiótica trabalha sobre o pressuposto da inteligibilidade do mundo. Mais que isso - sobre o pressuposto de um mundo como saber partilhado. Design e Semiótica - escrita e leitura do mundo - revelam-se, assim, até por questões de natureza etimológica, inalienáveis, pois o mundo inteligível que se nos comunica é o mundo das nossas próprias construções. As coisas do mundo dão-se à percepção e à afecção. Dão-se a ver, a ouvir, a saborear, a cheirar, a tocar e a sentir. Consequentemente, quando falamos do mundo, será sempre de *um* mundo, do *nosso* mundo, cujos contornos dependem do modo como conseguimos apreender a sua existência.

¹⁷ Quando escreve sobre a economia política do signo, Jean Baudrillard refere-se ao facto de, sob uma capa de funcionalidade e utilidade, estar edificado um certo modo de significação que leva a que todos os signos actuem como elementos simples num quadro lógico, remetendo uns para os outros no âmbito do sistema do valor de troca. Cf. Baudrillard, J. (1972). *Para uma Crítica da Economia Política do Signo*, Lisboa: Edições 70.

Do mesmo modo que significamos, também todas as coisas do mundo têm sentido para nós. “A riqueza de sentido do mundo mobiliza numerosos conhecimentos, toda uma enciclopédia de saberes formais e informais. E é diferente portanto de pessoa para pessoa, de sociedade para sociedade, de tempo para tempo” (Volli, 2007: 18). Comunicar é, assim, possivelmente a dimensão mais decisiva da existência e experiência humanas, pois somos incapazes de lhe escapar.

O homem, disse-se, é um animal simbólico, e, neste sentido, não só a linguagem verbal, mas toda a cultura, os ritos, as instituições, as relações sociais, o costume, etc., mais não são do que formas simbólicas (...) nas quais ele encerra a sua experiência para a tornar intermutável: instaura-se a humanidade quando se instaura a sociedade, mas instaura-se a sociedade quando há comércio de signos. (Eco, 2004: 100)

Começando no sensível e terminando no inteligível, a Semiótica fornece-nos interessantes e poderosas ferramentas analíticas para amparar o estudo da nossa percepção da realidade. O seu propósito é inequívoco: tornar explícitos os conteúdos e as formas simbólicas que constituem o universo humano, ou a partir dos quais este se constitui, avançando da certeza de que uma mesma realidade pode ser objecto das mais diversas representações. Para a Semiótica como para o Design, é o ponto de vista que cria o objecto.

O interesse que a Semiótica desperta enquanto ciência e metodologia explica-se possivelmente pelo fascínio que nos inspira o sentido e pelo modo como este parece atravessar, tanto pela sua presença como pela sua (pelo menos aparente) ausência, todas as dimensões da acção humana. O mundo humano é inteligível e desejamos compreendê-lo. Este aspecto cruza-se e, possivelmente, ajuda a explicar o carácter reconhecidamente multidisciplinar desta ciência, pelo qual tanto podemos acusá-la de ambiguidade como elogiá-la pelo espírito aglutinador que lhe permite colher instrumentos metodológicos e conceptuais das mais diversas tradições e disciplinas, digerindo um conjunto de influências simultaneamente clássicas e contemporâneas num *corpus* analítico eventualmente mais fértil que coeso.

O emergir do sentido do mundo e a sua relação com a percepção e com a cognição têm sido tema central de reflexão nos mais diversos quadrantes. Logo, é com naturalidade que o campo da Semiótica confina com o da Linguística, da Filosofia, da Psicologia, da Sociologia, da Antropologia ou da Medicina, para mencionar apenas algumas das áreas com as quais este cruzamento é já um dado adquirido e sistematizado.

É um facto que, nos dias de hoje, podemos detectar o pulsar não só de diversas Semióticas, mas também de múltiplas e igualmente diversificadas concepções do que possa ser isso de *fazer semiótica*, herança expectável de “uma ciência recente para uma temática antiga” (Fidalgo, 1999: 5), construída a partir do contributo das mais distintas áreas, cujo espectro abrange não só as já referidas Linguística, Filosofia e Medicina, mas também campos de saber mais recentes como a Cibernética, a Robótica, a Genética ou a Nanotecnologia, por referir apenas alguns. A Semiótica não é, de facto, uma ciência homogénea e unificada, característica motivada tanto pela multiplicidade das suas raízes, como pelas acentuadas variações sentidas nas opções que definem o que se aceita e projecta como sendo os seus objecto e domínio.¹⁸

Compreender a Semiótica implica, também, cartografar espacio-temporalmente a sua evolução, de modo a detectar os pontos de emergência e desenvolvimento desta ciência enquanto problemática e das metodologias de análise que vieram a ser-lhe próprias.

1.2.1

A dupla matriz

Embora a Semiótica seja consensualmente considerada uma ciência do século XX, o seu objecto de estudo - o signo, o sentido e a comunicação - vem sendo trabalhado desde a Antiguidade, dos Pré-socráticos a Platão e Aristóteles, prosseguindo com os Estóicos, Santo Agostinho e a Escolástica medieval, bem como com toda a filosofia moderna, de Descartes em diante.

¹⁸ A este propósito, remetemos para a leitura do ensaio “Da Semiótica e do seu objecto”, de António Fidalgo (1999), disponível para consulta na BOCC - Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (em linha): < www.bocc.ubi.pt >

Enquanto ciência propriamente dita, a Semiótica viria a ter, no início do século XX, uma dupla matriz: por um lado, o trabalho do suíço Ferdinand de Saussure (1857 - 1913), que baptiza a teoria do signo de Semiologia, entrincheirando-a entre a Linguística e a Psicologia Social; e, por outro lado, a obra do norte-americano Charles Sanders Peirce (1839 - 1914), que a concebe como uma disciplina essencialmente filosófica, hifenizada à Lógica e à Fenomenologia. É curiosa a quase simultaneidade dos escritos destes dois autores, uma vez que está relativamente estabelecido que Saussure e Peirce não se conheceram nem tiveram conhecimento do trabalho um do outro.¹⁹

Este duplo enraizamento gera as linhas a partir das quais a Semiótica se tem vindo a desenvolver até aos nossos dias: (1) uma via europeia que, entroncada na herança de Saussure e da tradição de Genebra do princípio do século XX, e passando por Praga, Copenhaga e Paris, atinge o seu apogeu estruturalista com Algirdas J. Greimas, questiona-se com o pós-estruturalismo de Roland Barthes e Julia Kristeva, abrindo-se, por fim, à Semiótica dinâmica com Jean Petitot, em França (Paris), ou Per Aage Brandt, na Dinamarca (Aarhus); e (2) uma via anglo-saxónica, desenvolvida a partir do trabalho de Peirce por investigadores como Charles Morris, John Deely e Thomas Sebeok, nos Estados Unidos da América, e Umberto Eco, na Europa, referência incontornável no desenvolvimento de uma Semiótica interpretativa.

Saussure (1945) define a língua como um sistema de signos capazes de expressar ideias, o que inaugura a possibilidade de estabelecer uma comparação entre a escrita e outros sistemas de comunicação, tais como a

¹⁹ Em 1969, ano em que é criado o Círculo de Semiótica de Paris, o uso do termo *Semiótica* prevalece sobre o uso do termo *Semiologia*. Podemos ler, em *La Grammaire d'aujourd'hui* (apud Mourão, J. A.; Babo, M. A., 2007: 13), que a Semiótica, na sua definição extensiva, seria o estudo dos sistemas de significação e não dos sistemas de signos. O objecto da Semiologia, por seu turno, consistiria na descrição dos sistemas intencional e exclusivamente utilizados para fins comunicativos (caso, por exemplo, do Código de Estrada). Alguns trabalhos de E. Buyssens, L. J. Prieto ou G. Mounin ilustram esta opção. Não parece haver dúvida de que a distinção entre estes dois termos emerge, antes de mais, da distinta orientação dos respectivos projectos de investigação a que dão nome. Enquanto que Semiologia seria um termo de matriz essencialmente linguística, Semiótica (palavra utilizada na tradição anglo-saxónica e na corrente francesa pós-hjelmsleviana) conota a ideia de um projecto científico impregnado por uma visão globalizante e cujo quadro conceptual é definido não só pela Linguística, mas também pela Fenomenologia e pela Antropologia. Mais recentemente, J. Trabant propõe o termo *Sematologia* (Cf. Trabant, J. (1996). *La Scienza Nuova dei Segni Antichi. La Sematologia di Vico*, Trad. italiana Donatella Di Cesare, Bari: Laterza).

linguagem gestual, o protocolo ou qualquer um dos múltiplos sistemas sinaléticos existentes, entre outros. Este autor antecipa aqui a possibilidade, com plenos direitos de concretização, de uma ciência dedicada ao estudo dos signos *no seio da vida social*, para a qual propõe a designação de Semiologia (do grego *semeion* - signo). Esta ciência integraria a Psicologia Social e, conseqüentemente, a Psicologia Geral. Embora o contributo de Saussure para uma definição não-linguística da Semiologia não vá muito além dessa declaração, revelou-se determinante não só para a constituição da nova ciência, mas também para uma progressivamente decisiva flexibilização dos seus limites.

No entanto, podemos porventura arriscar que será a obra de Charles Sanders Peirce, particularmente o contributo dos seus *Collected Papers* (1932), a principal responsável pela constituição e autonomia da Semiótica como ciência geral do signo, muito devido à visão compreensiva que tem desta disciplina.

Saiba que, desde o dia em que com a idade de 12 ou 13 anos encontrei, no quarto do meu irmão mais velho, uma cópia da *Lógica* de Whately, e lhe perguntei o que era a *Lógica*, obtendo uma resposta simples, deitei-me no chão e mergulhei nesse livro, e desde esse dia, nunca mais pude estudar o que quer que fosse - matemática, ética, metafísica, gravitação, termodinâmica, óptica, química, anatomia comparada, astronomia, psicologia, fonética, economia, história da ciência, *whist*, homens e mulheres, vinho, metrologia - excepto enquanto estudo de semiótica. (Peirce, 1977: 85-86)

Os estudos de Peirce são, de facto, tão ou mais variados quanto os que aqui enuncia. É possível que a ausência de uma obra construída de forma coerente tenha impossibilitado uma maior influência dos seus escritos, não impedindo, no entanto, que eles acabassem por vingar. Na perspectiva de Deely (1990), a Semiótica peirceana insere-se na tradição Poinot-Locke que, contrariamente à de Saussure, não tem como principal orientação a fala e a língua humanas, detectando na semiose um processo muito mais vasto. Desde logo porque o projecto de Peirce, ao contrário do europeu, integra a dimensão pragmática no processo semiótico, justamente porque este é o processo em que algo se

torna signo para alguém. Consequentemente, apoiando-se na Fenomenologia e numa lógica relacional, afasta o conceito de signo da problemática linguística, generalizando-o e assumindo a importância do seu contexto de produção e recepção para a proposta de uma Semiótica geral, pragmática e de cariz triádico.

Após a Segunda Guerra Mundial (1939 - 1945), Estados Unidos, União Soviética e França concentram esforços na coordenação dos distintos contributos e tradições dos estudos semióticos/semiológicos. Na ex-URSS, a década de 1970 ficou marcada por uma intensa actividade nesta área, particularmente influenciada pela Cibernética e pela Teoria da Informação. Em França, a obra de autores como C. Lévi-Strauss, R. Barthes e A. J. Greimas inspira o estudo de sistemas não-linguísticos, tais como a imagem visual, a música, o teatro, a moda e o Design, entre outros, impulsionando decisivamente a Semiologia. No entanto, a diversidade de *escolas* existentes evidencia grandes diferenças teóricas e metodológicas na abordagem do signo e do sentido. “A ‘Escola de Paris’ foi uma etiqueta cómoda que permitiu abrir um caminho nesta floresta de escolas e tendências, acabando por designar uma das principais orientações da semiótica que, a partir dos anos 60, se desenvolveu sob uma forma original em favor de um ‘bricolage’, cujo mérito cabe inteiramente, num primeiro momento, a Greimas” (Coquet *et al. apud* Mourão e Babo, 2007: 12). Na actualidade, os Estados Unidos acolhem a expressiva herança pragmatista de Charles Sanders Peirce, que não se limita a um dos lados do Atlântico, expandindo-se até países como Itália e Grã-Bretanha, por exemplo. Temos ainda a Escola de Tartu, na Rússia, importante contributo no esboço de uma Semiótica da cultura e cujos principais expoentes são I. Lotman e B. A. Ouspenski; e a Escola de Constança, hifenizada à *Textpragmatik* e ao nome de H. U. Gumbrecht, entre outros. Não faltam, como podemos verificar, grupos de semiólogos, semio-linguistas, semio-pragmatistas ou pragma-semióticos.

Ainda assim, de acordo com a proposta de Susan Petrelli (2005), podemos condensar em quatro os principais paradigmas ou correntes em curso na comunidade semiótica contemporânea: (1) lógica da linguagem ou dos *estruturalismos* (paradigma de Saussure, Hjelmslev, Greimas); (2) lógica do pensamento (paradigma de Locke, Peirce, Morris, Bense); (3) *bio-lógica* ou lógica da vida, semiótica bio-evolucionista, bio-genética (paradigma de

Uexküll e Sebeok); e (4) *socio-lógica* ou lógica da sociedade, semiótica socio-evolucionária ou socio-genética (paradigma de Bakhtine, Rossi-Landi).

A análise destes quatro paradigmas revela-nos que, enquanto que os dois primeiros estão entrincheirados, respectivamente, na matriz linguística e filosófica da tradição semiótica, os dois últimos enveredam por uma antroposemiótica, no caso de Uexküll e Sebeok, enquadrada por uma Semiótica geral do mundo vivo (animal e vegetal) e, no caso de Bakhtine e Rossi-Landi, inserida e determinada numa/por uma socio-semiótica. No seu todo, estes quatro paradigmas reflectiriam e confirmariam o carácter plural e multifacetado do trabalho semiótico nas suas diversas frentes e abordagens, sem descurar as suas raízes.

José Augusto Mourão e Maria Augusta Babo (2007) identificam e reconhecem pelo menos três forças regulamentares no campo semiótico: (1) um projecto científico, (2) uma teoria do sujeito e da cultura, e (3) uma teoria da história (ou seja, uma Antropologia do imaginário ou uma Semiótica das culturas). É um facto, no entanto, que a Semiótica foi, por vezes, acusada de traduzir uma atitude imperialista, ousando imiscuir-se na análise de demasiados fenómenos. Em sua defesa, Umberto Eco (1976: 6-7) argumenta que ela não é alimentada por qualquer desejo de substituir ciências com cujos campos se cruze, mas antes pela vontade de contribuir com um ponto de vista distinto para a análise de fenómenos que participem em processos sígnicos, argumento no qual coincide com Charles Morris (1938: 4). Podemos afirmar que o objectivo da Semiótica é evidenciar as condições de apreensão e produção de sentido, independentemente dos campos explorados. Muita da sua riqueza vem, justamente, deste carácter multidisciplinar e aglutinador, que encontra sentido e fertilidade nas trocas que convoca entre saberes clássicos e contemporâneos.

É também desse cruzamento que emergem os múltiplos e diversificados estudos feitos sobre a imagem a partir da Semiótica. É natural que a sua qualidade sígnica tenha, ao longo dos tempos, despertado o interesse no desenvolvimento de uma ciência geral da imagem, para a qual alguns propuseram a designação de icónica (Huggins e Entwistle, 1974; Cossette, 1982). Mitchell (1986) avançou com o conceito de *iconologia* para designar

uma ciência do discurso em imagens e sobre imagens, sem ter em atenção o facto de este mesmo conceito ser alvo de um sentido radicalmente distinto no âmbito do estudo da arte. A ideia de uma ciência da imagem, designada *eicónica*, surge igualmente em Boulding (1956).

No entanto, é com os estruturalistas que começamos a encontrar uma Semiótica da imagem propriamente dita. A obra de Saussure e Hjelmslev dá o mote a partir do qual Roland Barthes desenvolve a sua teoria do signo visual, tornando-se, ele próprio, a influência que vai orientar os trabalhos de Lindeken sobre a fotografia. Por sua vez, a Semiótica funcionalista da Escola de Praga vai nutrir a Semiótica da imagem esboçada por Veltrusky. Deledalle (1979) aplica as categorias peirceanas à análise da imagem. Kress e van Leeuwen (1990) escrevem sobre a imagem semiótica a partir da socio-semiótica funcional de Halliday.

Sonesson (1993: 138-141) distingue três modelos representativos na Semiótica da imagem. Um deles enquadra o Grupo μ (de Liège) e a sua retórica geral que, no *Tratado do Signo Visual* (1993), explora o que poderia ser considerado especificamente semiótico na análise da imagem. O segundo modelo teria sido apresentado pelos trabalhos de Thurlemann e Floch sobre pintura e propaganda, baseados na Semiótica greimaseana. O terceiro modelo seria defendido por Fernande Saint-Martin, com a sua gramática semiótica da imagem.

Sobre poética e retórica visual destacam-se os trabalhos de Roman Jakobson, Umberto Eco, Grupo μ , Algirdas J. Greimas, Joseph Courtés, Jaques Durand ou John Lyons, autores cujas reflexões emergem de uma posição estruturalista e da influência clássica da *Arte Poética* de Aristóteles e da *Epístola aos Pisões* de Horácio.

A tentativa de organizar uma teoria dos signos suficientemente ampla e complexa para tornar inteligíveis os problemas da significação permanece um projecto de difícil alcance. Que o signo também possa ser visual favorece, naturalmente, um estudo semiótico do Design, mas, para isso, há que compreender exactamente em que termos podemos falar de signo e de que modo se consubstancia a sua ligação ao território da imagem e da visualidade.

1.2.2

Dizer o signo

Aflorar, ainda que superficialmente, a larga deriva semiótica do último século deixa-nos, desde logo, intuir que o signo já foi dito de muitas maneiras. A definição clássica - *aliquid stat pro aliquo* - enfatiza um dos seus aspectos porventura mais decisivos: a sua natureza relacional, que o tempo e a pluralidade de olhares analíticos que sobre ele recaíram confirmaram e elaboraram. O signo é algo que está por algo. “Este estar é muito vasto, pode significar muita coisa: representar, caracterizar, fazer as vezes de, indicar” (Fidalgo, 2004: 12). O carácter assumidamente genérico desta definição tem, no entanto, a vantagem de permitir que a relação sógnica possa aplicar-se indiscriminadamente.

O *Cours de Linguistique Générale* é uma obra póstuma compilada por dois antigos alunos a partir de três cursos leccionados por Ferdinand de Saussure em Genebra, entre 1906 e 1911. É nela que são estabelecidas as bases do que viria a ser a Semiótica europeia - ou Semiologia. Saussure (1999) vê na fundação da Semiologia um suporte epistemológico essencial para a Linguística, à qual viria a dedicar o resto da sua vida. Começando por distinguir a língua da linguagem, caracterizando-a como um sistema de sinais para exprimir ideias (e, portanto, como já referido, comparável a qualquer outro sistema não verbal de sinais), este autor considera ser necessário conceber uma ciência capaz de estudar os sinais no seio da vida social. Chamá-la-á, como vimos, Semiologia, enquadrando-a na Psicologia Social, por sua vez parte da Psicologia Geral. A Linguística, por seu turno, enquanto ciência dedicada ao estudo dos signos linguísticos, constituiria apenas uma parte da Semiologia, sendo-lhe aplicáveis as leis por esta definidas.²⁰

Partindo desta estrutura teórica, Saussure define signo como uma entidade psíquica de duas faces indissociáveis, um significante e um significado. Seguindo esta perspectiva, o signo une um conceito a uma imagem acústica de acordo com um conjunto de características fundamentais para a compreensão

²⁰ “(...) se agora, pela primeira vez, pudermos conceder à linguística um lugar entre as ciências, é porque a ligamos à semiologia”, Saussure, F. de (1999). *Curso de Linguística Geral*, 8ª Edição, Lisboa: D. Quixote, p. 44.

dessa relação: a *arbitrariedade*, uma vez que a união entre significante e significado é puramente convencional, determinada por um contexto e por um hábito colectivo; a *linearidade do significante*, na medida em que este se desenvolve no tempo, representando uma extensão unidimensional mensurável (é uma linha); a *imutabilidade*, pois, sendo a língua uma herança colectiva imposta ao indivíduo, este, isoladamente, será incapaz de alterar a associação entre significante e significado; e, por fim, a *mutabilidade* da língua que, como qualquer instituição social, está exposta à acção do tempo (responsável pelos desvios ocorridos na relação significante/significado), evoluindo.

Relativamente desinteressado dos aspectos que se prendem com o referente, Saussure tem, como se constata, uma concepção diádica do signo, entendendo-o, bem como à própria língua, como elementos cujo sentido e existência podem apenas emergir no âmbito do processo comunicacional e, justamente, enquanto elementos ao serviço dessa função.

O signo linguístico é, portanto, o protagonista da Semiologia saussureana. No entanto, embora o contributo directo de Saussure para a Semiologia não-linguística se restrinja praticamente à frase em que estabelece que esta ciência estuda a vida dos signos no seio da vida social, o facto é que estas palavras desempenharam um papel fundamental. “Ao mesmo tempo, as suas definições de signo, de significante, de significado, embora formuladas com vista à linguagem verbal, fixaram a atenção de todos os semiólogos” (Ducrot e Todorov, 1991: 113).

Herdeiro de uma matriz de pensamento distinta, Charles Sanders Peirce defende uma visão triádica do signo, integrada numa teoria do conhecimento e da percepção. Na esteira da Filosofia e da Lógica, procura fundar uma ciência geral dos signos capaz de envolver o universo da experiência humana e de garantir a sua comunicabilidade. No entanto, no final da sua vida a dedicação de Peirce à classificação dos signos assumiria contornos obsessivos, levando-o a caracterizá-la e a refazê-la reiteradamente em diversos escritos.

A Semiótica peirceana contempla duas áreas que, embora distintas, se interceptam e relacionam intimamente: se, por um lado, se devota ao estudo

do funcionamento dos signos nas mais variadas esferas do sistema semiótico, por outro compreende uma minuciosa taxinomia com a qual procura caracterizar todos os tipos de signos que, teoricamente, possam existir no mundo.²¹ Um dos aspectos mais interessantes desta teoria do signo recai na crença de que toda a experiência, pensamento e representação são constituídos ou mediados por signos estruturados de acordo com uma lógica triádica.

Peirce concebe o signo como algo que medeia entre um signo interpretante e o seu objecto, ou seja, algo que, sendo um Terceiro, traz um Primeiro à relação com um Segundo, constituindo esta relação triádica concretizada pelo signo a mais genuína forma de *terceiridade* (Hardwick, 1977). “Um signo é algo cujo conhecimento nos permite conhecer algo mais” (*Idem*: 32), algo que é de tal modo condicionado por uma outra coisa, o seu objecto, que, em consequência, vai determinar um efeito (a que Peirce chama *interpretante*) sobre alguém (*Idem*: 81).

A lógica triádica determina que X dê Y a Z de acordo com determinada regra. O signo funciona aqui como elemento mediador, permitindo que, paralelamente ao movimento em que um objecto se dá a um intérprete, seja produzido um interpretante que se relacione com o objecto nos mesmos termos em que o próprio signo com ele se relaciona. A semiose é, assim, definida como “a acção ou influência, que é, ou envolve, a cooperação de três sujeitos, sejam eles o signo, o seu objecto e o seu interpretante, a sua influência tri-relativa não sendo de modo algum resolúvel à acção entre pares” (Peirce, *Collected Papers*: 5.484). O elemento de *terceiridade* aqui presente reside na capacidade (baseada numa regra ou hábito) que o signo tem para representar o seu objecto.

A mais conhecida e, eventualmente, mais completa definição que Peirce nos oferece de signo diz-nos que este é “algo que está para alguém a algum respeito ou capacidade. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. A esse

²¹ A propósito do sistema e da obra de Charles Sanders Peirce, cf. o excelente livro de Gradim, A. (2006). *Comunicação e Ética. O Sistema Semiótico de Charles S. Peirce*, Covilhã: Universidade da Beira Interior.

signo que cria chamo o interpretante do primeiro signo. O signo está por alguma coisa, o seu objecto. Está por esse objecto não em todos os seus aspectos, mas em referência a uma espécie de ideia, que algumas vezes chamei de fundamento do representamen” (*Idem*: 2.228). Esta definição permite-nos depreender que o signo representa o seu objecto a partir de um fundamento (*ground*), “uma espécie de ideia” a que Peirce, noutros momentos, denominará abstracção. Sem abstrair de parte das características do objecto, o signo não teria capacidade para o poder representar, não enquanto entidade particular, mas enquanto categoria.

A definição peirceana de signo informa-nos igualmente sobre a sua capacidade de criar um interpretante na mente do seu intérprete. Podemos entender este interpretante como um signo equivalente, eventualmente mais desenvolvido, que se relaciona com o objecto. Neste sentido, deve possuir todas as características de um signo, isto é, um objecto, um fundamento e um novo interpretante; que, sendo também signo, demanda novo interpretante e assim sucessivamente, *ad infinitum*²², esboçando-se deste modo a proposta de Peirce de uma semiose ilimitada.

Uma das classificações mais importantes do signo peirceano é a que o divide em três tricotomias e dez classes.²³ A primeira tricotomia deriva do signo quando tomado em si mesmo - se é uma mera qualidade e representa

²² “*The Third must indeed stand in such a relation, and thus must be capable of determining a Third of its own; but besides that, it must have a second triadic relation in which the Representamen, or rather the relation thereof to its Object shall be its own (the Third’s) Object, and must be capable of determining a Third to this relation. All this must equally be true of the Third’s Third and so on endlessly; and this and more is involved in the familiar idea of a sign*”. Peirce, C.S. (1931-58). *Collected Papers*, vols. 1-8, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2.274.

²³ Peirce nunca assumiu como rigorosamente terminado o projecto através do qual pretendia organizar e classificar os diferentes tipos de signos existentes no mundo. Em 1909, acredita que possam oscilar entre 729 e 59 mil. “*Now (my logic here may be puzzling, but it is correct), since my ten trichotomies of signs, should they prove to be independent of one another (which is to be sure, highly improbable), would suffice to furnish us classes of signs to the number of $310 = (32)5 = 10 \cdot 1)5 = 105 - 5 \cdot 104 + 10 \cdot 103 - 10 \cdot 102 + 5 \cdot 10 - 1 = 50\ 000 + 9000 + 49 = 59\ 049$ (Voilà a lesson in vulgar arithmetic thrown in to boot!), which calculation threatens a multitude of classes too great to be conveniently carried in one’s head, rather than a group inconveniently small, we shall, I think, do well to postpone preparations for further divisions until there be prospect of such a thing being wanted*”, Peirce, C.S. (1931-58). *Collected Papers*, vols. 1-8, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1.291. A introdução de algumas regras de limitação terá como resultado a produção de apenas 66 classes de signos.

enquanto tal, temos um *Qualissigno*; se representa por ser uma ocorrência, temos um *Sinsigno* (a partícula *sin* traduz *apenas uma vez*); e se o seu fundamento é uma lei, por norma definida pelo ser humano, temos um *Legissigno*.

A segunda tricotomia do signo é, possivelmente, uma das construções peirceanas mais relevantes para o trabalho de análise dos universos visuais. Esta tricotomia parte do tipo de relação que o signo estabelece com o seu objecto, gerando um *Índice*, um *Ícone* ou um *Símbolo*. O Índice é o signo que se refere ao seu objecto em termos de contiguidade física. O Ícone é responsável por uma nova tripartição: sendo o signo que se relaciona com o seu objecto com base na semelhança, pode ser uma imagem, um diagrama ou uma metáfora, conforme a semelhança seja qualitativa, estrutural ou retórica. Por fim, o Símbolo é o signo que se refere ao seu objecto com base numa (ou em virtude de uma) lei, norma ou convenção.

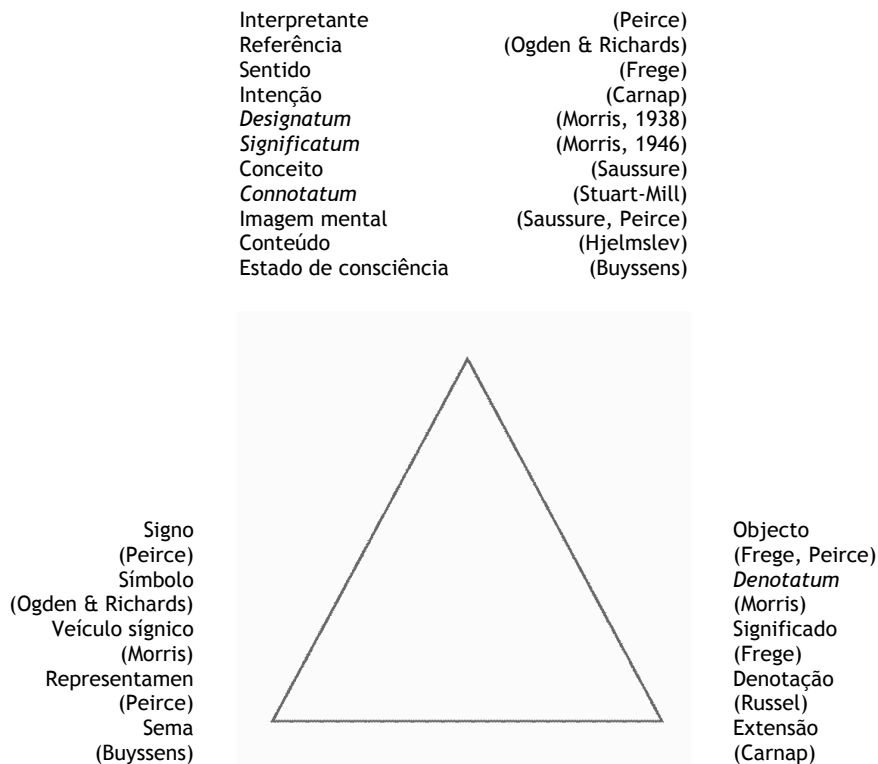
A terceira tricotomia peirceana considera a relação que o signo estabelece com o seu interpretante e os tipos de signo que lhe correspondem são o *Rema*, o *Dicissigno* e o *Argumento*, conforme represente uma possibilidade qualitativa, um facto ou uma razão (sendo tipos de argumento a dedução, a indução e a abdução).

Será a partir destas três dicotomias básicas do signo que Peirce o dividirá em dez classes: (1) Qualissigno (Icónico Remático), (2) Sinsigno Icónico (Remático), (3) Sinsigno Indicial Remático, (4) Sinsigno (Indicial) Dicissigno, (5) Legissigno Icónico (Remático), (6) Legissigno Indicial Remático, (7) Legissigno Indicial Dicissigno, (8) (Legissigno) Simbólico Remático, (9) (Legissigno) Simbólico Dicissigno e (10) Argumento (Legissigno Simbólico).²⁴

A visão tripartida do signo encontrará eco nos mais diversos autores. No entanto, embora o bom senso concorde com a tripartição signica, o mesmo não acontece com os nomes a atribuir a cada um dos vértices, conforme observado e ilustrado por Umberto Eco (2005: 29) que, na obra *O Signo*, apresenta um triângulo no qual assinala, em cada vértice, as diferentes

²⁴ Obtêm-se dez classes e não 27 porque nem todas as combinações são possíveis, uma vez que Peirce introduz algumas restrições (por exemplo, que um Possível (Primeiro) só possa determinar um outro Possível).

categorias utilizadas ao longo dos tempos pelos vários autores que pensaram o signo e a sua natureza relacional:



Se por vezes são apenas divergências terminológicas, noutras tantas observam-se aqui diferenças radicais de pensamento. Em comum fica a ideia do signo como alguma coisa que está em lugar de outra *para alguém*, sendo o sentido o resultado desta permanente relação entre presença e ausência.

É essencialmente na esteira das formulações de Charles Sanders Peirce que a Semiótica nos apresenta uma das suas mais interessantes possibilidades: a substituição dos tradicionais dualismos que, durante séculos, entricheiraram o pensamento ocidental, por relações triádicas desenvolvidas à imagem do funcionamento do signo no âmbito do processo de semiose. Charles Morris

(1901 - 1979) é um dos que mais originalmente explora esta possibilidade. Em *Fundamentos da Teoria dos Signos*²⁵ (1938), define o signo no âmbito de um processo relacional que permite a distinção de três dimensões da Semiótica: a sintaxe, dedicada ao estudo da relação dos signos entre si; a semântica, devotada ao estudo da relação dos signos com os objectos que denotam; e a pragmática, ocupada com a relação dos signos com os seus utilizadores e intérpretes.²⁶ A aparente autonomia das regras sintácticas e semânticas esbarra com a necessidade de serem previamente definidas no âmbito de hábitos de uso dos signos, por utilizadores concretos desses signos, ou seja, têm de ser fixadas pragmaticamente, o que torna a pragmática uma disciplina semiótica por direito próprio.

Naturalmente, o estudo da imagem, nas suas mais diversas vertentes, foi um dos grandes beneficiários desta abordagem triádica ao signo (basta pensar que Peirce, de acordo com o atrás estabelecido, a enquadra como uma das possibilidades do ícone, a par do diagrama e da metáfora). A imagem constitui-se a partir de um significante visual (o *representamen* de Charles S. Peirce), que remete para um objecto de referência ausente, evocando no observador um significado (*interpretante*) ou uma ideia desse objecto. Já que o princípio da semelhança possibilita ao observador unir os três elementos constitutivos do signo, não é de estranhar que o conceito de imagem seja reencontrado nas denominações de cada um dos três constituintes - imagem pode designar o *representamen* no sentido de desenho, fotografia ou quadro; com o conceito de *imagem mental*, enquanto ideia ou imaginação, reportamo-nos à imagem como *interpretante*; e mesmo para o objecto de referência existe a designação *imagem* quando ele é entendido como *imagem original* a partir da qual foi feita uma cópia. Fecha-se, assim, o círculo da polissemia

²⁵ Chama-se a atenção para a tradução que António Fidalgo elaborou deste texto, disponível na BOCC - Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação (em linha): < www.bocc.ubi.pt >.

²⁶ “The process in which something functions as a sign may be called semiosis. This process, in a tradition which goes back to the Greeks, has commonly been regarded as involving three (or four) factors: that which acts as a sign, that which the sign refers to, and that effect on some interpreter in virtue of which the thing in question is a sign to that interpreter. These three components in semiosis may be called, respectively, the sign vehicle, the designatum, and the interpretant; the interpreter may be included as a fourth factor”, Morris, C. (1955). “Foundations of the theory of signs”, in Neurath et al. (Ed.). *Foundations of the Unity of Science - Toward an International Encyclopedia of United Science*, vol. I, Chicago: The University of Chicago Press, p. 81.

semiótica de um modo que nos recorda Peirce e o seu princípio de interpretação do signo como um processo circular de semiose ilimitada.

O conceito de imagem divide-se num campo semântico determinado por dois pólos opostos: por um lado, a imagem directa perceptível ou, eventualmente, existente; por outro, a imagem mental simples, que pode ser evocada na ausência de estímulos visuais. Esta dualidade semântica das imagens como percepção e imaginação encontra-se profundamente arreigada no pensamento ocidental.

A variação polissémica dos conceitos de imagem pode ser ilustrada através de uma comparação entre o sentido que a Antiguidade atribuía a *eikon* e uma definição tipológica das imagens na língua falada actualmente. Para os gregos, *eikon* significava todo o tipo de imagem, desde pinturas e estampas (tidas como artificiais) até imagens sombreadas e espelhadas (consideradas naturais), compreendendo igualmente a imagem verbal e a imagem mental. Uma outra distinção encontrada emerge da comparação entre imagem e modelo, tematizando a oposição entre a imagem e o seu referente, o ser e o parecer.

Os traços essenciais desta concepção antiga são facilmente detectados nas tipologias da imagem. É o caso em Mitchell (1986: 10), que distingue entre imagens gráficas (imagens desenhadas ou pintadas, esculturas); imagens ópticas (espelhos, projecções); imagens perceptíveis (dados de ideias, fenómenos); imagens mentais (sonhos, lembranças, ideias, fantasias); e imagens verbais (metáforas, descrições). Faltariam aqui as imagens digitais, cuja natureza codificada e lógico-matemática gera um dos territórios mais férteis em que (e com que) o Design opera na actualidade.

1.3

De+Sign

“As coisas da natureza falam-nos, às artificiais fazemo-las falar nós: estas contam como nasceram, que tecnologia se utilizou na sua produção e de que contexto cultural procedem. Explicam-nos também algo sobre o utilizador, sobre o seu estilo de vida, sobre a sua real ou suposta pertença a um grupo social, o seu aspecto”²⁷ (Bürdek, 2002: 131-132). Ao designer caberia compreender e saber fazer uso destas duas *linguagens*, a natural e a artificial, contribuindo activamente para uma autêntica *semiotização do ambiente*.

Perspectivada como um sistema de comunicação não verbal capaz de interagir eficazmente com o ser humano através dos mais diversos signos, a Arquitectura terá sido uma das primeiras responsáveis pelo estudo desta *semiotização do ambiente*. A naturalidade com que Arquitectura e linguagem se cruzam e geram todo o tipo de analogias leva Charles Jencks (1986) a defender a possibilidade de falarmos de *palavras, frases, sintaxe e semântica* arquitectónicas.²⁸ Podemos aceitar que assim seja, que as suas plantas, referências espaciais, fachadas, combinações, funcionem como *palavras e frases* que, como em qualquer outra linguagem, vão mutando em função dos diversos contextos (geográficos, temporais, temperamentais) que as geram. Ainda assim, é fundamental ter em consideração que a *linguagem* da Arquitectura não é/não tem como ser tão evidente como a da Literatura ou tão imediata como a da Música, por exemplo. Faltar-lhe-ia o que Metz (1970) denominou *focalização assertiva*, ou seja, capacidade para falar de si mesma, para se explicar, recurso que a linguagem verbal possui quase em exclusividade.

²⁷ No original: “*Las cosas de la naturaleza nos hablan, a las artificiales las hacemos hablar nosotros: éstas nos cuentan cómo han nacido, qué tecnología se utilizó en su producción y de qué contexto cultural proceden. Nos explican también algo sobre el usuario, sobre su estilo de vida, sobre su real o supuesta pertenencia a un grupo social, su aspecto.*”

²⁸ É também com ele que começa a globalizar-se a Arquitectura pós-moderna, acreditando-se que seja ele o verdadeiro motor deste movimento que, a partir dos anos 80, parece atravessar (e, de certa forma, contaminar) todos os domínios do humano.

Influenciados pelo trabalho que começara a ser realizado no âmbito dos estudos sobre Arquitectura e suas possíveis ligações e suportes de análise, alguns autores (Maldonado, 1959; Barthes, 1987; Baudrillard, 1968; Eco, 1968) adoptaram uma abordagem similar para a análise do Design e dos seus produtos, procurando fazê-la a partir da Semiótica. O facto de, durante décadas, o Design ter sido obsessivamente olhado em função da sua dimensão prática e funcional (centrada na satisfação de necessidades específicas) levou a que ficasse esquecida, ou relegada para um bafiento segundo plano, a sua inegável dimensão comunicativa, que a partir das décadas de 1960 e 1970 começa então, paulatinamente, a ser evidenciada.

A análise semiótica do processo comunicacional assume a existência de um emissor, de uma mensagem e de um receptor que, inseridos num determinado contexto e partilhando um determinado código, são fonte, objecto e destino de permanentes operações de codificação e descodificação. Inicialmente, a aplicação deste modelo de comunicação ao Design foi pensada como um processo unilateral. Fazia sentido que o designer se concebesse a si mesmo como emissor de determinada mensagem e que esta coincidissem com a função do produto criado, sendo sua tarefa torná-lo *user friendly*, ou seja, traduzir a sua dimensão funcional em signos facilmente assimiláveis pelo seu potencial utilizador. Lográ-lo implicaria dominar o repertório simbólico deste putativo destinatário, demonstrando uma compreensão profunda da sua formatação sociocultural.

Tendo em conta que todos os objectos são signos ou portadores de significado, reflectindo e, portanto, informando sobre usos, costumes, pertença social ou nível cultural²⁹, penetrar no seu contexto cultural implica não só ser capaz de detectar os seus significados mais evidentes, mas também identificar aqueles que, dada a sua natureza menos óbvia, por norma permanecem ocultos e indecifrados. Seguindo esta linha de raciocínio, mais do que criar objectos novos, a função do Design seria criar objectos

²⁹ Roland Barthes propõe, a este propósito, o conceito de *função-signo*, procurando demonstrar justamente que, mais do que funcionar e informar sobre essa função ou funcionalidade, o objecto é sempre portador de uma dimensão simbólica que lhe abre o sentido, tornando-o alvo de várias conotações ou leituras possíveis, dependentes do contexto de quem o interpreta. Cf. Barthes, R. (1987). *A aventura semiológica*, Lisboa: Edições 70.

inteligíveis, manipulando a mensagem nele contida de modo a torná-la facilmente perceptível, ou seja, permitindo-lhes *comunicar* (Bürdek, 2002: 133).

Após a Segunda Guerra Mundial surge em França uma escola de pensamento centrada no conceito de *estrutura* e, por isso mesmo, denominada Estruturalismo, assumindo como ponto de partida a premissa saussureana segundo a qual o vínculo entre a expressão e o conteúdo de um signo é arbitrário e não natural. Transpondo fronteiras físicas, culturais e disciplinares³⁰, a influência deste movimento viria a revelar-se determinante para o Design alemão da década de 1970. Ainda que o funcionamento do signo e do objecto se articulem de modo similar, a complexidade das relações entre os primeiros é superior, o que, na perspectiva do Design, significa que é consideravelmente mais difícil interferir com a dimensão comunicativa de um produto do que com a sua dimensão funcional/prática.

Falar, hoje, de uma teoria semiótica do Design significa poder recuar aos seus alicerces e, conseqüentemente, ao nome e obra de Jean Baudrillard, apontado como um dos seus mais prováveis fundadores. Através da aplicação do método semiótico-estruturalista à análise do quotidiano, este autor dá início a uma inovadora investigação sobre a *linguagem* dos objectos de uso diário, com o objectivo de evidenciar o modo como estes reflectem as múltiplas características do seu proprietário. Para Baudrillard (1972), o sentido actual do objecto terá nascido em consequência da Revolução Industrial, momento em que localiza a passagem de uma sociedade metalúrgica para uma sociedade demiúrgica³¹. Com esta transição, aquilo que antes era considerado produto, mercadoria, assumiria agora o estatuto de *objecto*, passando a existir não só no contexto da sua funcionalidade, mas

³⁰ Basta pensar no modo como o seu impacto se reflectiu em áreas como a Antropologia, por exemplo, através do trabalho de Claude Lévy-Strauss.

³¹ Uma interessante alusão a demiurgo (do grego *demiourgós*, “criador”), “o que trabalha para o público; qualquer homem que exerça uma profissão, artífice; operário manual”, Machado, J. P. (1995). *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa (com a mais antiga documentação escrita e conhecida de muitos dos vocábulos estudados)*, Segundo Volume (C-E), 7ª Edição, Lisboa: Livros Horizonte, p. 299. Entre os filósofos gregos, particularmente Platão (que o refere no *Timeu*, c. 360 a.C.), demiurgo traduz “o deus ou o princípio organizador do Universo, autor e gerador de tudo quanto existe”, sentido que se mantém no latim (*demiurgu-*), “o criador do Universo”. AA.VV. (2009). *Dicionário da Língua Portuguesa*, Dicionários Editora (Acordo Ortográfico), Porto: Porto Editora, p. 472.

também da sua finalidade, do seu sentido e do seu valor - assumindo-se assim, definitivamente, como signo no seio de uma economia política globalizada e como entidade que tem tanto de concreto como de abstracto.

Este aspecto é importante para a compreensão da evolução da experiência cultural do objecto, invariavelmente conotado como *necessário*, o que Baudrillard considera um mito. Com a Revolução Industrial e o subsequente advento do capitalismo, surge uma ideologia do consumo que vai impregnar e determinar a relação que passamos a ter com os objectos, distanciando-nos da percepção espontânea da sua utilidade e revestindo-os de uma significação intimamente ligada à ideia de *valor*, conotado com o prestígio de uma marca ou de uma assinatura, por exemplo.

Desde sempre que determinados objectos foram portadores de significações sociais indexadas, remetendo para uma lógica social. O capitalismo veio apenas exponenciar este facto, generalizando-o na categoria englobante de *objecto de consumo (objecto-signo)*, caracterizado pela total imposição do código que rege o valor e a lógica de troca. Ainda que aquilo que o objecto mostra permaneça intocado, a sua leitura passa agora, incontornavelmente, pela percepção da imagem, assinatura ou conceito que o legendam e tornam reconhecível e avaliável no seio de um sistema de signos. Consequentemente, o objecto, categoria histórica do concreto e da tangibilidade, vê-se assim subsumido numa dimensão intangível e abstracta que o século XX desenvolveu e sofisticou com o auxílio da técnica tornada tecnologia.

Em Baudrillard encontraremos também, mais tarde³², a noção de *catástrofe semiótica do presente*, com a qual traduz a tese de que os signos, vazios, ou já não se referem a nada ou remetem apenas para si mesmos (*autoreferencialidade*). No caso específico do Design, esta *catástrofe semiótica* traduziria uma profunda crise de sentido, reflexo de uma cultura do simulacro e da simulação, entendidos como impostura, subterfúgio, ilusão ou aparência. O autor opõe simulação a representação: se, para esta, o foco era a equivalência entre signo e realidade, para a primeira o centro de todo o interesse será a utopia.

³² Em *Simulacros e Simulação (Simulacres et Simulation)*, no original), publicado em 1981 e que a Relógio d'Água edita em português, pela primeira vez, em 1991.

A progressiva desmaterialização do objecto torna mais evidente a necessidade de lhe encontrar um sentido, pois a transição da criação de *hardware* para o design de *software* (interfaces) exige novos pontos de referência, novas coordenadas capazes de orientar a relação do ser humano com o mundo artificial que, sendo obra sua, se revela cada vez mais *líquido* (Bauman, 2000) e difícil de controlar. O signo tangível, material, gráfico que o ser humano deixa sobre uma superfície como *impressão digital*, estática, duradoura, vestígio do gesto que o acompanhou e possibilitou, vê-se hoje alvo de uma viragem radical que transforma o tangível em intangível, o material em imaterial, o gráfico em infográfico. O que esta viragem radical nos devolve é uma imagem sem rasto, sem marca, sem vestígio - a imagem não indicial. Curiosa a expressão *impressão digital* aplicada ao contexto tecnológico contemporâneo, no qual impressão e digital (material/vestígio e imaterial) ilustram, agora, uma contradição. A imagem digital surge isenta de marca, de impressão, de pressão, representando a emergência histórica de um novo tipo de artefacto figurativo elaborado através de instrumentos mecânicos. Tradução formal do modelo lógico-matemático que a origina, esta imagem caracteriza-se, antes de mais, pelo facto de a sua constituição não accionar nenhum tipo de reprodução (analógica) de uma realidade anterior.

Ao contrário da imagem analógica, a imagem digital é independente do seu suporte, neste caso o ecrã em que a vemos projectada, podendo ser alterada e manipulada a qualquer momento, sem por isso deixar marcas físicas das suas diferentes fases. Uma obra codificada digitalmente não está, por definição, ligada à presença sensível de determinado material, nem pode ser produzida ou conservada de outra maneira que não no universo do código. Isso confere-lhe uma plasticidade com a qual contagia potencial e paulatinamente o mundo humano e tudo o que o compõe, vinculando-a não só à tecnologia, mas também, através dela, ao Design. A fluidez digital encaixa perfeitamente no espírito criador e potencialmente totalizador do Design, entendido, como já referido, enquanto projecto para o mundo, desígnio, determinação, vontade - instrumento ou forma da eterna *vontade de poder* do ser humano. Num mundo de objectos, o Design conquista facilmente protagonismo como disciplina por excelência para redesenhar o mundo, a vida e o corpo (sustentáculo dessa vida e vínculo a esse mundo), em nome da utopia do

aperfeiçoamento perseguido através de uma demanda eterna pela purificação, renovação e reinvenção das formas.

A herança da Bauhaus sente-se aqui com particular relevância, não só pela questão do objecto, mas sobretudo da ideia de *ambiente desenhado* (ou *designado*), que a tecnologia veio potenciar. O sonho que, em 1919, Walter Gropius converteu em escola³³ na cidade alemã de Weimar viria a revelar-se um momento artístico e conceptual determinante na evolução da cultura dita ocidental. De certa forma, podemos não só dizer que não há objecto propriamente dito antes da Bauhaus, no sentido em que o entendemos e experienciamos na actualidade, mas também que, a partir dela, tudo parece entrar neste estatuto, sendo inclusivamente produzido enquanto tal. Com esta escola e movimento, todo o ambiente se torna significativo, racionalizado, havendo como que uma semantização universal em consequência da qual tudo passa a ser objecto de cálculo de função e significação. A Bauhaus opera uma síntese racional das formas (forma/função, belo/útil, arte/técnica), infiltrando a estética no quotidiano. O funcionalismo ascético e puritano que a caracteriza traduz-se no despojamento que assume como chave conceptual, caracterizado pelo traçado geométrico dos seus modelos e, em geral, pela economia do seu discurso. Uma filosofia que vai lançar, em grande medida, as traves mestras sobre as quais a construção do Design irá evoluir ao longo do século XX.

O projecto de Gropius para esta escola passa por conseguir que arte e técnica formem uma nova unidade, de acordo com o seu tempo. A Bauhaus dá continuidade à doutrina do movimento de reforma social que marcara a transição do século XIX para o XX, criando produtos que fossem não só altamente funcionais, mas também economicamente acessíveis para a grande maioria da sociedade. Ao assumir a direcção da Bauhaus em 1928, já em Dessau, Meyer defenderá com veemência uma redefinição social da

³³ A Bauhaus é fundada em Weimar, sede do Parlamento alemão, onde fica entre 1919 e 1925. Neste momento, muda-se para Dessau, onde ocupa um edifício concebido por Walter Gropius, director da escola até 1928, altura em que é substituído por Hannes Meyer. Em 1930, a ascensão do nacional-socialismo força Meyer ao exílio, em Moscovo. Com algumas dificuldades, um pequeno grupo de professores e estudantes, liderados pelo novo director, Mies van der Rohe, prossegue com a actividade da escola em Berlim, tentando que funcione enquanto instituto independente. A 20 de Julho de 1933, escassos meses após a subida ao poder de Adolf Hitler, a Bauhaus encerra definitivamente, por decisão própria dos seus últimos representantes.

Arquitectura e do Design, sustentando que era função do criador servir a cidade, satisfazendo as suas necessidades elementares com produtos adequados, nomeadamente ao nível do conceito habitacional.

Desde início, a Bauhaus assume-se como uma *escola da vida e para a vida*, o que transcende a sua dimensão pedagógica. Docentes e alunos praticavam uma filosofia comum e construtiva da vida que, pelo menos na fase de Weimar, equivalia ao que Moholy-Nagy, um dos membros mais carismáticos desta escola, definia como *vivência comunitária*. Esta identidade comum revelou-se igualmente determinante para o fervor quase proselitista com que as ideias da Bauhaus foram transmitidas e acolhidas por todo o mundo (Bürdek, 2002: 33). Depois da Segunda Guerra Mundial, a Escola Superior de Design de Ulm dará continuidade a muitos dos pressupostos herdados deste movimento³⁴ que, além da síntese estética (através da integração de todos os géneros artísticos sob a direcção da Arquitectura), defendia uma síntese social (orientando a produção estética para a satisfação de necessidades concretas de uma larga franja da população e democratizando o estilo de vida simples, funcional e depurado que as suas formas promoviam).

No entanto, se o Design dos períodos *Art Nouveau*, *Jugend* e *Liberty*³⁵ se assumia abertamente como projecto global, para o todo, da Arquitectura ao

³⁴ A continuidade que a Escola Superior de Design de Ulm dá, pelo menos numa fase inicial, ao modelo da Bauhaus não deixa grandes margens para dúvidas. Max Bill, um dos fundadores da nova escola e seu director até 1956, fora aluno da Bauhaus entre 1927 e 1929, caso também de Albers, Itten ou Walter Peterhans, professores convidados em Ulm. Que o discurso de inauguração da nova escola tenha sido proferido por Walter Gropius é igualmente elucidativo. Ainda assim, a Escola de Ulm trilhará um caminho que a imporá, por direito próprio, como uma das escolas mais importantes e influentes para o desenvolvimento do Design ao longo da segunda metade do século XX.

³⁵ *Art Nouveau*, francês para Arte Nova, é um dos movimentos artísticos mais influentes da transição do século XIX para o século XX, tendo sido particularmente popular entre 1890 e 1905. Reagindo à arte excessivamente académica do século que então findava, este movimento francês faz a apologia das formas e estruturas naturais, adoptando motivos florais e linhas curvilíneas e cheias de movimento. Aproximando a arte da vida quotidiana, os artistas da Art Nouveau procuraram integrar as suas criações no ambiente, filosofia que aplicam tanto ao design de edifícios como dos mais diversos objectos, do mobiliário à decoração, passando pelo vestuário. A influência do movimento rapidamente saltou fronteiras, gerando as versões alemã e italiana *Jugendstil* e *Stile Liberty*, respectivamente. *Jugend* começa por ser o nome de uma revista de arte alemã particularmente devotada à divulgação dos artistas da *Art Nouveau*, mas o seu nome acabará por gerar a designação *Jugendstil* (estilo *Jugend*) para as criações alemãs enquadradas neste movimento. Do mesmo modo, *Liberty* - ou

mobiliário, passando pelo vestuário e pelos mais variados objectos decorativos e/ou funcionais, o Design da Bauhaus, devido às dificuldades políticas com que se viu confrontado e condicionado, nomeadamente em função da estrutura e governação dos *Länder*³⁶, acabou por, em grande medida, se ver limitado à produção de mobiliário, já que o projecto para uma cidade inteira, à excepção da urbanização de Dessau, se revelava inconcebível.

Ainda assim, a sua ligação histórica ao universo mais acessível (tanto em termos económicos como semânticos) da produção humana fez com que, desde cedo, o Design fosse recorrentemente tido como *democrático*, visto como possibilidade de criação de um estilo de vida simples e funcional que pudesse ser transversal a toda a sociedade. No entanto, uma visão democrática do Design não o isenta da sua dimensão controladora, originada pela ambição que o define, desde a génese, de orquestrar integralmente o mundo artificial (ou será mais indicado aplicar o plural?) que é, também, cada vez mais, o *mundo da vida* do ser humano.

Enquanto *engenheiro social*, o designer pode assumir a ambicionada função de *programador*, capaz de racionalizar recursos e pensar a criação e a produção num contexto sistemático e articulado: “o automóvel não é só o veículo que se compra mas o motor que polui, a carcaça que ocupa o espaço livre da cidade e justifica mais e mais vias e viadutos, o metal que não se recicla, o competidor à economia dos transportes públicos, o agente da suburbanização da metrópole, a necessidade, o instrumento de dominação nos países subdesenvolvidos” (Portas, 1993: 99).

Não é, portanto, difícil apreender o desassossego, a inquietação, por vezes até o mal-estar que tantas vezes acompanham, quais efeitos secundários, o acto de pensar o papel do Design numa sociedade imbuída de uma eufórica, equívoca e ainda ingénua crença no carácter imparável do progresso tecnológico.

Stile Liberty - nomeou e definiu o impacto e a influência da *Art Nouveau* em Itália, colhendo a sua designação da loja londrina *Liberty & Co.*, que popularizou o estilo.

³⁶ Designação atribuída aos 16 estados federais que compõem a República Alemã.

1.4

Uma questão estética, ética e política

Quando Paul Rand (1992) nos fala de um *dilúvio de Design*, deixa-nos intuir que, sob o *glamour* da sua fachada economicista, algo de mais radical está em curso na actualidade, à medida que todos os domínios, do material ao imaterial, vão sendo penetrados pela (sedução da) *designação* humana.

Desde os tempos mais remotos, a acção humana no mundo teve como consequência a sua progressiva artificialização, gerando *designed environments* cada vez mais abrangentes e englobantes. “Vivemos (...) em mundos artificiais - é essa a nossa actualidade”³⁷ (Highmore, 2009: 1). Esta ideia tem vindo a ser trabalhada e desenvolvida a partir dos mais diversos quadrantes do pensamento contemporâneo. Além dos já referidos Paul Rand e Vilém Flusser, encontramos igualmente este conceito em Jean Baudrillard, Bruce Sterling ou Hal Foster, segundo o qual nos dias de hoje, dos *jeans* aos genes, tudo é Design (*Idem, Ibidem*).

É verdade que insistir nesta abrangência do Design pode tornar o termo excessivamente abstracto, perdendo a sua capacidade objectiva e descritiva. No entanto, Ben Highmore, autor do ensaio “A Sideboard Manifesto: Design Culture in an Artificial World”³⁸, considera que limitá-lo à sua vertente aplicada acarretaria um risco muito mais grave - o de não permitir que compreendêssemos o modo como estamos implicados e até incorporados num vasto conjunto de processos de Design que obviam e, portanto, nos ajudam a compreender o que significa viver num mundo artificial³⁹.

³⁷ No original: “We live, as a friend of mine once put it, in artificial worlds - that is our actuality”.

³⁸ Com o qual introduz a obra *The Design Culture Reader*, da qual é editor. Cf. Highmore, B. (Ed.), (2009). *The Design Culture Reader*, London and New York: Routledge.

³⁹ “The extreme spread of the designed world, then, is in danger of presenting collections of material and cultural life that are simply too unwieldy and diverse to solicit systematic attention of a particular type. So be it. But just because something is endlessly unmanageable in its multiplicity doesn't mean that we should shy away from addressing it in all its reckless profusion. It strikes me that there is something particularly valuable about approaching the world from a design perspective at the moment. (...) I want to claim 'design culture' (its practice, its history, its scrutiny) as a

O manifesto de Highmore é claro: estabelecer a cultura do Design (uma *design culture*) como base agregadora do trabalho que as ciências sociais e culturais têm vindo a desenvolver ao longo das últimas décadas, bem como dos interesses que as têm motivado. Do corpo à cidade, passando pelos sentidos, o quotidiano, a tecnologia, a globalização, a percepção, a atenção, os afectos ou as emoções, a energia intelectual das mais diversas áreas científicas tem gerado sinergias e hibridismos à medida que os objectos de estudo das diversas disciplinas saltam ou transformam fronteiras, beneficiando do tão aclamado valor da interdisciplinaridade. Segundo Highmore, a *design culture* (ou os *design studies*) poderia ser o ponto de união de todas estas abordagens, o seu território comum e unificador.⁴⁰ É, efectivamente, um manifesto - mas longe dos habituais dogmatismos que este tipo de documentos tende a veicular, procurando apenas o reconhecimento da importância dos *design studies*, à medida que vão emergindo na pesquisa efectuada pelas mais diversas áreas. Para este autor, a vantagem de assumir esta *design culture* é poder compreender e demonstrar de que modo se ligam e interagem os mais diversos e distintos elementos do mundo material, permitindo a expansão daquilo que podemos considerar como objectos e práticas de Design.⁴¹

A história do Design, tal como foi considerada e elaborada ao longo da segunda metade do século XX, herdou da história da Arte o hábito de se concentrar em designers, movimentos e escolas, assemelhando-se “mais a inventários de gabinetes de designers de interiores do que à análise de um sistema de comunicação” (Quintavalle, 1993: 34). Longe de ser entendida como um catálogo de estilos ou um conjunto de regras formais, a história do Design deveria ser vista como um complexo empreendimento cuja análise será

crucial arena where a whole range of inquiries could come together”, in Highmore, B. (Ed.), (2009). *Op. Cit.*, p.1.

⁴⁰ “*My claim, or rather my challenge, is to see 'design culture' (or design studies) as the place where all these topics and approaches could come together, where the entanglements of this range of phenomena can be seen most vividly*”, in Highmore, B. (Ed.), (2009). *Op. Cit.*, p.2.

⁴¹ Sobre o seu manifesto, Highmore escreve: “*It wants to promote the expansion of what counts as a design object or practice, an expansion already being pursued by researchers who might want to include air, manners, movement, recipes, plumbing and medicine as part of the designed environment. What makes design culture such a productive arena for general social and cultural research is that it can supply the objects that demonstrate the thoroughly entangled nature of our interactions in the material world, the way in which bodies, emotions, world trade and aesthetics, for instance, interweave at the most everyday level*” (*Idem, Ibidem*).

sempre indissociável de contextos apenas aparentemente díspares como o ético, o político, o económico ou o cultural.

Comungando desta perspectiva, Highmore propõe que a análise da *design culture*, tal como a entende, parta de três premissas: (1) uma cultura do Design sem designers; (2) uma cultura do Design sem produtos; e (3) uma cultura do Design em que este não seja percebido como algo extraordinário. É natural que esta proposta nos pareça, à partida, desorientadora, desde logo pelo desafio de conceber o Design sem designers e sem produtos. No entanto, o que Highmore defende é uma cultura do Design cujo ponto de partida não seja um nome, uma reputação ou uma obra, o que traz implícito aceitar que o agente do Design não é, necessariamente, o designer, podendo ser um conjunto de múltiplos e diversos factores que, de forma mais ou menos explícita, condicionam determinada criação.⁴²

A primeira premissa de Highmore desemboca com naturalidade na segunda: uma cultura do Design sem produtos. Neste caso, o autor não advoga que nos atrevamos a conceber o Design sem objectos ou para além do objecto, mas desafia-nos a pensá-lo para além do objecto enquanto algo acabado e fechado, ou seja, que encaremos o ambiente material como um feixe de ligações e associações que não se veja reduzido a uma espécie de centro comercial onde a identidade e o *status* sejam adquiridos juntamente com a escolha de um produto e respectiva marca. O autor opta por pensar o Design como orquestração (dos sentidos, da percepção, entre outros), orientação (algo que encoraja e gera propensão e tendências), reunião, disposição (arranjo temporário), podendo incluir objectos, mas também elementos menos óbvios, tais como o favorecimento de padrões de sociabilidade, o treino da percepção sensorial, uma ética de distribuição, entre outros (Highmore, 2009: 4).

De um sistema de recolha de lixo a uma casa, escola ou estação de comboios, o Design distribui, configura e ordena acções sociais, percepções, formas de estar em conjunto ou de estar separado. Os elementos mais vulgares de

⁴² Esta perspectiva de abertura recorda o trabalho do historiador de arte Heinrich Wölfflin (1864 - 1945), para quem tão importante era um botão como um palácio para uma compreensão mais vívida e fiel do espírito e do estilo de uma época.

qualquer *designed environment* orientam-nos e orquestram os nossos mundos pessoais e sociais. Para este autor, é o ordinário, o vulgar, o ubíquo e já estabelecido e culturalmente entranhado que demonstra de modo mais vívido e complexo esta orquestração de que o Design é capaz. Daí a sua terceira premissa: a cultura do Design não é extraordinária, não vive exclusivamente da novidade e da inovação, dependendo sobretudo do que caracteriza como “*the everydayness of design*” (*Idem, Ibidem*), o seu aspecto mais comum, quotidiano e, no fundo, insuspeito. Seria este, na sua perspectiva, o verdadeiro objecto dos *design studies*: o que permanece e não o que muda constantemente, gerando a sensação de progresso ou declínio que contagia a nossa visão e narrativa históricas. Neste sentido, Highmore comunga da perspectiva historiográfica de Walter Benjamin: “Superar o conceito de ‘progresso’ e superar o conceito de ‘período de declínio’ são dois lados de uma mesma coisa” (Benjamin, 1999: 460).

O que a proposta de Highmore pretende reforçar é a ideia de um Design ubíquo (*ubiquitous design*), ou seja, no seu estado mais comum, vulgar e, portanto, incontornável e inescapável:

canalização, madeira de chão, janelas, fiação eléctrica, cadeiras de escola, carpetes de escritório, televisões em hospitais, prédios, estradas, iluminação, camas de hotel, parques de estacionamento, sistemas de exaustão, receitas, prateleiras, armários, supermercados, bicicletas, sapatos descartáveis, escadas, arrecadações, papel, etc. Este ‘etc.’ (...) é a essência do design ubíquo. (Highmore, 2009: 5)

E é também o que nos permite compreender o dilúvio de Design de que falava Paul Rand e esta ideia ambiciosa que parece pairar na cultura contemporânea de que *o Design é tudo e tudo é Design*. Todos os ambientes concebidos (*designados*) são campos dinâmicos que nos situam num mundo artificial feito tanto do que é material (objectos) como do que não é (sensações, afecções, ligações). Graças à sua ubiquidade, estes ambientes treinam a nossa percepção, afectando-nos, orientando-nos e permitindo-nos, assim, compreender como, através deles, sujeitos e objectos se relacionam e tornam inalienáveis. “Fazemos coisas às coisas e as coisas fazem-nos coisas a nós”

(*Idem*: 8), muito em consequência do hábito que resulta do facto de nascermos já para um mundo fabricado e artificial, feito e cheio de *coisas* com as quais aprendemos a conviver e que, paradoxalmente, encaramos como *naturais* desde os primeiros segundos de vida. Este hábito conforta-nos na mesma medida em que nos constringe e constrange: proporciona-nos uma certa sensação de controlo sobre o mundo e a nossa vida, dissimulando com algum sucesso o modo como, em consequência e contrapartida, também nos controla a nós, à medida que nos deixamos conduzir pelas máquinas que integram e moldam as nossas rotinas diárias.

Pensar o Design desta forma e no âmbito de uma abordagem semiótica leva-nos a encará-lo como um conjunto de ligações e a adivinhar uma correspondência entre sintaxe, semântica e pragmática e, respectivamente, estética, ética e política. Esta associação tem como implicação imediata aceitar a possibilidade de que, na actualidade, a estética define as condições de desenvolvimento das dimensões ética e política da experiência.

Ligar sintaxe e estética assume como lógica a existência de uma estrutura cujos alicerces vão determinar a orientação (ou desorientação) e a solidez (ou fragilidade) dos elementos que a partir deles forem construídos. Esta lógica traduz um processo de amplificação de *micro* a *macro*, a partir do qual se pondera a influência e o impacto que a unidade mínima do Design, o *objecto-imagem*, ponderada em toda a sua especificidade e (i)materialidade - “*as it constantly oscillates between a rock and a dream*” (*Idem*: 7) -, terá na macroestrutura definida pelo conjunto de ligações implicadas pelo Design.

Só partindo do funcionamento do *objecto-imagem* poderemos almejar compreender e destrinçar a complexidade das relações que se estabelecem na teia rizomática de sujeitos, objectos e imagens que define a contemporaneidade. Que sintaxe e estética pareçam definir-se em função da apresentação e da aparente linearidade de uma superfície não deve permitir que menosprezemos a sua suposta ausência de profundidade, até porque esta superfície tende, cada vez mais, a ser interface, ou seja, ligação. A complexidade das interfaces que povoam e definem os contornos da cultura contemporânea advém do modo como esta estrutura parece determinar a

experiência que temos do mundo, da imagem e do mundo tornado imagem, pelo mero facto de condicionar o nosso *modo de ver*.

O *mundo designado* resulta da constante tensão existente entre as propriedades físicas da sua existência material e a força motriz do desejo e da sua pulsão imaterial. Esta *macro-lógica* deriva do que Highmore designa como uma *estética social*, centrada na interacção entre sujeitos e objectos, ou seja, na experiência enquanto produto da materialidade, na afecção ou, mais concretamente, na artificialização da afecção e da sensibilidade.⁴³

Se a sintaxe nos remete para a apresentação do signo, a semântica nutre-se da sua capacidade de representação, de apresentar duas vezes - ou tantas quanto as conotações que o *objecto-imagem* apresentado permita à comunidade de intérpretes que em torno dele se congregue. Se a apresentação, de carácter *estético-sintáctico*, remete para a presença, a representação, definida em termos *ético-semânticos*, ocorre *in absentia*, à distância, traduzindo-se, portanto, como abertura de sentido e encontrando a verdade como baliza e valor de referência (Frege).

Entender a verdade como correspondência ou adequação entre o pensamento e a realidade tem vindo a ser relativamente constante desde Aristóteles (Fidalgo, 2005: 92). Naturalmente, esta questão adquire corpo no âmbito da sua aplicabilidade, de natureza político-pragmática, pois pensar o sentido e as condições da sua existência remete-nos automaticamente para o uso do signo e para a comunidade que constitui o contexto dessa utilização e em função da qual ela deve ser gerida. No seguimento de uma lógica da apresentação e da representação, esta terceira dimensão define-se como ligação / relação - dos utilizadores entre si e com o mundo.

A questão técnica e a sua associação ao Design na transformação da experiência não pode ser pensada fora de um agenciamento *ético-semântico* e *político-pragmático*. Parece-nos, no entanto, que estas duas dimensões são intrinsecamente determinadas por uma lógica formal, *estético-sintáctica*, que

⁴³ Para a qual alerta Maria Teresa Cruz (2000a) no ensaio “Da nova sensibilidade artificial”, BOCC - Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação (em linha). Disponível em: < www.bocc.ubi.pt/pag/cruz-teresa-sensibilidade-artificial.html >

podemos entender como *frame*, moldura, grelha ou pura e simplesmente matriz. O conhecido filme *The Matrix* (1999), dos irmãos Wachowski, explora perfeitamente esta ideia de uma estrutura que, quer esteja oculta, quer encontremos exposta, determina uma forma específica para todas as construções e ligações posteriormente assumidas como mundo e experiência do mundo.

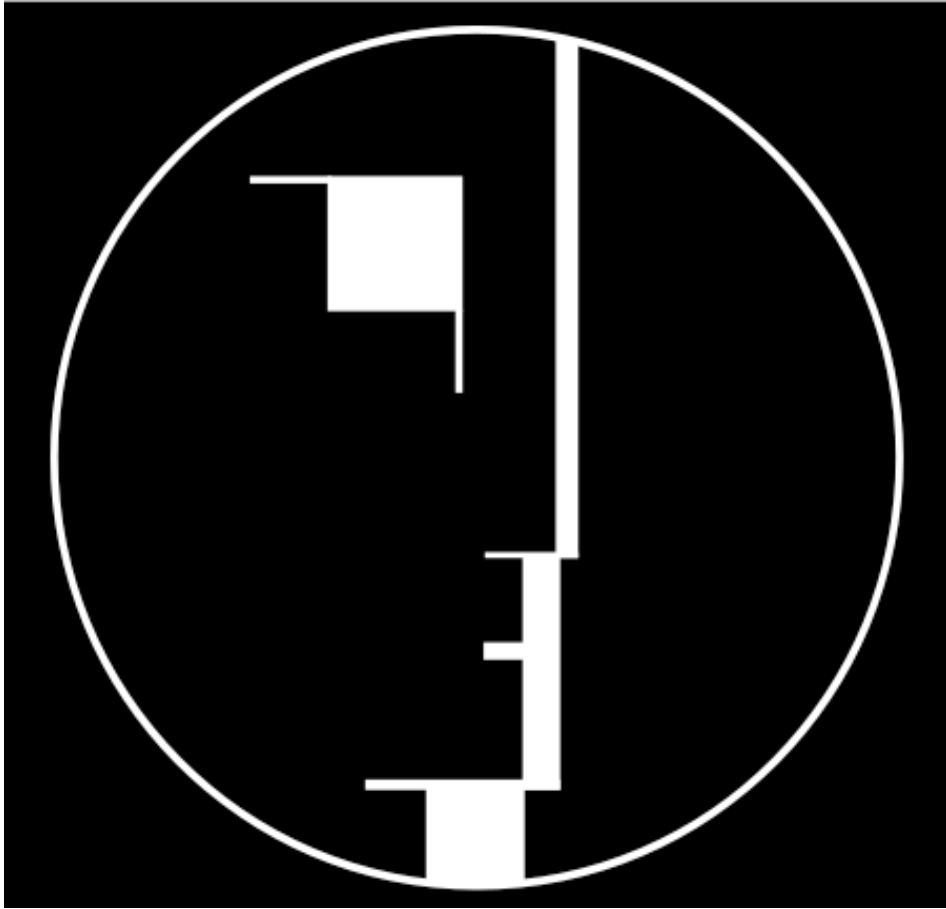


Fig. 3
LOGÓTIPO DA BAUHAUS
OSKAR SCHLEMMER
1922

2.

A estetização do quotidiano

Quem pode suportar uma imagem mais? E quem poderia viver sem uma imagem mais?

Manuel González de Ávila⁴⁴

À medida que a contemporaneidade expõe o paulatino esvaziamento do acto de criar e retira textura e contexto à compreensão do que foi criado, o Design vê-se em risco de ser convertido numa operação de cosmética destinada a acrescentar valor económico a produtos fabricados para o mercado global. Nesse sentido, impõe-se descortinar se *designar* se reduz ao papel de resolver inovadoramente a forma para melhorar a aparência e, conseqüentemente, se a dimensão estética nos remete apenas para aquilo que podemos alterar na superfície das coisas ou se, pelo contrário, ela trabalha (também) aspectos estruturais, revelando-nos algo mais profundo sobre o Design.

A transformação, detectada por Molinuevo, do “mundo desencantado de Weber no mundo encantado dos simulacros” (2006: 85) é uma das faces da degeneração da estética numa espécie de *esteticismo*, sintomática da crise generalizada em que parece encontrar-se mergulhado o pensamento ocidental, onde, ao longo do século XX, abundam discursos que procuram denunciar a *sociedade do espectáculo* (Debord, 1991) e a *era dos simulacros* (Baudrillard, 1991), levando-nos a ponderar a possibilidade de que o ponto de vista estético predomine hoje, mais que nunca, sobre os demais.

⁴⁴ No original: “*Quién puede soportar una imagen más? Y ¿quién podría vivir sin una imagen más?*”, in González de Ávila, M. (2006). “La (a)cultura(ción) de la imagen”, UNED, Revista Signa 15, p. 302.

A permanente sensação de crise que nos assola traduz a perda, a desorientação e o abismo pressentidos ante a fragmentação de todos os fundamentos, configurando uma imagem do mundo vazia, não de deuses, mas de realidade, de uma realidade uniforme e homogênea, condenando-nos a um caos caleidoscópico no qual a nossa emoção, imaginação e gosto se redefinem em função de um *patético estetizado*.

Num mercado de sensibilidades e imaginários estandardizados à escala global, o gosto encontra novas formas de se manifestar à medida que vai dialogando com os discursos que *escrevem* a actualidade, como a Publicidade ou o Design. Compreendido desde o Iluminismo como um rasgo de sensibilidade capaz de integrar o cidadão na sociedade burguesa, o *bom gosto* tanto funcionava como parte de um processo de adaptação e controlo, como se definia enquanto acto civilizacional, delineado a partir da tradição. No entanto, ver-se-á confrontado pelo *gosto massificado* instituído pelas indústrias culturais ao longo do século XX, representante de uma massa anónima maioritariamente alfabetizada pelos meios de comunicação e diametralmente oposto a tudo o que o primeiro simboliza. O supremo acto civilizacional traduz-se, agora, num constante incentivo ao consumo, alimentado pela máquina do novo, do imediato, do efémero e do espectacular, cuja abundante produção se assume como garantia de uma infinita possibilidade de *escolha*, ilusoriamente livre e individual.

O olhar estético desinteressado e contemplativo vê-se substituído por uma espécie de deambulação visual - na linha do que Fajardo denomina *zapping estético* (2006: 81) - promovida como *dever ser* do homem contemporâneo. Influenciada não só pelos conteúdos, como pela natureza dos próprios suportes e pela velocidade que, cada vez mais, os caracteriza, a sensibilidade actual vê-se sem tempo para apreciar e artificializada pela cultura do fragmento, do choque e da desafeccção.

A actualidade desemboca assim, como que irremediavelmente, numa tecno-estética que, com facilidade, desliza para a aparência, a ilusão e a fantasmagoria, contribuindo para a ancestral confusão entre parecer e aparecer e, no mesmo gesto, para uma estetização cada vez mais difusa da existência quotidiana e das formas de vida.

Filtrada pela técnica, a nossa experiência do real distancia-se do próprio real. No entanto, ao contrário do que sucedera com a insuficiência metafísica do real enquanto símbolo de uma ausência que, de Platão a Hegel e Lacan, remetia para a ilusão - igualmente metafísica - de um outro mundo onde se encontrariam as chaves desse mesmo real, na actualidade este encontra-se dissolvido (Bauman), simulado (Baudrillard) e *desrealizado* (Virilio), arrastando com ele a própria vida e convertendo-se, como insinua Baudrillard em *Simulação e Simulacros* (1991), numa utopia que parece já não se inscrever na ordem do possível. Sonhado como objecto perdido, o real seria hoje apenas uma forma de designar um sentimento arcaico de estar no mundo, um sentimento de pertença e ligação, exercendo ainda, no entanto, uma profunda atracção sobre o humano, seja ela nostalgia ou necessidade de referência e âncora, à medida que se vê constringido pelas paisagens mediáticas do mundo artificial e pelas suas consequências.

A *tecno-estética* propõe-nos um jogo sedutor feito da gestão constante entre aparição e desaparecimento, celebrando dionisiacamente a aparência de um simultâneo estar e não-estar e contribuindo, assim, para multiplicar as fantasmagorias com as quais a cultura ocidental se tem visto confrontada desde os tempos mais remotos e que hoje se reavivam sob a capa do *entertainment*, do produto agradável, apetecível e fácil de consumir.

Este inegável poder de sedução relaciona-se igualmente com o poder das experiências sinestésicas para ampliar a nossa capacidade perceptiva, alongando protesicamente os nossos sentidos enquanto extensões dos mesmos. Marshall McLuhan (1997) soube intuí-lo e não há hoje como negar o impacto da tecno-mediação na estrutura do nosso comportamento perceptivo e a profunda alteração que acarretou para a nossa sensibilidade. Com a desmaterialização do espaço nos ecrãs que povoam a paisagem tecnológica contemporânea, impõe-se uma nova ligação ao mundo caracterizada pelo desvanecimento da consciência corporal e, conseqüentemente, pela perda de protagonismo dos sentidos a favor da visão.

À medida que a realidade se transforma num conjunto de ficções e a primazia é concedida às aparências e à simulação, o contemporâneo assume como possível a irreversibilidade da ruptura com a ordem familiar do espaço e do

tempo, fascinado pelas inúmeras possibilidades lógicas abertas pelas experiências abstractas suportadas pelo universo tecno-mediado e insensível à progressiva hiperestetização da visualidade levada a cabo pela cultura de massas.

2.1

Estética e Design: uma condição difusa

Muito antes de a estética conquistar o seu espaço como disciplina autónoma no quadro do sistema de conhecimento, o belo e a sua apreciação já eram tema constante de reflexão para a filosofia. Ainda assim, é interessante analisar a transformação que ocorre no período que antecede, acompanha e sucede a essa sua definição, sobretudo porque nos permite compreender não só de que modo se associa ao Design, mas também a visão que perdura na actualidade sobre estas duas disciplinas.

Seguindo uma longa tradição, que se prolongou desde Platão até ao pensamento francês do século XVII, o belo foi insistentemente definido como produto de uma transposição para a ordem do sensível (visível ou acústico) de uma qualquer verdade moral ou intelectual. Foram, por isso, necessárias as mais diversas convulsões até que fosse possível consagrar uma disciplina autónoma ao estudo da sensibilidade artística, algo que acontece em 1750, com a obra do filósofo alemão Alexander Baumgarten, *Aesthetica*, que viria a dar nome à nova área⁴⁵. Para que pudesse deixar de ser uma simples *teoria do conhecimento inferior*, a estética forçou a transformação de uma visão do mundo que, até então, do platonismo ao cartesianismo, passando pelas diferentes etapas da teologia cristã, havia desvalorizado ininterruptamente o sensível face ao inteligível. Com esta metamorfose, começa, por fim, o processo de reabilitação dessa

⁴⁵ Embora não seja ele o fundador da estética enquanto disciplina, é com Alexander Gottlieb Baumgarten (1714 - 1762) que esta se autonomiza enquanto área das ciências filosóficas encarregue do estudo dos fenómenos artísticos e do belo. A sua obra de referência são os dois volumes da *Aesthetica* (1750 - 1758).

marca de imperfeição e de finitude que supostamente era a sensibilidade. (...) O nascimento da estética como disciplina específica, cujo objecto, o mundo sensível, só tem existência para o homem e por ele, exigia assim uma ligação ao ponto de vista do humano que como tal merecesse atenção e consideração. (...) a trajectória da estética como interrogação sobre a arte parece directamente solidária do percurso feito pela filosofia no seu esforço para conceber de que maneira o homem podia preparar-se para ocupar esse lugar do “sujeito” de onde ele próprio expulsaria Deus, de maneira progressiva. (Renaut, 2010: 220-221)

Ao longo do século XVIII, o discurso sobre a modernidade e o seu projecto emancipador reconhece de forma bastante clara o papel que este reservou à estética. Bernard de Mandeville, Hume, Hogarth, Burke, Voltaire, Diderot, Rousseau, Condillac e até Montesquieu são algumas das vozes mais activas que conseguimos identificar no debate sobre o projecto moderno, fixando-se na capacidade educativa que a experiência estética pode desempenhar no desenvolvimento das faculdades humanas, da percepção sensível (associada à fruição e ao estímulo dos sentidos) à capacidade intelectual de apreciação da obra de arte. Tudo isto antes de que Baumgarten consagrasse a estética como ramo da filosofia dedicado ao conhecimento sensível, opondo-a à lógica.

Para estes filósofos do início do século XVIII, a qualidade estética dos objectos de uso era vista como um dos resultados do esforço feito pela humanidade para melhorar as suas condições de vida, parecendo-lhes, portanto, uma demonstração palpável do progresso humano em prol do bem-estar. Os temas a que actualmente se consagra o Design ocupavam um lugar privilegiado no ideal moderno de progresso humano, hifenizado nesse momento ao refinamento e cultivo dos prazeres dos sentidos graças ao melhoramento do ambiente envolvente, considerando-se, assim, o estético (enquanto fruição do belo) como importante factor de humanização.

O lugar que o cultivo da sensibilidade ocupava enquanto elemento-chave da formação da pessoa civilizada no dealbar da modernidade não perde a sua importância à medida que o Iluminismo começa a impor-se social e culturalmente. Este é, sem dúvida, um momento transformador para o sentido da estética, ao qual não é de todo alheio o contributo do idealismo

alemão, mais especificamente de Kant, que se converte no primeiro filósofo moderno a fazer da sua teoria estética parte integrante de um sistema filosófico ao reservar para o problema dos juízos estéticos parte significativa da sua *Crítica da Faculdade de Julgar* (1790). Tal como fizera anteriormente com os conceitos *a priori* de entendimento e da esfera da moralidade, também aqui Kant tenta provar que o estético tem consistência em si mesmo, independentemente do desejo e do interesse, do conhecimento ou da moralidade. No entanto, tendo em conta que a experiência do belo depende da contemplação dos objectos naturais como se fossem de certa forma produto de uma razão cósmica empenhada em tornar-se inteligível, e uma vez que a experiência do sublime faz uso do informe e horrendo natural para elevar essa mesma razão, os valores estéticos acabam por servir um fim e uma necessidade morais, enobrecendo o espírito humano.

As teorias estéticas de Kant começam por influenciar o poeta alemão Friedrich Schiller (1781), uma das vozes mais activas na associação da estética ao progresso da humanidade, conforme podemos ler nas suas famosas cartas sobre a educação estética do homem (1793 - 1795), nas quais a considera o fundamento de toda a actividade humana e do bem moral. Schiller expõe uma visão neo-kantiana da arte e da beleza como meio através do qual a humanidade (e o indivíduo) avança de um estado de existência sensível para um estado de existência racional e, na sua perspectiva, plenamente humano. No entanto, é também deste poeta a formulação da condição fundadora da estética moderna que, associada à arte, é vista como lugar da utopia e da libertação relativamente aos vínculos a uma racionalidade económica e eficiente. Schiller distingue dois impulsos básicos no ser humano: um impulso material (*Stofftrieb*) e um impulso formal (*Formtrieb*), afirmando que ambos são sintetizados e promovidos a um plano superior através do que denomina impulso de jogo (*Spieltrieb*), que responde à forma vivente (*Lebensform*) da beleza do mundo. O jogo, no sentido em que o interpreta Schiller, é uma versão mais concreta da harmonia kantiana entre imaginação e entendimento. Ao apelar ao impulso lúdico e ao libertar o *eu superior* do indivíduo do domínio da sua natureza material, a arte torna-o humano e confere-lhe um carácter social, assumindo-se como condição necessária de qualquer ordem social, baseada assim na liberdade racional.

No entanto, o sistema idealista estético melhor articulado foi o de Hegel, nas lições que dá entre 1820 e 1829 e cujas notas se publicaram pela primeira vez em 1835, com o título *Lições sobre Estética*. Segundo Hegel, na arte a ideia (conceito no seu mais alto estágio de desenvolvimento dialéctico) encarna em formas materiais, daí resultando a beleza. Quando o material é espiritualizado na arte, opera-se simultaneamente uma revelação cognitiva da verdade e uma revitalização do observador. Ainda que a beleza natural possa, até certo ponto, encarnar a ideia, só na arte humana tem lugar a sua mais elevada encarnação.

Hegel elaboraria também, com grande meticulosidade, uma teoria da evolução dialéctica da arte na história da cultura humana, desde a arte “simbólica” oriental (na qual a ideia é avassalada pelo meio), passando pela sua antítese, a arte clássica (na qual a ideia e o meio estão em perfeito equilíbrio), até chegar à arte romântica (na qual a ideia domina o meio e a espiritualização é completa). Estas categorias exerceriam forte influência no pensamento estético alemão do século XIX, no qual a tradição hegeliana foi predominante, apesar dos ataques empreendidos pelos formalistas (como, por exemplo, J. F. Herbart), que recusavam a análise da beleza no plano das ideias, considerando-a uma intelectualização abusiva da estética e um menosprezo das condições formais da beleza.

Ao associar o estético a tudo o que é humano e que outros campos do saber haviam ignorado ou subestimado, o Romantismo⁴⁶ inicia o processo em consequência do qual a estética passa a ser associada aos universos sentimental e emocional, confundindo-os com o sensível, que se vê paulatinamente dissociado do sensorial, relegado para um esquecido segundo plano. Paralelamente, o facto de a arte ser cada vez mais encarada como lugar do belo e do sublime faz com que a reflexão estética se veja irremediavelmente vinculada a uma filosofia da arte. Em consequência, as *artes menores* foram sendo postas de parte, devido à sua associação ao útil,

⁴⁶ Ainda que não pretendamos remontar-nos às suas origens e primeiros estádios, acreditamos poder afirmar que a revolução Romântica em torno do sentimento e do gosto se encontrava já latente na filosofia da natureza de Schelling e nas novas formas de criação literária estudadas pelos poetas alemães e ingleses entre 1890 e 1910, aproximadamente. Desde o primeiro momento, tais estudos fizeram-se acompanhar de uma reflexão sobre a natureza dessas mesmas artes, conduzindo simultaneamente a mudanças fundamentais nas ideias dominantes a seu respeito.

ao quotidiano e ao banal - lugares comuns e, portanto, absolutamente antagónicos à transcendência intocável das *Belas Artes*.⁴⁷

É o designer que, na Inglaterra industrializada de meados do século XIX⁴⁸, vai assumir como missão voltar a unir a estética ao quotidiano e aos objectos de uso, ao propor-se melhorar esteticamente não só tudo o que era fabricado industrialmente, mas também uma paisagem definida pela dureza das fábricas, das máquinas e dos novos materiais, retomando assim a anterior ligação da estética à promoção do bem-estar humano através da melhoria de todo o seu meio envolvente, do mais pequeno objecto ao mais amplo ambiente. De acordo com esta perspectiva, podemos encontrar aqui a origem de uma história não só do Design enquanto profissão, mas também de uma ideia do que o Design podia ser e representar socialmente, ou seja, do Design enquanto reflexão de carácter estético vinculada a uma nova forma de fazer e criar própria da era da máquina industrial, procurando superar o antagonismo que a modernidade instalara no seio da estética entre beleza e utilidade. O legado kantiano deixara o útil e o necessário fora do universo do belo, contribuindo decisivamente para a clivagem entre *artes maiores* e *artes menores*.

Encontraremos já em pleno século XX um conjunto de vozes que, de Max Weber a Max Horkheimer e Theodor Adorno, passando por Walter Benjamin e Martin Heidegger, assumem uma contundente crítica da técnica, das suas produções e da sua influência nociva na vida humana, reforçando a ideia de uma *arte menor* que, agora, conflui com a chamada cultura de massas, corolário da razão instrumental e da alienação do humano na máquina e nas suas produções. Nesta mesma linha, Wolfgang Fritz Haug (1989) denuncia o Design como estética manipuladora ao serviço dos interesses do capitalismo e

⁴⁷ Sobre o papel da banalidade na arte e no Design, sugere-se a leitura de Michel Maffessoli, que reivindica uma poética da banalidade. Maffessoli, M. (2000). *L'Instant éternel: le retour du tragique dans les sociétés postmodernes*, Paris: Denoël.

⁴⁸ O Design surge, enquanto profissão, da necessidade de gerar um diferencial de qualidade capaz de acrescentar valor económico a objectos produzidos em série, após a explosão técnica motivada pelas Revoluções Industriais dos séculos XVIII e XIX, que viriam a alterar profunda e estruturalmente a face, a organização e o funcionamento de uma Inglaterra tradicionalmente rural. Neste momento, no entanto, o Design está ainda longe da sua formalização e desenvolvimento enquanto disciplina, para os quais viriam a contribuir decisivamente as Vanguardas artísticas do início do século XX e, com maior incidência ainda, a escola e movimento alemão Bauhaus, na década de 1920.

da sua preservação e continuidade. Consequentemente, torna-se difícil para o século XX compreender a missão fundadora e o contributo activo do Design para a melhoria estética do mundo contemporâneo, tornando-o um meio capaz de cultivar o que há de mais humano em cada pessoa, quando, devido à sua associação com a técnica, ele é visto como parte daquilo que, para estes autores, anula justamente esse elemento humano, através da estética empobrecida e massificada que caracteriza a cultura tecno-mediada. A acção do Design vê-se, assim, reduzida a uma actividade cúmplice do sistema, cujos efeitos resultam da sua capacidade sedutora e enganosa. Nada do que é produzido pela máquina pode ser autêntico - ideia, aliás, profundamente heideggeriana.

A crítica à sociedade de consumo própria da década de 1960 reforça a associação do Design à cultura derivada e característica da sociedade de massas. Destaca-se aqui o contributo de Guy Debord (1992) para a consolidação da visão da sociedade e do quotidiano como espectáculo, no contexto da qual estetização passa a ser sinónimo de espectacularidade. O discurso pós-moderno viria a confirmar o temor do esvaziamento e o Design vê-se convertido em fenómeno e parte omnipresente de uma cultura da imagem, do superficial e do supérfluo, simultaneamente associado ao luxo e ao massificado, fruto de uma lógica capitalista aparentemente desprovida de qualquer ideologia.

Já não surpreende, portanto, constatar que as últimas décadas deram espaço a uma progressiva estetização da vida quotidiana. Fenómeno exterior ao mundo da arte, posicionou-se a partir do Design enquanto veículo privilegiado do comportamento estético difuso que parece caracterizar a contemporaneidade. Paradoxalmente, nesta viragem de século volta a intuir-se que o Design, longe de ser apenas o momento final da cadeia de produção exclusivamente (pre)ocupado com a forma e a aparência do produto, é, na verdade, uma actividade estrutural, traduzindo-se num processo complexo e decisivo para uma economia que assenta cada vez mais na compra e venda de sensações, experiências, valores e signos imaginários. Consequentemente, o Design emerge como signo de um estilo de vida e de uma identidade que ultrapassa a questão momentânea e localizada do gosto e da aquisição e se estende à vida e à experiência na sua globalidade. A estética transformou-se,

de certa forma, nessa experiência e no ambiente - real ou imaginário - que a proporciona, o que lhe confere uma dimensão antropológica que configura o presente e a construção do seu sentido. “O sujeito que experiencia conhece as coisas nos termos das estruturas ontológicas das próprias coisas. O sujeito está no mundo entre objectos. Os sujeitos já não conhecem os objectos - conhecem o acto de os experienciar” (Lash, 1999: 68). O conceito de experiência estética ganha, assim, uma dimensão cognitiva - ou substitui-se a ela.

Esta ideia torna-se mais clara com a leitura de Wolfgang Iser (1997: 18-37), segundo o qual podemos encontrar no mundo contemporâneo dois tipos de estetização distintos mas igualmente relevantes: (1) uma estetização mais superficial, característica da globalização e que consiste no embelezamento estético da realidade e na conversão ao hedonismo como nova matriz cultural, posicionando o entretenimento como categoria estética em torno da qual se tem construído um prolífico debate; e (2) uma estetização mais profunda, proposta em termos epistemológicos, ou seja, como via para a aquisição de conhecimento num mundo em que a realidade percebida é, cada vez mais, a sua versão tecno-mediada.

Independentemente da perspectiva adoptada ou talvez a partir de uma fusão de ambas, o Design vê-se directamente afectado à medida que são transferidos para si atributos próprios da estética, o que tem como consequência a partilha de uma mesma condição difusa. O aparecimento do estético na vida social permite que as coisas se tornem visíveis e, portanto, mediáticas. Resta saber se essa visibilidade ou espectacularização as esvazia ou se, como propunha Carmagnola, “podemos utilizar os simulacros para viver melhor” (1991: 56-57), no espírito da antiga utopia ao serviço da qual o Design representava a possibilidade de criar uma versão melhor não só do mundo como do próprio ser humano.

2.2

Fruição e cognição

O cruzamento da estética com o Design conduz-nos com naturalidade à questão da experiência - mais especificamente, da experiência estética⁴⁹, noção que, desde Baudelaire, adquiriu uma dimensão conceptual e operativa que tem vindo a definir-se de modo cada vez mais preciso, afinando a concepção kantiana da imaginação e da intuição estéticas como forças geradoras de subjectividade.

No entanto, a experiência estética nunca poderia cingir-se ao puramente individual. Ainda que reverta para a experiência singular de determinado sujeito, enquanto manifestação de determinado campo perceptivo (através do gosto, do estilo, do hábito, do comportamento, etc.), ela afirma-se simultaneamente no espaço colectivo como forma de experiência do mundo, implicando a transformação das formas perceptivas e respectivas expressões, gerando assim a necessidade de forjar novos conceitos capazes de traduzir discursivamente. Não sendo do foro da linguagem, a experiência estética acabará por repercutir-se nela e através dela, pois é na linguagem que o que começa por ser uma transformação e expansão da experiência subjectiva forja a forma da sua compreensão.

Aceitar esta perspectiva da experiência estética como expansão da experiência individual e colectiva, particularmente devedora do trabalho de André Leroi-Gourhan, implica assumir que todas as designações simultaneamente estéticas e históricas com que organizamos períodos e estilos devem ser perspectivadas como novas formas de relação do sujeito com o mundo, trabalhando sobre pressupostos simultaneamente epistemológicos (como conhecemos) e ontológicos (como é o mundo que podemos conhecer). Apenas ao reflectir sobre a multiplicidade das nossas experiências estéticas podemos captar a pluralidade de dimensões para as quais remetem.

⁴⁹ A propósito da experiência estética e do carácter histórico dos seus conceitos, v. Tatarkiewicz, W. (2002). *Historia de seis ideas*, Madrid: Tecnos, mais especificamente o seu 11º capítulo.

Se a experiência vem de uma relação com o mundo, a experiência estética é, então, *um tipo* de relação com o mundo, podendo ter distintas funções (cognitiva, crítica, social,...). Limitá-la dificultaria a sua compreensão. Experienciamos a realidade a partir de modelos ou formas de vida com os quais a idealizamos em todos os âmbitos da nossa existência (da agricultura à ciência, passando pelas artes e, naturalmente, pelo Design) e dos quais (ou em relação aos quais) nos tornamos competentes utilizadores, lidando com objectos que nos falam em termos funcionais e estéticos da própria forma de *ter* experiência. Longe de poderem explicar-se a si mesmas, as experiências reflectem, isso sim, um tipo de relação entre o ser humano, o mundo e as coisas desse mundo. A função cognitiva da experiência estética radica nessa capacidade de se voltar para si mesma a partir de objectos que, antes de mais, nos mostram a sua forma de ser apresentados, implicando igualmente a possibilidade de alargar o nosso horizonte de experiências.

As experiências estéticas dão-se em formas de vida diversas, como diversos são os modos de lidar com a realidade, de a modelar, correspondendo alguns desses modelos ao que tendemos a chamar *mundos* - mundos artificiais, trabalhados actualmente pelo Design. Reconhecer a existência de um universo estético implica admitir uma forma de apropriação, contemplação ou comportamento específica do humano perante os seus objectos. O objecto é possibilidade de experiência. É esse o seu desígnio. Ao entrar numa relação com o indivíduo, as coisas convertem-se no campo da sua experiência, vinculando-a a um espaço e a um tempo. Consequentemente, o designer constrói uma maneira de conhecer e, com ela, uma maneira de *conhecer o nosso conhecer*, integrando a função estética na existência e libertando-a da sua submissão histórica às funções material e funcional. De certa forma, o Design contribui, assim, para o fim do *sacerdócio estético*, aproximando a estética da vida, o que neste caso não implica torná-la mais bela, mas antes promover uma relação mais autêntica e menos alienada entre o ser humano e as suas criações.

É um facto que os objectos quotidianos tiveram sempre associados outros valores (míticos, mágicos, religiosos, políticos,...) que não exclusivamente os

funcionais.⁵⁰ A necessidade que os justifica é, por isso, muitas vezes mais psicológica do que física, o que faz do artefacto uma prótese da mente, desempenhando um papel fundamental ao nível da representação da identidade.

Embora participe no mundo do sujeito (*Umwelt*), o objecto é, ele próprio, um mundo (*ein Welt*), capaz de caracterizar o indivíduo e a própria época, na medida em que, longe de ser neutra, a concepção de novos objectos é sempre um primeiro passo para a organização e configuração de uma nova sociedade e, com ela, de uma nova estética. Ao conceber objectos, o designer projecta mundos, reflectindo as (e sobre as) suas relações sociais e culturais e interrogando o seu devir.

A progressiva simbiose entre o objecto e a vida conferiu-lhe o estatuto quase ontológico de uma *segunda pele*. Consequentemente, a desmaterialização do objecto acarreta consequências drásticas, desde logo, devido à perda de uma forma material de sentir e conhecer o mundo, que passa agora a manifestar-se através de múltiplos simulacros. Com a revolução cibernética, vemos apagar-se não só o vestígio do outro no transporte de informação, mas também o próprio conteúdo, dependente da contínua alimentação electrónica dos seus suportes técnicos. Com eles, desaparece a possibilidade da arqueologia do objecto e da mensagem, a memória e a própria história, no sentido de acumulação e registo que a modernidade fabricou para ela.

“Um designer, no sentido mais lato do termo, é um ser humano que percorre com êxito a estreita ponte que liga aquilo que nos foi deixado pelo passado às possibilidades futuras” (Papanek, 1993: 215). Num momento em que a nossa cultura vê exaltados os códigos que mais apelam à fruição e em que a experimentação lúdica passa por projectar em direcção a todo o tipo de realidades alternativas, o Design e a sua capacidade de antecipar mundos e, com eles, futuros possíveis emerge como fenómeno estético de significativo impacto cultural, enquanto forma de construção - ou construção da forma - de identidades individuais e sociais.

⁵⁰ Com o conceito de *função-signo*, Roland Barthes define justamente essa capacidade do objecto de ser portador de múltiplos significados independentes da sua função e capazes, muitas vezes, de se sobrepor a ela, conotando-o com as mais diversas possibilidades de leitura.

Cada vez mais, é a experiência em si, sem rasto material, que é objecto, primeiro de Design e depois de consumo. Com a progressiva desmaterialização do objecto, o designer passa a integrar uma estratégia global de manipulação de códigos e parâmetros abstractos num ecossistema electrónico desdobrado em múltiplas variações e (não) lugares, reforçando a natureza fantasmagórica da experiência estética contemporânea e catapultando o Design, e o próprio objecto, para o território da imagem.

A omnipresença da imagem é, hoje, um dado cultural incontornável. A sua ascensão a um estatuto que lhe permite transitar por todos os campos da existência humana fecha o mundo num regime de hipervisibilidade em que tudo parece assemelhar-se sob um manto difuso e alucinatório de permanente estetização - precisamente aquele que Walter Benjamin (1992) já anunciara como forma determinante do fascismo e que consiste em subsumir todas as formas e correspondentes experiências num único modelo de representação. Resta saber qual será a configuração final da alteração imposta pela imagem a um processo cultural longamente ancorado na tradição do *logos* e, conseqüentemente, de que modo conseguiremos assimilar toda a extensão dessa transformação.

2.3

A experiência como problema

Os *media* desempenham um papel fundamental na estetização do mundo e da própria experiência, à medida que se centram não só na visão, mas na própria mediação, artificializando a sensibilidade. Maria Teresa Cruz fala, justamente, de uma *sensibilidade artificial*, detectando “sinais claros de que a técnica e a estética se encontram em trajectórias de convergência e de que esta convergência é tão importante como o foi um dia aquela outra entre a ciência e a técnica” (2001: 1). A mediação simbólica da afecção é um problema de ordem prática que a estética assume a partir do século XVII, invadindo as esferas da ética e da política, às quais se vem sobrepondo desde a modernidade (*Idem, Ibidem*). Sendo o estético, antes de tudo, uma maneira

de experienciar o sensível (no tempo e no espaço), é com naturalidade que surge hifenizado à questão da afecção, sendo no território da experiência que melhor se evidencia a sua convergência com a técnica.

Observamos, assim, que o que começa a emergir como categoria verdadeiramente problemática é a experiência - afinal, como pode um tipo de experiência não ser tão válido como qualquer outro? Porque não haveríamos de o “ter em conta como igualmente significativo e expressivo”? (Robins, 2003: 42) Ao devolver-nos a medida do nosso estar no mundo, quanto mais ambígua se torna a experiência, mais se vê afectada a nossa capacidade de aprender e constituir a partir dela.

Thomas Ogden detecta na tecnocultura a capacidade de criar “formações substitutas, que implicam transformar a condição de não-experiência na ilusão de experienciar e conhecer” (1989: 8). É importante que nos questionemos sobre a possibilidade de, sob este aparente movimento de abertura ao mundo, estarmos na verdade a proceder ao encerramento da experiência - sobretudo se tivermos em conta que esse mundo tecnológico que nos chega enquanto fluxo (Castells, 1999), liquidez (Bauman, 2000) e velocidade (Virilio, 1998) é, também (e em consequência), um mundo de contenção e controlo, apresentando-se assim enquanto problema simultaneamente estético, ético e político.

A Guy Debord inquieta saber que o mundo se faz ver por diferentes mediações sem que delas nos demos necessariamente conta. Explicar a mediação torna-se fulcral quando ela é ligação ao mundo e, em consequência, o quadro lógico da identidade do sujeito, ao invés de ser produzido a partir do real, passa a sê-lo a partir do não-real, à medida que a vida se degrada “em universo especulativo” (1991: 16).

Também Kevin Robins é cirúrgico ao definir que o que agora está em causa são as consequências deste processo histórico de racionalização do campo da visão, ficando por determinar se, à medida que a visão se afasta da experiência, será possível voltarmos a estar conectados “a um mundo que já não tomamos como real, um mundo cuja realidade tem sido progressivamente filtrada” (2003: 29). Uma discussão que a crescente desmaterialização das

interfaces e do próprio processo de mediação torna, mais que pertinente, urgente, sobretudo se pensarmos que tão relevante como a imposição de uma estrutura (*frame*) é a sua retirada e, com ela, a noção de limite, fronteira e referência que nos norteia em função da tradicional divisória entre *lado de cá* e *lado de lá* ou, se preferirmos, *dentro* e *fora*. Essa duplicidade de espaços tem funcionado como referência, mais do que para a imagem, para a própria vida, tendo sido em função dela, por exemplo, que a Arquitectura concebeu semioticamente a *paralinguagem* não só da habitação como do próprio *acto de habitar* (Bártolo, 2005) como algo assente na diferença essencial entre um espaço próprio, interior, próximo e o seu oposto, exterior, distante.⁵¹ No limite, e seguindo essa mesma lógica, é o corpo o nosso último *frame*, a derradeira garantia referencial que mantém a nossa percepção ancorada no mundo físico do *aqui e agora* a que ainda chamamos realidade.

É interessante observar que, enquanto a Arquitectura trabalha o espaço a partir do sujeito, o Design virá, ao longo do século XX, a impor-se pela forma como trabalha o espaço a partir do objecto, associando-se à tecnologia na construção de um mundo de “objectos ligados a objectos ligados a objectos que se ligam a nós” (*Idem*: 282) - ou seja, um mundo tecno-mediado cujo espaço se traduz numa configuração comunicativa definida a partir de uma lógica cada vez mais temporal (ou, se preferirmos, espácio-temporal).

O tempo tecnológico trabalha a actualidade e a imediatez como outrora o tempo histórico trabalhou a permanência e a durabilidade. Como vemos, a natureza dos meios configura não só um espaço, mas também um tempo perceptivo. O tempo histórico, cronológico e linear ajusta-se a lógicas extensivas e cumulativas, como a enciclopédia, o arquivo e a biblioteca, orientando-se a partir de uma noção de saber, de conhecimento e de valor da informação determinados pelo critério de verdade e pelo tratamento científico da mesma. O tempo tecnológico, pelo contrário, é condicionado pelo elemento-chave do funcionamento da máquina: a velocidade, que a informática potencia ao desmaterializar a informação, permitindo-lhe fluir

⁵¹ O ser humano foi pensado pela modernidade a partir desta vivência enquadrada, estruturada em função da separação concreta entre o espaço próprio e o espaço do outro, que se traduzem em noções igualmente compartimentadas e opostas de mesmidade e alteridade.

sem atrito, ao ritmo da luz. A velocidade possibilita, desde logo, uma comunicação em tempo real que, embora à distância, simula a proximidade devido ao seu carácter imediato. Mas, mais do que isso, ao enfatizar o momento (do *click*, da ligação, do acesso), amputa o tempo clássico a três dimensões (passado, presente e futuro), aprisionando-o num *eterno presente* e validando a informação já não a partir de um critério de verdade, mas de actualidade (Lévy, 1990). Isto não significa que a sociedade tecno-mediada se estruture em função da mentira, apenas que a validade da informação (seja ela imagem, som ou texto) depende agora, em primeiro lugar, da sua frescura, do seu carácter actual e de novidade, da sua permanente renovação, sendo este um dos principais critérios da sua escolha.

Não é fortuito que uma análise da mediação nos conduza a uma análise dos *media* e, através dela, a uma lógica da informação que é também, cada vez mais, uma lógica da visão, à medida que os novos meios expandem progressivamente a sua abrangência, dotando o sujeito de uma capacidade de observação potencialmente ilimitada dos acontecimentos do mundo sem ter de sair do lugar onde está. Dessa perspectiva transcendental, o mundo pode ser inspeccionado na sua totalidade - “nada permaneceria invisível, nada ficaria fora do campo de visão” (Robins, 2003: 37) -, mas também ser concebido como um todo, devolvendo ao sujeito a ilusão de ordem e controlo directamente associados à visão mediada e ao ideal de transparência - ou *panopticismo universal*, segundo Foucault (2004) - que ela suporta.

Mas se, num primeiro momento, este sujeito se reconhecia totalmente exterior ao mundo que lhe chegava através dos suportes da imagem, afirmando conhecê-lo apenas à distância, hoje em dia o carácter absolutista da visão racional ambiciona uma imanência que nada tem a ver com proximidade, mas antes com imersão. Não se trata, agora, da transparência de um mundo que o ecrã torna integralmente visível e acessível, mas da transparência da ligação a esse mundo, do *frame*, conseguida através da desmaterialização progressiva do processo de mediação e, com ela, do fim da radical oposição entre sujeito e objecto, que agora confluem no território da imagem, da informação e do código.

Se a construção material operava em simultâneo com a construção semiótica, assegurando marcações lexicais, convenções de leitura e padrões retóricos fundamentais para a experiência e para o conhecimento do mundo, está agora por descobrir o *modus operandi* da construção imaterial, tendo em conta que a sua utilização de um sistema de coordenadas que ainda não nos é familiar não significa, de todo, que sejamos incapazes de aprender novas leituras e novos sistemas de orientação num mundo e numa existência que não se adivinham terminados - apenas transformados. Talvez a grande aprendizagem que se adivinha seja a percepção de que a entrada (imersão) do sujeito no território do objecto implica prescindir do poder pretensamente absoluto que a exterioridade e a diferença nos conferiam sobre ele, a favor de uma configuração híbrida que promete abolir a primazia da visão a favor de uma sinestesia reparadora da fractura sensitiva e emocional que, na actualidade, nos desvincula de um mundo que é, cada vez mais e apenas, pura lógica visual.

2.4

Uma estética sem ética

A rápida evolução técnica dos últimos dois séculos foi particularmente responsável pela transição das acções humanas do gesto manual próprio do trabalho artesão para gestos mínimos de controlo associados a máquinas. Este processo iniciou-se com a divisão do trabalho, prosseguindo até aos nossos dias com a evolução das técnicas de produção e automatização. Um percurso marcado pela substituição da energia humana pela energia maquina, até chegar ao momento, que caracteriza a nossa actualidade, em que não é necessário mais que o gesto mínimo de pulsar uma tecla num sistema informatizado para despoletar um conjunto de complexas acções.

Esta metamorfose do gesto abre, na sua ligação à máquina, um número infinito de possibilidades criativas e produtivas, mas pode igualmente ser sentida como uma ameaça não só à qualidade da expressão estética que caracterizou historicamente o ser humano, mas também a um certo sentido

de responsabilidade associado à proximidade, pois o mesmo gesto de pressionar uma tecla ou um botão tanto pode desencadear uma *boa* como uma *má* acção (apreciação que não associamos aqui a qualquer entendimento judaico-cristão dos termos). A mesma aparente facilidade confunde a simplicidade do procedimento com a da acção que ele desencadeia, processo reforçado pelo facto de a experiência estética tecnologicamente mediada ser, tanto ao nível da produção como do usufruto, cada vez mais definida pela distância - o que, de certa forma, ao afastar-nos das consequências reais e tangíveis do nosso gesto, pode produzir uma ilusão de ausência de responsabilidade pelas mesmas. Se um dia pudemos encontrar um fundamento estético para a ética ao vermos a *boa acção* como parte do melhoramento do ser humano, é possível que tenhamos agora de concluir que a *tecno-lógica* traduz uma estética vazia de ética. Ou, eventualmente, apenas distanciada dela.

De facto, contempladas as devidas excepções, a mobilização perceptiva da extensa variedade de próteses simbólicas que povoam o contemporâneo parece não conseguir formar verdadeiros grupos ou solidariedades. Os corpos fantasmáticos que vivem o real como espectáculo e que se nutrem de emoções pré-definidas são um exército de peças isoladas, incapazes de deixar as suas vivências semi-alucinatórias para se constituírem como actores sociais dotados de uma intencionalidade comum com impacto real. Não é por casualidade que o mais exacerbado individualismo coexiste pacificamente com um gregarismo esmagador no terreno das práticas visuais padrão, práticas estas que, fundindo os indivíduos em massas anónimas, os separam, no mesmo gesto, radicalmente uns dos outros.

Assistir pela televisão a um evento desportivo que se verá em todo o planeta; acumular *amizades* em espaços que a Internet configura como redes sociais cujos vínculos entre utilizadores se reproduzem com a mesma facilidade com que se quebram; ou até essa variedade muito em voga de *turismo óptico* que consiste em manter os *viajantes* seguros e imóveis nos assentos dos seus veículos enquanto vêem desfilar pelas janelas as imagens com as quais alimentarão a sensação de *ter visto* e *estado ali* - eis alguns exemplos que nos revelam claramente que a experiência visual contemporânea e os conteúdos afectivos nela (e através dela) explorados sustêm uma singular forma de

comunicação que não cria comunidade, como corresponde a um acontecimento perceptivo vivido à distância, através de uma prótese desencarnada.

Se nem a inteligência nem o corpo dos receptores de imagens artificiais participam activamente do seu processamento, se é necessário conceber o destinatário da produção icónica como um feixe de emoções em constante reestruturação, uma projecção imaterial, será ainda adequado falar de condutas provocadas ou orientadas pelos signos, pelos conteúdos da comunicação e pela vontade da fonte emissora? A resposta, não sendo linear, é afirmativa, talvez até mais do que nunca. A dominante cultura da imagem tem o mérito de ter transformado o ícone - um instrumento semiótico ambíguo, pouco codificado e, portanto, não muito fiável - numa peça chave para um novo tipo de controlo cibernético de contornos peculiares.

Tal como se torna cada vez mais difícil descobrir nos fragmentos de imagens difundidos pelos *media* um qualquer projecto de (e com), a *neo-comunicação icónica* não prescreve nada de concreto ao indivíduo - pelo contrário, parece contentar-se em realizar-se a si mesma, *autoperformativamente*, desligando-se dele. De facto, embora absorvendo a totalidade de objectos e valores presentes no nosso horizonte cultural, a paradoxal maquinaria de controlo através da imagem, de grande rentabilidade política e económica, não precisa hoje de guiar as reacções dos sujeitos sociais numa ou noutra direcção. Qualquer uma delas lhe é absolutamente indiferente, do mesmo modo que o são quaisquer conteúdos. A única coisa de que precisa é que os receptores nunca se desmobilizem, que o frenético dinamismo com o qual abrem os seus corpos fantasmáticos à corrente de simulacros visuais não vá abaixo nem um instante, mantendo essa experiência difusa cuja única normatividade consiste em circular aceleradamente, gerando efeitos de realidade que se esgotam na sua própria produção e consumo.

Num campo visual saturado, instável e tranquilamente contraditório, já não importa que a comunicação visual se leve a cabo sem respeitar certos protocolos entre emissor e destinatário, sobretudo porque se têm vindo a anular todas as distâncias entre eles, num sistema social no qual os sujeitos estão voluntariamente envolvidos numa dupla actividade de produção de

imagens de si próprios e de consumo de imagens dos outros, bem como de consumo de imagens de si mesmos e de produção de imagens dos outros. Consequentemente, tanto o conteúdo temático como axiológico da imagem vão desaparecendo na indiferença: é igual que o significado da imagem seja ou não ético relativamente aos sistemas de valores mais ou menos universais que conhecemos, pois trata-se apenas de uma imagem mais numa soma infinita que a neutraliza.

Se a função crítica da consciência exige um certo grau de alienação, de ruptura com a realidade, a competência crítica do olhar precisa de se afastar do percebido para poder discriminar e julgar. Quando nem a consciência se afasta do real, nem o olhar recusa nada do que é visível, a crítica é impossível. Num hiperespaço no qual há que converter o visível em invisível (a fealdade primária da miséria social, por exemplo, que se recupera ocasionalmente para o plano do visível, de modo a alimentar as fórmulas de funcionamento das rotinas mediáticas) e o invisível em visível, o campo visual fabricado pode tanto forçar a ver o insustentável (a crueldade extrema, o sofrimento atroz) como pacificar a vista numa apoteose da mais insignificante redundância. Num e noutro casos, as exigências do ritual comunicativo, próprias de um mundo de sujeitos responsáveis e ilustrados, são apenas o resto de um tempo em que, uma vez que *comunicar* com o outro não era nem automático nem obrigatório, talvez tenha sido possível a comunicação ser importante e não estar condenada à superfície e à superficialidade.

A noção de superfície esboça outra disfunção tecnológica, que parece resultar do constrangimento da expressão estética a um conjunto pré-determinado de padrões informaticamente definidos, traduzidos numa iconicidade que mais não é que o espelho do gosto cultural dominante, ameaçando submeter a criação estética ao tratamento da superfície e da aparência. A percepção desta questão como disfuncional resulta, com evidência, da apreciação negativa de que as noções de superfície e de aparência têm sido alvo na cultura ocidental, remetendo-nos novamente para o momento platónico em que a imagem se vê alienada da verdade e para sempre remetida à desconfiança: da imagem espera-se sempre que nos engane.

O *problema* residirá, porventura, no facto de da nossa época podermos afirmar que é uma época cujo contacto consigo e consciência de si são, cada vez mais, mediados pela imagem:

a nossa época, a ser uma⁵², é a que procura desesperadamente reter e reproduzir em si, numa celebração desenfreada, todos os vestígios da memória, todos os traços de qualquer passado, todas as remanescências e reminiscências, todos os sinais que ameaçam desvanecer-se. Abismada com a possibilidade de desaparecer, aflita com a sua íntima desagregação. (Silva, 2003: 161)

É, também por isso, uma época fracturada por uma crise permanente gerada pela cisão entre a efemeridade e transitoriedade actuais e a estabilidade e durabilidade de um tempo que há muito deixou de ser o nosso, numa cultura definida em função de uma estética sem ética e à qual só o presente e a sua correspondente emoção parece importar e conferir sentido. Compreendê-la implica clarificar esta transformação, evidenciando de que modo presente e passado se polarizaram em expoentes opostos, definindo-se em função das noções de modernidade e do que ficou conhecido como pós-modernidade.

2.5

O irracional da razão

Não é fortuito afirmar que o Renascimento foi um marco decisivo para o mundo ocidental. Desde logo porque é com ele que termina a Idade Média e começa a Idade Moderna, fruto da crise da filosofia cristã e, com ela, do esquema *Deus - Homem - Mundo*. O antropocentrismo, ao *eliminar* Deus, passa a operar com *Homem - Mundo*, transformando o humano em medida e fundamento para todos os valores. Consequentemente, liberto o ser humano de dogmas e verdades reveladas, a razão torna-se autónoma. Sentida agora

⁵² O autor justifica-o: “*Poderia ser (...) duvidoso que a actualidade, nas suas auto-representações, aceleradas e excêntricas, e nas suas auto-encenações, cada vez mais tecnofetichistas, possa ainda ser substantivada como uma ‘época’, ou seja, como um bloco de tempo e espaço atravessado por uma qualquer forma de unidade.*” Silva, R. E. (2003). “A imagem-luz. Notas sobre o regime pós-cinematográfico do espaço”, in Gil, J.; Cruz, M. T. (Org.). *Imagem e vida*, Revista de Comunicação e Linguagens nº 31, Fevereiro de 2003, Lisboa: Relógio d’Água Editores.

com(o) maiúscula, a *Razão* dará sentido e explicação a tudo, incluindo a Deus, uma vez que *a priori* tudo é inteligível. Esta razão não será apenas a dos filósofos ou dos que cultivam a ciência pura, mas também a dos técnicos e tecnólogos, aquela que Max Horkheimer (1973) viria a denominar *razão instrumental*.

Também o mundo, o universo, é agora racional. As novas ciências destruirão os velhos mitos e o mundo, que a Idade Média definira enquanto obra de Deus, retorna à *physis* grega. O cosmos e o saber secularizam-se e, com eles, o Estado, a sociedade, a economia e as instituições. A Igreja perde o anterior domínio sobre o homem e a sociedade, à medida que se abandona uma busca pelo *porquê*, substituindo-o pelo *como*.

A ideia de progresso torna-se cada vez mais firme e funda-se agora na ciência e na razão, afastando-se da imposição teológica. O homem vê o futuro como superação do presente, colocando a sua esperança na capacidade humana e na sua utilização racional. Neste contexto, “que há de surpreendente no facto de, a finais do século XVII, a poesia celebrar o microscópio, a máquina pneumática e o barómetro, ou descrever a circulação de sangue ou a refração?” (Hazard, 1975: 292). Nada.

Também a noção de história adquire um novo sentido. O tempo deixa de ser apenas cronologia, para adquirir um sentido histórico linear, passando-se a entender a história como uma sucessão de momentos superados, interligados por um fio condutor que lhes confere sentido. Um sentido que não lhes é dado a partir do exterior, como acontecia com a *Salvação*, mas que é imanente, encontrando-se nos próprios acontecimentos. A humanidade segue, nesta nova perspectiva histórica, um progresso ascendente.

Escassos séculos depois, o Iluminismo (séc. XVIII) respaldará e desenvolverá as bases humanistas do Renascimento, reafirmando a crença, como indica Habermas, de que “as artes e as ciências não só promoverão o controlo das forças naturais, mas também a compreensão do mundo e do eu, o progresso moral, a justiça das instituições e até a felicidade dos seres humanos” (1986: 28). Disponham de uma meta clara e de recursos científicos para a alcançar, justificando que vozes como a de Condorcet anunciassem, plenas de

segurança, um futuro grandioso marcado pela igualdade entre as nações, as pessoas de uma mesma nação e entre os sexos; a abolição das guerras, da propriedade, da escravidão e do colonialismo; a alfabetização geral; e a longevidade humana. “Chegará um tempo em que o sol brilhará sobre uma terra de homens livres que não terão outro guia além da razão” (1980: 230).

O século das Luzes e da Revolução Francesa confirma o valor da razão como meio para sair da menoridade. Neste sentido, é significativo o famoso texto de Kant, escrito em 1789, no qual reafirma o núcleo central do Iluminismo:

O Iluminismo é a libertação do homem da sua culpável incapacidade. A incapacidade significa a impossibilidade de utilizar a sua inteligência sem a orientação de outrem. Esta incapacidade é culpável porque a sua causa não reside na falta de inteligência, mas sim de decisão e coragem para se servir dela por si mesmo, sem a tutela de outro. Sapere aude! Tem a coragem de te servir da tua própria razão! Eis o lema do Iluminismo. (Kant, 1981: 25)

A culpabilidade humana reside no facto de ter orientado a sua conduta em conformidade com a autoridade e a tradição, e não a partir da autonomia da razão.

Também Descartes, no seu *Discurso do Método* (1976), estabeleceu a confiança na razão como meio para o conhecimento e a autonomia da inteligência, sem a qual a dignidade e liberdade humanas, mais que incompletas, são consideradas inexistentes.

A razão é de tal forma valorizada que não é ponderada sequer a possibilidade de que os preconceitos formem parte da sua estrutura ou que ela possa ser determinada por elementos que lhe são externos. Com a luz da razão, acreditava-se poder iluminar todas as dimensões humanas ainda ocultas na obscuridade (ignorância, pobreza, despotismo) para, desse modo, alcançar a felicidade e o bem-estar sociais. Como bem assinala Cassirer (1972), o século XVIII vive a razão como uma experiência de uma força imparável, comum a todos os homens.

A partir de finais do século XIX, algumas vozes começam, paulatinamente, a questionar ou invalidar os fundamentos da modernidade. Nesta lista, os nomes

de Nietzsche e de Heidegger são incontornáveis, bem como os dos franceses pós-estruturalistas Foucault e Derrida e, inevitavelmente, dos alemães Adorno e Horkheimer, autores da *Dialéctica do Iluminismo*. Todos eles contribuem decisivamente para repensar a herança do pensamento europeu (a noção de fundamento, o pensamento como base e acesso ao fundamento, as estruturas estáveis do ser,...) e, com ela, a destruição da ontologia (Vattimo, 1987: 10, 11, 19).

Nietzsche (1844 - 1900) dá o primeiro passo, acreditando-se que a pós-modernidade filosófica nasce com a sua obra (*Idem*: 145). A morte de Deus operada pelo homem (aforismo 125 de *A Gaia Ciência*) é o maior fracasso da razão, bem como o ocaso de toda a verdade. “Os deuses morreram (...) de riso ao ouvir dizer a um deles que era o único deus” (Nietzsche, 1975: 256). Com a morte deste Deus monoteísta, uno e todo poderoso, morre também a essência da metafísica dogmática, o Deus moral das contraposições entre o bem e o mal, o mundo real e o mundo das aparências, dando lugar ao renascimento de múltiplos deuses e, com eles, à pluralidade de perspectivas, à liberdade, à força criadora do homem e a novas formas de ver o mundo.

Porque Deus morreu, o ser humano existe como *vontade de poder*, criação de novos valores (apenas possíveis ao desaparecer o valor supremo), celebrando o triunfo da vida terrena, múltipla e em constante movimento. O *Superhomem* representará os novos valores e a nova moral ao serviço da recuperação dos instintos vitais do ser humano.⁵³

Segundo Nietzsche, sair da modernidade só é possível depois de alcançar uma conclusão niilista, niilismo este que não é mais do que a desvalorização dos valores supremos (bem, verdade, razão, dever, humanidade, Deus,...). Tal desvalorização não consiste apenas no seu ocaso, mas sobretudo no facto de não serem colocados outros no seu lugar. O que desaparece não é apenas o conteúdo material dos valores, mas a sua objectividade, validade e, conseqüentemente, o seu carácter imperativo. Deste modo, o niilismo

⁵³ No primeiro discurso de Zaratustra, Nietzsche expõe as três metamorfoses do espírito: o camelo (obediência cega, tem apenas de ajoelhar-se para receber a carga), o leão (grande negador dos valores tradicionais, simboliza o niilista) e a criança (possibilidade de viver livre de preconceitos e de criar uma nova tabela de valores). Nietzsche, F. (1975). *Así habló Zaratustra*, Madrid: Alianza.

caracteriza-se por uma dupla negatividade: o não ser dos valores e o facto de não poderem ser suportados na vida. Uma vez que a noção de verdade já não subsiste e o fundamento já não opera, não resta qualquer fundamento para crer no fundamento (Vattimo, 1987: 147-149).

Heidegger (1887 - 1976) juntar-se-á às marcas niilistas de Nietzsche, defendendo a aniquilação do ser ao transformar-se em valor. Se para este último o niilismo se apoia na morte de Deus e na desvalorização dos valores supremos, para o primeiro ele define a redução ou dissolução do ser no valor.⁵⁴ Neste sentido, o niilismo de Heidegger consiste na submissão do ser ao sujeito, em vez de subsistir de maneira autónoma e independente.

Com o niilismo, primeiro de Nietzsche e depois de Heidegger, fecha-se um importante capítulo na história do pensamento e da razão. Primeiro duvidou-se da racionalidade do divino, depois da do humano e, por fim, da própria razão. Se antes o ser se dizia de muitas maneiras, agora diz-se de muitas coisas. A modernidade, tão orgulhosa e segura do poder da razão, vê frustrados os seus projectos perante acontecimentos tão desprovidos dela como as duas Guerras Mundiais que marcaram o século XX e, com elas, Hiroshima, Nagasaki e o extermínio nazi dos judeus.

Aparentemente, a crença da modernidade ilustrada no progresso científico e na felicidade fracassou, constatando-se a ausência de correspondência entre esse projecto e a realidade como um todo. É, aliás, significativo que o existencialismo ganhe especial vigor no período compreendido entre as duas Guerras Mundiais. A morte, a dor, a náusea, a ausência de sentido, o vazio, a angústia,... serão temas recorrentes nos campos literário e filosófico. Um panorama sombrio que, ao definir a falência total ou parcial do projecto moderno, cria o terreno próprio ao desenvolvimento do que ficou conhecido como pós-modernidade.

Os pós-modernos (Lyotard, Vattimo, Lipovetsky, Baudrillard,...) não se sentem chamados a superar a modernidade. Definem-se assim simplesmente porque o seu tempo veio depois daquele e não porque um defina o fim do outro. O conceito não é simples, muito menos consensual. O próprio início da

⁵⁴ Entendendo valor na acepção rigorosa de valor de troca.

pós-modernidade é alvo de disparidades: Lyotard⁵⁵ e Lipovetsky localizam-na na década de 1960, Ballesteros⁵⁶ em finais da de 1970, Picó⁵⁷ na de 1980.

Para Gilles Lipovetsky, a pós-modernidade (que preferirá designar como hipermodernidade) define a passagem, lenta e complexa, para um novo tipo de sociedade, cultura e indivíduo. “É a fase *cool* (tépida, fria) e desencantada do modernismo” (1990: 113), diz, “o predomínio do individual sobre o universal, do psicológico sobre o ideológico, da comunicação sobre a politização, da diversidade sobre a homogeneidade, do permissivo sobre o coercivo” (*Idem*: 115). A pós-modernidade diria adeus ao ideal moderno de fundamentação e desejo de totalidade, para se abrir ao exercício implacável da dúvida epistemológica e ontológica, enfatizando a indeterminação, a descontinuidade, a mudança, a ruptura, o pluralismo, o fragmento e a fractura. Na opinião de Josep Picó, “o âmbito deste debate pós-moderno é definido por uma consciência generalizada do esgotamento da razão” (1988: 13). Esta perda de confiança na razão vem acompanhada pela crítica ao projecto iluminista e pelo desencanto face à não realização de todos os ideais que ele representava. A humanidade substitui a heróica resistência de Prometeu pela frustração irónica de Sísifo, o hedonismo de um Dionísio individualista e a ilusão sedutora de Narciso.

⁵⁵ “*Nuestra hipótesis es que el saber cambia de estatuto al mismo tiempo que las sociedades entran en la edad llamada postindustrial y las culturas en la edad llamada postmoderna. Este paso ha comenzado cuando menos desde fines de los años 50 que para Europa señala el fin de la reconstrucción.*” in Lyotard, J.-F. (1987). *La postmodernidad (explicada a niños)*, Barcelona: Gedisa, p. 13. Por sua vez, Lipovetsky entende que é nessa década que se revelam as características mais importantes do modernismo, nomeadamente o seu radicalismo cultural e político, a par das revoltas estudantis, da liberação sexual, da contracultura, da moda da marijuana e do L.S.D., do aumento da violência e de uma cultura de massas hedonista e psicadélica. Cf. Lipovetsky, G. (1990). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Barcelona: Anagrama, p. 105.

⁵⁶ “*Diferente del uso más adecuado del término postmodernidad (...) analizaremos este en el uso más impropio del término, que ha sido divulgado por el postestructuralismo francés (Baudrillard, Deleuze, Derrida, Foucault, Lyotard) desde fines de los setenta y ha encontrado un eco inusitado.*” in Ballesteros, J. (1989). *Postmodernidad: decadencia o resistencia*, Madrid: Tecnos, pp. 85-86.

⁵⁷ “*Si la década de los sesenta nos disparó la polémica sobre positivismo en a confrontación Popper-Adorno, y la de los setenta la de la Teoría Crítica y la Hermenéutica, esta vez encabezada por Habermas y Gadamer, en los años ochenta estamos asistiendo a un nuevo debate teórico en torno a la condición postmoderna o, lo que es lo mismo, a la crítica de la modernidad.*” in Picó, J. (1988). *Modernidad y Postmodernidad*, Madrid: Alianza Editorial, p. 13.

A partir do momento em que a razão forte, própria dos sistemas filosóficos precedentes, se revela impotente para explicar as maiores catástrofes da humanidade, quebra-se a confiança no seu poder e no sentido que ela poderia gerar, abrindo a porta à debilidade, insegurança e desilusão. No fundo, é com este desencanto que se inicia a pós-modernidade, num momento de constatação em que se compreende que a história da razão é, afinal, a história dos equívocos da razão, *do irracional da razão*. De facto, a razão ilustrada, plena de pretensões de verdade, totalidade e objectividade, tem vindo a revelar-se, desde o início do século XX, cada vez mais parcial e subjectiva, perdendo credibilidade para nos dizer, com segurança, o que é a realidade ou o ser humano.

Consequentemente, a classe intelectual adere, se não ao rótulo da pós-modernidade, pelo menos a um espírito niilista que, no fundo, traduz uma certa cautela e insegurança frente às questões religiosas e metafísicas, convencida de que, sobre esses temas, nada se pode saber. Com este agnosticismo não se trata de afirmar que, hoje, tenhamos um indivíduo mais ou menos crente nessas questões - trata-se de perceber que o indivíduo contemporâneo se despreocupou delas, situando-se para além da crença e da incredulidade. É como se, agora, apenas a finitude humana, a morte, o derradeiro limite, constituísse a referência a partir da qual é possível explicar a realidade.

Perante o desencanto da razão, tudo é possível. O pós-moderno instala-se comodamente na debilidade do pensamento. O que sentimos ou pensamos hoje poderá não se manter amanhã. Cada um escolhe, em cada momento, o que lhe apetece, sem recear a incoerência, sem pretender refutar nada. A perda do fundamento provoca a fragmentação e o nascimento de múltiplos fundamentos. “Todos os comportamentos podem coabitar sem se excluir” (Lipovetsky, 1990: 41). A sociedade pós-moderna seria, assim, globalmente *irracional*, em resultado das suas múltiplas racionalidades parciais. Não se trata de que vivamos numa sociedade sem valores, mas sim numa sociedade que, possuindo outros valores, invalida os da geração que a precede. Desde logo porque a pós-modernidade não se preocupa com a explicação total da realidade, contentando-se com a parcialidade do que momentaneamente de

percebe e experiencia. “Deus morreu, as grandes finalidades apagaram-se, mas ninguém se importa com isso. É esta a alegre novidade” (*Idem*: 36).

Para Lyotard (1984), uma das principais características da pós-modernidade seria o enfraquecimento das grandes narrativas da humanidade, aquelas cuja finalidade é proporcionar uma visão integrada e coerente dos distintos aspectos da realidade, exercendo múltiplas funções, tais como dar coesão ao grupo, legitimar valores e projectos ou tornar aceitáveis as normas que regem determinada colectividade. Neste sentido, seriam grandes narrativas, ou *metanarrativas*, a emancipação progressiva da razão, da liberdade, do trabalho, a tecnociência capitalista ou o cristianismo. Tendo em comum com o mito o facto de a sua finalidade ser legitimar instituições, práticas sociais, políticas, éticas, leis e modos de pensar, as grandes narrativas diferenciam-se pelo facto de, ao contrário do mito, não procurarem a sua legitimidade num acto originário fundacional, mas no futuro, na ideia que se há-de realizar.

O pensamento débil liberta o homem do sentido único, totalizante, da vida e das grandes cosmovisões, cuja força as torna potencialmente totalitárias. A pós-modernidade recusa as grandes narrativas porque recusa a verdade absoluta, o dogma, o fundamento, o protagonismo de um sujeito histórico destinado a libertar-se de tudo e todos os que o oprimem, a desenvolver-se, a crescer e evoluir para alcançar a sua plena realização. A contrapartida do abandono dos grandes discursos metafísicos que dava corpo à modernidade é a aceitação de uma condição de permanente crise, suspeita, incredulidade, desconfiança; a consciência da complexidade do ser humano e da sociedade, do facto de que nem tudo está estruturado, de que não existe nem pode existir um ponto de vista único, um elemento chave para compreender e explicar a realidade.

Neste sentido, a História, outro dos conceitos “maiúsculos” da modernidade, dissolve-se inevitavelmente em múltiplas histórias, numa infinidade de relatos que não obedecem a qualquer visão totalizadora. A *grande história* passa a ser vista como uma invenção dos historiadores, ao efectuarem uma selecção de acontecimentos (em detrimento de outros), relacionando-os e dando-lhes um sentido lógico que apenas vive nos livros. O verdadeiro sentido da história é, na perspectiva pós-moderna, reconhecer a ausência de um único sentido.

A destruição da ontologia levada a cabo por Nietzsche e Heidegger será considerada por Vattimo a base da não-historicidade, da pós-historicidade ou da perda de uma filosofia da história. “Dissolução significa, antes de mais, ruptura da unidade e não puro e simples fim da história: o homem actual deu-se conta de que a história dos acontecimentos - políticos, militares, grandes movimentos de ideias - é apenas uma história entre outras” (1987: 12-13, 19).

A pós-modernidade certifica a dissolução da história como processo unitário. A interpretação linear-ascendente, primeiro cristã e depois moderno-secular, perde o seu vigor juntamente com o valor das visões totais nas quais se inscreviam os acontecimentos particulares. Nietzsche é dos primeiros a afirmar a necessidade de “acabar com esse horrível império do absurdo e da casualidade a que até hoje se deu o nome de história” (1984: 135). A realidade confirma-o, dissolvendo-se em fragmentos, sucessões de momentos, sequências de actos, o que, conjugado com o poder dos meios tecnológicos actuais, torna impossível uma história universal. Face às utopias da modernidade, a pós-modernidade opta pelo presente, por viver “apenas no presente e não em função do passado e do futuro”, perdendo o sentido da continuidade histórica. “Hoje vivemos para nós mesmos, sem nos preocuparmos com as nossas tradições e posteridade” (Lipovetsky, 1990: 51).

Perdido todo o fundamento (do ser, da razão, da história), resta apenas fragmentação existencial, em consequência da qual também a moral perde os princípios fixos que a sustentavam. A pós-modernidade, com a pluralidade de lógicas e discursos que emergem da recusa do fundamento ontológico, potencia uma proliferação de *microéticas* entre as quais não é possível prever consenso total. Postula, assim, o relativismo e o desaparecimento de toda a orientação normativa, a par de uma progressiva estetização da vida (ao privilegiar a aparência) desprovida de valores e de imperativo categórico. Ao homem pós-moderno, sem passado e sem futuro, resta a vivência e a moral do presente e da precariedade quotidiana. Consequentemente, a pós-modernidade conduz a um individualismo hedonista e narcisista. Mais do que uma ética, é uma estética (Vattimo, 1987: 49-59), uma democratização do hedonismo, o triunfo do anti-moral e do anti-institucional (Lipovetsky, 1990: 105), traduzindo-se numa vida entregue à sedução da multiplicidade e do

momentâneo, ao gozo da novidade e de si mesmo, à pluralidade e heterogeneidade da vida.⁵⁸

Problemático, o conceito de pós-modernidade foi frequentemente substituído por designações que procuravam ser melhor sucedidas na tarefa de deixar claro que a modernidade não terminou (como o prefixo *pós* parece indicar) - transformou-se. Gilles Lipovetsky (1990) propõe a designação de *hipermodernidade*; Zygmund Bauman (2000), embora inicialmente adote o termo pós-modernidade, acaba por substituí-lo por *modernidade líquida*; Anthony Giddens (2002), que ignora totalmente o conceito de pós-modernidade, opta por falar de *alta modernidade* ou *modernidade tardia*, insistindo no facto de a modernidade não poder ser considerada terminada por ter ainda de concluir a sua tarefa emancipadora; Habermas (1990) recusa a existência de uma pós-modernidade, enfatizando também o *estado inacabado* da modernidade.

Embora concordemos que o projecto moderno perdura (ainda que não no seu formato original) até aos nossos dias, sendo actualmente sustentado pela cultura tecnológica e pela racionalização do campo da visão, não descartamos o conceito de pós-modernidade. Na nossa perspectiva, ele reflecte não o fim, mas a metamorfose do pensamento moderno e a inevitabilidade de algumas das suas características levadas ao limite. Se os extremos se tocam, é fácil perceber uma época em que, inevitavelmente, o racional exponenciado toca o irracional, fundindo-se com ele, e a modernidade desejavelmente emancipadora passa a obviar o facto de também conter o seu contrário mais amargo, viabilizando uma filosofia de controlo que, inicialmente, era apenas promessa e potência.

⁵⁸ A pós-modernidade traduzir-se-ia, na perspectiva de Vattimo, num acentuado niilismo. “Hoy comenzamos a ser, a poder ser, nihilistas cabales.” in Vattimo, G. (1987). *El fin de la modernidad. Nihilismo y Hermenéutica en la cultura postmoderna*, Barcelona: Gedisa, p. 23.

2.6

Entre Apolo e Dionísio: um dilema axiológico

Ao reduzir a ética à estética, a pós-modernidade torna-se origem de um fracturante dilema axiológico, interferindo com a noção de valor e com a sua hierarquia. O principal problema que daqui emerge relaciona-se com o carácter objectivo ou subjectivo dos valores que norteiam o indivíduo e o colectivo. “As coisas têm valor porque as desejamos ou desejamo-las porque têm valor? É o desejo, o agrado ou o interesse que conferem valor a uma coisa ou, pelo contrário, sentimos essa preferência pelo facto de tais objectos possuírem um valor prévio e alheio às nossas reacções psicológicas ou orgânicas?” (Frondizi, 1977: 26) O valor será subjectivo/relativo se a sua existência for apenas possível no seguimento das reacções fisiológicas ou psicológicas do sujeito que valoriza; e objectivo/absoluto se a sua existência for independente do sujeito, se o valor existir enquanto tal à margem da consciência que valora. No primeiro caso, o indivíduo cria o valor; no segundo, descobre-o. O conflito e a tensão parecem residir na própria essência do valor, impedindo que se opte exclusivamente por determinado tipo, prescindindo dos demais. Se numa perspectiva metafísica os valores podem ser absolutos, em termos psicológicos e sociológicos, por exemplo, serão sempre relativos, pelo que dividir o mundo do valor seria sempre contemplar apenas parcialmente a realidade.

De modo a ilustrar a perspectiva objectiva (moderna), Méndez (1985: 146-151) parte da doutrina de Scheler, Hartmann e Bergson para identificar a predominância de quatro valores: o útil, o bom, o belo e o santo, correspondendo cada um deles, respectivamente, a um estrato axiológico específico: material/económico, ético, estético e ascético/religioso. Scheller denominou *altura* a dignidade, nobreza ou categoria de um valor, observável atendendo à duração, divisibilidade, fundamentação, satisfação e relatividade. Hartmann, em íntima relação com a altura, chamou *força dos valores* à exigência e força dos mesmos, ou seja, ao facto de cada estrato de valores só ter sentido caso se tenham vivido os anteriores/inferiores. Neste sentido, quanto mais baixo for um valor, mais grave será a sua violação e

menos meritória a sua realização; pelo contrário, quanto mais alto for um valor, menos grave será a sua violação e mais meritória a sua vivência.

No entanto, de acordo com Méndez (*Idem*: 152 e ss.), são fortes as divergências que opõem Scheler e Hartmann relativamente à interpretação e ao sentido desta hierarquia absoluta/objectiva dos valores. A valorização crescente, mas de cima para baixo, segundo a qual cada estrato recebe a sua valiosidade do estrato superior, explica-se pelo teísmo de Scheler, que faz de Deus a origem da sua fundamentação. Pelo contrário, Hartmann (agnóstico) defende que a valiosidade se transmite debaixo para cima, ou seja, que são os valores inferiores a sustentar os superiores, concebendo assim uma escala de valores absolutos/objectivos ilimitada e metamorfoseante, que o indivíduo nunca poderá abarcar na sua totalidade.

A figura bíblica do fariseu poderia ilustrar esta questão, na sua tentativa de viver os valores superiores (ascéticos/religiosos) sem viver os inferiores (relativos à vida material). Do mesmo modo, encontramos exemplo na figura do cínico ou maquiavélico que sacrifica a ética (justiça) à estética (amabilidade). Um e outro, ao desprezar certos valores, violaram a *lei da força*, pretendendo alterar a hierarquia de valores de acordo com a sua própria conveniência. A violação da *lei da altura* não implica um desprezo formal pelo valor, traduzindo apenas a preguiça ou mediocridade de quem renuncia chegar ao topo. Neste sentido, os actos contra a *lei da força* são mais graves do que os que atacam a *lei da altura* (*Idem, Ibidem*).

Já os pós-modernos, ao pretenderem viver uma estética sem ética ou um estetismo generalizado, não só alteram esta hierarquia, como por vezes a recusam ou até ignoram, uma vez que o seu individualismo os impede de contemplar um *mais além* absoluto e imutável, valorizando em seu lugar o imediato, o prazer ou o gosto, sem qualquer referência a uma hierarquia axiológica ou a normas pré-estabelecidas. Ao fazer prevalecer o individual sobre o colectivo, a estética sobre a ética, a pós-modernidade levanta o problema de delimitar a medida em que o homem é fruto do seu contexto e este é obra humana.

Esta tensão histórica entre racional e irracional é ilustrada por Nietzsche, em

*A Origem da Tragédia*⁵⁹ (2001), através das figuras de Apolo e Dionísio. Dionísio simboliza a natureza, o excesso e o irracional.⁶⁰ Apolo é o seu contraponto, simbolizando ordem, medida, proporção, forma. O primeiro exprime as forças misteriosas e irracionais que emergem da natureza, o segundo a ordem e modelação que lhes é dada. Contrariando toda uma tradição que avaliava a cultura helénica pela sua qualidade harmoniosa, Nietzsche sublinha a necessidade dos Gregos (e de qualquer grande cultura em geral) de romper com o quotidiano e com as regras estabelecidas pela civilização. Ainda que pareça que Nietzsche valoriza o instinto dionisíaco acima do elemento apolíneo, no final da obra torna-se clara a sua hesitação em atribuir uma prevalência ou em reconhecer uma predominância.

Se no apolíneo encontramos a racionalidade orientada para os valores da verdade, do belo e do justo, no dionisíaco não nos deparamos com uma mera oposição posterior a essa tendência civilizacional. Pelo contrário, o dionisíaco seria o outro impulso fundamental que rege o devir humano, instinto de força, luta e desequilíbrio. Embora sejam dois impulsos opostos, contraditórios, revelam-se complementares.

A reflexão ética operada ao longo dos tempos tem estado assente num conjunto de premissas intimamente relacionadas entre si: (1) a condição humana, determinada tanto pela natureza do indivíduo como das coisas, é um dado intemporal; (2) o bem humano é imediatamente determinável; e (3) o âmbito da acção e, conseqüentemente, da responsabilidade humanas encontra-se cuidadosamente delimitado. No entanto, a partir do momento em que muda a natureza da acção humana, é natural que a ética também se tenha visto transformada, uma vez que o âmbito qualitativamente novo de algumas das nossas acções abriu uma dimensão igualmente nova de significado ético, para a qual não existia precedente nos modelos e cânones tradicionais (Jonas, 1994: 27-28). Uma vez que ao longo dos tempos o ser humano nunca se achou totalmente desprovido de técnica, a questão agora é compreender o que caracteriza e diferencia tão radicalmente a mediação que a técnica

⁵⁹ Inicialmente publicada, em 1872, com o título *A origem da tragédia no espírito da música*.

⁶⁰ O culto a Dionísio, na Grécia Antiga, aparece ligado a orgias e festividades onde eram cometidos todo o tipo de excessos.

actual opera entre o humano e o mundo, partindo, desde logo, da consciência de que nenhum *medium* é semioticamente neutro.

DESENHO

3.

Frame(d)

(...) à demência, quando se converte em epidemia, chama-se razão.

Jochen Hörisch ⁶¹

O Renascimento humanista que caracteriza o século XVI tem implicações profundas, que já começámos a antecipar, na visão do mundo que se instala na sociedade ocidental. Desde logo, uma visão que passa a considerar o humano, e já não o divino, como medida e referência, nomeadamente para a representação. É justamente daqui que nasce a Perspectiva, da construção da imagem em função de um ponto de fuga que mais não era que o observador. A imagem é agora assumidamente construída para ser observada e as suas proporções são geometricamente determinadas por essa observação. A precisão matemática traz a linguagem da ciência para um espaço que abandona assim a referência divina. *A Flagelação de Jesus Cristo*, de Piero de la Francesca, é exemplo disso mesmo, causando espanto e polémica ao colocar a figura de Jesus e a própria acção que define a temática do quadro, que outrora teriam ocupado a frente e, possivelmente, o centro da composição, como elemento de fundo, obrigando o olhar a mergulhar na imagem e a procurar na profundidade por ela simulada.

A imagem persegue a realidade e acentua, a partir do *Seicento*, mecanismos geométricos que permitem recriá-la com maior fidelidade, ao explorar no espaço plano e rectangular da tela a terceira dimensão permitida pela

⁶¹ Jochen Hörisch *apud* Bürdek, B. (2002). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*, 3ª Edición, Barcelona: Editorial Gustavo Gili. p. 41.

Perspectiva. Não surpreende que seja no século XVI que o rectângulo surja como formato para a imagem, associado à demanda geométrica norteada pelos princípios da Antiguidade Clássica, influência que inspira os artistas da Renascença a criar a partir da ordem, proporção e harmonia formais que, no passado, haviam norteado as construções greco-romanas. O fundamento matemático da proporção⁶² e, portanto, da harmonia leva artistas como Botticelli, Miguel Ângelo ou Leonardo da Vinci a aplicar a razão de ouro à imagem, procurando assim aperfeiçoá-la como representação fiel da realidade. Embora também tenha sido aplicada à escultura e à Arquitectura, é na pintura que a divina proporção deixa um dos seus contributos mais duradouros, sob a forma de rectângulo - o *rectângulo de ouro* que o mundo ocidental perpetua como formato *default* da imagem tecno-mediada até aos dias de hoje. É isto que faz do ecrã uma tecnologia antiga, se assumirmos como tecnologia um mecanismo de artificialização e de manipulação da realidade inventado pelo ser humano.

Quando Pierre Lévy (1990) fala de *tecnologias da inteligência* é, justamente, neste sentido de reconhecimento da capacidade criadora do ser humano a partir da sua definição enquanto animal racional. É desta racionalidade que emerge o artifício que, um dia, devém máquina, mas que começa por se manifestar enquanto abstracção e conceito - ou não fosse o alfabeto, inventado pelos gregos cerca de 700 a.C., a nossa primeira tecnologia da inteligência. O ecrã surge igualmente desta capacidade de abstrair, de pensar e enquadrar a realidade a partir de um ponto de vista - ou seja, de a *representar*. No fundo, o que o ecrã permite é a ilusão, sustentada pela imagem e pela sua realidade material enquanto objecto, de poder espreitar para outra dimensão, para uma *realidade virtual* para a qual ela remete

⁶² A descoberta quinhentista do tratado *De Architectura*, do arquitecto e engenheiro romano Vitruvius (séc. I a.C.), revela-se fundamental para o tratamento matemático e racional da produção visual. Do tratado (dividido em dez volumes) consta a apresentação do homem vitruviano - ou homem de Vitruvius -, conceito conhecido graças à interpretação e representação que dele fará Leonardo da Vinci no final do século XV (c. 1490) e que define as proporções perfeitas do corpo humano (de acordo com o cânone clássico) a partir do raciocínio matemático e da lógica inerentes ao que conhecemos como divina proporção. Representada pela letra grega Φ (*phi*), a divina proporção - também conhecida como razão de ouro, proporção áurea, número de ouro, secção áurea, entre outras - é uma constante real algébrica irracional que corresponde ao valor arredondado a três casas decimais 1,618 e que se detecta frequentemente na natureza, associada ao crescimento proporcional.

enquanto representação. Neste sentido, a interface (conceito recente para uma *tecnologia* antiga, a que tanto podemos chamar ecrã, como quadro, moldura ou *frame*) assume-se como ligação, mais do que a um objecto, a uma experiência - ligação essa que, além de suporte, é sobretudo configuração. O próprio objecto opera a esse nível, instalando com a escrita um pensamento linear que mimetiza as suas propriedades formais (a linha) e conceptuais (a abstracção). Ao favorecer a adopção de um ponto de vista único (literalmente, pois tanto a escrita como a leitura são operações essencialmente individuais e solitárias), a escrita desenvolve a uniformidade e suscita a ordenação lógica do discurso, permitindo a construção e o desenvolvimento de saberes racionais e sistematizados. Ao afirmar que o meio é a mensagem, Marshall McLuhan (1997), na esteira de Harold Innis (1951), chama a atenção justamente para o poder configurador dos meios, estabelecendo em relação à escrita (ou ao que designa como *cultura tipográfica*) que a sua permanência no espaço e no tempo torna possível a formação de sociedades dispersas por extensões geográficas consideráveis, permitindo a constituição regulada de memórias externas, objectivadas (registos, inventários, arquivos) e criando condições para a extensão da cultura e para a democratização do saber. É interessante que McLuhan designe esta cultura tipográfica como visual, pois a escrita convoca, mais que qualquer outro, o sentido da visão.

A associação aqui implícita entre visão e razão (*logos*) tem vindo a ser reforçada ao longo da história (ou não fosse a própria história, enquanto conceito e forma de lidar com o passado, fruto dessa operacionalidade da razão). O Renascimento foi, como vimos, paradigmático, ao tornar todas as dimensões da actividade criativa (e criadora) humana permeáveis à linguagem científica. Se Leonardo da Vinci era simultaneamente um pintor, um inventor, um anatomista, um homem de Ciência, é precisamente em função dessa completude intelectual que define o que entendemos ainda hoje como *homem da Renascença*. Também o século XVIII, iluminista e iluminado, revolucionário por definição - ou não fosse ele palco de dois momentos fundadores da modernidade: a Revolução Francesa e a (primeira) Revolução

Industrial - associa claramente visão, razão e conhecimento⁶³, aos quais acrescenta um ingrediente decisivo: a técnica, instalando uma ideia de evolução e de progresso que passa pela gestão de todos estes elementos. O século XIX confirmaria o sucesso da receita com uma das invenções mais determinantes para a configuração do mundo ocidental contemporâneo: a máquina fotográfica, a que o século XX dará seguimento com o cinema, a televisão e o computador.

Herdeira directa da *lógica* representativa renascentista - que passa não só por enquadrar a imagem (numa moldura, por norma rectangular), mas também pela construção da mesma a partir do olhar, ou seja, de um ponto de vista, de uma *perspectiva* -, a máquina fotográfica vem revolucionar o mundo da imagem em geral e da arte em particular, ao substituir a produção manual que, durante séculos, determinara o talento com que a realidade se vira representada e materializada. O cânone artístico vê-se comprometido no momento em que uma máquina consegue reproduzir a realidade com uma precisão e fidelidade superiores às obtidas pela mão humana, acrescentado ao processo um novo factor, próprio do funcionamento da máquina, com o qual o artista se via igualmente impossibilitado de competir: a velocidade.

A fidelidade da reprodução maquina revela-se fracturante. Desde logo, para a arte, que se vê radicalmente transformada ao longo do século XX - ao ponto de vozes mais extremas a declararem morta. Liberto do constrangimento do realismo, o artista começa a explorar outras dimensões da representação, visões mais pessoais que desembocam na abstracção e conceptualização progressivas de uma prática artística cada vez menos assente no gesto, no processo do fazer, e mais na ideia, no pensar, subordinando o objecto ao conceito. Mas a fractura provocada pela máquina fotográfica sente-se no âmago da própria imagem (em geral e não exclusivamente artística) e nas expectativas que ela gera enquanto simulacro.

A relação humana com a imagem nunca foi simples, em grande medida devido à semelhança que esta pode ter com aquilo que representa. Quanto mais

⁶³ Associação curiosa, sobretudo quando ilustrada a partir de uma outra, a que correlaciona simbolicamente a Idade Média com as *trevas*, a ausência de luz, a obscuridade, enquanto sinónimos de caos e ignorância.

realista for, maior confusão pode gerar, pois tendemos a ignorá-la no que ela é ou pode ser em si mesma, a neutralizá-la, interpretando-a como se fosse a própria realidade que representa - e não, no fundo, uma interface que torna presente essa realidade ausente, formatando-a tanto a nível material como visual e forçando o observador a vê-la segundo novas condições, próprias não da realidade, mas da imagem.

O realismo da imagem fotográfica acentua-se quando o cinema lhe adiciona movimento, expondo-a de forma mais evidente na sua relação com o tempo, já que tradicionalmente foi sempre mais imediato pensá-la em ligação com o espaço - espaço este que, com a imagem cinematográfica, passa a designar-se ecrã e cujo formato, como vimos, oferece continuidade ao rectângulo como quadro, enquadramento.

Não é fortuito pensar uma imagem que se pretende a mais fiel reprodução da realidade a partir de duas das categorias mais importantes para a definição dessa mesma realidade - espaço e tempo -, sobretudo porque o ponto de partida dessa reflexão é justamente uma imagem produzida pela máquina - e esta realidade tecno-mediada (ou seja, difundida pelas máquinas) cruza-se directamente com o problema que aqui nos ocupa.

A transformação da noção clássica que temos de espaço e de tempo equivale à transformação do próprio conceito de realidade. Em ambos os casos, esta transfiguração é motivada pela evolução da técnica, evolução essa profundamente ligada à imagem e às máquinas da visão que povoam o mundo contemporâneo e que operam a nossa ligação a esse mesmo mundo. Esta questão torna-se tanto mais premente quanto definitiva com o aparecimento da televisão e do computador, cuja relevância advém, desde logo, do facto de contribuírem para o desenvolvimento e expansão não só da comunicação mediada, mas *mass-mediada*, ou seja, dirigida às massas - conceito que, com o avanço tecnológico, adquire uma dimensão potencialmente universal. O impacto global dos novos meios generaliza o ecrã como interface, pois tanto a televisão como o computador se definem igualmente em função desse espaço. Sucessor formal da janela renascentista, o ecrã estabelece-se, assim, como lugar onde confluem informação e imagem, fusão que o computador

exponencia através da força uniformizadora do código com que programa a informática.

Definir um espaço de ligação (ou será apenas de relação com?) e de acesso é, também, inevitavelmente, definir um lugar para aquele que se liga e acede. A evolução destes dispositivos visuais constrói-se, desde o seu início, em função de um observador, cujo corpo e percepção se tornam parte do processo comunicativo, a partir do momento em que a imagem é construída para e em função dessa observação, desse corpo/olhar estático que deverá colocar-se a alguma distância do ecrã de modo a poder perspectivá-lo (Manovich, 2005; Pinto-Coelho, 2010). Esta lógica mediadora que tem no ecrã uma fronteira, um quadro que permite que uma realidade alternativa se apresente no espaço do observador sem que com ele se confunda, está a ser ameaçada à medida que a evolução tecnológica desmaterializa as ligações e, com elas, os limites estáveis que possibilitavam a coexistência entre um *lado de cá* (real) e um *lado de lá* (virtual), durante séculos perfeitamente definidos enquanto opostos.

Quanto mais tempo passamos a olhar para os ecrãs - de televisão, cinema, computador ou telemóvel -, mais a compreensão dessa moldura (ou *frame*) se torna tão importante como a compreensão do mundo que ela nos mostra. “O ecrã tornou-se um instrumento de comunicação e de informação, um intermediário quase inevitável na nossa relação com o mundo e com os outros. Foi penetrando no nosso espaço vital de modo diverso, ganhando em presença simbólica o que tem vindo a perder em espessura material” (Pinto-Coelho, 2010: 19). É, por isso, fundamental que nos interroguemos sobre o ecrã, que o ponderemos enquanto objecto, lugar, suporte e veículo, analisando as suas possíveis implicações não só no modo como comunicamos, mas também como acedemos ao mundo e nos ligamos aos outros - ou seja, que o ponderemos enquanto algo capaz de formar, conformar e, eventualmente, deformar a experiência. Pensar o ecrã é, portanto, inevitavelmente, pensar a mediação e, através dela, a ligação e a representação enquanto estruturas cognitivas e constituintes.

A mediação remete-nos para a operação em que um meio se assume como intermediário na união de dois termos distintos e, eventualmente, opostos,

interpondo-se entre as duas partes sem se confundir com nenhuma delas. A técnica, o objecto técnico, é o mediador que a modernidade privilegia e consagra como motor de uma visão da história imbuída de um optimismo civilizacional assente na evolução, no progresso e numa abertura ao futuro que deve muito à crença judaico-cristã no *eschaton*, num percurso orientado para um fim e expectante no cumprimento da promessa divina de um mundo melhor. Da ancestral invenção do alfabeto às máquinas da visão (Virilio, 1998) que povoam a nossa contemporaneidade, a lógica tem sido, sempre, uma tecno-lógica. A técnica é, por excelência, o terreno do *logos*, da racionalidade e da ordem que ela implica. Sendo a visão o sentido mais propício à organização, até pela forma como convoca a distância e, com ela, a capacidade de perspectivar e gerar sentido, é com naturalidade que visão e razão se unem no território da técnica, criando-lhe uma dimensão eminentemente visual. Sublinhada pela proliferação dos ecrãs, esta dimensão visual ajuda a que a noção que temos de representação, enquanto consequência da mediação, seja ela própria tendencialmente imagética.

A representação e o simbólico são o suporte da teoria moderna da mediação. A possibilidade de controlar a experiência a partir de quadros (*frames*) criados pelo ser humano funda-se no facto de a representação permitir “operar numa segunda presença da realidade (*re*-representação), num novo modo de ser dela” (Domingues, 2010: 13-14), aspecto que se reveste de maior clareza no contexto da teoria do conhecimento. “Com efeito, conhecer significa tornar presente ao espírito algum conteúdo ou realidade. É a possibilidade de a realidade exterior ao sujeito se tornar presente à consciência do sujeito” (*Idem, Ibidem*). A representação é o trazer à presença algo ausente, tornando um segundo visível para um primeiro por acção de um terceiro. Traduz, assim, duas presenças: a do que antes estava ausente e a do que permite essa presença. Por acção da tecno-mediação, representação é tensão, mais do que entre presença e ausência, entre presença *sobre* presença, ou seja, a representação traduz a dimensão configuradora e constituinte do terceiro elemento, instalando o simbólico como estrutura cognitiva ao propor uma orientação/direcção ao olhar e, através dele, à percepção. Ao apoderarem-se da realidade para a difundir, os meios tecnológicos transformam-na num

produto das suas próprias características, *desrealizando-a* e devolvendo *outro* sob a aparência do *mesmo*.

A experiência moderna do mundo é suportada por um conjunto de artefactos susceptíveis de manipulação e transformação racionais. A proeza da modernidade foi o modo como racionalizou os mecanismos visuais (Robins, 2003) através da elaboração de *modos de ver* formais e abstractos (a *framed visuality* de que fala Anne Friedberg, 2006), fazendo com que essa experiência do mundo seja apreendida, na sua quase totalidade, a partir de um *ponto de vista* e da lógica (histórica) que lhe é imanente⁶⁴ e que, na actualidade, desemboca no conceito de interface.

⁶⁴ A hermenêutica contemporânea compreende o carácter histórico e contextualizado da compreensão. As experiências e estruturas de pré-compreensão de cada ser humano compõem o seu *horizonte*, a consciência histórica que permeia toda a sua realidade. Hans-Georg Gadamer (1997) defende, justamente, no âmbito de uma teoria filosófica da história, que a distância cronológica que separa o intérprete do seu objecto o aproxima da sua compreensão, ao permitir-lhe reconstruir o seu horizonte histórico.

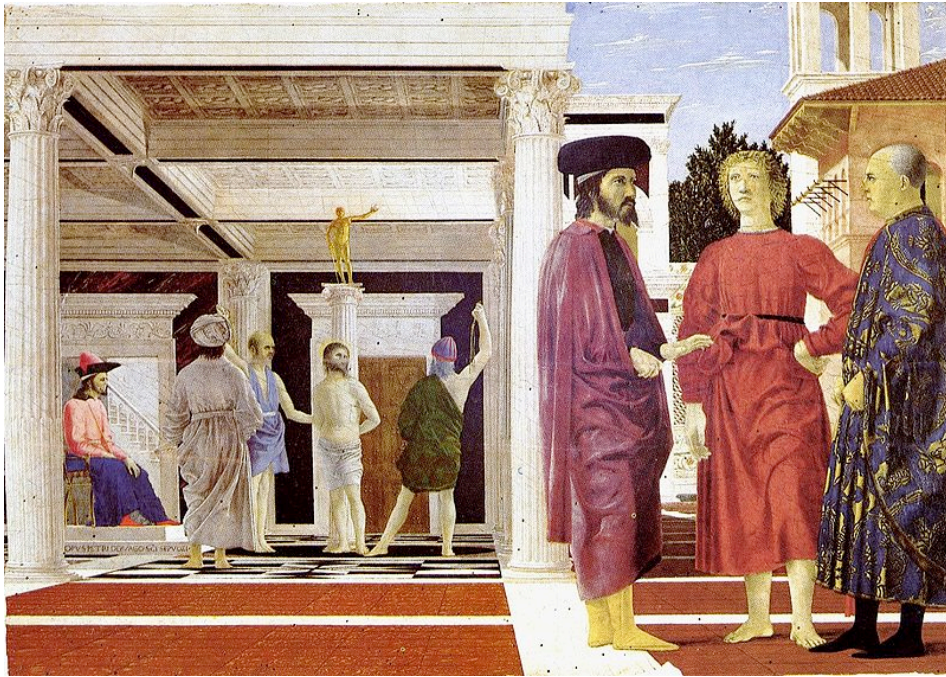


Fig. 4
A FLAGELAÇÃO DE JESUS CRISTO
PIERO DELLA FRANCESCA
c. 1455 - 1460

3.1

Do háptico no estético

A palavra háptico, do grego *haptesthai*, faz referência a tudo aquilo que significa ou é relativo ao tacto, aplicando-se a qualquer experiência sensorial que transcenda o meramente visual. O háptico não deve, no entanto, ser entendido apenas como uma sensação superficial, uma vez que envolve tanto os sentidos tácteis musculares e cinestésicos (pressão, força e movimento) como os órgãos responsáveis pela posição, pela postura e pelo equilíbrio. Numa definição ampla, as sensações hápticas remetem para a complexa experiência que abrange a interação entre os sentidos corporais, o ambiente, o espaço construído e os objectos que o ocupam. Em termos hápticos, a experiência sensível e, conseqüentemente, estética do espaço e dos objectos é vista como uma complexa relação entre múltiplas informações sensoriais e uma memória corporal associada à percepção, cuja procedência etimológica - *percipere* - nos remete curiosamente para o significado de *agarrar*, ou seja, para uma acção manual comprometida com o concreto, distinta de uma acção visual mais facilmente comprometida com o abstracto.

A consideração da mão como extensão sensorial primordial do fazer humano encontra eco no pragmatista George Herbert Mead, que em 1926 iniciava o ensaio “A natureza da experiência estética”⁶⁵ com uma elucidativa afirmação: “O ser humano vive num mundo de significado. O que observa ou escuta refere-se ao que pode ou virá a manipular. Toda a percepção tem por objecto imediato aquilo que podemos agarrar. Se, após vencer a distância que nos separa do que escutámos ou vimos, não encontramos nada para manusear, a experiência é ilusória ou alucinatória”. De facto, a mão e a sua acção, a manualidade, já foram consideradas um instrumento indispensável para a fruição sensorial, o conhecimento e a reflexão. Se no início do século XX, os psicólogos da Gestalt não tinham dúvidas de que, graças à destreza manual e à sua eficácia no uso de ferramentas e no domínio dos materiais, o ser humano alcança um tipo de prazer funcional inatingível por outros meios, também a investigação biopsicológica recente sobre o funcionamento do

⁶⁵ Disponível on-line em versão espanhola na revista Athenea Digital (Abril de 2001).

cérebro (Wilson, 1998) reforça o importante papel que a mão humana desempenha ao fazer coincidir o somático com o imaginário, o sensorial com o mental, influenciando a percepção e a interpretação da realidade. Wilson explica que a programação inicial do gesto motor se elabora nas regiões frontais do córtex, onde se supõe que germina e se constrói o primeiro pensamento criador. Por sua vez, os movimentos manuais que controlam os traços das ferramentas (o acto de desenhar, por exemplo) são comandados por células localizadas em regiões especializadas do córtex cerebral conhecidas como sensomotoras, o mesmo território que controla os movimentos da mão e a sua orientação. Para Wilson, a sensorialidade táctil associada ao gozo estético faz comungar o tangível com o intangível, os estímulos captados pelos olhos com o contacto físico e sensorial proporcionado pela mão.⁶⁶

No entanto, o dualismo que continua a informar muitos dos discursos contemporâneos sobre a imagem centra-se na possibilidade da desincorporação, menosprezando o conhecimento sensorial na exacta inversa proporção com que valoriza as possibilidades operativas de uma mente sem relação com o corpo ou com a informação por ele colectada. Esta tendência é herdeira de um projecto histórico de racionalização do espaço visual, na linha do que Merleau-Ponty (1964) caracterizou como um programa de exterminação do olho vivo a favor de um modelo eminentemente racional, de matriz cartesiana. Efectivamente, Descartes acreditava que a imagem retiniana e a imagem mental não são necessariamente coincidentes, considerando que esta última e a forma como a compreendemos pode ser independente da *res extensa*, ou seja, do corpo e da percepção sensorial. É nestes moldes que a perspectiva cartesiana viria a exercer uma marcada influência no período moderno e no seu questionamento sobre a representação e a possibilidade de dispensar a percepção corporal.⁶⁷

⁶⁶ O desenho manual proporciona precisamente a possibilidade de representar e exteriorizar, através do gesto, as imagens que se geram no interior do cérebro do seu autor, formalizando plasticamente a expressão das emoções estéticas que governam a sua sensibilidade.

⁶⁷ Esta questão tem sido abundantemente explorada. Cf. Jay, 1989; Jay, 1992; Jay, 1993; Foster, 1988; Jay *et al.*, 1985; Judovitz, 1993; Merleau-Ponty, 1964; Serres, 1996; Baltrusaitis, 1977. A desconfiança de Descartes em relação aos sentidos humanos faz também parte daquilo que Michel Foucault considera ser um abandono da

A questão da racionalização do espaço visual tem sido profusamente explorada ao longo das últimas décadas. Autores como Erwin Panofsky (1973), Maurice Merleau-Ponty⁶⁸ (1964) e Jean-François Lyotard⁶⁹ (1985) chamaram a atenção para esta questão e para a sua ligação com o projecto moderno de ordenação racional do mundo. De acordo com estes autores, a invenção renascentista da perspectiva é o primeiro passo em direcção a uma concepção do espaço visual eminentemente cartesiana, ao estabelecer as estruturas geométricas como ligação entre o mundo e a mente humana, e como meio corrector dos erros da imagem tal como é percebida pelos sentidos.⁷⁰

A visão tem sido considerada pelo pensamento ocidental como o mais puro de todos os sentidos, pureza essa que facilmente permite associá-la aos mecanismos da abstracção, transformando-a numa das mais fortes aliadas históricas da razão. No entanto, as últimas décadas atreveram-se a rever a função e importância do movimento e da expressão corporal, elegendo-os como factores primordiais de empatia e relacionamento com o mundo visível e a imagem. A nossa relação com a imagem passa, assim, a ser perspectivada como uma relação que encontra no gesto, no sentido do tacto e na percepção física espacial o seu sentido e interpretação primeiros, o que levanta a hipótese de uma relação a partir do interior da imagem, de uma fusão com a imagem (entendida como incorporada e material) e não do distanciamento. Teríamos, portanto, uma *visualidade háptica*, conceito e questão inicialmente

epistémica da similitude e o início de uma epistémica da representação. Cf. Foucault, 1966. V.t. Merleau-Ponty, 1964: 36; e Rorty, 1988: 45-46.

⁶⁸ Merleau-Ponty considera que a hegemonia da organização e concepção do espaço em imagens construídas de acordo com regras geométricas é uma forma de substituir a experiência vivida por um simulacro matemático e artificial. Na organização do espaço da perspectiva renascentista, o autor não encontra qualquer prova de "naturalidade"; muito pelo contrário: descobre um olho ciclopediano, totalmente desconectado dos sentidos e das experiências sensoriais. A mesma acusação estende-se à concepção cartesiana de espaço. Ambos transformam a experiência do espaço vivido numa "rede de relações entre objectos, tal como como seria vista por uma testemunha a minha visão ou um geómetra, reconstruindo-a de fora". Cf. Merleau-Ponty, M. (1964). *L'Oeil et l'Esprit*, Paris: Gallimard, p. 178.

⁶⁹ Lyotard destaca a forma como a visão monocular é um dos muitos códigos e procedimentos ocidentais através dos quais a realidade é construída de acordo com regularidades constantes. O autor pretende salientar o modo como o mundo visual sofre uma correcção continua, eliminando progressivamente a irregularidade de modo a fazer emergir um espaço unificado. Lyotard, J.-F. (1979). *La condition postmoderne: rapport sur le savoir*, Paris: Les Editions de Minuit, pp. 155-160.

⁷⁰ A este respeito ver, por exemplo, Judovitz, 1993: 69; e Baltrusaitis, 1977. Em relação ao estudo das semelhanças e diferenças entre a representação visual moderna e o pensamento cartesiano, v.t. Serres, 1996.

desenvolvidos, no final do século XIX, por Alois Riegl numa análise que viria a revelar-se profundamente influente para a obra de autores como Erwin Panofsky, Walter Benjamin ou Gilles Deleuze.

Riegl encontra uma divisão fundamental entre a arte da Antiguidade e a arte do mundo moderno, assente na oposição entre duas concepções do conhecimento, do espaço e dos objectos. A primeira, antiga, é uma concepção eminentemente material, de acordo com a qual os objectos são tomados como entidades materiais claras e o espaço é percebido como vazio, ou seja, como ausência de materialidade. A esta concepção material Riegl opõe uma segunda, assente na ideia de um conhecimento subjectivo e abstracto. Segundo este autor, os antigos tinham como objectivo final a representação dos objectos exteriores como entidades materiais claras, enquanto os modernos (da Renascença em diante) assumem como propósito a descrição de objectos no interior de um espaço infinito e unificado, apenas possível a partir da sua abstracção.

Apesar da tendência a interpretar a arte antiga de acordo com uma perspectiva renascentista, assumindo a existência de um espaço único, coerente no interior do qual as entidades assumem as suas devidas relações, Riegl afirma que os antigos tentaram limitar o espaço a vários níveis em direcção à materialidade concreta do objecto. Visto que tanto egípcios como gregos percepcionavam os objectos exteriores como sendo confusos e misturados, tentariam representá-los tão claramente quanto possível, delineando-os individualmente para enfatizar a sua inviolabilidade material. Afirmar os objectos como entidades independentes leva os antigos a tentar, tanto quanto possível, compreendê-los sem referência a uma consciência e experiência subjectivas. A forma mais simples de perceber entidades separadas é através do tacto, pois este revela a superfície fechada dos objectos, ou seja, a sua impenetrabilidade material. A arte antiga é, portanto, predominantemente táctil, háptica, constatação que leva Riegl a considerar o tacto superior à visão na sua capacidade de fornecer informação acerca da materialidade inviolável dos objectos. Nessa mesma linha, o autor cria dois pares de opostos que vão reger o desenvolvimento da sua análise: objectivo/subjectivo e táctil/óptico. A *visão táctil* enfatizaria o contributo do tacto; a *visão óptica* minimizá-lo-ia.

O culminar da arte óptica seria, então, a arte moderna, iniciando-se com o espaço unificado, infinito e abstracto inaugurado pelo Renascimento e no qual se perde a dimensão de materialidade do objecto, caminhando-se no sentido de uma subjectivização e abstracção progressivas. Esta ideia será particularmente desenvolvida por Panofsky, autor que veremos defender acerrimamente que, com o modelo da construção em perspectiva de Alberti,

a impressão visual subjectiva havia sido racionalizada até tal ponto que podia servir de fundamento para a construção de um mundo empírico solidamente fundado e, num sentido totalmente moderno, infinito (...). Havia-se chegado à transição de um espaço psicofisiológico para um espaço matemático, noutras palavras: à objectivação do subjectivismo. (1973: 49)

Panofsky argumenta que, porque se encontra fundada num modelo eminentemente matemático, a *mimesis* assente na perspectiva albertineana adquire o estatuto de verdade. “A perspectiva matematiza o espaço visual” (*Idem*: 55), elevando a arte ao estatuto de verdade e estabelecendo um paradigma de visualidade que viria a durar aproximadamente cinco séculos. Ao racionalizar a imagem do espaço no plano matemático, o Renascimento alcança “uma construção especial unitária e não contraditória, de extensão infinita, na qual os corpos e os intervalos constituídos pelo espaço vazio se encontram unidos segundo determinadas leis” (*Idem*: 13). Ao elevar a imagem ao estatuto de verdade, o modelo renascentista abre as portas à coroação da visão como veículo entre essa verdade e a mente humana, colocando-a acima de todos os outros sentidos.

Também Merleau-Ponty (1964) atribui a tendência para a substituição do real por um simulacro visual integralmente lógico, geométrico e desmaterializado à hegemonia da organização perspectiva do espaço, totalmente desligada dos sentidos e do mundo sensível. A crítica de Merleau-Ponty abrange, na mesma medida, a *costruccione legittima* de Alberti e a herança cartesiana, considerando-as igualmente responsáveis pela transformação do espaço vivido numa rede de relações entre objectos reconstruídos a partir do exterior. A imobilidade, continuidade e uniformidade espaciais resultantes da organização do mundo em função de um único ponto de vista legitimam a

ilusão da omnivisão e da possibilidade de existência de um ponto em que o sujeito se possa relacionar com o mundo objectivamente separado de si como uma coisa.

3.1.1

Visualidade háptica

O háptico pode ser invocado para definir um tipo de percepção capaz de subverter a organização espacial óptica, nomeadamente a perspectiva, com as suas coordenadas lineares e o seu ponto de vista exterior e fixo: o olhar à distância. Associado ao tacto, isto é, ao gesto e à pele, o háptico invoca (e evoca) proximidade com o objecto, compreendendo a ideia de continuidade, contacto directo e ressonância.

(...) a visualidade háptica vê o mundo como se lhe tocasse, isto é, de muito perto, com envolvimento físico e perceptivo, sem distinção clara entre sujeito e objecto de percepção, sem linhas orientadoras visuais, desorganizado, parecendo existir na superfície da imagem. Um mundo de envolvimento por oposição a um mundo de distância, contemplação, organização e ordenação em função de factores fixos e independentes do sujeito de percepção. (Castello Branco, 2009: 23)

Pelas suas características, o háptico rapidamente se assume como uma forma de criticar o *ocularcentrismo moderno*, apresentando-se como alternativa à noção imaterial da experiência imagética. Torna-se um conceito igualmente recorrente na reflexão sobre as novas tecnologias da imagem (Marks, 2000; 2002), entendidas como culminar da progressiva abstracção do corpo e da experiência elaborada pelo pensamento pós-moderno (Baudrillard, 1991; Lyotard, 1991; Bauman, 2000). Mais do que na sua ontologia, interessa aqui centrarmo-nos no funcionamento da visualidade háptica, no modo como as imagens nos interpelam e como lhes respondemos, negando a retórica da desincorporação da experiência imagética.

De acordo com Castello Branco (2009: 24), o funcionamento háptico da imagem encontra-se expresso, desde logo, (1) na evidência de que o sistema sensorio-motor (o corpo e a percepção incorporada) é o factor-primeiro de apreensão do mundo e (2) na existência de uma estreita relação entre

perceber, fazer e ver. Na perspectiva da autora, Walter Benjamin (1991) é um dos primeiros a intuir que a dinâmica e o movimento introduzidos pela montagem cinematográfica - antevisão das inúmeras possibilidades de manipulação da imagem que a tecnologia não cessou de desenvolver - produzem “a passagem de uma visualidade óptica para uma óptica aproximadamente táctil, numa nova relação corpo-imagem” (*Idem, Ibidem*) capaz de devolver à imagem a sua dimensão táctil. Através da análise do impacto da tecnologia na reprodutibilidade técnica da imagem, Benjamin fala-nos de um choque da afecção e do aparelho perceptivo que veio alterar drasticamente não só o conceito de obra de arte, mas a própria recepção.

Castello Branco sublinha igualmente o papel da análise elaborada por Heidegger a partir do conceito de *Zuhandenheit* (manualidade)⁷¹, olhando através dele para a forma como nos relacionamos com as coisas no mundo. A manualidade define um tipo de relação não contemplativa entre sujeito e objecto, coisa, imagem. Segundo Heidegger, nós estamos, desde sempre, no mundo, imersos entre os objectos, relacionando-nos com eles. *Eu começo com o mundo*, não infiro o mundo, não posso ter dele uma representação prévia. Daí o *Dasein*, o estar e agir no mundo.

Esta reflexão leva Levin e Whitehead (*apud* Castello Branco, 2009: 25) a defender que Heidegger encontra na *techné*, enquanto saber e fazer, uma determinação da corporalidade enquanto percepção e manualidade que pensa. Ainda assim, Levin ressalva que

o nosso entendimento pré-ontológico do ser é a dádiva preciosa que o corpo vivo, e apenas o corpo vivo, pode dar ao pensamento. Em vez de abandonar a sua concepção de uma compreensão pré-ontológica, Heidegger deveria ao invés ter defendido o seu enraizamento no corpo da experiência sensitiva que se desenvolve por si mesma (...). (*Idem, Ibidem*)

Para Castello Branco, seria Merleau-Ponty quem viria explorar estas pistas heideggerianas, invocando o corpo para este debate enquanto forma de estar no mundo e única entidade verdadeiramente capaz de adquirir capacidades e

⁷¹ *Ready-to-hand*, na tradução inglesa e *être-à-portée-de-la-main*, na tradução francesa.

conhecimentos na vida quotidiana, e preenchendo, assim, duas lacunas do pensamento de Heidegger: o corpo e a percepção.

3.1.2

Plasticidade

A plasticidade é apontada por Castello Branco como “segundo funcionamento háptico da imagem” (*Idem*: 26), levando à dissolução da dicotomia sujeito/objecto em consequência do agenciamento tecnológico. Esta formulação pode ser vista como a primeira caracterização daquele que tem sido um poderoso factor de mudança na imagem contemporânea:

a permanente disponibilidade, a total plasticidade, a alteração do seu estatuto de objecto fixo e contido num determinado suporte, para passar a ser matéria-prima disponível num banco de dados, passível de sofrer inúmeras alterações, ajustamentos, de ser adaptada a este ou àquele meio, descontextualizada, colocada em inúmeros contextos re-significantes, transmutada. Na essência da imagem contemporânea encontra-se um impulso para a dissolução do objecto numa massa indistinta considerada fundo disponível. E o fundo disponível caracteriza-se essencialmente, em oposição à objectividade, por celebrar a permanente disponibilidade. (Castello Branco, 2009: 27)

Constata-se, assim, que a ideia de plasticidade tem, pelo menos, duas consequências: (1) a diluição das nossas coordenadas espaço-temporais, exigindo, em seu lugar, o desenvolvimento de novas capacidades perceptivas capazes de dar resposta a sensações e valores de uso ainda não cartografados; e (2) a consequente dissolução da própria ideia de objecto e, por inerência, de sujeito transcendente (*Idem, Ibidem*).

O espaço tecnológico do *objecto-imagem* e da nossa relação com ele é um espaço de fluxos e circuitos, que privilegia, por definição, a ideia de uma permanente ligação e dinamismo que nos envolve na mesma medida em que nos dissolve, tornando-nos plásticos, moldáveis, feitos, sujeito, objecto e mundo, da mesma fluidez.

3.1.3

Interactividade

Esta ideia remete-nos, directamente, para a noção de interactividade e, com ela, para o que Castello Branco considera ser o terceiro funcionamento háptico da imagem (*Idem*: 29). É, desde logo, o elemento que mais imediatamente integramos na caracterização da especificidade da tecnologia digital. Abertura a múltiplos percursos e ligações, a trajectória do universo tecnológico é trabalhada e desenhada pela acção de um utilizador vivo que interage com as diversas interfaces de forma sinestésica, fazendo uso das suas competências corporais ao nível sensorio-motor e substituindo, assim, a velha ideia de um observador/espectador colocado passivamente perante a imagem de modo a com ela se poder relacionar. Longe da imaginada cognição desincorporada, do cinema aos novos *media* tem-se vindo a explorar a forma como as imagens tecnológicas nos convidam a experimentar “um corpo novo, amplificado, conectado e háptico” (*Idem*: 30).

Devido ao modo como convoca o corpo e o movimento, a tecnologia de manipulação da imagem (dos videojogos à navegação on-line, passando pela Realidade Virtual) anuncia uma inversão do paradigma cartesiano, demonstrando que a nossa relação com a imagem é, antes de tudo, física, exigindo a proximidade entre o corpo e a interface de modo a gerar a envolvimento que permitirá a experiência.

O que Castello Branco não parece contemplar é que, embora as tecnologias digitais convoquem o corpo como interface, a única ligação que a sua presença envolve é a ligação com o suporte. Embora o háptico partilhe com o óptico os privilégios do protagonismo na configuração do acesso e da mediação, a experiência, a envolvimento, a aventura, essas, continuam a estar reservadas à mente. O mundo da imagem tecnológica pode ser accionado pelo corpo, mas permanece distante desse corpo e dos seus sentidos.

3.2

Uma cultura das interfaces

A questão das interfaces, das ligações, está incontornavelmente hifenizada à compreensão da natureza da técnica. Bragança de Miranda (2004) sublinha a sua importância contemporânea, não enquanto “janelas” através das quais podemos espreitar e comunicar com o mundo virtual construído pela mobilização global de computadores ligados rizomaticamente entre si, mas no âmbito inevitavelmente mais amplo de uma *cultura das interfaces*, que se traduz no design integral de experiências e ambientes.⁷²

O conceito de interface com o qual viria a familiarizar-se a cultura contemporânea surge no âmbito da informática, em meados do século XX, na sequência da acção de Jay Forrester (MIT, 1949) e de Douglas Engelbart (Stanford Research Institute, 1960) que, cada um a seu tempo e modo, decidiram adaptar um monitor de televisão a um computador - até ao momento uma caixa negra totalmente opaca, de funcionamento críptico e linear. “Como vocábulo especializado, a palavra ‘*interface*’ designa um dispositivo que garante a comunicação entre dois sistemas informáticos distintos ou entre um sistema informático e uma rede de comunicações. Nesta acepção do termo, o *interface* efectua essencialmente operações de transcodificação e de gestão dos fluxos de informação” (Lévy, 1990: 224).

A própria palavra interface remete-nos para uma dualidade e ambiguidade que lhe são intrínsecas. Se *inter* a afirma objectivamente enquanto mediação, *face*, superfície, tanto nos remete para aquilo que tocamos como para aquilo que vemos. Sendo assim, teríamos, a nível táctil, a interface como dispositivo de entrada de informação (teclado, rato, *on/off*, *scanner*,...) e, a nível visual, a interface como dispositivo de saída, traduzido no resultado visualizável da informação ou do estímulo introduzidos (monitor, ecrã, impressão,...).

⁷² Josep M. Català propõe que entendamos a *interface* como modelo do espaço mental do Ocidente, o terceiro, tendo o primeiro sido, segundo Derrick de Kerckhove, a estrutura do teatro grego, e o segundo a câmara escura. Estes três modelos têm em comum o facto de configurarem o imaginário de um determinado paradigma epistemológico. Cf. Català, J. M. (2006). *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*, Barcelona: Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona.

A interface começa, portanto, por ser entendida como “o hardware e o software através dos quais o ser humano e o computador comunicam entre si, (...) evoluindo até incluir também os aspectos cognitivos e emocionais da experiência do utilizador” (Laurel, 1994: XI). No fundo, podemos descrevê-la, em termos genéricos, como sendo o espaço virtual que (re)une as operações do computador com as do utilizador. Laurel identifica-a muito apropriadamente como um espaço cénico, no qual se objectivam o olhar e todos os seus mecanismos.

Herdeiro formal da janela renascentista, o monitor de televisão surge como fruto de uma complexa genealogia. Para Lev Manovich (2001), o ecrã é uma tecnologia antiga que, em termos clássicos, consiste numa superfície plana e rectangular situada a certa distância dos olhos do observador/espectador, dando-lhe a ilusão de navegar por espaços virtuais, de estar fisicamente noutro lugar ou de pode interagir com ele. A utilização desta *tecnologia de apresentação visual* tem, efectivamente, alguns séculos, remontando ao Renascimento e à pintura e prosseguindo, mais tarde, com a fotografia, o cinema, a televisão e o computador. É possivelmente esta herança e as suas implicações na relação do Ocidente com a imagem que levam Manovich a afirmar que vivemos numa *sociedade do ecrã*.

De modo a elucidar o percurso que une o ecrã à moldura renascentista, o autor estabelece três etapas e, concomitantemente, uma tipologia composta por (1) ecrã clássico, (2) ecrã dinâmico e (3) ecrã informático. O ecrã clássico é uma superfície plana e rectangular, pensada para uma visão frontal e estática dos seus conteúdos. Este ecrã, ilustrado pela pintura, existe no espaço físico do observador, actuando como janela aberta para o espaço da representação, por norma apresentado numa escala distinta da que caracteriza o nosso espaço habitual. As características gerais do ecrã clássico vão manter-se no suporte da imagem até à actualidade, permanecendo, portanto, nos restantes tipos. No que concerne ao ecrã dinâmico, o que o diferencia do primeiro é o facto de, apesar de conservar as suas características, apresentar uma imagem que, contrariamente à anterior, muda no tempo, produzindo a ilusão do movimento e, portanto, do dinamismo. É o caso do cinema, do vídeo e da televisão. No caso do ecrã informático, conservando igualmente as características do ecrã clássico,

diferencia-se pelo facto de a janela que o define ser, afinal, um portal para várias outras janelas (assumidas, justamente, como *windows*) que funcionam como blocos de informação distintos, mas igualmente importantes, que coexistem no mesmo espaço, produzindo a ilusão do acesso simultâneo a múltiplos espaços e reforçando, assim, uma sensação de ubiquidade e omnipresença que nunca antes haviam sido prerrogativa do humano.

É curioso observar que a metamorfose do ecrã modifica igualmente a relação do receptor com o dispositivo e com a própria imagem, o que resulta numa tipologia paralela composta por (1) observador, (2) espectador e (3) utilizador (respectivamente). A evolução é clara e centra-se essencialmente na passagem de uma atitude passiva a uma atitude (inter)activa perante a imagem e o seu suporte. Na era informática, o utilizador não se limita a receber - ele intervém, interage e, no limite, mergulha na própria imagem, fundindo-se com ela e quebrando, no mesmo gesto, com a tradição do ecrã que implicou, durante séculos, a imobilização do corpo. Forçado à visão frontal da imagem e a um aprisionamento que tem tanto de literal como de conceptual, o último estágio da evolução do (e da relação com o) ecrã pode ser visto como um primeiro passo para a libertação do sujeito na fluidez da imagem, à medida que se funde com ela, tornando-se igualmente líquido (Bauman), fluxo (Castells) e leveza imaterial.

De facto, esta nova janela já não está ligada, como o estava a sua antecessora, à superfície visível do mundo, mas sim à linguagem que se esconde sob a mesma e mediante a qual, de acordo com Galileu, está escrito o livro do universo: a matemática. A apreciação destas paisagens numéricas transforma rapidamente o exercício de *ver* na necessidade de *olhar*, abrindo caminho para a metáfora, ou seja, para a construção desse olhar (Català, 2006). É aqui, neste olhar construído, que o perfil contemporâneo da interface começa a delinear-se.

Caímos muitas vezes no erro, ao pensar a interface, de a associar exclusivamente à ideia de um espaço estático que oferece uma série de possibilidades para que o utilizador se comunique com determinado dispositivo. Abandonado esse processo de conexão, esta regressaria ao seu estado inicial, inerte, até que fosse requerida uma nova sessão. Tal como

Manovich, também Català recusa esta ideia, apresentando-nos uma interface complexa, que varia no tempo e guarda uma memória estrutural destas variações: “A interface não se trata simplesmente de uma ponte neutra entre dois pólos comunicacionais, mas de um caminho que se traça sobre um território que está a ser explorado, de modo que o território é modificado pelo próprio acto da exploração” (2006: 586). O autor inverte a premissa baudrillardiana de que os mapas substituíram os territórios e defende que atingimos um ponto em que os próprios territórios se converteram em mapas - os mapas de si mesmos. “Entre o eu e o mundo estende-se uma única dimensão, uma só dimensão contínua, sem qualquer participação, sem ruptura, que chamamos: dimensão imaginária” (Nasio, 1994: 27). É aqui, nesta dimensão imaginária, que reside o verdadeiro espaço da interface.

É interessante verificar que o percurso rumo à virtualização do espaço se vá fazendo à custa da objectivação das actividades intelectuais que um dia foram virtuais. Enquanto projecção do nosso imaginário no computador (ou do computador no nosso imaginário), as interfaces invocam e exigem a acção, forçando as imagens a abandonar a antiga e clássica atitude passiva que as caracterizava - um processo aparentemente marcado pela passagem da reflexão à participação (não inferindo daqui, no entanto, que ambas tónicas tenham necessariamente que ser excludentes).

A progressiva interiorização do real e exteriorização do imaginário, que começa a desenvolver-se a partir de finais do século XIX, atinge o seu clímax no conceito de interface aqui apresentado, capaz de fundamentar e organizar toda uma ontologia em torno da ideia de “mundo possível”, encarnada pela utopia da Realidade Virtual. “A Realidade Virtual é um parque temático do qual se eliminou qualquer resquício de representação, de espectáculo, e no qual a interacção com o computador é tão perfeita que se tornou transparente” (Català, 2006: 442).

A construção de realidades virtuais implica uma utilização extensa e diversificada da metáfora por parte do computador, na medida em que é considerado metafórico qualquer procedimento de tipo mimético através do qual objectos “reais” sejam introduzidos ou projectados numa interface. A metáfora constituiria a única possibilidade que o abstracto, o genérico, tem

de se fazer concreto, real. Por outro lado, na (ou através da) interface a metáfora deixa de ser uma actividade mental para se converter e assumir como elemento cénico, teatral (e essencialmente visual) - em vez de fazer uso dos diversos dispositivos que o comunicam ao computador para se deslocar a alguma parte do programa, o utilizador penetra no sistema e traslada-se a si mesmo ao lugar desejado. Através deste processo de progressiva objectivação do que antes era essencialmente abstracto, o “movimento mental” passa a ser um movimento real, seja num ecrã ou executado pelo próprio corpo.

Uma das características mais proeminentes da nossa cultura parece ser a materialização gradual e efectiva dos processos do inconsciente através dos *media* e, portanto, da imagem. Como afirma Frederic Jameson, “*estamos a ler a nossa subjectividade nas coisas externas*” (2000: 22). No entanto, as imagens têm sido, desde sempre, uma interface entre pensamento abstracto e realidade, gerindo a estruturação do nosso imaginário. O desenvolvimento do computador, no fundo, não fez mais do que adequar-se logicamente às características da nossa forma de nos relacionarmos com o real, procurando replicá-las até à perfeição.

Em vez de confinar a noção de interface ao domínio da informática, Pierre Lévy propõe que a apliquemos à análise de todas as *tecnologias da inteligência*: “Como se dispositivos múltiplos vistos de longe, encarados na globalidade, violentamente unificados sob um conceito, pudessem ter características independentes das suas ramificações concretas, das modificações da micro-sociedade que os compõe, das interpretações dos actores sociais” (1990: 228). Definida enquanto dispositivo de captura, a interface “abre, fecha e orienta os domínios de significações, de utilizações possíveis de um *medium*” (*Idem, Ibidem*), condicionando a dimensão pragmática, aquilo que se pode fazer consigo e através de si.



Fig. 5
MAPA MUNDI
c. 1500

3.3

Moldura, *medium* e mapa

É um facto que a cultura visual do período moderno, da pintura ao computador, se caracteriza pela existência de um espaço virtual encerrado numa moldura rectangular presente no nosso espaço físico. A função dessa moldura a que hoje chamamos ecrã permanece constante ao longo dos tempos: mediar (separando e ligando/relacionando) dois espaços distintos, mas coexistentes - através desta interface. Esta mediação traduz-se numa configuração do mundo que é, simultaneamente, organização, formatação, delimitação, enquadramento. A intencionalidade e o poder constitutivo das interfaces passam a estar directamente relacionados com a experiência e o conhecimento a partir do momento em que estes advêm, na sua significativa maioria, dos dispositivos tecno-mediadores que povoam a cultura electrónica actual, determinando o suporte, a forma e o conteúdo da comunicação humana e, podemos suspeitar, o próprio humano.

McLuhan (1997) foi efectivamente visionário ao perceber que os meios, mais do que veículos inócuos de mensagens, são próteses configuradoras, capazes de transfigurar a cultura humana ao determinar a sua evolução. Antes dele, já Walter Benjamin (1991) antecipara nos novos dispositivos visuais o poder para reconfigurar a experiência da imagem, não só em termos simbólicos como físicos e perceptivos, ou seja, não seria apenas culturalmente que o ser humano teria de se ajustar às implicações das novas máquinas de produzir e reproduzir imagens, mas também fisicamente, ao nível da percepção neuro-cognitiva, desenvolvida quando confrontada com meios mais exigentes.

O mundo da vida (*Lebenswelt*) do homem contemporâneo é constituído, na sua quase totalidade, por uma soma de saberes e de descrições tecno-mediadas. A ideia de que estes meios configuram o nosso *modo de ver* gera algum desconforto quando nos atemos a preocupações éticas e políticas centradas no potencial manipulador e no carácter intencional dos conteúdos mass-mediados, mas torna-se incontornável aceitar que a sua intervenção opera, no mínimo, enquanto orientação cognitiva. Um guia cuja actividade *mapeante* começa na forma muito antes de passar pelo conteúdo e da sua

utilização, indicando a existência de uma sintaxe cuja configuração formal determinaria o conteúdo semântico e, conseqüentemente, pragmático, ao condicionar e orientar a interação do sujeito com e através do dispositivo.

Torna-se importante perceber o que significa, nestas condições, uma *orientação*. Este conceito começa por ter uma dimensão essencialmente espacial. Saber orientar-se num qualquer espaço pressupõe conhecê-lo bem, o que implica um mapeamento prévio desse mesmo espaço. Os meios fornecem esse mapeamento, tanto ao nível das descrições que proporcionam, como da sua própria formatação. A sua acelerada dinâmica temporal devolve-nos a imagem de um mundo instável, em constante mutação, sendo os seus mapas igualmente provisórios e fragmentários, carentes de actualização constante.

Ainda assim, um mapa é apenas um instrumento, uma condição prévia de orientação. Para que esta se efective, é necessária uma direcção, um ponto cardeal, ou seja, a orientação pressupõe a intencionalidade de um caminho - ou, mais prosaicamente, que saibamos para onde nos dirigimos. Na linha de Steven Johnson, “a interface é uma maneira de mapear esse território (...), um meio de nos orientarmos num ambiente desorientante” (2001: 33). A questão que aqui se coloca é saber se a interface se limita a ser mapa ou se, pelo contrário, se assume como direcção. É a sua natureza incerta que a torna problemática. E não é difícil perceber que esta problemática opera a um nível simultaneamente estético, ético e político. Desde logo porque pensar o processo de mediação implica, necessariamente, pensar o processo de emissão e o processo de recepção - e, nesse mesmo trajecto, que nos confrontemos com a complexa natureza da codificação e dos sistemas simbólicos dos quais o Design faz uso constante.

Desde sempre que o ser humano se encontra familiarizado com a capacidade de representar/simbolizar o mundo que o rodeia através de signos (palavras, gestos,...). A linguagem, desde logo, permite-nos interiorizar a realidade não só para a *dizer*, mas antes de mais para a *pensar*. As palavras, enquanto signos, vão-nos introduzindo na prática da significação, tornando-a indivisível do nosso ser e do nosso modo de nos relacionarmos com o mundo, com o outro e com nós próprios. Estas primeiras experiências de representação vão evoluindo à medida que crescemos e é o amadurecimento deste processo

construtivo que nos permite aceder posteriormente a sistemas simbólicos mais complexos e abstractos - primeiro um punhado de palavras, em seguida a arte de as combinar, logo a retórica, a riqueza no/do uso da linguagem e, paralelamente, de outras linguagens, tecendo uma gama de tonalidades que aprofundam e enriquecem as nossas possibilidades comunicativas.

Representação e simbolização são duas faces de uma mesma moeda: a representação é interna, virtual e individual, correspondendo à interiorização do mundo, das suas transformações e das relações que o definem; a simbolização é exteriorização, através de símbolos, sujeita a parâmetros partilhados, sociais, que estabelecem os códigos de interpretação dos símbolos (pelo que os sistemas simbólicos estão intrinsecamente relacionados com o nosso ser social, exprimindo a nossa intenção e necessidade de comunicar). Sem um sistema representativo prévio, não é possível simbolizar, do mesmo modo que sem sistema simbólico não há como exteriorizar algo e alcançar uma comunicação eficaz.

Como todas as construções culturais, as experiências simbólicas dependem do seu contexto histórico e social. No caso do mapa (como da interface), podemos perguntar-nos o que esperamos dele e que solução nos traz. Isto porque os mapas podem ser entendidos como soluções de problemas *à escala humana*, uma vez que, à excepção da ficção de Jorge Luís Borges⁷³ (a que o Google, por vezes, parece querer dar corpo virtual, através de aplicações como o *Google Earth*), não podem abarcar directa e literalmente o território - e, mesmo que o pudessem, o ser humano não teria essa capacidade de apreensão imediata do território na sua globalidade. Para isso, requer distância e mediação - funções que o mapa assume conjuntamente, permitindo não só o (re)conhecimento do território (seja ele físico ou virtual), como a escolha prévia do percurso através do qual nele iremos imergir.

O mapa poderia definir-se como uma representação gráfica através da qual se organiza e apresenta informação o mais objectivamente possível sobre determinada situação física/geográfica. Esta informação dispõe-se de forma não linear, sendo os utilizadores, na aproximação que exige a sua leitura, a

⁷³ Borges, J. L. (1960). *El hacedor*, Buenos Aires: Emecé.

escolher por onde *entrar*, de acordo com a sua necessidade ou motivação. Ao falar de organização, referimo-nos à selecção da informação que será mostrada e à sua hierarquização em diversos níveis de leitura. Ambas aportam uma capa de subjectividade e de intencionalidade, tornando a questão dos mapas - e, por inerência, das interfaces - um processo inevitavelmente mais relativo. Assim, à importância de questionar a sua razão de ser, soma-se a necessidade de interrogar os seus fins.

Conforme referimos, os sistemas simbólicos são construções intrinsecamente relacionadas com o nosso ser social, sofrendo, em consequência, a influência do sistema de crenças e saberes de cada época. No caso específico da cartografia, ao longo da sua história encontramos mapas plenos de referências religiosas ou superstições. As primeiras cartas de navegação estavam cheias de imprecisões, não só devido à falta de recursos da época, mas, em muitos casos, intencionais e com valor político, pois podiam servir, por exemplo, para conseguir financiamento para algumas expedições. Damo-nos conta, portanto, de que a transmissão de informação pode ser filtrada pela intencionalidade do seu emissor. Tal como qualquer outro canal de comunicação, também os mapas são condicionados pelas decisões sobre o que comunicar e a quem, questões que contemplam não só os interesses do emissor, como o receptor e a própria informação a veicular, cuja quantidade obriga a agrupamentos de acordo com tipos e objectivos.

A ironia do que lemos em Borges, quando nos fala da possibilidade de construir um mapa à escala real, reside, por contraste, no facto de o mapa traduzir não a realidade, mas uma versão simplificada da realidade, recorrendo a um sistema simbólico assente num conjunto de premissas morfológicas, tais como: (1) a síntese, (2) a hierarquização visual e (3) o uso de símbolos para transmitir informação. Se seguirmos com o paralelismo que procuramos estabelecer entre o mapa e a interface gráfica, esta sintaxe revela-se igualmente apropriada à detecção e compreensão dos seus traços genéricos constitutivos.

1. Síntese: A síntese é inseparável da criação de qualquer interface (nomeadamente o mapa), pois é fundamental que ela concentre apenas o essencial à sua boa utilização. Tendo em conta que a realidade é complexa e

multifacetada, é essencial conseguir filtrá-la de modo a descartar o supérfluo e reunir um conjunto de elementos essenciais para o reconhecimento do objecto simbolizado. Esta criação é, portanto, uma representação selectiva, dada a intencionalidade do comunicador no exercício de decidir o que mostrar de acordo com o que se pretende comunicar. O diagrama é, eventualmente, um dos melhores exemplos da funcionalidade da síntese, ao fazer uso de uma analogia cognitiva para aproximar a realidade simplificada ao entendimento do receptor. No caso da Internet, o frequente *mapa do site* é, igualmente, exemplo de uma ferramenta funcional que, ao sintetizar e condensar toda a estrutura daquela composição, facilita a sua compreensão e apreensão como um todo e, conseqüentemente, a sua navegação e exploração (metáforas significativamente territoriais, que reforçam o paralelismo que procuramos traçar entre o mapa e a interface).

2. Hierarquização visual: A hierarquização visual permite-nos estabelecer diferentes níveis de leitura não linear na qual a organização dos distintos tipos de informação é fundamental para alcançar uma legibilidade correcta. Tanto a interface, num sentido mais genérico, como o mapa, num sentido mais específico, devem resolver um problema de espaço, não só devido à quantidade de informação que têm que gerir, mas também pelo carácter exacto que a localização dessa informação nesse espaço deve ter. Este problema é solucionado, por norma, com recurso a símbolos (que, em geral, devem ser formas simples e intuitivas) e cores diferenciadas. Estes elementos organizam-se em diferentes níveis, alguns mais imediatos, outros menos, de acordo com a importância da informação que transmitem ou à qual dão acesso.

3. Uso de símbolos: O mapa torna-se significativo através de todos os símbolos que facilitam a interpretação dos seus conteúdos (Aicher e Krampen, 1981), tornando-os um dos seus rasgos constitutivos. Ao observar a sua evolução ao longo dos tempos, constatamos que a linguagem simbólica evoluiu, na maior parte dos casos, do figurativo para o abstracto, acompanhando assim, de certa forma, a evolução da linguagem em geral e reforçando o seu carácter arbitrário e convencional. Nesta riqueza manifesta-se uma cultura simbólica acumulada, uma herança que faz com que a utilização de um instrumento gráfico se transforme num acto de comunicação.

Conhecer a sua história permitir-nos-á não só beneficiar da sua trajectória cultural, mas também reflectir sobre a permanente dialéctica que se estabelece na relação de um objecto com o seu contexto sócio-cultural e em função da qual se influenciam e modificam mutuamente.

Regressando à narrativa de Borges, o final não é feliz. Ao ambicionar que a sua criação reflectisse a realidade tal como ela era, os cartógrafos esqueceram aqueles que a iam utilizar e tornaram-na, redundantemente, inutilizável, fazendo com que as gerações seguintes abandonassem inclementemente essa obra que não era mais, afinal, que um monumento à sua ausência de humildade e capacidade de respeitar a vivência do seu destinatário.

O mapa, como a interface, pode transformar a nossa viagem e interferir constantemente nos nossos percursos e opções. Pode guiar-nos ou confundir-nos, libertar-nos ou prender-nos, elucidar-nos ou iludir-nos. Nesse sentido, o designer não pode esquecer que as suas opções condicionam a experiência de outros, definindo-a e transformando-a.

3.3.1

A grelha

Em *Neuromancer*, romance que publica em 1984, William Gibson concebe o ciberespaço (termo que, igualmente, introduz) como uma vasta e etérea grelha, projectada na superfície interna da mente, isolada de qualquer ecrã ou janela. Para o designer actual, confrontado com o uso permanente das mais variadas ferramentas (*hard* e *soft*) informáticas, a grelha é um dispositivo intelectual cuidadosamente apurado, uma malha ineludível que, de algum modo, filtra todos os sistemas de produção e reprodução visual, assumindo-se como uma das chaves possíveis para alcançar uma linguagem universal.

Efectivamente, falar de molduras ou *frames* enquanto forma (literal) de uma determinada relação com a imagem no seio de uma cultura também ela específica, a ocidental, implica falar da grelha, uma vez que esta estrutura que permite dividir o espaço (e o tempo) em unidades regulares tem sido um

dos exemplos mais constantes da racionalização histórica do campo visual. Simples ou complexa, específica ou genérica, rigidamente definida ou solta e informal, qualquer grelha conta uma história de controlo através do modo (ou, mais literalmente, da forma) como organiza o conteúdo no espaço de uma página, de um ecrã ou de um ambiente construído. Concebida em função dos constrangimentos apresentados tanto por esse conteúdo como pelo suporte em que este será disposto, uma grelha eficaz, longe de ser uma fórmula rígida, é uma estrutura flexível e resiliente, “um esqueleto que se move em conformidade com a massa muscular da informação” (Lupton, 2004: 113).

As grelhas são, desde sempre, uma das estruturas base do Design. Da modularidade concreta às omnipresentes réguas, guias e sistemas coordenados de aplicações gráficas, a tecnologia actual continua a fazer deste antigo recurso um instrumento eficaz de ordenação do território da imagem. Seja ela mais óbvia ou mais discreta, qualquer imagem/paisagem digital é construída a partir de algum tipo de grelha, beneficiando da linguagem ubíqua e genericamente difundida da GUI (*Graphical User Interface*), que permite a criação de um espaço tabelado no qual janelas se sobrepõem a janelas e *layers* se sobrepõem a *layers* de modo aparentemente fortuito, mas organizado e fácil de gerir.

Até ao século XX, as grelhas serviram basicamente como *frames* destinados à organização de campos ou blocos de texto, alternando *layouts* simples, de apenas uma coluna, com opções mais elaboradas, características dos primeiros séculos após a invenção da imprensa⁷⁴ e que sofriam ainda a influência da herança dos escribas medievais, cujas iluminuras primavam pela abundância de ilustrações e pela divisão do espaço da página entre o texto principal e numerosos comentários ao mesmo. A coexistência de múltiplas opções de formatação garantia a soberania da página enquanto *frame*.

No século XIX, as páginas de múltiplas colunas de jornais e revistas desafiaram a supremacia insular do livro, abrindo caminho a novos tipos de grelha. Questionando a função protectora do *frame*, os artistas e designers modernos

⁷⁴ Atribuída a Johannes Gutenberg, c. 1439, embora saibamos hoje que os caracteres móveis já eram utilizados na China no século VIII.

libertaram a grelha, transformando-a numa ferramenta flexível, crítica e sistemática. Marinetti, fundador do Futurismo em 1909, é um dos primeiros a atacar a tradicional sintaxe formal de composição, organizando os seus poemas na página a partir de orquestrações que envolviam diversos tipos de letra e permitiam que cada frase fluísse numa direcção distinta das demais. O movimento Dada (ou Dadaísmo) e o Construtivismo destacaram-se igualmente entre as Vanguardas do início do século XX pelo modo como experimentaram e, conseqüentemente, transformaram os cânones tipográficos. Com eles, a página deixou de ser uma janela hierarquicamente organizada e passou a funcionar como um espaço que, utilizado na sua totalidade, remetia para o *além-margem* (aquilo que em pintura, fotografia ou cinema se conhece também como *fora de campo* e *fora de quadro*), que deixa assim de se constituir como limite formal, assumindo-se como porta para o infinito. Ao advogar a expansão do espaço em todas as direcções⁷⁵, a grelha moderna ultrapassa o *frame* clássico da página.

Além do lugar que ocupam como *background* da produção de Design, as grelhas tornam-se igualmente importantes ferramentas teóricas quando, após a Segunda Guerra Mundial, um conjunto de designers gráficos suíços constrói uma completa metodologia de Design em torno da grelha tipográfica, na esperança de assim contribuir para a criação de uma nova e racional ordem social (*Idem, Ibidem*). É por esta altura que o termo grelha (*grid; raster*) passou a aplicar-se genericamente ao *layout* da página. Max Bill, Karl Gerstner, Josef Müller-Brockmann, Emil Ruder, entre outros, praticaram e teorizaram um novo racionalismo cujo objectivo era catalisar uma sociedade honesta e democrática.

Desenvolvendo as ideias pioneiras de Bayer, Tschichold, Renner e outros designers das Vanguardas, os racionalistas suíços rejeitam o ancestral modelo da página enquanto *frame* a favor de um espaço contínuo, baseado na

⁷⁵ Encontramo-lo também na pintura, nomeadamente em Piet Mondrian, cujas superfícies abstractas atravessadas por linhas horizontais e verticais sugerem a expansão da grelha para além dos limites da tela. Uma ideia que nomes como Theo van Doesburg, Piet Zwart e outros membros do movimento holandês *De Stijl* aplicaram ao Design e à tipografia. Convertendo as curvas e os ângulos do alfabeto em sistemas perpendiculares, forçaram a letra através da malha da grelha, usando linhas e barras horizontais e verticais para estruturar a superfície da página, em conformidade com o que faziam também os Construtivistas russos.

construção de uma grelha a partir da qual podiam encontrar-se inúmeras variações de paginação sem nunca abandonar a esquadria base, uniformizando o estilo. Embora chocando com a cultura *Pop* norte-americana, faminta de mudança e apologista da metamorfose e do descartável, a abordagem racionalista terá uma certa continuidade a nível informático. A obra *Designing Programmes*, que Karl Gerstner publica em 1964, é um manifesto a favor de um Design sistemático e assente na definição de regras e padrões para a construção de um conjunto de soluções visuais, encontrando eco em associação com o desenvolvimento de *software* específico para o Design.

As tabelas, com que tanto nos familiarizou a utilização de computadores pessoais, são uma variante da grelha tipográfica, consistindo basicamente na criação de uma estrutura a partir do cruzamento de linhas horizontais e verticais, formando colunas e células onde é colocada a informação que se pretende organizar no documento ou no ecrã. A tabela evidencia a grelha enquanto ferramenta cognitiva, tornando-se, a partir de 1995 (ano em que é incorporada no código HTML), um elemento fundamental para a evolução estética e *userfriendly* do Web Design. A tabela é utilizada pelos Web designers para controlar a localização de texto e imagens, bem como para construir margens e estruturas com várias colunas, no interior das quais podem combinar múltiplos estilos de alinhamento, de modo a construir a sua página da forma mais organizada e apelativa possível. Uma das características desta organização é a possibilidade de criar tabelas dentro de tabelas, complexificando a grelha, mas diversificando e ampliando também as suas possibilidades. Ainda assim, a constante insistência no carácter *userfriendly* do Web Design traduz-se numa recorrente organização linear do ecrã, de modo a que as tabelas façam sentido quando *lidas* numa sequência contínua.

Seguindo a linha ideológica definida pelos designers suíços do pós-Guerra, a grelha assume-se como uma das chaves de acesso à linguagem universal que o Design, desde sempre, almejava alcançar, embora a viragem pós-moderna da década de 1980 tenha implicado, para muitos, o abandono da grelha entendida enquanto artefacto de uma cultura da racionalidade e da ordem que, nesse momento, se via ruir. O aparecimento e rápido sucesso alcançado pela Internet foi, de facto, fundamental para recuperar o interesse no pensamento de um Design universal, que deixa assim de poder ser ignorado ou

menosprezado enquanto divagação irrelevante de uma pequena e localizada comunidade. Com a *World Wide Web* emerge uma espécie de *segunda modernidade*, capaz de revigorar a busca utópica por formas universais que marcara o Design enquanto discurso do início do século XX e disseminando ideias de partilha, transparência e abertura consentâneas com o funcionamento e conteúdo codificado do novo *medium*.

Grelha, moldura ou ecrã, este *frame* tem sido condição de visibilidade e de relação com os conteúdos que organiza. Quer se encontre evidenciado, quer procure tornar-se transparente, revela-se determinante para o modo como a informação que veicula virá a ser percebida.



Fig. 6
BÍBLIA POLÍGLOTA
IMPRESSA POR CHRISTOPHER PLANTIN
1568-73

3.4

O lado de cá e o lado de lá

Quando, no início do século XX, Eisenstein propõe alterar o rectângulo cinematográfico para um quadrado dinâmico, aquilo que nessa proposta se torna claro é que, alterando o cânone, passa a evidenciar-se algo que, de outra forma, permaneceria - e talvez deva permanecer - invisível: a moldura (*frame*) que enquadra a imagem. Não uma imagem qualquer - a imagem cinematográfica, a mais realista das imagens. Evidenciar o seu limite é expor, simultaneamente, a sua natureza artificial, lembrando o espectador, a todo o momento, de que está perante uma criação humana, uma réplica estetizada, trabalhada, alterada, do real. Talvez por, desse modo, comprometer tão asperamente o cinema enquanto fábrica de ilusões, a proposta de Eisenstein, como sabemos, não vingou e a imagem cinematográfica permanece, até aos dias de hoje, rectangular, dando assim continuidade à forma que a modernidade definiu para a relação ocidental com a imagem.

O hábito da rectangularidade da imagem facilita que a ignoremos enquanto objecto, criação, e mais rapidamente mergulhemos na fantasia que nos apresenta e que passa, então, a integrar o conjunto das nossas experiências, convocando a nossa visão, audição, atenção e emoção. Estejamos mais ou menos conscientes do carácter ilusório daquela narrativa, durante o tempo em que estamos sentados perante ela na qualidade de espectadores, aceitamo-la como possível e relacionamo-nos com ela enquanto tal. Carros voadores, animais falantes, criaturas de outros planetas, heróis e vilões, sendo a realidade do filme, tornam-se também a nossa realidade, fruto de uma *cedência dramática* que termina no momento em que o clássico *The End* nos ajuda a regressar ao *lado de cá* - a realidade que tem sido nossa desde o momento em que nascemos.

Walter Benjamin é um dos primeiros a intuir no cinematismo moderno a génese formal da nossa experiência. O valor do estático característico da pré-modernidade, de um tempo caracterizado pela imobilidade, pela vontade de eternidade, é substituído, agora, pelo valor do dinâmico, num momento em que o movimento, a circulação, se torna foco de todas as atenções. Basta

pensar na experiência que o comboio, por exemplo, proporciona a partir dos séculos XVIII e XIX, com as suas janelas para um mundo que, assim enquadrado, se transforma em imagem em movimento.

Embora seja claro que a imagem beneficia da possibilidade de se cristalizar num objecto e, através dele, num formato, do modelo benjaminiano pode dizer-se que se centra excessivamente no ecrã e no modo como ele convoca a visão e a audição, por contraponto à actualidade tecnológica, que enfatiza a tendência para uma percepção sinestésica da imagem, beneficiada por uma ilusão progressivamente aperfeiçoada de imersão.

Ainda assim, a experiência que o cinema nos proporciona, assente na possibilidade de partilha de uma imagem comum, não é, no fundo, radicalmente distinta (pelo menos a este nível) da proposta medieval, que durante séculos organizou a nossa relação com o mundo com base, também, numa imagem (e, com ela, através dela, numa crença) partilhada. No entanto, o catolicismo medieval é circular, concêntrico, fechado em torno desse centro, transformando a imagem num sistema operativo essencial para estabelecer e garantir a ordem e o controlo de um mundo cujo movimento gira em função desse núcleo absoluto.

Para os Antigos, a forma perfeita era o círculo, pelo que é natural que a Idade Média esteja ainda imbuída desta herança. O círculo representava a totalidade, o absoluto, estabelecendo uma diferença clara entre interior e exterior que se torna o fundamento da forma mítica de viver do povo Grego. O escudo de Aquiles ilustra-o na perfeição, mostrando como, desde a sua génese, a cultura ocidental se constrói a partir da necessidade humana de uma estrutura que crie mundo e que estabeleça uma fronteira precisa entre aquilo que é desse mundo e o que não é.

Essa é uma das explicações possíveis para a centralidade do *frame* na cultura ocidental, pois ele estabelece não só um formato, como uma fronteira entre um *lado de cá* e um *lado de lá*, fracturando a experiência entre o que, a partir dessa divisória, passa a ser entendido como real e virtual. É também com os Gregos, mais especificamente com Platão, que este virtual, terreno das sombras, da ilusão e do engano, conflui com a imagem. Uma herança

pesada que sublinha ainda mais a importância da moldura, pois, enquanto limite e divisória, ela permite-nos saber com precisão onde termina a imagem e começa o mundo. O mundo dito real, uma vez que a imagem representou, desde sempre, o território da ilusão, mas, também por isso, a possibilidade de inventar outros mundos dentro desse, mundos que, sendo criação humana, apresentam uma perspectiva de controlo a que o mundo da natureza não cessa de se furtar.

É, porventura, na linha desta necessidade de controlo, de imposição do *logos*, da dimensão racional do humano ao mundo, numa incessante tentativa de organizar, estabilizar e estruturar, que o rectângulo se impõe culturalmente a partir do momento em que o mundo se matematiza. Tal como a matemática e a escrita, também o *frame* é, no âmbito da imagem, uma manifestação racional de estrutura e controlo. Com o Renascimento e o dealbar da modernidade, inaugura-se uma era em que a lógica humana substitui o divino, expandindo-se progressivamente a todos os territórios. Através da geometria e da construção matemática de um rectângulo de perfeitas proporções, é também da lógica humana que emerge a perspectiva, traduzindo a capacidade humana de controlar a imagem e, nela, através dela, o desejo humano de infinito, de mergulho nesse mundo que aquela janela promete e faz adivinhar do *lado de lá*.

O desejo ancestral de entrar na imagem era já visível nos tempos áureos do Império Romano, quando a vila de Pompeia vê florescer espaços artísticos criados a partir de pequenos quartos sem janelas e com apenas uma porta de acesso, nos quais as paredes eram cobertas com ilustrações à escala humana em toda a superfície, num ângulo de 360°, produzindo e antecipando a sensação de imersão que a Realidade Virtual procura oferecer hoje em dia. Ao esbater a capacidade de distinguir o espaço real do espaço da imagem, estas salas quebram as tradicionais barreiras entre o observador e a narrativa imagética que o rodeia (Grau, 2003: 25), ou seja, entre real e virtual, *lado de cá* e *lado de lá*. Já no século XX, a arte retoma este desejo de criar experiências, após o colapso da ideia de obra e, com ele, do abandono do *frame*, cuja continuidade tem vindo a ser assegurada pela imagem electrónica e pelos seus suportes tecnológicos.

Cá e lá, dentro e fora, constituem a geometria de uma dialéctica que nos cega, na medida em que com ela alimentamos, possivelmente sem que disso nos demos conta, uma cultura arbitrária do positivo e do negativo (Bachelard, 2004: 250), consentânea com o já proverbial maniqueísmo sobre o qual se estruturou a cultura ocidental. No entanto, à medida que assistimos à desmaterialização dos dispositivos mediadores entre esses dois pólos (sendo disso exemplo, para já, as diversas tecnologias sem fios desenvolvidas nos últimos anos), a questão que se coloca é se saberemos viver sem essa fronteira bem definida que nos ancora ao real, protegendo-nos da ameaça de uma deriva permanente entre dois universos que, sem mediador, o nosso cérebro poderia já não ser capaz de distinguir.



Fig. 7
BRUNELLESCHI E GIBERTI APRESENTAM A COSIMO I
O MODELO DA IGREJA DE SAN LORENZO
(PALLAZZO VECCHIO, FLORENÇA)
GIOGIO VASARI
SÉC. XVI

4.

A lógica da visão

Já disse? Aprendo a ver. Sim, estou a começar. Ainda vai mal. Mas vou aproveitar o meu tempo.

Rainer Maria Rilke⁷⁶

Se hoje aceitamos o desenho como ciência ou disciplina, muito se deve a Leon Battista Alberti e ao esforço que este artista colocou na sua sistematização, na linha do que procurara igualmente fazer com a língua florentina através da criação da sua *Grammatichetta*.⁷⁷ Negando o entendimento que as *botteghe*, as oficinas corporativas, tinham do desenho enquanto estudo das proporções e dos temas do passado através de modelos estereotipados sem qualquer ligação com a natureza⁷⁸, Alberti propõe que esta disciplina passe a ser vista e aceite como base fundamental da prática da pintura, perspectiva esboçada no tratado *De Pictura* (c. 1435-36), “a mais antiga expressão do *Quattrocento*” (Schlosser, 1999: 123).⁷⁹

Também Lorenzo Ghiberti demonstra ter com o desenho uma afinidade consentânea com a do seu contemporâneo Alberti, referindo, nos seus *Commentarii* (1447), a importância da criação de uma teoria do desenho que o aproximasse às *ars liberalis* excluídas das *botteghe*. Para Ghiberti, o

⁷⁶ Rilke, R. M. (1983). *Os Cadernos de Malte Laurids Brigge*, Porto: O Oiro do Dia, p. 31.

⁷⁷ Cf. Alberti, L. B. (1996). *Grammatichetta e altri scritti sul volgare*, Roma: Salerno.

⁷⁸ Para compreender esta referência, é necessário ter presente que, nos seus estudos, Alberti assume a natureza como um elemento produtivo (*natura naturans*) e não como mero dado da criação (*natura naturata*).

⁷⁹ Alberti redige o tratado *De Pictura* em duas versões: vulgar (c. 1435), dedicada ao seu amigo Filippo Brunelleschi, e latina (c. 1436).

desenho, tanto na sua *praxis* como enquanto teoria, é uma área que, ao realizar a convergência dos vários saberes, permite ao artista aceder e dominar as leis e os elementos inerentes ao processo de criação no seu todo. O desenho revela-se, assim, fundamental para a concretização daquele que, na sua opinião, deve ser o perfil do artista moderno: “perito da escrita e mestre da geometria, que conheça tantas histórias ou que diligentemente tenha ouvido filosofia, e seja douto em perspectiva e ainda perfeitíssimo desenhador, consciente do que seja o escultor e o pintor” (Ghiberti, 1998: I, II.4, 47).

A partir do momento em que o desenho adquire o estatuto de fundamento e teoria das artes, nomeadamente da pintura e da escultura, o universo artístico reconhece e assimila a sua qualidade projectual, a sua capacidade de *dar a ver* (âmbito até então exclusivo a teólogos e eruditos, interessados no modo como o desenho permitia revelar as leis que governam intimamente a natureza), e afasta-o progressivamente das considerações materiais que, nas *botteghe*, levavam a que o desenho fosse visto como apenas mais um dos elementos mecânicos que ajudavam à realização das obras figurativas.

Fica, assim, definitivamente para trás o tempo em que o mérito das obras recaía sobretudo nos materiais usados e em que o trabalho do artista, mero instrumento anónimo ao serviço do todo, raramente era reconhecido (Schlosser, 1999: 80). Esta mudança permite que o artista, seja ele arquitecto, pintor ou escultor, passe a ser visto como *auctor* - projectista, criador, indivíduo capaz de inteligência e *engegno* na concretização das encomendas que recebe.

A revolução renascentista do modo de ver passa, incontornavelmente, pelo contributo de Filippo Brunelleschi, inventor da *regra*, um novo sistema de representação que conhecemos como perspectiva linear moderna e que, ao ordenar o campo da visão em função do observador (humano), a partir do cálculo matemático das relações proporcionais entre objecto e imagem, o desvincula estruturalmente da esfera teológica.

O trabalho de Brunelleschi encontra continuidade com os diversos artistas do Renascimento, nomeadamente com Leon Battista Alberti e Leonardo Da Vinci.

Fascinados com as possibilidades oferecidas por este dispositivo visual, estes artistas afastam a sua obra da fantasia e das faculdades criativas, centrando-a na razão, no método, na imitação e na mediação - ou seja, descobrindo uma lógica para a visão.

Esta nova atitude lança as fundações de uma verdadeira revolução epistemológica, operada pelos próprios artistas, que leva a que, cerca de um século e meio mais tarde, tanto Francisco de Holanda como Giorgio Vasari escrevam, sobre o desenho, que é a “raiz de todas as sciencias” (Holanda, 1983: 300), “pai das três artes nossas, a Architectura, a Escultura e a Pintura, que *procedendo do intellecto* extrai de muitas coisas um juízo universal” (Vasari, 1878: 168).

Longe do puro virtuosismo formal, o que os textos de todos estes artistas revelam é a angústia provocada pelas forças obscuras que agitam desordenadamente o devir das coisas do mundo e uma procura ansiosa pelo significado da vida. Ainda assim, quando Alberti, em *De Pictura*, instrui os pintores a considerarem o quadro como uma janela aberta, mal podia imaginar a dimensão do seu contributo para instalar na cultura ocidental uma sólida tradição de relação com a imagem em função não só desse formato, mas também dessa ideia de abertura a um outro espaço e, paralelamente, de fronteira. Começa aí o movimento de passagem de uma cultura fundada na escrita e numa lógica do mundo enquanto algo que nos é narrado, para uma cultura que favorece a imagem e a lógica de um mundo que nos é mostrado - em janelas a que, hoje, chamamos ecrãs (Kress, 2006), mas que continuam a ser, como as anteriores, dispositivos de mediação e configuração assentes na visão.

4.1

O *disegno* como mediação

A compreensão das implicações do desenho no decorrer da primeira metade do *Quattrocento* exige que tomemos em consideração o denso debate que marcou a época em torno das questões da alma e do intelecto, pois apenas no âmbito de uma cisão ontológica que permite falar de uma relação entre o mortal/humano e o eterno/divino nos é possível entender a dimensão que o *disegno* adquire enquanto mediação e acção de *mostrar algo de algo*.

Efectivamente, ao conceber o desenho como mediador, capaz de articular a relação entre proveniências já instituídas e os signos que as determinam, o Renascimento desenvolve desta disciplina uma ideia parcialmente orientada para uma esfera teológica, cabendo-lhe gerir a articulação entre criatura e criador, obra e ideia, sensação e intelecção, corpóreo e incorpóreo, singular e universal (Paixão, 2008). Tanto em Alberti como em Da Vinci (expoente máximo do paradigma iniciado por Brunelleschi), o que ressalta é, por um lado, a vontade de desenhar o nexos e a ligação entre um pólo e outro e, por outro, o potencial revelado por esse mecanismo capaz de mediar exemplarmente a relação entre a natureza e o divino, a sociedade e o artista, a execução e o plano.

O termo *disegno* surge pela primeira vez na versão vulgar do *De Pictura*, de Leon Battista Alberti, a propósito da descrição das três fases da actividade do pintor: (1) *circumscriptio*, (2) *compositio* e (3) *luminum receptio*. Quando, mais tarde, o artista verte o seu tratado para latim, o *disegno* é apresentado como auxiliar semântico do termo *circumscriptio*, uma vez que *circumscriptione* traduz o traçado em torno de algo. Alberti retoma esta questão na mais importante das suas obras, os dez volumes do *De Re AEdificatoria*, onde recorre a um terceiro termo, *lineamentum*, na tentativa de apurar o sentido de *disegno*: “atribuir aos edifícios e às partes que os compõem uma posição apropriada, uma exacta proporção, uma disposição conveniente e um ordenamento harmonioso, de maneira a que toda a forma de construção repouse inteiramente no desenho (*lineamentis*)” (Alberti, 1966: 18-19). Com *lineamentum*, Alberti traduz um termo técnico fundamental do

De Architectura, de Vitruvius⁸⁰: *ichnographia*⁸¹, que este define como “o paciente uso contínuo do compasso e do esquadro, através do qual se obtêm as descrições da forma da área (ou planta) do edifício” (Vitruvius *apud* Paixão, 2008: 29) e que considera como sendo um dos três elementos que compõem uma das partes primárias da *Arquitectura*, a *dispositio*: “justa colocação das coisas e um resultado elegante do operar composições com qualidade” (*Idem, Ibidem*) - definição similar à que Alberti virá a dar de *lineamenta*.

É curioso verificar que esta *dispositio* tem já tanto de estético como de político. Giorgio Agamben (2007: 305) detecta-o ao analisar o conceito que, no grego, traduz directamente este termo latino: *oikonomia* (ordem, governo, gestão, administração). No contexto do uso que viria a ser-lhe dado pela Teologia, a *dispositio* é economia, actividade de governo do mundo, gestão da casa de Deus e administração providencial.

Esta correlação permite-nos compreender o que a *dispositio* implica verdadeiramente ao ser invocada por Vitruvius. “A planta, como ideia primeira da criação do espaço, foi no princípio património de Deus, daquele que ditou as medidas aos seus representantes na Terra; e de seguida passa a ser património destes, dos que detinham a autoridade religiosa ou política” (Lorente *apud* Paixão, 2008: 29). Consequentemente, possuir a iconografia ou a planta é deter um plano ou engenho de governo, assumindo-se, assim, o desenho como mecanismo de mediação e de gestão dessa linha ou fronteira invisível que opera a ligação entre o humano e a Divina Providência. “Mediar é, nesta acepção, manter e governar, através de um mecanismo de *relação* (...), uma *separação* irreparável - correspondente à fractura ontológica que a queda do Éden ou o pecado original instaurara nas criaturas”⁸² (Paixão, 2008: 32).

⁸⁰ A redescoberta, no Renascimento, da versão do tratado *De Architectura* (originalmente redigida cerca de cinco séculos antes) coincide exactamente com a publicação da sua, em 1486.

⁸¹ *Ichnographia* vem do grego *ikhnos* - indício, vestígio, pé ou sandália - que, composto com *graphé*, significa planta do pé ou marca dos passos. Consequentemente, neste contexto entende-se como delinear de um indício no espaço: a planta. Cf. Chantraine, P. (1968). *Dictionnaire étymologique de la langue grecque*, Paris: Klincksieck.

⁸² Respeitam-se, na citação, os itálicos aplicados pelo autor.

A ideia do desenho da providência como representação da autoridade integra um sistema específico no contexto da iconografia litúrgica cristã desde que, em 787, o Segundo Concílio de Niceia conclui o difícil debate então gerado em torno da iconoclastia, fixando um estatuto definitivo para a imagem.⁸³ Este testemunho iconográfico da representação da autoridade mostra-nos que é nas mãos de patronos, pontífices, santos e nobres que é colocada a escritura, a planta, o *modelo* ou a maquete da criação. O desenho da providência, a mensagem divina, o desenho das leis de Deus, o seu desígnio, pode apenas ser empunhado pelos seus mais altos representantes entre os homens. Embora hoje, com tanta naturalidade, associemos o projecto ao artista, seu autor, na verdade só a partir do século XIII é que também poetas, arquitectos e escultores passam a figurar junto às obras edificadas ou a edificar, tendo em mãos o *modelo*. Um dos frescos de Vasari no *Pallazzo Vecchio*, em Florença, localizado na sala de Cosimo “il Vecchio”, dá testemunho desta transformação quando, ao retratar Cosimo como superintendente das obras da igreja de *San Lorenzo*, coloca diante dele Brunelleschi e Ghiberti que, embora tendo o *modelo* (a maquete) nas mãos, lhe prestam homenagem e vassalagem. “O artista figurativo toma a posição já não de mero mecânico, mas sim de igual, nos anais da glória municipal, lado a lado com os homens de Estado, patronos, eruditos e poetas” (Schlosser, 1969: 53), num lento processo de transferência de poderes que nunca será dado por terminado, mas que, ainda assim, permite ao artista passar de *faber* a *auctor*, mantendo-se no lado liberal das artes e assumindo o seu lugar na criação e organização do mundo.

Para isso, no entanto, foi fundamental a defesa do projecto como inteligibilidade pura, reforçando o seu poder mediador no acto de criação e dando início a uma longa trajectória a partir da qual o saber sobre o mundo tende a distanciar-se cada vez mais dele, vendo-se substituído por modelos abstractos e matemáticos que, na actualidade, dão continuidade a um medo profundo de perda do concreto e, com ele, do próprio real.

⁸³ Cf. Russo, L. (1999). *Vedere l'invisibile. Nicea e lo statuto dell'immagine*, Palermo: Aesthetica Edizioni.

4.2

A verdade na/da imagem

A perda do concreto do real remete-nos, desde a Antiguidade, para a imagem. A imagem que, ela própria, nunca foi uma realidade simples. Consequentemente, também a nossa relação com a imagem se viu, desde sempre, contagiada por essa ausência de simplicidade. Desde logo porque da imagem receamos sempre que nos engane, medo esse justificado pela expectativa de verdade que a sua semelhança com a realidade acarreta. É dessa possibilidade de semelhança com o real que nasce o conceito de analogia.

“As imagens analógicas foram (...) sempre construções, misturando em proporções variáveis a imitação da semelhança natural e a produção de signos comunicáveis socialmente” (Aumont, 2009: 147). Embora tenha a sua origem na realidade empírica, na medida em que se constata perceptivamente e é dessa constatação que emerge o desejo de a produzir, a analogia tem sido construída artificialmente ao longo da história através de distintos dispositivos, instalando-se culturalmente no âmbito do simbólico.

Embora facilmente associada à mimese⁸⁴, a analogia ultrapassa a questão da imitação e da cópia, colocando-se, sobretudo a partir da invenção da máquina fotográfica, como possibilidade de duplicação em termos absolutos, postulando um efeito de crença que leva a que, não raras vezes, confundamos analogia com realismo e, nessa mesma linha, realismo com real.

A propósito da ontologia da imagem fotográfica, André Bazin (1975) perspectiva a história da arte enquanto articulação e gestão do conflito entre a necessidade de ilusão (por norma hifenizada ao desejo de duplicação do mundo), a sobrevivência da mentalidade mágica e a necessidade de expressão, considerando que estes três elementos coexistiram harmoniosamente até que, no Renascimento, a invenção da perspectiva reforça excessivamente o vínculo da arte com o território da ilusão, vínculo

⁸⁴ Aumont chega a considerar a mimese um sinónimo satisfatório de analogia. Cf. Aumont, J. (2009). *A imagem*, Lisboa: Edições Texto & Grafia, p. 145.

esse a que, mais tarde, a fotografia garantirá continuidade, satisfazendo-o mecanicamente.

Ao ser *ontologicamente* mais objectiva e mais credível do que a pintura, a fotografia encarna a semelhança ideal, despoletando um processo a partir do qual, graças à progressiva interferência da técnica na criação da imagem, esta se revela cada vez mais capaz de satisfazer a necessidade de ilusão mágica que, para este autor, está no fundo de todo o desejo de analogia. Nesse sentido, a essência da fotografia e, a partir dela, de toda a imagem técnica seria assumir-se como *alucinação verdadeira*, na medida em que, sendo imagem, parece conseguir duplicar - e, no mesmo gesto, revelar - o real em todos os seus aspectos.

O carácter aparentemente *absoluto* da analogia impõe a necessidade de a relativizar, de modo a que, na relação com a imagem, não percamos nunca a noção de que estamos a lidar com uma construção - sujeita, enquanto tal, a todo o tipo de convenções. Ernst H. Gombrich, autor de *Arte e Ilusão* (1971), é peremptório ao afirmar que toda a representação é convencional, incluindo a imagem analógica e, portanto, a fotografia. Na sua perspectiva, independentemente de se tratar de uma convenção mais ou menos natural, a analogia pictórica ou icónica⁸⁵ em geral é sempre fruto da articulação entre dois aspectos: (1) *espelho* (mimese), na medida em que duplica um conjunto de elementos da realidade visual; e (2) *mapa* (referência), pois a imitação da natureza acciona múltiplos esquemas (mentais, artísticos,...) cujo propósito é simplificar a representação ou reproduzi-la de acordo com determinadas convenções. Em *Mirror and Map* (1974), Gombrich aprofunda esta questão, afirmando que o mapa, ou seja, a convenção está sempre presente no espelho. Apenas os espelhos naturais são espelhos puros. A sua (re)criação humana nunca o poderia ser.⁸⁶

⁸⁵ Sendo que, aqui, icónico é entendido, numa perspectiva neutra, apenas como algo que pertence ou é próprio da imagem, em conformidade com o étimo grego *eikon*.

⁸⁶ A escola alemã tornou-se incontornável no estudo da imagem a partir da sua desconstrução em vários níveis de sentido, insistindo que qualquer imagem constitui uma espécie de sintoma cultural, revelador do espírito ou essência de uma época, lugar, estilo ou escola. No entanto, apesar da sua influência, a *escola iconológica* tem sido frequentemente contestada. Uma das críticas mais recorrentes centra-se na sua tendência para reduzir a obra à tradução de um texto que lhe é exterior, sem tentar compreendê-la a partir do interior. Cf. Wollheim, R. (1987). *Painting as an Art*, London: Thames and Hudson.

A imitação deliberada da natureza revela que, subjacente ao desejo de reprodução, há sempre um desejo de criação que, por norma o precede, fazendo da imagem o resultado inevitável de um conjunto de filtros que explicam que nenhum quadro, por exemplo, possa assemelhar-se totalmente ao que procura representar, tomando-lhe apenas a aparência - uma aparência modelada e modulada por esquemas que *ensinam a ver*.

Para Nelson Goodman (1990), a noção de imitação não faz sequer sentido. Considera impossível copiar o mundo *tal como ele é*, uma vez que não temos como saber *como ele é*. Segundo o autor, a analogia parte de um processo de simbolização do real, ou seja, de referência convencional ao real, tornando a relação entre representação e semelhança não só desnecessária, como, no limite, impossível. Ao considerar a visão inalienável da interpretação, Goodman defende que, na verdade, ao copiar, fabricamos.

Ainda que a visão construtivista colha alguma polémica, a noção de que, com facilidade, a questão da analogia desemboca na questão da interpretação da imagem, ou seja, na relação com o seu sentido, reúne maior consenso. Roland Barthes (1984) trabalha, justamente, a partir da convicção de que, independentemente da sua perfeição analógica, qualquer imagem é produzida, utilizada e compreendida em função das mais variadas convenções sociais, mobilizando um conjunto de códigos cujo domínio dependerá sempre do sujeito e das suas circunstâncias. A própria analogia é vista, aqui, como uma construção, variando, no seu resultado, em função de distintos graus de semelhança e iconicidade.

O que verdadeiramente problematiza o conceito de analogia é a expectativa de verdade que não conseguimos evitar em relação à imagem, justificando a recorrente confusão entre analogia e realismo que, ao longo dos últimos seis séculos, tem marcado a tradição ocidental e produzido os mais variados equívocos. Isto porque, ao contrário da ideia que insiste em prevalecer a seu respeito, a imagem realista não é forçosamente a mais analógica ou a que melhor produz uma ilusão de realidade.

Embora comece por defini-la como “a *imagem que fornece o máximo de informação sobre a realidade*”⁸⁷, Aumont rapidamente corrige a sua formulação, acrescentando que essa informação deve ser pertinente, ou seja, facilmente acessível, dependendo esta acessibilidade do grau de estereotipia das convenções mobilizadas relativamente aos padrões dominantes (2009: 151). O realismo “é uma tendência, uma atitude, uma concepção, em suma, uma definição particular da representação” (*Idem*: 153), não podendo, portanto, existir ou ser considerado em termos absolutos.⁸⁸ No entanto, essa relatividade não invalida a sua importância enquanto medida da relação entre a norma representativa em vigor e o sistema de representação efectivamente mobilizado por cada imagem.

Apenas numa cultura que possua e valorize o conceito de real é que o grau da sua presença na imagem resulta problemática. No entanto, o facto de (con)vivermos há séculos com esta não deve alhear-nos da sua falta de universalidade e, mais que isso, do carácter ideológico do vínculo que se estabelece entre a realidade e a sua aparência através da imagem, mais difícil detectar a partir do século XIX, momento em que a máquina assume como sua a tarefa de reproduzir o real, instaurando a hegemonia do olhar.

⁸⁷ Itálico do autor.

⁸⁸ A confirmá-lo estão os vários realismos identificados pelos historiadores de arte até ao momento e as poucas semelhanças que apresentam entre si. Aumont refere, a título de exemplo, os aspectos ditos *realistas* presentes na pintura holandesa dos séculos XVII e XVIII, o realismo reivindicado por Courbet em meados do século XIX, o *realismo socialista* que prevaleceu na expressão artística da ex-URSS no início do século XX e o *neo-realismo* do cinema italiano de 1945. Cf. Aumont, *Op. Cit.*, p. 153.

4.3

As imagens e as coisas

A exasperação que vivemos na actualidade em torno da cultura visual prova que as expectativas colocadas sobre a imagem continuam desadequadas daquilo que a imagem é, confundindo-a com a verdade e, conseqüentemente, receando a sua falsidade e, através dela, perder o concreto do visível e o controlo da realidade. Uma das grandes questões contemporâneas que vemos emergir do debate em torno da imagem diz justamente respeito ao que poderá acontecer quando esta deixar de ser *imagem de algo*, perdendo ou relegando para segundo plano a dimensão analógica que a vem subordinando historicamente à ordem simbólica.

Partindo da análise dos vários quadros que René Magritte intitulou *Ceci n'est pas une pipe*, Michel Foucault (1981) explora a possibilidade e, com ela, as conseqüências da separação entre a imagem e a sua entidade ou referência analógica. A par da imagem que se refere ao seu objecto em termos de semelhança (ícone), o autor identifica a existência de um novo tipo de referência em termos de similitude, caracterizada por planar indefinidamente sobre o seu objecto sem nunca se assemelhar ou reduzir a ele, um pouco na linha do *terceiro sentido* identificado por Roland Barthes (1984) na *leitura* da imagem.

Parece-me que Magritte dissociou a similitude da semelhança e colocou em acção aquela contra esta. Parecer-se, assemelhar-se, supõe uma referência primeira que prescreve e classifica. (...) A semelhança serve a representação, que reina sobre ela; a similitude serve a repetição que corre através dela. A semelhança ordena-se de acordo com o que está encarregue de acompanhar e dar a conhecer; a similitude faz circular o simulacro como relação indefinida e reversível do similar com o similar. (Foucault, 1981: 64)

Temos, assim, um novo tipo de imagem, sem dimensão representativa e, portanto, liberto da constrição simbólica. A independentização do icónico face ao simbólico é encenada por Magritte através da aplicação de um título

que nega, ao nível da representação, ao quadro que legenda aquilo que ele obviamente representa.

Enquanto que a exactidão (semelhança) da imagem funcionava como um índice indicando um modelo, um 'patrão' soberano, único e exterior, a série das similitudes (...) abole essa monarquia simultaneamente ideal e real. (...) A semelhança implica uma asserção única (...). A similitude multiplica as afirmações diferentes, que dançam juntas, apoiando-se e caindo umas sobre as outras. (...) Em seguida, a similitude (...) inaugura um jogo de transferências que correm, proliferam (...) no plano do quadro, sem afirmar nem representar nada. (*Idem*: 66-73)

Através de Magritte, Foucault descobre uma imagem construída sem referências e, portanto, sem função ou eficácia representativa. Esta nova imagem só se representa a si mesma, libertando-se dos constrangimentos que sobre ela exercia a ordem simbólica, geralmente explícita na inscrição linguística que, por norma, a acompanhava enquanto legenda, condicionando o seu sentido e orientando a sua interpretação.

Esta nova imagem estaria plenamente situada *para além do ícone* (Caro Almela, 2002), parecendo encontrar hoje plena consagração na imagem digital, cuja natureza lógico-matemática faz dela um mero constructo que não remete para nenhuma realidade pré-existente, situando-a, neste sentido, igualmente *para além do índice*. Com a imagem digital, poderíamos estar a assistir ao nascimento de uma lógica e linguagem pós-simbólicas, na medida em que, ao beneficiarem da libertação da imagem face à sua constrição representativa, parecem permitir um exercício cognitivo não mediado pelo simbolismo arbitrário e constitutivo da língua e, portanto, de natureza pós-simbólica (*Idem, Ibidem*).

Jaron Lanier, criador do termo Realidade Virtual, é um dos entusiastas da imagem digital e do seu potencial para fundar uma nova comunicação pós-simbólica a partir de uma nova linguagem ampliada informaticamente, permitindo trocar simulações (imagens, sons, modelos dinâmicos) do mesmo modo que trocamos palavras escritas e faladas. Uma metalinguagem que, no fundo, está já à disposição de qualquer utilizador da Internet.

No fundo, a perspectiva da possibilidade de criação destes instrumentos cognitivos pós-simbólicos vem alimentar uma nova expectativa em relação à imagem, horizonte também, agora, na perspectiva de Caro Almela (2002), de um tipo de conhecimento de carácter integrador capaz de colocar um limite à índole arbitrária e cumulativa que, durante séculos, caracterizou o conhecimento ocidental. No entanto, haverá que confirmar se as imagens e, mais especificamente, as imagens artificiais se encontram, de facto, em condições de reclamar para si não só o mesmo nível de complexidade, mas também as garantias processuais da linguagem simbólica, ou se esta nova fantasia é apenas mais um elemento de reforço da expectativa desfasada que insistimos em ter relativamente ao que a imagem é e pode ser.

Paralelamente ao nosso *flirt* com o digital, não podemos esquecer que, a par das suas múltiplas possibilidades, a imagem remete incessantemente para um processo de crescente virtualização, desrealização e abstracção no qual parece dissolver-se o real, à medida que passamos a relacionar-nos, não com as coisas, mas com as imagens das coisas ou com imagens de coisa nenhuma. Tautológico? Não. Apenas lógico.

4.4

O apelo da ficção

Embora, na esteira de Platão, o dispositivo filosófico ocidental tenha excluído a imagem do modo de elaboração e referencialidade do seu pensamento, na contemporaneidade a imagem reaparece em força, invadindo o campo outrora ocupado em exclusividade pela linguagem e constituindo-se como substituto do próprio real. Longe de poder negá-lo, as últimas décadas têm sido testemunhas do desenvolvimento de uma consciência generalizada do processo de espectacularização e ficcionalização da realidade levado a cabo pela cultura tecno-mediada.

Efectivamente, os sucessivos inventários visuais gerados pela técnica parecem ter convertido o real numa mera representação. Baudrillard (1993) e Virilio

(1997) alertam para isso mesmo, denunciando a desmaterialização do real sob o peso dos seus incontáveis substitutos visuais.

Embora presentificada nos mais diversos suportes que determinam a nossa experiência do mundo, a imagem é sempre ausência, um *espace du dehors* (Blanchot) que nos fala de um mundo que assumimos como nosso porque, apesar da distância que impede que o toquemos e sintamos, nos é repetidamente mostrado como tal. De tal modo que, pouco a pouco, a realidade instituída nos parece apenas uma continuação do que vimos em fotografias, na televisão, no cinema ou na Internet.

O fluxo permanente e incessante de imagens que caracteriza a nossa vivência quotidiana desensina o olho da sua ancestral missão de contemplar as coisas do mundo, substituindo-as por intermináveis simulacros que, cada vez mais, parecem oferecer-nos uma experiência muito mais rica e eficaz do que qualquer outra que pudéssemos ter fisicamente, em presença, graças, por exemplo, à multiplicidade de perspectivas com que qualquer lugar ou acontecimento nos é mostrado pelos dispositivos técnicos.

Assim, no domínio subjectivo, o livro de viagens ou o documentário substituem com vantagens a prova somática do desapego, o jogo de vídeo substitui o esforço muscular e a vivência vicária da pornografia impõe-se sobre a prática vital do sexo; nos três casos facilita-se ao sujeito um controlo sistemático da sua intensidade passional com um investimento mínimo de tempo e risco 'reais'. (González de Ávila, 2006: 305)

As indústrias culturais instituem-se, assim, como laboratórios de produção da experiência social, experiência essa que, embora nos limite e condene a contemplar apenas através do já contemplado, se constitui como exaltação da cultura visual. Como compreender, então, este apelo da ficção que parece absorver o ser humano para o interior da dimensão que Jean-Paul Sartre (1940) chamou *imaginário*? Como entender que estejamos dispostos a substituir, sem resistência, a realidade pelo seu simulacro?

Ao operar a síntese entre imagem e emoção, a cultura tecno-mediada tem vindo a sobrecarregar a imaginação de ícones artificiais e de fantasias às quais

parece apenas poder aceder a partir da desmobilização do corpo físico, paralela à mobilização de um corpo simbólico. Só através desta prótese perceptiva que sai de cada um de nós é que podemos tornar-nos utilizadores de todos os mundos possíveis propostos, como experiência, pelas indústrias culturais. Enquanto nómadas errantes, viajamos com o olhar e com o pensamento, parecendo nunca chegar a lado nenhum, num fluxo permanente que permite que participemos de tudo sem de nada fazer realmente parte.

Os mundos possíveis da cultura visual invocam uma permanente intensidade emocional liberta do despotismo da razão. A ética, proveniente da palavra, da constância e do vínculo com o outro e com o mundo, é substituída pela estética, pela emoção que emana do universo da imagem, caracterizado pela ausência de contexto, constância ou continuidade que permite ao indivíduo centrar-se exclusivamente em si mesmo e na assistência e satisfação dos seus próprios desejos e necessidades, constituindo-se assim como acesso a uma *vida* mais realizada.

Por outro lado, a cultura visual parece conter a promessa de uma aguardada democratização do acesso aos (e participação nos) bens culturais (Benjamin, 1991). Desde logo porque, ao ser elaborada com recurso a modalidades menos selectivas e elitistas que as que ainda determinam e atravessam a cultura escrita, gera a apetecível ilusão de que pode ser potencialmente universal e consumida como tal, graças a um interminável ritual de sedução capaz de ocultar o eficaz processo de socialização do olhar de que somos alvo diariamente, impedindo uma visão sem pré-conceito.

Num mundo em que os signos icónicos são nitidamente favorecidos relativamente aos signos linguísticos, a rentabilidade ideológica das imagens emerge da sua avassaladora ubiquidade e do trabalho que exercem no embelezamento integral da vida através da contínua satisfação do olhar.



Fig. 8
CECI N'EST PAS UNE PIPE
(LA TRAHISON DES IMAGES)
RENÉ MAGRITTE
1928 - 1929

DESÍGNIO

5.

Imago Mundis

Muito louvor merece o pintor que pintou coisa que nunca se viu, e tão impossível, com tanto artifício e descrição que parece viva e possível, e que desejam os homens que as houvesse no mundo.

Francisco de Holanda⁸⁹

De Hegel a Bergson, passando por Heidegger, Marx, Proust ou Joyce, o século XIX foi prolífico no modo como, obcecado pela história, questionou a vida a partir do tempo. Um século depois, é o espaço que vemos destacado enquanto protagonista desse mesmo questionamento. Em comum, tempo e espaço têm o facto de serem ambas categorias igualmente abstractas, complexas e, claro, fabricadas.

Muito antes de que a NASA enviasse a missão Apolo para obter fotografias do planeta e, com elas, gerasse da terra uma imagem de totalidade, antes mesmo de que Copérnico lhe determinasse a forma matemática, a imagem do real foi trabalhada e definida a partir de poderosas geografias imaginárias. Efectivamente, o mito antecede o *devir-imagem* da terra, fabricando-a enquanto espaço habitado por deuses, monstros, animais e homens e propondo-a redonda, plana, cilíndrica ou, como aventavam os japoneses, cúbica.

Uma dessas primeiras *geo-grafias* da história ocidental é da autoria de Platão, criador de um mapa imaginário que permite que alguém colocado no exterior

⁸⁹ Holanda, F. de (1983). *Da Pintura Antiga*, Lisboa: Imprensa Nacional / Casa da Moeda.

da terra a consiga observar como um todo, recorrendo a um curioso processo de telescopagem (*zooming*) através do qual consegue aumentar e diminuir o seu mapa e, conseqüentemente, ter uma percepção mais geral ou mais pormenorizada do mesmo. Se, enquanto imagem da totalidade, a terra platónica é uma esfera perfeita e pura vogando no éter, como imagem do particular ela surge distorcida e obscura, revelando as cavernas onde vivem os homens.

O contributo da geografia imaginária desenhada pelo mito e pelas mais variadas e fantásticas cartografias foi fundamental para o nosso conhecimento do espaço, pois é através dela que se opera a miniaturização da terra, permitindo, através de um ilusório controlo do aspecto, um igualmente ilusório controlo da natureza, hipoteticamente colocada assim ao nosso alcance. Ver o globo na sua totalidade, ter dele essa imagem global, é imprescindível para a possibilidade, então fundada, de ordenar e controlar o objecto da visão - encontrando-se aqui a origem do panóptico, que mais tarde Foucault pretenderá moderno, associando-o ao projecto de Jeremy Bentham para a prisão ideal.

As geografias imaginárias da terra são as primeiras imagens que a visam como um todo, inaugurando uma forma de domínio humano do espaço centrado na visão e na ilusão de controlo que esta gera ao permitir organizar, disciplinar e alinhar, muitas vezes mais mental que fisicamente, o objecto tornado visível. No entanto, embora a terra tenha sido sempre alvo das mais variadas apropriações, é um facto que a modernidade as potenciará e extremará, transformando-a num planeta de tal forma cartografado e escrutinado que acreditamos, hoje, não restar nela segredo que não possamos desvelar.

Do mito à técnica, o que se gera do espaço é, mais que uma imagem, uma forma de olhar, de o conceber e de lidar com ele, confirmando-o enquanto construção - premissa partilhada por Anne Cauquelin ao escrever *A Invenção da Paisagem* (2008), onde procura demonstrar de que modo a paisagem foi historicamente pensada e arquitectada como equivalente da natureza. “A noção de paisagem e a sua realidade captada são de facto uma invenção - um objecto cultural sedimentado, tendo a sua função própria, que é a de garantir permanentemente os quadros da percepção do tempo e do espaço” (2008: 10-

11). Fruto de um longo e complexo processo de aprendizagem, a paisagem tem sido alvo de um artifício permanente de encenação e visualização dentro dos quadros de percepção comuns, levando a que não consigamos ter dela outra acepção que não a de algo natural.

É perfeitamente compreensível que, hoje, recusemos instintivamente a possibilidade de que a paisagem possa pré-existir à nossa consciência, pois ao ensinar-nos as proporções do que nos rodeia e dos nossos próprios limites, ela parece traduzir a mais privilegiada das relações com o mundo. No entanto, a paisagem é um conceito estruturado a partir de um conjunto de regras de composição, formando o esquema simbólico que rege o nosso contacto com a natureza.

“Da Grécia a Roma, de Roma a Bizâncio, de Bizâncio à Renascença, foram produzidas certas formas que regem a percepção, orientam as avaliações, instauram práticas. Estes perfis perspectivistas passam de um para o outro, desenhando *mundos* que, para aqueles que os habitam, têm a evidência de um dado” (*Idem*: 32). Basta que um princípio garanta coesão, a reunião dos elementos políticos, sociais, culturais, conceptuais, para que a unidade se faça presente como totalidade indivisível. Para os gregos, esse princípio unificador é o *logos*, razão linguística que atravessa as coisas, instaurando a harmonia e aglutinando os objectos do mundo. Consequentemente, instalam uma razão discursiva com a qual vemos surgir as primeiras paisagens, os primeiros lugares da cultura ocidental.

Os historiadores e geógrafos da Antiguidade são prolíficos na descrição de *locais*. No entanto, as paisagens de Heródoto ou Xenofonte não pré-existem à imagem que as constrói com finalidade discursiva, fazendo destes locais potentes efeitos de leitura, em função dos quais “o riacho será sempre fresco, o bosque profundo, a planície extensa” (*Idem*: 39). Cauquelin recorda, apropriadamente, o Canto XIII da Odisseia, quando Ulisses chega às margens de Ítaca e se ajoelha, beijando a terra dos seus antepassados. Nesse momento, não é movido pelo reconhecimento visual. Uma vez que não conhecia a ilha, não experimenta um sentimento de lugar próprio, não a vê, sentindo apenas o conforto de pisar terra firme. É Atena quem lhe revela, pela palavra, o covil, o bosque sagrado, a gruta e a oliveira. Filtrada pelo

logos, a paisagem grega oferece-se ao ouvido e, com ele, à razão, não ao olhar.

A razão discursiva ver-se-á destronada pela imagem na sua capacidade de fabricar o mundo a partir da invenção da perspectiva, cerca de 1415. “É aí que, a meu ver, reside o mistério da paisagem, do seu nascimento”, afirma a autora (*Idem*: 29). Ao fixar a ordem da apresentação e os meios para a realizar, a perspectiva introduz novas estruturas de percepção, estabelecendo uma forma simbólica (Panofsky) que não se limita ao domínio da arte, envolvendo todo o conjunto das nossas construções mentais. Justamente por isso é dita simbólica, pois associa os vários recursos humanos - a palavra, a sensibilidade, o acto - num mesmo dispositivo. Aludindo, pelo seu próprio nome, à ideia de passagem *através de* (*per-scipere*), a perspectiva seduz com a ilusão de uma *realidade outra* à qual permitiria acesso, associada a um *além* evocado pela sua linha de horizonte.

A perspectiva renascentista é uma das formas possíveis encontradas pelo ser humano para simular um equivalente verosímil do espaço em que vivemos, dando-nos a ver a concretização do elo entre os diferentes elementos e valores de determinada cultura ao oferecer-nos uma *ordem* para a percepção do mundo. É natural que nos pareça surpreendente e que resistamos à ideia de que uma simples técnica ou mecanismo de apresentação e organização visual, ainda que aperfeiçoada ao longo dos tempos, possa ter transformado a visão que temos de elementos como a natureza, as distâncias, as proporções ou a simetria. No entanto, para os ocidentais paisagem e natureza equivalem-se: “A paisagem não é uma metáfora da natureza, uma forma de a evocar, mas é efectivamente a natureza. (...) Deste modo, é invocada uma ontologia, que torna vã qualquer discussão sobre uma possível génese” (*Idem*: 30). A imagem é um intermediário desta ontologia, permitindo ver de forma sensível, com *olhos de quadro*, exibindo a *paisagem-natureza* e a sua ancestralidade, presente nas recordações literárias e nos estereótipos de uma cultura herdada.

Ao observar, acreditamos estar a fazer uso dos nossos sentidos, sem suspeitar de que, simultaneamente, podemos também estar a activar uma ordem cultural imperativamente alojada no nosso equipamento perceptivo.

Tenhamos ou não consciência do artifício, a operação que conduz uma realidade à sua imagem é uma operação retórica, destinada a persuadir razão e olhar.

Actualmente, a tecnologia contribui para demonstrar o estatuto do *valor paisagem*, pois evidencia a artificialidade da sua construção. Nos videojogos ou no cinema como nas paisagens de Poussin, há em comum a necessidade de organizar objectos num espaço que os associe de acordo com um conjunto de normas e definições.

O facto de em certos filmes ser necessário tanto trabalho (imagens captadas pela câmara, trabalhadas em computador e digitalizadas, modelização parcial e revestimento, inclusão de cenas, utilização de diferentes técnicas de reprodução) para chegar a uma cena paisagística que, pensamos, poderíamos ver naturalmente sem todo este aparato... é revelador do trabalho que fazemos sem saber, quando vemos uma paisagem. (*Idem*: 14)

No entanto, o desafio que a tecnologia nos coloca vai mais longe, a partir do momento em que nos propõe o abandono da natureza física em função de outra, desconhecida e sem *analogon*, que apenas podemos conceber conceptualmente. Perante a descoberta dos espaços potencialmente infinitos da simulação, o sistema formal tradicional desmorona-se e deixamos de considerar o resultado sensível (uma paisagem feita imagem) para passarmos a considerar as etapas da sua construção (um protocolo matemático), livre de qualquer preocupação com a contiguidade. A paisagem deixa, assim, de ser um *equivalente de* e passa a ser vista exactamente pelo que, no fundo, sempre foi: uma realidade inteira, sem dupla face, pura construção e cálculo mental, cujo resultado imagético tanto pode assemelhar-se a algo que consigamos reconhecer no mundo físico como não. Abertamente conceptuais, as características das paisagens virtuais dependem dos programas informáticos accionados para as criar, podendo abster-se de produzir uma imagem e limitando-se a memorizar a paisagem criada sob a sua forma matemática, codificada, disponível mas invisível até ao momento em que alguém solicite a sua activação. O nosso movimento neste território já não se dirige da superfície (aparência dos fenómenos) para o fundo, mas antes da

estrutura física ou suporte construído segundo leis pré-definidas para a ausência para a qual ele remete.⁹⁰

5.1

O virtual como metáfora

Espaços lineares, posições fixas e perspectivas estáticas vão sendo rapidamente ultrapassados por *media* que, ao adicionar a velocidade ao espaço e ao tempo clássicos, eliminam o *aqui* em função do *agora*, colocando a tónica num tempo real que se define como amputação de um tempo a três dimensões, implodindo passado e futuro num eterno presente.

A antevisão da implosão do tempo e do conseqüente fim da história assume-se como marca do discurso contemporâneo a par de uma crescente problematização do espaço. Embora sejamos cada vez mais conscientes da impossibilidade de pensar estas duas categorias separadamente, é um facto que assistimos a uma troca de protagonismo: se, na modernidade, a experiência é pensada a partir da crença no poder transformador do tempo, sinónimo de revolução, progresso e abertura a todos os possíveis, na contemporaneidade são variáveis espaciais como a globalização ou o ciberespaço, entre muitas outras, que se revelam capazes de afectar mais profundamente o existente, demonstrando o modo como a transformação do espaço - intuída em noções como desrealização, hiperrealidade ou simulação - se interliga com a crise da nossa ideia de realidade (Cruz, 2007: 2).

⁹⁰ Uma vez que o cálculo das proporções que regem os elementos que compõem as imagens de síntese depende de uma hierarquia codificada dos seus atributos internos e não das dimensões da extensão imposta *a priori* como regra do seu aparecimento, Cauquelin considera que as imagens digitais encontram maior afinidade com as cenografias medievais do que com as renascentistas. “Com todas as precauções que o transporte de um modelo para outro exige, podemos sugerir que este processo (...) está mais próximo, pelo tipo de espaço que põe em actuação, da síntese de imagens por computador do que o da Renascença perspectivista”, in Cauquelin, A. (2008). *A Invenção da Paisagem*, Lisboa: Edições 70. No entanto, aquilo que nos parecia ingénuo nas figurações medievais - nomeadamente o seu enraizamento na crença religiosa e conseqüente celebração do mistério e do divino -, é hoje considerado sofisticado nas imagens tecnológicas - pelo modo como remetem para uma inteligência radcada num *outro divino*, o conhecimento científico-matemático.

O espaço é, efectivamente, alvo de uma ambivalência crescente que obscurece o seu sentido. As palavras de Benedikt em *Cyberspace: First Steps* evidenciam-na na perfeição:

Espaço positivo, espaço negativo, espaço Barroco, espaço Moderno, espaço urbano, espaço doméstico, espaço arquitectónico, espaço pictórico, espaço abstracto, espaço interior, espaço sideral, espaço secular e espaço sagrado, espaço físico, espaço paramétrico, espaço cromático, espaço psicológico, auditivo, táctil, espaço pessoal e social... que qualificam exactamente todos estes adjectivos? (Benedikt *apud* Cruz, *Ibidem*)

A questão que nos deixa este autor é da maior pertinência, pois, mais que nunca, urge perceber o *que qualificam exactamente todos estes adjectivos* num momento em que a contracção espaço-temporal nos devolve um mundo real perdido enquanto distância e finitude, ao mesmo tempo que implanta um *espaço-outro* na nossa geografia mental.

As sociedades contemporâneas ditas pós-modernas estão povoadas por um número crescente de pessoas que crêem viver simultaneamente em dois espaços à primeira vista radicalmente diferenciados, mas, ao mesmo tempo, intimamente relacionados entre si - um espaço extensivo, dito real, e um espaço virtual, um *pós-espaço* que, desde que Gibson escreveu *Neuromancer* em 1984, se convencionou chamar ciberespaço. A ideia de virtual e as suas possíveis implicações têm vindo a marcar progressivamente as expectativas actuais, projectando e aproximando ao presente os sonhos do que foi um dia o distante futuro tecnológico. O virtual é o novo mito, fundado na consciência de que o ser humano é capaz não só de transformar o mundo das suas origens naturais, mas também de criar um segundo mundo paralelo ao primeiro, feito das suas próprias construções, perseguindo objectivos próprios e rasgando o cordão umbilical que, durante séculos, o vinculou às mais variadas determinações, limitações e contingências.

O virtual, ou essa noção paradoxal a que chamamos realidade virtual, alimentada pela própria contradição que encerra e, eventualmente, pela sua sublimação, assume-se como uma das mais eficazes metáforas da actualidade tecnológica. Tal como a metáfora, também o virtual implica uma

transposição, uma transferência e, ao mesmo tempo, uma ampliação do sentido do mundo. Na verdade, o virtual já não é *como* o mundo - é, também ele, o mundo. Um mundo. Um outro mundo.⁹¹

À primeira vista, real e virtual encontram-se aprisionados na contraposição ilustrada por Platão (1990) na alegoria da caverna entre a verdadeira luz do ser e os seus fantasmas, as coisas e as suas sombras, o inteligível e o sensível. Este antagonismo reproduziu-se até aos nossos dias numa cadeia de oposições e dualismos que insistem em separar essência e aparência, acto e potência, verdade e ilusão, real e cópia, modelo e simulacro, sujeito e objecto,... - uma tradição divisória relativamente recorrente, na senda da qual os primeiros termos continuam a ser meritórios de elevada consideração, enquanto que os segundos são ainda, frequentemente, tidos como irrelevantes, secundários e empobrecedores.

O termo virtual vem do adjectivo *virtualis*, o qual, segundo os diferentes léxicos, tanto pode significar *virtus* na acepção de potência ou força para produzir um efeito, como sugerir que algo existe como possibilidade e pode chegar a ser real, desde que satisfeitas certas condições para a sua concretização. Só a partir de meados do século XIX é que este termo começou a ser relacionado com a óptica, designando então uma imagem cujos pontos

⁹¹ Metaforizar bem, dizia Aristóteles, é perceber o semelhante. A questão do reconhecimento da semelhança cruza-se com a teoria lógico-semiótica de Charles Sanders Peirce, que enquadra a metáfora como um dos tipos possíveis de ícone, vinculando-a assim ao território visual. A noção de ícone é interpretada por Umberto Eco (2001), na esteira de Peirce, como um fenómeno que funda no ser humano a capacidade de apreensão da existência de semelhanças. Esta capacidade concretiza-se através do diagrama (relação entre elementos a partir do reconhecimento proporcional das partes), da imagem (relação entre elementos criada pela *duplicata* das aparências da realidade, através de modelos) e da metáfora (relação entre elementos através do reconhecimento de similaridades entre constituintes essenciais das partes). Ao estar ligada à capacidade icónica do ser humano, ou seja, à capacidade de reconhecer a existência de semelhanças, a metáfora convoca inevitavelmente o visual na transferência de sentido que opera. Aristóteles também refere este poder da metáfora para *colocar ante os olhos*. Em certo sentido, podemos considerar que a função icónica é já metafórica, na medida em que substitui, ou representa, através de formas, texturas e cores, outras coisas que guardam com ela relações de analogia com o mundo visível. Toda a pintura referencial será, nesta perspectiva, uma grande metáfora do universo visual. Os signos plásticos deixam de ser vistos como o que são na sua literalidade - manchas dispostas numa tela - para neles se passar a ver, figuradamente, aquilo que representam, convertendo-se nesse momento em signos icónicos. Do mesmo modo, o virtual deixa de ser visto como programação de uma regra numérica ou algorítmica, assumindo-se, figuradamente, como espaço, realidade, mundo.

se encontravam no prolongamento dos raios luminosos, ou seja, a imagem especular, o espelho, o reflexo. Após o aparecimento das imagens digitais, o termo virtual tem-lhes vindo a ser sistematicamente associado, num sentido até bastante impreciso, remetendo-nos muito mais para a sua imaterialidade, ou para a imaterialidade do seu suporte, do que para o seu potencial de realização. A palavra virtual passou a estar conotada com o processo de *desrealização do real* e a sua utilização enquanto potência ou potencial tornou-se secundária.

No entanto, a ligação (não terminológica) do virtual à imagem recua no tempo, inscrevendo-se numa tradição artística bem enraizada - a dos espaços da ilusão e da imersão. A arte renascentista tratava, também, de uma realidade virtual, *passiva*, confiada aos truques da perspectiva e do ilusionismo óptico - substituída, nos dias de hoje, pela realidade virtual (inter)*activa*, destilada no ciberespaço. Vivemos, portanto, a transição dos espaços tradicionais da ilusão óptica para os espaços actuais da imersão, que culminam nos *virtual environments* e na procura da multisensorialidade artificial. A realidade virtual passiva é fruto da percepção sensorial, da cópia ou imitação de uma realidade visível tal como se plasma numa representação analógica. A realidade virtual (inter)*activa* é digital, ou seja, não pode ser concebida sem as tecnologias numéricas computadorizadas. O computador não se apoia, como a pintura, a fotografia ou o filme, num processo de exposição, mas sim num processo de cálculo, numa programação, numa regra numérica ou algorítmica. A novidade reside no facto de, quando o digital substitui o analógico, se originarem imagens que apenas colateralmente podem ser relacionadas com a representação na acepção habitual do termo, pois a categoria perceptiva e icónica da semelhança é suplantada pela da correspondência através da descrição e das transformações matemáticas.⁹²

⁹² Quando abordamos a estética dos novos meios, em particular os electrónicos, é oportuno recordar que, embora a teoria do *medium* não seja uma novidade, é-o que o meio e o material sensível (cores, linhas, formas,...) se separem. O *novo material* é um código imaterial que, não sendo perceptível em si mesmo, pode ser transformado em diferentes formas com efeitos perceptíveis. O que a mediação pela imagem põe em causa já não é a percepção do referente, conforme o antigo debate acerca da imagem, mas o visível, ou seja, a própria percepção, supostamente agravada por uma perda da realidade, tanto espacial como temporal. O presente da percepção deixou de ser considerado garantia de realidade e a imagem virtual aparece como uma forma vazia, esvaziada do conteúdo concreto do espaço-tempo clássico.

Longe de poder ainda ser encarada como um mero instrumento, a técnica assume-se como elemento decisivo e transversal na constituição da experiência contemporânea do mundo, da vida, do próprio e do outro. Há algo na lógica maquínica que a distancia do utensílio ou da ferramenta. Algo que já havia sido ponderado por Hegel no início do século XIX, ao detectar na passagem do trabalho efectuado pelo homem ao trabalho efectuado pela máquina uma passagem da realidade para a possibilidade. Para este filósofo, a principal característica da máquina é a sua capacidade de fabricar não só o real como o possível - um possível formal que, como tal, ao abrir espaço para a concepção de todas as formas possíveis, desemboca hoje numa total abstracção intensificada pelo virtual.

Pura abstracção matemática, assente nos formalismos da ciência da computação e no desenvolvimento dos sistemas multissensoriais, o virtual tem tido na ficção, muito especialmente no cinema, o seu principal explorador. Esta dimensão ficcional contribui para que continuemos a olhar para este *espaço* como um possível longínquo, muitas vezes como impossível, quase sempre como irreal.

Não é fácil compreender o digital como *topos*. Não poder visualizá-lo é para o humano tão estranho como conceber o infinito, uma vez que, contrariamente ao espaço clássico, este não contém qualquer referência à medida humana. O sujeito como centro do mundo perde agora totalmente sentido, num espaço cuja imensidão anula, antes de mais, o conceito de centro.

Há na relação do sujeito com a realidade virtual algo de inevitavelmente alucinatório e psicótico. A absoluta libertação de si que essa relação implica - libertação que é sempre desdobramento; libertação que é também, ou sobretudo, diluição; diluição que é ausência ao mesmo tempo que é presença (ou *hiperpresença*) - influi inevitavelmente na imagem que o sujeito tem de si enquanto subjectividade corpórea. O *ser no mundo* passa a *ser nos mundos*, sujeito enquanto presença e ausência, subjectividade incorporada e desincorporada, matéria e imagem.

Chegámos a um ponto em que, ironia das ironias, só a matemática é concreta. Tudo o que existe no universo tecnológico digital contemporâneo é um

momento do processo matemático. Qualquer construção, por mais complexa que seja, leva implícita uma matemática. Uma imensa verdade já revelada por Descartes: construir, pelo simples facto de que ocorre tanto na actualidade como em *extensio*, é sempre matematizável e matematizado.

À medida que o virtual assume a sua natureza concreta, o real dilui-se, paradoxalmente, numa difusa abstracção. Baudrillard (1991) insinua que o real se converteu numa utopia que já não conseguimos inscrever na ordem do possível, podendo apenas sonhá-lo como objecto perdido - ou um nome moderno para um sentimento arcaico de estar no mundo.

No entanto, reconduzir toda a realidade em direcção ao virtual como se não existissem mais do que simulacros, como se todo o real se dissolvesse no seu duplo, ou promover a ubiquidade das aparências através da simulação, é tão nihilista ou redutor como entender a realidade de um ponto de vista estático, como verdade única e absoluta. Estamos perante dois modos de existência que apenas concebidos como excludentes poderão constituir-se como ameaça mútua.

Hoje, do mesmo modo que ao longo de toda a sua história, o ser humano necessita de explorar novos territórios. De espaço(s). Nesse sentido, o virtual é indispensável. Mas não tem de ser visto nem utópica nem distopicamente como alternativa ou substituição. Apenas como extensão.⁹³

⁹³ Sugerimos, a este respeito, a leitura do artigo de Luís Nogueira, “O Ciberespaço: Utopia ou Prótese?”, in Marcos, M. L.; Bragança de Miranda, J. (Org.), (2002). *A Cultura das Redes*, Revista de Comunicação e Linguagens, número extra, Junho de 2002, Lisboa: Relógio d’Água. Este texto encontra-se igualmente disponível para consulta na BOCC - Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (em linha): <http://bocc.ubi.pt/pag/nogueira-luis-ciberespaco_utopia_ou_protese.pdf>

5.2

O espaço navegável

A ideia de que um modo específico de ver e representar o espaço pode traduzir o temperamento de determinada época ou lugar foi explorada por Heinrich Wölfflin em *Conceitos Fundamentais da História da Arte* (1913), obra na qual procura estruturar as diferenças entre a produção artística dos séculos XVI e XVII a partir de cinco pares de conceitos (linear/pictórico, plano/profundidade, forma fechada/forma aberta, pluralidade/unidade e clareza absoluta/clareza relativa) que, na sua perspectiva, seriam sintomáticos de dois modos distintos de olhar e, conseqüentemente, representar o mundo.

Foi comum aos historiadores da moderna história da arte a definição do seu campo como história da representação do espaço. Antes de Wölfflin, também Alois Riegl, em *A Indústria da Arte Romana Tardia* (1901), traçara o desenvolvimento cultural da humanidade a partir da oscilação entre duas formas distintas de entender o espaço: uma percepção háptica, que tendia a isolar os objectos em campos diferenciados, e uma percepção óptica, mais inclinada para a unificação dos objectos num *continuum* espacial.

Uma das teorias mais influentes a este respeito viria, no entanto, a ser a desenvolvida por Erwin Panofsky a partir do contraste entre o espaço agregado da Antiguidade grega com o espaço sistemático do Renascimento. Em *A Perspectiva como Forma Simbólica* (1924-25), o autor procura estabelecer um paralelismo entre a história da representação do espaço e a evolução do pensamento abstracto, detectando no modo como a primeira evolui do espaço dos objectos individuais da Antiguidade para uma representação do espaço como algo contínuo e sistemático na modernidade um correlato para o modo como o pensamento progrediu da visão de um universo físico descontínuo e agregado para a compreensão do espaço como infinito, homogéneo, isotrópico e sistemático, precedendo ontologicamente ao objecto (relegado assim para a categoria de ocupante).

Mais recentemente, Lev Manovich (2001; 2005) questiona-se sobre o tipo de espaço que, na sequência destes contributos históricos, poderia ser o virtual.

Aparentemente, o espaço tridimensional gerado pelo computador corresponderia ao conceito de Panofsky de um espaço sistemático que pré-existe aos objectos que virá a conter. Qualquer *software* de computador confronta o designer com uma grelha em perspectiva que mais não é do que um sistema de coordenadas (de forte reminiscência cartesiana) a partir do qual pode estruturar e ocupar um espaço vazio. Consequentemente, é com naturalidade que tendemos a associá-lo ao espaço vazio da Renascença. No entanto, Manovich considera que os mundos gerados por computador são mais hápticos e agregados do que ópticos e sistemáticos. Tanto o universo do computador como o ciberespaço se caracterizam, não pela existência de um espaço que consigamos perceber como totalidade, mas por uma sucessão descontínua de *sítios* separados⁹⁴ e de elementos que, embora agregados a um fundo e apresentados numa perspectiva linear, se encontram separados dele e entre si, como se, apesar de uma mesma ontologia binária, fossem feitos de substâncias diferentes e impossíveis de fundir. O autor desconstrói assim o argumento de que as simulações computadorizadas a três dimensões nos devolvem à perspectiva renascentista, aproximando-se mais, na sua análise, ao pensamento de Riegl.

Tendo em conta que, da Arquitectura ao Urbanismo, passando pela geometria e pela topologia, entre muitos outros exemplos, a cultura humana se caracterizou, desde sempre, não só pela organização do espaço, mas também pelo seu uso para representar ou visualizar, é com naturalidade que a cultura informática vem dar continuidade a esta herança, espacializando todas as representações e experiências.⁹⁵ No entanto, Manovich considera que o estudo da natureza do espaço dos novos *media* permite recuperar uma categoria, na sua perspectiva, menos visada mas mais decisiva para a sua caracterização: o

⁹⁴ Esta sucessão de *sítios* que caracteriza a Internet não é sequer coerente, como observa Manovich, tratando-se apenas de um aglomerado de ficheiros associados entre si por hiperligações cujo resultado é uma rede que *construímos* e na qual *navegamos* sem, no entanto, dela conseguirmos formar uma perspectiva global que permita unificá-la enquanto espaço.

⁹⁵ Não é, portanto, de estranhar a importância que a teoria da cultura tem vindo a atribuir à categoria de espaço, destacando-se, a título de exemplo, o trabalho de Michel Foucault sobre a topologia do panóptico enquanto modelo da subjectividade moderna; os estudos de Henri Lefebvre sobre a política e antropologia do espaço quotidiano; ou os textos de Frederick Jameson, David Harvey e Edward Soja sobre o espaço pós-moderno do capitalismo globalizado.

espaço navegável que, a par da base de dados, constituiria a verdadeira especificidade do universo gerado pelo computador.

A ideia de espaço navegável está presente nas próprias origens da era do computador. Após trabalhar, no decorrer da Segunda Guerra Mundial, em questões relacionadas com o controlo de armas de fogo e com a navegação automática de mísseis, Norbert Wiener concebe a Cibernética, em 1947, como ciência do controlo e das comunicações no humano e na máquina, derivando o nome da nova ciência do grego antigo *kybernetikos*, palavra com que era designada a arte do homem do leme e a boa navegação.

É comum aos designers multimédia a ideia de que, mais do que plataformas, páginas ou jogos, estão a criar mundos, que estruturam a partir da lógica de uma navegação através do espaço, seja este trabalhado através de níveis ou hiperligações. No caso específico dos videojogos, a narrativa define-se a partir dessa noção de percurso ou itinerário e finalizar o jogo implica percorrer e dominar todos os seus espaços. Ao contrário do que sucede na literatura moderna, no teatro ou no cinema, cujas narrativas são construídas em torno de um movimento e de uma tensão essencialmente psicológicos, nos videojogos é o movimento espacial do protagonista que define e organiza o enredo, aspecto que Manovich associa ao sentido que a narrativa tinha na Grécia Antiga enquanto *diegese*, movimento no espaço e no tempo.

O espaço navegável assume-se, assim, como um dos suportes mais sólidos da estética dos novos meios. Pela primeira vez, o espaço torna-se um tipo de *medium* que, tal como o texto, o áudio ou a imagem (fixa e em movimento), pode ser guardado, formatado, comprimido, recuperado, programado ou transmitido, sendo igualmente uma forma de visualizar e trabalhar qualquer tipo de informação, uma vez que funciona como interface para o mundo organizado das bases de dados.

A definição do espaço navegável como interface remete não só para a sua componente gráfica, mas também para o modo como articula e medeia entre duas lógicas, a humana e a do computador, aspecto que reforça o seu carácter ambíguo (Manovich, 2001; 2005). Se, por um lado, por se tratar de um cosmos abstracto, livre dos constrangimentos e das contingências das leis

físicas, o espaço do computador é, por definição, isotrópico, não privilegiando nenhum eixo em particular (ao contrário do espaço humano, organizado a partir de coordenadas verticais e horizontais), por outro lado ele é, também, um espaço antropológico, destinado a ser percorrido por um utilizador humano e que, portanto, tende a levar consigo as lógicas gerais pelas quais se norteia. Esta questão não pode ser descurada pelo designer que, a todo o momento, deverá estar consciente de que não está a conceber um objecto em si mesmo, mas sim a experiência de um utilizador, experiência essa que remeterá sempre, inevitavelmente, para o espaço e para o tempo.

Um dos aspectos mais interessantes da análise de Lev Manovich aos novos meios é a noção de que o espaço navegável, mais que uma área, é uma trajectória, ou seja, um espaço subjectivo, definido não só em função do sujeito, mas, sobretudo, pelo próprio sujeito enquanto utilizador. Esta ideia não invalida a consciência de que, ao ser fruto do designio de alguém, a experiência que estes espaços solicitam e permitem é pensada, projectada, desenhada e, portanto, por definição, condicionada. No entanto, o autor defende que o espaço virtual, navegável, pelo mero facto de ser atravessado por um sujeito, é transformado numa trajectória, tornando-se expressão de uma maneira de estar, de uma subjectividade capaz de expressar interesses e desejos ausentes e imprevistos, *a priori*, no sistema onde se desenvolvem.⁹⁶

⁹⁶ Manovich estende esta ideia de espaço subjectivo à própria base de dados, considerando que pode ser vista não só como arquivo, mas como expressão do desejo irracional de tudo preservar. Cf. **Manovich, L.** (2001). *The Language of New Media*, Cambridge Mass.: The MIT Press. (Versão espanhola: (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona: Paidós Comunicación 163).

5.3

A casa do futuro

A subjectividade de um espaço não resulta exclusivamente do facto de dele fazermos, ou de nele traçarmos, uma trajectória pessoal. O espaço não é apenas algo que atravessamos, o percurso do nosso desejo e da nossa vontade, mas também o lugar em que estamos, em que escolhemos ficar, onde procuramos abrigo e que definimos como espaço próprio, albergue da nossa experiência mais íntima, casa, *habitat*.

A partir do momento em que assumimos o ciberespaço como novo território da experiência, acolhendo a nossa forma de estar no mundo, o nosso habitar, este adquire uma dimensão especificamente cultural, social e política, invocando, com naturalidade, a Arquitectura e o Design, devido à sua proximidade com a vida e ao seu reconhecido compromisso com a construção da realidade.

Habitar é o que nos define como humanos, afirma Heidegger em *Construir, Habitar, Pensar*: “não habitamos porque construímos, antes construímos e continuamos a construir na medida em que habitamos, isto é, enquanto habitantes que somos” (1958: 175). A cultura tecnológica permite-nos pensar e interrogar o estado do nosso habitar, algo que Heidegger propõe que façamos, com maior especificidade, a partir da Arquitectura, uma vez que é esta arte da construção que, desde os tempos mais remotos, cuida desse mesmo habitar - não apenas pela sua capacidade tectónica, mas porque, ao construir, gera os lugares que permitem ao homem ser aquilo que é, *aquele que habita*. Também aqui, como noutros textos, este autor exprime a convicção de que *é enquanto poeta que o homem habita*.⁹⁷

Construir traduz o advir de algo, abre espaço para esse advir, para uma nova presença. Talvez por isso o próprio discurso teológico tenha eleito a figura do Grande Arquitecto para falar de um Deus criador e do seu acto de criação do

⁹⁷ Em alemão no original: “Voll Verdienst, doch dichterisch, wohnt der Mensch auf dieser Erde”. Excerto de um poema de Hölderlin citado por Martin Heidegger. Cf. Heidegger, M. (1958). “... L’Homme habite en poète”, in *Essais et Conférences*, Paris: Gallimard, p. 224.

mundo. No entanto, numa era em que toda a experiência se encontra espacializada, Heidegger vê pairar sobre o nosso habitar uma ameaçadora *condição de desabrigo*, tornando mais urgente a necessidade de pensar a nossa forma de estar no mundo. Um estar que, desde logo, não entende como condição estática e fechada - “não estamos nunca apenas aqui, neste corpo encapsulado” (*Idem*: 187-188) -, mas antes como travessia. Talvez por isso seja a ponte que elege como a mais genuína das edificações, pois ao (re)unir dois espaços, evidencia que, mais que permanecer entre as coisas, habitar é, também, atravessar, reconduzindo-nos à noção de trajectória trabalhada por Manovich a propósito dos novos espaços tecnológicos.

É fácil compreender que a noção de *habitar* nos remeta mais facilmente para a estabilidade do que para o movimento. Desde que, com Ulisses, Homero configura a nostalgia do regresso a casa, a cultura ocidental manteve relativamente intacta uma ideia de casa como refúgio, abrigo, morada estável, lugar fixo, eterno, a cuja protecção e aconchego desejamos sempre voltar.

A noção de casa, de habitar, ultrapassa o espaço físico ou uma função específica. Em sintonia com Heidegger, também Bragança de Miranda considera que, mais que os habitantes, a casa alberga o habitar, o desenrolar da vida de cada um de nós. “Apenas num mundo absolutamente *transparente* e sem sofrimento ou injustiça o habitar seria desnecessário” (2005: 245).

Ao associar-se à técnica, a construção liberta-se do cimento (curiosa e ironicamente também chamado *concreto*) enquanto condição exclusiva de existência e aproxima-se, mais que nunca, da natureza plástica, absoluta e perfeita do conceito, bem como da sedutora ideia de algo situado para lá das exigências e dos constrangimentos do espaço físico, colocando a técnica e a estética ao serviço do nosso ancestral desejo tectónico. “A leviandade do digital, que na sua máxima *o design é tudo* permite construir sem destruir, parece a forma *utópica* desse desejo” (*Idem*: 249).⁹⁸

⁹⁸ Bragança de Miranda aprofunda esta ideia no ensaio “O Design como Problema”, publicado primeiro em Damásio, J. (Org.), (2003). *Autoria e produção em televisão interactiva*, Lisboa: Programa Media/ULHT, pp. 82 e ss., e mais tarde pela Interact -

A *casa do futuro* oferece-nos a perspectiva fascinante de um processo contínuo e interminável de construção e reconstrução sem destruição ou qualquer outra implicação física. Seria a casa absoluta, capaz de estar em todo o lado e de se oferecer como suporte para todas as funções e receptáculo de todas as experiências - o que, alerta Bragança de Miranda, poderia reduzir o habitar a uma função como qualquer outra, uma de quantas opções quiséssemos ter disponíveis na nossa interface.

Talvez por isso o espaço tecnológico pareça cada vez mais propenso a invocar o Design. Mais do que construir, trata-se hoje de desenhar a experiência através da configuração imagética deste espaço codificado e *atectónico* a que as interfaces dão forma, funcionalidade e sentido.⁹⁹ Como a ponte que Heidegger considerou o mais *genuíno edifício*, também a interface é ligação, dando seguimento à ideia do habitar como travessia, movimento *em direcção a*.

5.4

Os dois lados do espelho

A ponte heideggeriana é uma interessante metáfora para a ligação entre real e virtual que a interface tecnológica se propõe realizar de forma cada vez mais sofisticada e rica de possibilidades, desde logo pelo facto de esta trajectória poder realizar-se nos dois sentidos, enfatizando um ou outro elemento conforme o objectivo a concretizar. Como a Alice de Lewis Carroll, podemos hoje movimentar-nos dos dois lados do espelho, à medida que a tecnologia arranca o virtual ao território onírico do imaginário e o implanta protesicamente no espaço físico, interferindo com a sua espessura e permeabilidade e aumentando a realidade.

Revista de Arte, Cultura e Tecnologia, nº 10, Fevereiro de 2004 (em linha). Disponível em: < interact.com.pt/category/10/ >

⁹⁹ Muito deste sentido obtém-se invocando as mais diversas metáforas espaciais. No ciberespaço, além de *navegarmos* e *explorarmos*, construímos *sítios*, organizamos *mapas*, concebemos *acessos* e tornamo-nos localizáveis em *moradas* ou *endereços* electrónicos.

O conceito de *Realidade Aumentada* (RA) é profundamente actual e refere-se a todo o tecido *extra* que os dispositivos tecnológicos enxertam diariamente no volume das nossas experiências. Não se trata, agora, da nossa entrada no território da imagem, mas de um reforço da presença da imagem no nosso território, saltando literalmente da interface que a gera e interagindo connosco à medida que transforma o nosso quotidiano num desfile de fantasmagorias e o mundo num gigantesco *playground* a três dimensões.

Se a possibilidade de criação integral de um mundo paralelo ao mundo físico nos parece ainda fruto de devaneios típicos da ficção científica, o interesse desta noção reside no facto de não propor uma duplicação do mundo, mas antes o seu aumento, ou seja, a Realidade Aumentada multiplica-se em figuras que se somam ao nosso espaço sem, verdadeiramente, o ocupar e, portanto, invadir. Pelo contrário, do lúdico ao *userfriendly*, a tecnologia de RA apresenta-se como recurso e reforço, acrescentando informação na mesma medida em que acrescenta entretenimento, sem exigir mais do que um gesto de activação para que dela possamos beneficiar, gesto esse que não compromete a nossa existência física no mundo e num corpo.

A Realidade Aumentada é o híbrido por excelência, trazendo (e misturando) elementos do mundo virtual para o mundo real (com predominância deste elemento) de modo a proporcionar uma experiência interactiva a três dimensões, diferenciada em relação a possibilidades anteriormente existentes pelo facto de o sistema de interacção já não estar limitado a um ecrã e a uma localização exacta, estendendo-se e assumindo agora o ambiente, como um todo, enquanto plataforma.

A predominância do elemento real sobre o virtual distingue a Realidade Aumentada dos sistemas de Realidade Virtual (RV). Desde logo pelo facto de, ao contrário desta última, a primeira não ter um carácter imersivo, deixando o utilizador consciente, no decorrer de toda a experiência, do que é real e do que não é. A Realidade Virtual, pelo contrário, define-se pela preponderância do elemento virtual e pela dificuldade ou mesmo impossibilidade colocada ao utilizador de conseguir distinguir realidade e fantasia no decorrer da simulação, fazendo desta experiência uma possibilidade tão assustadora

quanto sedutora, pois se, através dela, podemos viver o impossível, com ele vem o constante receio de ir longe demais e cruzar um ponto de *não retorno*.

Realidade Aumentada e Realidade Virtual são duas derivações igualmente interessantes do trabalho que os dispositivos tecnológicos de última geração têm feito sobre o real no sentido de o tornar permeável, em doses distintas, ao virtual. Num e noutro caso, o resultado é uma *mixed reality*, um universo híbrido que nos propõe, diariamente, a possibilidade de *atravessar o espelho* e entrar num mundo de fantásticas maravilhas ou de permitir que sejam elas a cruzar a fronteira e vir até nós. Já não temos dúvidas de que, cada vez mais, a realidade anda a par com a ficção. Mergulhar em ambientes tridimensionais, imergir na paisagem digital, já não são experiências exclusivas do património imaginário.

A simulação é o reino de todos os possíveis, numa lógica de *faz de conta* que transpõe para o virtual características típicas do jogo. Intensa e motivante, a cultura dos videojogos pode fornecer pistas para a compreensão de uma situação limite na qual se jogaria a própria vida, não só nessa lógica do *fazer de conta*, mas sobretudo do *fazer de novo*. Escrevendo a propósito do brinquedo e do jogo, Benjamin (1998) é cirúrgico e, como em tantos outros aspectos, clarividente ao constatar que cada uma das nossas experiências mais profundas anseia insaciavelmente por repetição e retorno. Repetição e retorno que o espaço-tempo linear da realidade material remete para a categoria dos impossíveis.

O que atrai no jogo é justamente a possibilidade de experienciar o impossível; de encarnar um personagem e, através dele, aceder a todas as emoções que quotidianamente nos estão interditas; de, por algumas horas, entrar num mundo de escolhas inesgotáveis que, à partida, não acarretam qualquer risco real. No jogo, o *fazer de novo* abre espaço para o erro que, numa lógica de repetição, perde a sua condição de estigma e condenação. Errar, perder, morrer significam apenas começar de novo, sem maior drama que uma frustração logo substituída pelo pulsar da adrenalina provocado pelo retomar da aventura.

É também de Benjamin a alusão a um ditado de Goethe segundo o qual tudo seria perfeito se o homem pudesse fazer as coisas duas vezes. No jogo pode fazê-lo as vezes que forem necessárias para atingir com perfeição o objectivo final. À irreversibilidade da condição humana, opõe a reversibilidade absoluta e, com ela, o fim da angústia, da ansiedade e do medo de falhar. Ao mergulhar como *outro de si* num espaço que não parece sujeito a qualquer lei e que foi configurado em sua função, o sujeito sente que tudo lhe é permitido. A liberdade (traduzida na multiplicidade de opções colocadas ao seu dispor), ainda que ilusória, é sempre aliciante e pode viciar.

Cada vez mais, é a perseguição do real que move a simulação, a integração no virtual do *acontecer do acontecimento* (Rötzer), de uma imprevisibilidade ainda não totalmente conseguida ou contemplada na realidade digitalmente construída. Com ela estaria criada, por fim, ‘a’ realidade virtual, o simulacro perfeito, capaz de reunir o imprevisível e o sentir característicos da realidade física com o fim da contingência, do esforço, do obstáculo e do ruído num mundo asséptico, puro, dado como instantaneidade, simultaneidade e infinitude.

O *Game-pod* que o cineasta David Cronenberg apresenta em *eXistenZ* (1999) sugere, em muitos aspectos, este simulacro perfeito. O *eXistenZ* é tão realista (“*I feel just like me*”, diz Pikul quando *entra* no jogo) que os jogadores não conseguem estabelecer qualquer distinção entre aquela realidade e a que ficou a guardar os seus corpos semi-adormecidos. Neste jogo sem regras nem objectivos pré-definidos, há que jogar para saber que se está a jogar. Allegra Geller, inventora do *Game-pod*, convida Pikul para jogar consigo (“*Break out of your cage, Pikul*”), desafiando-o e aludindo à vida como sendo o mínimo espaço possível para a acção humana. Ele aceita com relutância, devido à fobia que sente em relação a qualquer perfuração cirúrgica do seu corpo - essencial para instalar um *bio-port* (literalmente um portal biológico) na extremidade inferior da coluna, através do qual pode então ligar-se ao *Game-pod*, cujo funcionamento é garantido pela energia gerada pelo seu sistema nervoso. O jogo começa e, após uma sensação inicial de profunda emoção pelo reencontro com os sentidos que julgava adormecidos no *mundo real*, Pikul começa a sentir-se vulnerável (“*I’m feeling a little disconnected from my real life. I’m kinda losing touch with the texture of it. You know what I*

mean? I actually think there is an element of psychosis involved here.”). Ao pausar o jogo, abre os olhos e é a própria vida que agora lhe parece irreal. A vida continua a parecer o jogo - uma confusão que é ela mesma substância do filme, que termina com alguém a perguntar: “Hey, tell me the truth... are we still in the game?”

Apesar de ser o jogo que, pelo realismo que o define, à partida todos os jogadores esperam ver concretizado, *eXistenZ* é, ainda assim, um universo condicionado. Embora o jogador não esteja consciente do *plot* que o aguarda no momento em que começa a jogar, é conduzido através de um esquema pré-definido que, embora mais subtil que na maioria dos jogos, continua a não deixar o *acontecimento acontecer*, desde logo porque os próprios personagens que compõem o jogo reagem exclusivamente a frases previstas para despoletar determinadas respostas e acções da sua parte.

No entanto, *eXistenZ* sugere já essa transformação da substância da experiência e do sujeito que aqui se procura analisar. Há, desde logo, uma visão do corpo como mediação entre dois mundos que, ao mesmo tempo que confirma a carne como material de trabalho das tecnologias contemporâneas, paradoxalmente também a apresenta sacrificada em função de uma identidade desencarnada, sublimada pela mente. A ideia do corpo como interface, substituindo a técnica na sua função mediadora, torna clara a crise da própria ideia de mediação, resultado de uma relação ao mundo de que se ausentam progressivamente as noções de necessidade e de instrumentalidade, abolidas por uma intelectualização profunda das ligações.

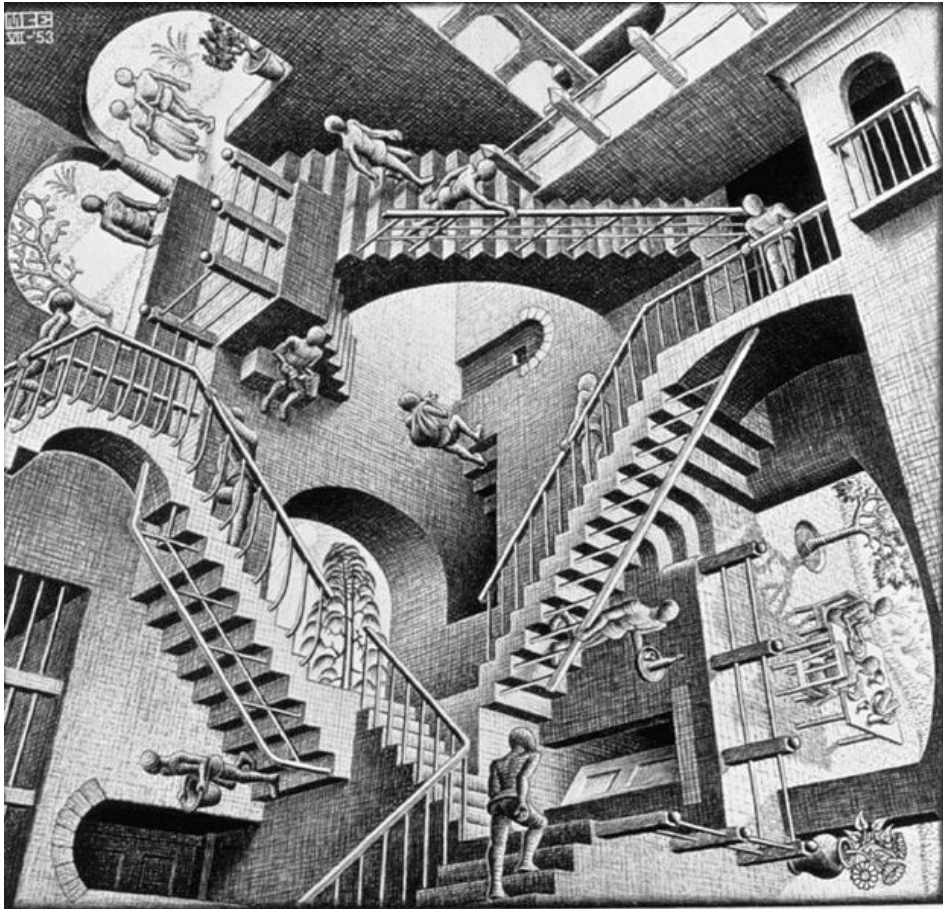


Fig. 9
RELATIVIDADE
M. C. ESCHER
1953

6.

O desígnio do Design

Um mapa do mundo que não inclua a Utopia, não merece o mais breve olhar...

Oscar Wilde¹⁰⁰

O fundamento racional e científico do progresso técnico é um dos pilares que, na nossa época, suportam ainda a crença numa ideia de evolução em sentido único, perante a qual o retrocesso não se apresenta sequer como possibilidade. Corolário deste processo evolutivo, a cultura visual, eminentemente tecnológica, assume-se como garantia de continuidade da utopia de um mundo ideal, lugar de possibilidade e (eterno) recomeço. Um lugar puro, para além de toda a decepção, capaz de superar, por fim, os antagonismos, os obstáculos e as frustrações que caracterizam o mundo real.

No entanto, é lícita a suspeita de que o desejo de transcendência que nos move traduza, mais que nada, insatisfação, fuga, negação, repúdio, demonstrando a nossa incapacidade de nos relacionarmos com a condição de uma existência localizada, de lidarmos com a dificuldade e a desilusão, de reconhecermos e aceitarmos com naturalidade os limites e constrangimentos da realidade (Robins, 2003). Sendo o mundo da simulação um mundo sem corpo, caos, catástrofe ou limite, é possível que sonhá-lo seja uma expressão de ressentimento do humano contra a sua própria condição.

¹⁰⁰ Wilde, O. (2002). *A alma do homem sob o socialismo*, Lisboa: Editora Vega.

O afastamento da realidade acarreta o afastamento da própria experiência, categoria vinculada à existência física, corpórea, localizada, prejudicando a nossa capacidade de aprendizagem, ela própria enraizada na experiência e no que a realidade tem de desconhecido e caótico, escapando à previsibilidade e ao controlo e exigindo-nos que nos adaptemos, transformemos e aceitemos a intolerável possibilidade de não conhecer (Bion *apud* Robins, 2003). Ainda que, com ele, tudo pareça precário e assustador, conviver com o desconhecido é a única forma de superar a estática e consolidada ordem das experiências passadas, abrindo caminho à instituição de novos significados.

Paradoxalmente, a actual e tecnológica ideia de progresso a que nos arreigámos enquanto cultura subverte e perverte o sentido do próprio progresso, remetendo, antes, para a protectora estagnação de um universo totalmente visível, conhecido e controlado, onde o ser humano é sujeito e soberano - sem corpo, sem sofrimento, sem necessidade.

A técnica começa por nos ser apresentada como resposta e reacção às nossas necessidades orgânicas e biológicas, tais como a alimentação, a habitação ou o aquecimento, por exemplo. “Alimentar-se era necessidade porque era condição *sine qua non* da vida, quer dizer, do poder estar no mundo. (...) Viver, perdurar, era a necessidade das necessidades” (Ortega y Gasset, 2009: 33). No entanto, tão antigas como as invenções destinadas a suprir esse conjunto de necessidades vitais são outras tantas cujo propósito poderia considerar-se desnecessário, caso tomássemos o conceito de *necessidade* exclusivamente no sentido mencionado.

Desde os tempos mais remotos, as necessidades do ser humano nunca se restringiram à sobrevivência, ou seja, nunca se limitaram a ser simplesmente o que conhecemos como *necessidades básicas*, tornando evidente que o conceito de *necessidade humana* tem sempre abarcado indiferentemente tanto o que classificamos como indispensável, como aquilo que, por norma, é tido como supérfluo. Uma inferência possível seria a de que o empenho do ser humano em viver, em *estar* no mundo, é indissociável do seu empenho em *estar bem* no mundo, ou seja, mais do que estar, o ser humano buscaria o *bem-estar*.

Para Ortega y Gasset, repensar o conceito de necessidade humana é imprescindível a uma correcta compreensão da técnica. Desde logo porque, a partir do momento em que ancoramos a necessidade no bem-estar, torna-se inevitável deslocar toda a ideia de *objectivamente necessário* do básico para o supérfluo. Quando limitado à exclusiva satisfação de necessidades biologicamente objectivas (e, portanto, interdito de usufruir do supérfluo), o ser humano prefere muitas vezes negar-se a satisfazê-las e sucumbir.

Por paradoxal que pareça, “o homem é um animal para o qual só o supérfluo é necessário” (*Idem*: 37). Este pressuposto altera a nossa percepção da técnica, na medida em que esta seria “a produção do supérfluo: hoje e na época paleolítica” (*Idem, Ibidem*) e, portanto, um meio de satisfação das necessidades humanas, aceites como *objectivamente supérfluas*.

Daqui advém igualmente que o animal (irracional) seja *atécnico*: “contenta-se com viver e com o objectivamente necessário para o simples existir. Do ponto de vista do simples existir, o animal é insuperável e não necessita da técnica” (*Idem, Ibidem*). Aceitando as premissas avançadas por Ortega y Gasset, na perspectiva atécnica do animal sobreviver equivale a servir a vida orgânica, “adaptação do sujeito ao meio, simples estar na natureza”; já na perspectiva técnica do ser humano, sobreviver invoca servir a *boa vida*, o bem-estar, “que implica adaptação do meio à vontade do sujeito” (*Idem*: 38).

Consequentemente, só poderemos saber quais são as necessidades humanas se entendermos em que ancora ou do que depende o bem-estar humano. Uma questão complexa, pois enquanto a existência em sentido estritamente biológico é uma magnitude fixa, o bem-estar revela-se um conceito móvel, sujeito a variações constantes, fazendo com que tanto as necessidades como a técnica (entendida enquanto elemento destinado à satisfação dessas necessidades) sejam igualmente mutantes e polimorfos.

Para este autor, a vida não seria senão o afã de realizar um determinado projecto ou programa de existência, transformando o “eu” de cada indivíduo num programa imaginário (*Idem*: 47), destinado a preencher com um conjunto de actividades não biológicas o vazio deixado pela superação da sua vida animal.

(...) a essa vida inventada, inventada como se inventa uma novela ou uma obra de teatro, é ao que o homem chama vida humana, bem-estar. A vida humana, pois, transcende a realidade natural, não lhe é dada como à pedra lhe é dado cair e ao animal o repertório rígido dos seus actos orgânicos - comer, fugir, nidificar, et caetera - mas é ele que a faz, e este fazê-la começa por ser a invenção dela. Como? A vida humana seria então na sua dimensão específica... uma obra de imaginação? Seria o homem uma espécie de novelista de si mesmo que forja a figura fantástica de uma personagem com o seu tipo irreal de ocupações, e que para o conseguir realizar faz tudo o que faz, quer dizer, é técnico? (*Idem*: 44)

Querendo ou não, o ser humano tem de se fazer a si mesmo, tem de se auto-fabricar. Perante as facilidades e as dificuldades das circunstâncias do mundo natural, ele é sempre possibilidade/potência e esforço para realizar essa possibilidade. A missão inicial e primordial da técnica seria dar liberdade ao homem para que ele pudesse dedicar-se a ser ele mesmo.

Antes da técnica estaria, no entanto, o desejo original. Desejar não é simples, pois, porque muitos de nós não sabem desejar, acabamos por procurar intermediários nos desejos alheios. “Talvez a doença básica do nosso tempo seja uma crise dos desejos, e por isso toda a fabulosa potencialidade da nossa técnica pareça como se não nos servisse para nada. (...) o homem actual não sabe o que ser, falta-lhe imaginação para inventar o argumento da sua própria vida” (*Idem*: 55).

A ideia que hoje temos da técnica coloca-nos face, não aos nossos limites, mas à ausência desses limites. É possível que isso contribua para que o homem perca de vista a estrutura e as coordenadas em função das quais se definia e, ao considerar-se capaz de ser e concretizar todo o imaginável, perca também a noção do que e de quem é: “a técnica, ao aparecer por um lado como capacidade, em princípio ilimitada, faz com que ao homem, começando a viver de fé na técnica e só nela, se lhe esvazie a vida” (*Idem*: 80). Sendo estes anos que vivemos os mais intensamente técnicos da história da humanidade, não deixa de ser curioso que possam vir a revelar-se, em igual medida, os mais vazios, enfatizando a necessidade de trabalhar a

aparência da técnica e, com ela, a nossa percepção do seu papel, para que continuemos crentes na firmeza das suas soluções para as nossas vidas.

Enquanto forma actual da técnica, o Design trabalha a sua aparência e, através dela, a nossa percepção. “Mais do que um instrumento ou uma forma de controlo, sem deixar de ser também isso, a técnica dá-se a ver como Design” (Bragança de Miranda, 2004: 5). Suportado e impulsionado pelo desenvolvimento e aceleração dos procedimentos técnicos, o Design liberta-se do objecto, centrando-se na imagem e trabalhando a experiência através dela. Vê assim indefinidamente ampliado o espectro da sua acção, cumprindo uma trajectória pretensamente unidireccional rumo ao *Design total*.

Desde a Bauhaus que está em curso um alargamento do âmbito do Design, que começa por ser imaginário até se tornar na imagem especular do contemporâneo. Mas uma coisa é o alargamento do Design de modo a abranger, simultaneamente, os objectos e o próprio mundo, outra é a sua fusão com os aparatos técnico-económicos que o inscrevem imediatamente na existência e na própria vida. Para além do imaginário estético, estava implícita no Design uma tendência para um envolvimento total da existência. (*Idem, Ibidem*)

A noção de envolvimento trabalhada pelo Design ganha nova espessura à medida que este assume como projecto a duplicação do real no ciberespaço, apresentando-o, esteticamente, enquanto interface.

A porta do ciberespaço está aberta, e acredito que um número significativo de arquitectos com mentalidade poética e científica irão atravessá-la, pois requer planificação e organização constantes. As estruturas que proliferam dentro dele requerem *design*... A sua tarefa será a de visualizarem o que é intrinsecamente não físico e dar forma habitável visível às abstracções, processos e organismos de informação. Tais *designers* irão recriando no mundo virtual muitos dos aspectos vitais do mundo físico, particularmente, as proporções e prazeres que sempre pertenceram à arquitectura. (Benedikt, 1991: 23)

Benedikt foi pioneiro não só no modo como antecipou a relevância do ciberespaço na dinâmica tecnológica actual, mas também esta relação cada

vez mais fluida entre Arquitectura e Design. Ainda que este autor refira a necessidade de *dar forma habitável às abstrações*, é possível que a primazia contemporânea do Design se deva também ao facto de, mais do que tornar habitável o virtual, este parecer dar uma resposta mais apropriada ao desafio tecnológico de *desenhar* (ou redesenhar) o real.

Este acesso privilegiado ao território da experiência destaca igualmente no Design a sua dimensão simultaneamente estética, ética e política, justificando os receios que partilham protagonismo com o fascínio inspirado pelas perspectivas e possibilidades abertas pelo seu *designio*. Qual será, então, o *designio do Design*?

6.1

O impulso utópico

A utopia é um desejo de realidade localizado no limite da imaginação, a definição de um ímpeto criador que se associa, em cada ser humano, a uma ânsia pela perfeição que, muitas vezes, nos coloca à beira do abismo. Alimenta-se dessa *vontade inscrita em nós* de exceder os limites, de que nos fala Bataille (1998). Uma vontade histórica, que nos define como espécie, de tocar o extremo, uma fome de eternidade, um desejo febril, poético por vezes, de ultrapassar essa fronteira última entre o humano e o divino.

Essa vontade deixou, a dada altura, de caber no espaço clássico, progressivamente insuficiente para abarcar o agir humano - um agir marcado por um poder de criação que a partir do século XIX se vê progressivamente apoiado na técnica, permitindo que o sujeito se compare com Deus e, nesse gesto, comece a destruí-lo, procurando cumprir por fim o que aquele durante séculos apenas prometera.

É tentador localizar este impulso utópico no âmago da existência humana. Ao longo dos tempos, foram vários aqueles que procuraram materializar a utopia,

fazendo das palavras a *matéria* dessa realização.¹⁰¹ “Na sua utilização comum, a palavra *utopia* designa ou a completa loucura ou a esperança humana absoluta - sonhos vãos de perfeição numa *Terra do Nunca* ou esforços racionais para remodelar o meio humano, as suas instituições - ou até a sua própria natureza falível -, de maneira a enriquecer a vida da comunidade” (Mumford, 2007: 9). Ao cunhar esta palavra, Thomas More estava ciente destas conotações. Filho de uma época que aprecia os jogos de palavras, assume o paradoxo inerente à sua escolha, explicando que, em grego, a palavra utopia podia querer dizer *eutopia*, o bom lugar, ou *outopia*, o não-lugar. Significativo.

Habitúamo-nos a entender a utopia em contraste com o mundo, como uma aspiração impossível, um *espaço* irreal. É curioso, e possivelmente consequente, observar que as grandes utopias, na sua maioria comunidades imaginárias, surgem em consequência de épocas particularmente marcadas pela violência e pelo caos.

Se o mundo em que vivemos fosse exclusivamente o da geografia física, a vida não seria particularmente complexa. No entanto, o ser humano tem vivido, desde sempre, dividido entre dois mundos: um exterior, físico, dito real, e outro interior, mental, imaginário, experienciando igualmente as consequências, ocasionalmente dramáticas, dessa divisão. Um dualismo, aliás, bastante consentâneo com toda a construção do pensamento ocidental e cuja superação ou resolução, embora amiúde procurada, não foi ainda alcançada.

O mundo físico é definido, condicionado e iniludível. Os seus limites são estreitos e óbvios. Ocasionalmente, se o desejo e a motivação forem suficientemente fortes, é-nos possível abandonar a terra e explorar o mar, mudar de clima, procurar os antípodas, mas, no limite, não podemos desligar-nos da realidade física e corpórea sem que isso implique pôr fim à nossa vida.

¹⁰¹ A palavra, enquanto expressão material da ideia, não é uma edificação desprezível, antes pelo contrário, é absolutamente definida e definitiva no seu agir. “*Dormimos à luz de estrelas há muito extintas e pautamos o nosso comportamento por ideias cuja realidade se extingue no momento em que deixamos de acreditar nelas. A crença de que o mundo era plano foi em tempos mais importante do que o facto de não o ser. Uma ideia pode ter a solidez de uma rocha. Uma teoria, uma superstição podem ser sólidas, enquanto as pessoas por elas regularem o seu comportamento.*” Mumford, L. (2007). *História das Utopias*, Trad. Isabel Donas Botto, Lisboa: Antígona, p. 52.

A nossa existência física, biológica, orgânica, impõe-nos mínimos obrigatórios: que respiremos, que comamos e que bebamos.

Por sua vez, o mundo da fantasia serve múltiplos propósitos e não deve ser menosprezado. Pode substituir o mundo exterior, funcionando como refúgio, santuário, protecção. Pode também ser um impulso, um ponto de partida para reconfigurar o mundo exterior, um projecto para a realidade. Na perspectiva de Mumford, a utopia corresponde a esta dupla faceta da fantasia: podemos forjar *utopias de escape* e *utopias de reconstrução*. (Mumford, 2007: 23) As primeiras deixam o mundo exterior tal como ele é, produzem-se como sonho, fantasia e, portanto, sem finalidade; as segundas têm um objectivo: procuram transformá-lo e, nesse gesto, melhorá-lo. Escape ou reconstrução, a utopia surge sempre como reacção às frustrações da realidade.

De acordo com Mumford, o primeiro tipo de utopia representa um raciocínio primitivo, que nos impele a deixarmo-nos levar pelos nossos desejos, sem ter em consideração as limitações que encontraríamos no momento em que tentássemos concretizá-los. “É um fluxo vago, desordenado e inconsequente de imagens que se avivam e se esbatem” (*Idem*: 27). O segundo tipo de utopia pode também ser animado por ânsias e desejos primitivos, mas tem sempre em conta o mundo no qual procura a sua concretização. “Se a primeira utopia implica um recuo para o ego do utopista, a segunda incita-o a avançar para o mundo” (*Idem*: 28).

É interessante verificar que por ambiente reconstruído Mumford entende mais do que o meramente físico, pressupondo também novos hábitos, uma nova escala de valores, uma rede de relações e instituições diferente e, possivelmente, uma alteração de características físicas e mentais, através da educação e da selecção biológica, por exemplo. “Sem os utopistas de outros tempos, os homens ainda viveriam em cavernas, miseráveis e nus. (...) A utopia é o princípio de todo o progresso e o ensaio preparatório para um futuro melhor” (Anatole France *apud* Mumford, 2007: 28).

6.1.1

Mundos (im)possíveis

Um mundo possível tem como principal referência o mundo dito *real*, quer seja por analogia, quer seja por antítese. O mundo descrito por um qualquer produto de ficção é um mundo possível, na medida em que narra factos que não se conciliam com a imagem que temos do mundo da experiência quotidiana. Os mundos possíveis são construções culturais e, em geral, espaços mentais com fronteiras fluidas, movediças e mal definidas.

Os mundos narrativos são constante e quase inevitavelmente avaliados contra o pano de fundo da nossa enciclopédia real. No momento em que se instaura esse jogo entre mundo narrativo e mundo real, encontramos-nos dentro de um mundo possível.

Os mundos possíveis são-no, existem como tal, na/ por/ ou em/ relação com/ao mundo da experiência, que nos serve inevitavelmente de parâmetro para medir os desvios dos primeiros. No entanto, podemos assumi-los a ambos - mundo real e mundo possível - como construções conceptuais e essencialmente arbitrárias nos contornos sob os quais se desvelam à nossa inteligibilidade.

A diferença fundamental entre o mundo possível da narração e o mundo da referência é que, enquanto este último é complexo e rico, compreendendo todas as interpretações que a nossa cultura elaborou em torno dos seus objectos, o primeiro é um pequeno mundo parasitário inconcebível sem o seu hospedeiro. Parasitário porque tendemos a interpretá-lo de acordo com as propriedades e os parâmetros válidos no mundo real, permanecendo omissos relativamente à especificidade das suas próprias propriedades. Se uma fábula nos fala de uma casa na floresta, aceitamos implicitamente que essas categorias correspondem ao que conhecemos como casa e como floresta. Só quando o texto acrescenta que a floresta é povoada por anões e que a casa é feita de chocolate é que as nossas expectativas são questionadas e nós levados a corrigir o valor de aproximação ao referente real.

Volli (2007: 107-108) enumera um conjunto razoável de mundos possíveis:

1. *Mundos Possíveis Verosímeis*: mundos que podemos conceber sem sermos obrigados a alterar nenhuma das leis físicas gerais que vigoram no mundo de referência. *Exemplo*: um mundo no qual Hercule Poirot, uma das mais populares criações de Agatha Christie, tenha efectivamente vivido em Florin Court, também conhecido como Whitehaven Mansions.

2. *Mundos Possíveis Inverosímeis*: mundos que não podemos construir a partir da nossa experiência. *Exemplo*: mundo de *O Triunfo dos Porcos*, de George Orwell, no qual os animais falam e mimetizam as características dos humanos; ou um mundo em que um sapo, após ser beijado, se transforma num príncipe; ou ainda um mundo no qual um tapete possa voar. Estes mundos exigem que sejamos flexíveis para aceitar modificar temporariamente algumas das leis sob as quais se rege a nossa experiência.

3. *Mundos Possíveis Inconcebíveis*: mundos que vão além da nossa capacidade de concepção, ao contradizer algumas leis epistemológicas fundamentais. *Exemplo*: o mundo narrado em *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll. Nestes casos, a nossa capacidade discursiva permite-nos colaborar interpretativamente com estes mundos, pois a linguagem possui a capacidade de nomear e descrever entes que, de outro modo, não poderíamos configurar.

4. *Mundos Impossíveis*: pensemos no trabalho de M. C. Escher. Num primeiro olhar, parece descrever visualmente objectos possíveis, organizados em linhas geometricamente exemplares. Uma análise mais atenta revela-nos, no entanto, a sua impossibilidade no nosso mundo, regido por normas de perspectiva e de organização espacial que não os permitiriam.

A semiótica textual toma emprestada a noção de mundo possível da semântica modal, de acordo com a qual um mundo possível consiste na representação de um estado de coisas alternativo ao estado de coisas actual. Um mundo possível é um mundo que pode ser alcançado (com o pensamento, no limite) a partir do mundo onde efectivamente nos encontramos, construindo-se, portanto, parasitariamente em relação a determinados conhecimentos de base assumidos como determinantes da experiência da realidade.

No entanto, ao contrário dos mundos possíveis da lógica modal (mundos vazios utilizados para realizar cálculos formais), os mundos possíveis narrativos

postulados por Umberto Eco (1979; 1990) são mundos cheios, povoados por um conjunto de indivíduos dotados de determinadas propriedades, delineados por um texto narrativo. O mesmo atributo de possibilidade referido aos mundos imaginários da ficção narrativa adquire um significado muito diferente em relação à sua definição na semântica modal: para Eco, não foi dito que um mundo possível seja compatível com as leis do mundo real (lógicas, biológicas, físicas, químicas,...), uma vez que é o próprio texto que postula as suas condições de possibilidade.

6.1.2

Do outro lado do mundo

Tal como a vastidão do território não habitado na América do Norte incentivou o homem do século XVIII a conjecturar sobre a construção de uma civilização isenta dos erros, vícios e máculas que cicatrizavam o velho mundo, houve igualmente um tempo, antes de que os grandes impérios de Roma e da Macedónia começassem a estender os seus acampamentos por todo o mundo mediterrânico, em que pensamento parece ter sido dominado pela visão de uma cidade ideal. É o caso da *República* de Platão (1990). Ao descrever a sua utopia, o filósofo começa pelo aspecto material, concebendo, para base da sua cidade ideal uma secção igualmente ideal de solo, onde um clima isento de temperaturas extremas favorecia as artes da agricultura e da pastorícia. Os alicerces da utopia platónica assentam, justamente, numa vida agrária simples, onde as pessoas

produzirão trigo, vinho, vestuário e calçado e construirão casas para si (...) Trabalharão, no Verão, quase nus e descalços, mas, no Inverno, devidamente agasalhados e calçados. Alimentar-se-ão com farinha preparada, uma com cevada, outra com trigo, esta cozida, aquela amassada; com isso farão uma boa massa e pães, servidos depois em juncos ou em folhas limpas, reclinar-se-ão em leitos de folhagem de teixo e mirto. Banquetear-se-ão, eles e os filhos, bebendo o vinho que produziram, coroados de flores, e cantando hinos aos deuses, num agradável convívio, sem terem filhos acima da proporção dos seus haveres, com receio da penúria ou da guerra.

Na comunidade ideal de Platão, os homens procuram viver bem, numa relação justa com toda a comunidade e em harmonia com a natureza. E, porque não existem privilégios privados, cada homem pode atingir a plenitude e gozar integralmente a herança da sua cidadania.

São quase dois mil os anos que separam Platão de Thomas More.¹⁰² No entanto, embora ausente da literatura, a utopia não esteve ausente do espírito humano. Os primeiros mil e quinhentos anos depois de Cristo são fortemente impregnados pela força da utopia católica do *Reino dos Céus*, claramente uma utopia de escape, se seguirmos a classificação de Mumford (2007). Estando o mundo repleto de erro e pecado, a solução prometida pelo Clero apontava o arrependimento e a penitência como caminho para a salvação na vida eterna, uma conquista supra-terrena que enfraquece o carácter transformador da utopia, enfatizando-a enquanto fuga e refúgio.

A transição desta utopia celestial para uma utopia mundana ocorre durante o período de particular transformação e ansiedade que marca o declínio da Idade Média. A sua primeira expressão é a *Utopia* de Thomas More¹⁰³, ministro ao serviço de Henrique VIII e marco incontornável na história e percepção do próprio conceito. O homem que descreve a comunidade da ilha de *Utopia* é Rafael Hitlodeu, um sábio português versado em grego que deixara os seus bens entregues a familiares e embarcara na exploração de outros continentes, visitando as terras estrangeiras das Américas e das Índias. É este erudito errante que vem contar a todos os que o queiram ouvir notícias de uma terra estranha, situada *do outro lado do mundo*.¹⁰⁴ Em termos geográficos, a ilha da Utopia existe apenas na imaginação de More. E é nesta geografia mental que se estende por trezentos e vinte quilómetros, desenhados na forma de um crescente. Cultivar o solo em vez de simplesmente ter um trabalho; ter alimentos e bebida em vez de ganhar dinheiro; pensar, sonhar e inventar em

¹⁰² *A Vida de Licurgo*, de Plutarco, recua a um passado mítico. O ensaio de Cícero sobre o Estado é uma obra sem grande importância. E *A Cidade de Deus*, de Santo Agostinho, destaca-se sobretudo pelo ataque à velha ordem de Roma. Neste sentido, nenhum dos três exemplos seria adequadamente configurado como utopia.

¹⁰³ Thomas More (1478-1535) publica *Utopia*, originalmente em latim, em 1516. Existem numerosas edições modernas.

¹⁰⁴ Por mais fantásticas que possam parecer certas instituições ou modos de vida, é sempre possível, ou pelo menos mais facilmente concebível, que *do outro lado do mundo* exista uma população filosófica capaz de os concretizar.

vez de alimentar a sua reputação; deitar mão à realidade viva e rejeitar a sombra - eis a substância do modo de vida utópiano.

Há um hiato entre a tradição utópica do século XVII e o formato que encontramos no século XIX. A utopia enquanto *lugar a construir* dilui-se na ilusão do escape. As utopias de Denis Vayrasse, Simon Berington e de outros fantasistas deste período intermédio estão mais na linha de *Robinson Crusoe* do que d'*A República*.

A utopia de More, bem como a de outros autores mais tardios do Renascimento, surge do contraste entre as possibilidades que se abrem além-mar e as condições deploráveis que assinalam o colapso da economia urbana da Idade Média. Ao longo dos três séculos seguintes, a aventura de exploração e saque de terras estranhas vai-se tornando menos atractiva para a imaginação humana. A conquista de territórios desconhecidos e a tentação do ouro não desaparecem, mas são subordinadas ao entusiasmo causado por um outro tipo de conquista: a do homem sobre a natureza.

A progressiva evolução dos mais diversos instrumentos mecânicos utilizados no trabalho quotidiano faz emergir um mundo novo no final do século XVIII e princípio do XIX. Um mundo onde a energia derivada do carvão e da água corrente tomam o lugar da energia humana, à medida que a máquina assume espaços e funções até então essencialmente manuais. Neste novo mundo impulsionado pela água em movimento, pelo carvão em brasa e pelo zumbido incessante da maquinaria, a utopia renasceu em força, pelo que não é casual que dois terços das nossas utopias tenham sido escritas no século XIX. Com uma diferença fundamental: no seio de uma sociedade em pleno processo de remodelação, era possível conceber a mudança *aqui* e não *no outro lado do mundo*, graças à acção de máquinas cuja capacidade de produção prometia que todos os homens teriam o que comer e vestir. Na esteira dos Gradgrinds e Bounderbys que Dickens retrata em *Tempos Difíceis*, os entusiastas desta nova ordem procuram realizar a utopia da Era do Ferro sobre a terra, sem se darem conta de que, ao reforçar esta ordem industrial, arriscam perder de vista a vida humana na sua totalidade.

6.2

Devir (in)orgânico: a fabricação da vida

Um dos traços característicos da pós-modernidade surge da profunda transformação sofrida pelo objecto, enquanto categoria, que faz dele um conceito inquietante. O objecto era o mundo do qual nós nos aprendemos a destacar, era o *radicalmente outro* do sujeito, condição da sua diferença. O humanismo moderno distinguia o homem como sujeito racional a partir dessa diferenciação em relação aos objectos do mundo. O sujeito impunha-se pela sua capacidade de pensar, pela consciência que tinha de si e do que o rodeava, pelo seu agir no mundo. E o corpo era o lugar dessa identidade, a fronteira entre o sujeito e o outro.

Tanto Ieda Tucherman (2004) como Donna Haraway (1991) referem três rupturas que, tendo marcado o final do século XX, se revelam fundamentais para pensar e compreender a contemporaneidade: humano - animal, animal humano - máquina, e físico - não físico, rupturas essas que emergem da acção da técnica e que atingem não só a ideia de corpo como totalidade e fronteira mas também, consequentemente, a própria ideia de humanidade. Transplantes, implantes, próteses, conexões, substituições, rompem a pele que fechava e delimitava o território do sujeito, transformando o corpo num feixe de ligações entre elementos distintos. O antagonismo cede lugar à simbiose e o corpo emerge como processo, como projecto, forçando-nos a repensar o nosso estar no mundo e as possibilidades do nosso devir (in)humano.

A penetração da vida e do corpo pela técnica anuncia a obsolescência do dualismo humano - não humano, fazendo emergir a figura do pós-humano. Na perspectiva de Katherine Hayles (1999), o pós-humano não significa o fim do humano, logo, não tem de ser apocalíptico. É um conceito que nos ajuda a pensar as implicações de se ser humano, por todas as questões que lhe são intrínsecas: “Irá o pós-humano preservar o que continuamos a valorizar no sujeito liberal, ou irá a transformação no pós-humano aniquilar o sujeito? Serão o livre-arbítrio e o agenciamento individual ainda possíveis num futuro

pós-humano? Ainda nos conseguiremos reconhecer depois da mudança? Existirá ainda um eu para reconhecer e ser reconhecido?” (Hayles, 1999: 281)

O cultivo da pós-humanidade está, por norma, hifenizado à obsessão pelo aperfeiçoamento da condição humana, que encontra em ciências como a Genética, a Nanotecnologia, a Microbiologia, a Realidade Virtual, a Vida Artificial, a Neuropsicologia, a Inteligência Artificial, entre outras, terrenos férteis em entusiasmo. Um mundo sem carne, sem corpo, sem limite é, para muitos, o culminar desse aperfeiçoamento.

Para David Le Breton (1999), o momento que marca definitivamente a ruptura entre o homem e o seu corpo é o acto de dissecação pelo qual os anatomistas profanam pela primeira vez a barreira da pele, iniciando o desmantelamento do cadáver. Maravilhados pelo mecanismo que descobrem subjacente ao funcionamento do corpo, biólogos e cirurgiões depressa chegam à constatação da sua fragilidade, da precariedade que o expõe a lesões tão definitivas como o envelhecimento ou a morte. Uma constatação que dá origem ao desejo de superar essa fragilidade, criando “peças” eficazes e funcionais com as quais substituir os elementos falhos da máquina corporal. São estes anatomistas que, ainda antes de Descartes e da filosofia mecanicista, fundam o dualismo que virá a estar no centro da modernidade e que distingue o sujeito do seu corpo físico, tornado objecto e destituído de valor próprio.

Mas esta é apenas mais uma das muitas contribuições que, ao longo da história, têm vindo a fabricar uma noção de corpo que, conseqüentemente, se revela cada vez mais abstracta, ambígua e pouco evidente. Como observa Maria Teresa Cruz no ensaio *A Histeria do Corpo* (2000b), essa omnipresente sensação de *um corpo* em crise que impregna o discurso contemporâneo, a existir, ter-se-á instalado nesse corpo inventado, nesse corpo que pensadores como Clément Rosset chamam a nossa *fatalidade ontológica*, lugar da nossa finitude e singularidade, esse corpo que “nos determina uma forma que reconhecemos ao espelho, no cinema e mesmo na nossa sombra” (Rosset *apud* Tucherman, 2004: 18).

Segundo Ieda Tucherman, o percurso das imagens do corpo que povoam a cultura ocidental inicia-se na cultura grega, na qual o projecto do corpo ideal

faz com que o mesmo seja visto não como uma dádiva da natureza mas como uma conquista da civilização, base de uma estética da existência. Com a Idade Média, a perfeição abandona o culto do corpo e passa a pautar-se pelo culto da alma. O corpo cristão é lugar de tentação e pecado, fonte de culpa e vergonha, devendo por isso mesmo ser domesticado e sacrificado. A castidade, o ascetismo, a renúncia à carne, são valores promovidos por esta “civilização da culpa”, que vê na dor do corpo um caminho para a espiritualidade. A modernidade e a progressiva secularização da sociedade originam uma nova compreensão do corpo, para a qual são determinantes as descobertas da medicina que, através da observação e da dissecação, revela o seu funcionamento mecânico, substituindo a alma pelo fluxo sanguíneo e pelas reacções nervosas como fonte de animização do corpo. A modernidade traz igualmente a ideia de um corpo limpo e saudável, associado a uma nova cidade, também ela higienizada e organizada. O sujeito moderno, dotado de consciência e corpo próprio, ascende à categoria de indivíduo, tendo nesse corpo próprio o limite da sua individualidade, a marca identitária do seu ser e estar no mundo. Por outro lado, mesmo sendo o lugar do sujeito, o corpo humano da modernidade é um corpo ausente. Apenas quando é danificado ou quando adocece, o corpo se faz presente (Tucherman, 2004). É a rudeza da carne, a sua contingência e perecibilidade, que emerge no corpo em falha, convocando todos os esforços para a expulsar da visão e restaurar a imagem do corpo, que o pensamento moderno associa não à ordem da natureza mas sim da razão e da cultura.

A pós-modernidade assume a carne como material de trabalho e suporte dos avanços da técnica. Penetrada, modificada, desintegrada, a carne é o palco das fusões que anunciam não o fim mas as possibilidades do humano no futuro evolutivo da espécie. É deste universo de possíveis (que já Hegel antevia na técnica) que surge a mais actual imagem do corpo: um corpo a que Kerckove (1997) chama *biotécnico* e que exhibe as suas ligações. ‘Dentro’ e ‘fora’ desvanecem-se, cedendo lugar a uma nova premissa: ‘através’ do corpo, espelho da actual dificuldade em estabelecer-lhe uma fronteira precisa.

A relação homem - máquina que emerge do progresso tecnológico começa, logo no século XIX, a deixar as suas marcas no imaginário sócio-cultural, traduzindo-se na criação de toda a espécie de híbridos que simbolizam já esse

misto de fascínio e terror suscitado pelas possibilidades da técnica. As histórias de *Pigmaleão*, tal como é narrada por Ovídio, e do *Golem* do período talmúdico constituem, segundo Philippe Breton (1997), a origem de todas as narrativas que encenam a criação de um ser artificial moldado à imagem do ser humano. Estas duas figuras - Pigmaleão, criador de Galatea, a mulher artificial que incorpora o seu ideal de perfeição e pela qual se apaixona; e o Golem, o ser feito de barro que atravessa a tradição hebraica - vão inspirar e influenciar as criaturas que a literatura do século XIX produziu tão generosamente, sendo Olímpia, a heroína mecânica de *O Homem de Areia*, de Ernst Hoffman (1816), o mostro de *Frankenstein*, de Mary Shelley (1818) e *A Eva Futura*, de Auguste Villiers de L'Isle Adam (1886) talvez dos seus exemplos mais significativos.

O século XVIII, marcado pela evolução técnica e mecânica que desemboca na Revolução Industrial, havia sido, na opinião de Breton, “o grande século do autônomo” (Breton, 1997: 38), criando desde logo uma ambiência que impulsiona as criações da literatura do século XIX, inscritas nesse espírito imbuído pelas realizações da técnica mas também já atento às (ou temeroso das) suas possíveis consequências. Técnica e ficção complementam-se no desejo de superar o poder criativo e criador da natureza, mas as suas produções revelam-se monstruosas e nefastas, lugar de violência e maldade, fonte de atracção e repulsa.

Embora a história seja pródiga na confecção de criaturas artificiais, é sem dúvida o século XX que mais proficuamente contribui para esta galeria de horrores, sobretudo através das criações cinematográficas, que emprestam animação ao nosso imaginário ficcional (Nogueira, 2002b). *Robots*, mutantes, andróides, *cyborgs*, são a nova face do avanço tecnológico que, no fim do segundo milénio, associa mais que nunca o terreno ficcional e o imaginário social às conquistas da ciência, cada vez mais pródiga nas suas próprias criações artificiais, tornando progressivamente mais difusas as fronteiras da ligação homem - máquina e da própria ideia do que é ficção e do que é real, à medida que a tecnologia se inscreve mais e mais fundo no corpo humano, levando-o ao limite. A hibridação que se impõe como imagem de marca da contemporaneidade é justamente responsável por tornar muito menos nítidas e operacionais todas as oposições radicais (eu - outro, corpo - mente, criador

- criatura, verdade - ilusão, real - irreal, orgânico - inorgânico,...) que marcaram a história do pensamento. Mas, claro, este desvanecimento de antigos e confortáveis dualismos não poderia ser isento de consequências nem deixar incólume a nossa condição humana, ou melhor, a ideia que temos dessa condição. “Sou um homem ou sou uma máquina? Eis a nova questão ontológica” (Le Breton, 1999: 193).

Será o *cyborg*, de facto, a nova ontologia, o nosso devir, o corpo da nossa pós-humanidade? O termo *cyborg* (*cybernetic organism*) surge na década de 1960 quando Clynes e Kline, no contexto da conquista espacial, pensam a criação de um homem capaz de resistir a condições distintas das oferecidas pela Terra. Este organismo cibernético seria um híbrido homem - máquina, um corpo reforçado com as mais diversas próteses, onde orgânico e inorgânico, carne e metal se encontram e mesclam, produzindo uma figura limite que não é nem ‘eu’ nem ‘outro’. O interesse que nos suscita o *cyborg* reside não no que o distancia mas naquilo que o aproxima a nós. Independentemente da sua configuração, este organismo cibernético é uma desfiguração do ‘mesmo’, algo com o qual não nos confundimos mas do qual também não conseguimos diferenciar-nos totalmente. “Até que grau de deformação (ou estranheza) permanecemos humanos?” (Tucherman, 1999: 101) - eis a questão que o *cyborg* nos coloca. E, de facto, até que ponto resistirá a imagem humana tal como a conhecemos? A quantas mais intervenções resistirá?

A importância desta questão prende-se com a concepção do corpo como lugar do humano e da identidade. Ao criar o monstro de *Frankenstein*, Mary Shelley anuncia a crise de referências aberta pela intervenção da técnica no corpo: “O corpo do monstro (...) construído como uma colcha de retalhos de pedaços de outros corpos, sem memória e sem nome, criava uma vida de identidade impossível. A sua existência, absurda e anónima, negava-lhe a possibilidade de auto-referência, nenhum signo (nome) o tornava idêntico a si mesmo” (*Idem*: 135). O apagamento das fronteiras culturalmente estabelecidas que o híbrido simboliza interpõe-se como obstáculo para a realização do processo identitário no seio dessa mesma cultura e, ao perder a identidade, a subjectividade pode correr o risco de se transformar num signo vazio. Mas também pode acontecer que desta hibridação nasça um novo tipo de

subjectividade, ou seja, que a *simbiose* origine a *semiose*, gerando um outro, um novo sentido para o nosso corpo futuro.

6.2.1

O corpo futuro

A questão de um *corpo futuro* e todas as possibilidades por ela abertas surgem particularmente articuladas com a ideia de que o nosso corpo presente possa estar obsoleto - ideia defendida, entre muitos outros, pelo controverso artista australiano Stelarc. No entanto, para ele essa obsolescência não tem de se traduzir impreterivelmente numa atitude de repulsa em relação ao corpo, significando antes a necessidade de o redesenhar e reconstruir. Nesse sentido, o artista define o seu trabalho como uma tentativa de redefinir o humano redesenhando o corpo, ideia concretizada em si mesmo, no decorrer dos últimos vinte anos, adicionando os mais diversos mecanismos electrónicos e magnéticos ao seu próprio corpo, no intuito de o expandir e superar as suas limitações, tanto físicas como psicológicas. Stelarc seria já, no dizer de Donna Haraway, um *cyborg*.

Desenganam-se os que limitam a “questão *cyborg*” ao estereótipo do *robot*. O que a atravessa, o que ela põe em causa, é a própria evolução humana e uma nova noção do que pode ser o aperfeiçoamento da espécie.

Friends, the end of natural evolution is at hand. A hundred thousand generations and now man makes a hard right turn. Toward a new techno-organism, a hybrid of flesh and silicon. Toward a cyber-citizenry, populating - let's just say it - a post-human world. (...) For the first time, we have the capacity to shape our evolutionary destiny - the job once considered the exclusive prerogative of God. This is the proper, inevitable next phase. It is the logic of our civilization.¹⁰⁵ (Haraway, 1991)

Na esteira deste pensamento, que vê na realidade física a grande crise do nosso tempo, muitos dos teóricos e investigadores da pós-modernidade - os *novos gnósticos* - reinstalam o ódio, a referida repulsa ao corpo no

¹⁰⁵ Optámos por manter a citação no original, por considerar que a tradução poderia não fazer justiça à força do seu conteúdo.

pensamento contemporâneo. As *ciberculturas* recuperam e fomentam a hostilidade pelo corpo mortal, invejando a permanência da máquina. A utopia da imortalidade, da durabilidade, solicita um corpo perfeito, revisto e corrigido, desembocando, nas correntes mais extremas, no desejo da ausência do corpo. De facto, como refere David Le Breton (1999: 214), são já muitas as vozes que sugerem que a espécie humana, corporal, já não está à altura de acompanhar o ambiente técnico e informativo que criou, esmagada pela velocidade, precisão e poder da tecnologia e pela quantidade e complexidade da informação acumulada. Dissociar o corpo da carne e imaterializar a espécie é, portanto, a meta destes “novos gnósticos”, que vêem na derradeira fusão com a máquina o devir lógico da bio-evolução.

A desintegração da figura, o fim do humano concreto, conecta-se directamente à ideia de um corpo e, conseqüentemente, de um sujeito em crise, uma vez que esse corpo era a principal referência a partir da qual construir a sua identidade. E esta crise emerge, por sua vez, da crise da própria ideia de mediação, resultado de uma relação ao mundo da qual se ausenta progressivamente a noção de necessidade e instrumentalidade, abolidas por uma profunda intelectualização das ligações. A ideia de necessidade que preside historicamente à inovação técnica desvanece-se à medida que essa mesma técnica evolui para uma logotécnica, para uma técnica racionalizada, tornada discurso, desembocando numa crescente tendência para a imaterialização.

O distanciamento entre máquina e utensílio/ferramenta já havia sido analisado por Hegel, no início do século XIX, a propósito da passagem do trabalho efectuado pelo homem ao trabalho efectuado pela máquina, algo que, para ele, significava a passagem da realidade para a possibilidade. De acordo com Hegel, a principal característica da máquina é a sua capacidade de fabricar não só o real como o possível - um *possível formal* que, como tal, ao abrir espaço para a concepção de todas as formas possíveis, desemboca hoje numa total abstracção levada ao clímax na ideia de espaço virtual ou ciberespaço.

A liberdade de viajar sem peso nem contrariedade para qualquer ponto do planeta vai imbuir o sujeito contemporâneo de uma universalidade que não deixará de o definir como pessoa. No entanto, há na relação do sujeito com a ideia de realidade virtual algo de inevitavelmente alucinatório (já Gibson definia o ciberespaço como *alucinação consensual*), pela absoluta libertação de si que essa relação implica - libertação que é sempre desdobramento, libertação que é também, ou sobretudo, diluição, libertação que é ausência ao mesmo tempo que é *hiperpresença*. Na condição fragmentária e acidentada do *self* enquanto corpo incessantemente possuído e despossuído, conectado e desconectado, pelos dispositivos da sociedade globalizada, adivinha-se o *mise en abyme* de um sujeito em vertigem, fragmentado até ao infinito nesse espaço que lhe permite ser quantos de si desejar sob o anonimato de máscaras textuais e imagéticas.

Lyotard (1991) é um dos que sustenta que a evolução da técnica desembocará inevitavelmente na emergência de configurações desincorporadas, dotadas da natureza leve da linguagem. De facto, um dos truísmos da teoria contemporânea é o de que o discurso escreve o corpo, cuja materialidade sucumbe, a nível de importância, às estruturas lógicas e semióticas que ele encerra, ou seja, à sua dimensão linguística e discursiva. Por outro lado, a actual obsessão pela tradução do ser humano num código genético e o sucesso das pesquisas que têm feito do gene o verdadeiro *ícone cultural* dos nossos tempos, transformam em possibilidade a fantasia do *corpo-discurso* ou do *corpo-informação*.

É sob a égide da informação que se dá a mais íntima aproximação entre organismo e mecanismo. Já não se trata de fusão ou invasão. A informação nivela a existência, considerando todas as formas de vida como sendo uma soma organizada de mensagens e dissolvendo-as nos seus componentes mais elementares, de modo a reduzir a complexidade do mundo a um modelo único que, ao permitir uniformizar realidades à partida absolutamente diferentes, colocando-as num mesmo plano, as torna comparáveis. Este esvaziar da vida e do inerte da sua substância, valor e sentido, de modo a torná-los traduzíveis num mesmo código, vai gerar formas abstractas que se podem constituir e desconstituir, codificar e descodificar, indo perfeitamente ao encontro da

ideia de dissolução do corpo num fluxo ou feixe de informações promovido pela tecnologia.

Segundo David Le Breton, este fascínio pela Genética surge da esperança de que a transparência do gene possa significar a transparência do sujeito. Se assim fosse, o genoma seria o graal que finalmente nos revelaria o significado de se ser humano. No entanto, para Le Breton, “o corpo humano não tem a transparência dos bits” (1999: 124-125), o que, na sua opinião, invalida a frequente associação da identidade última do ser humano a um problema de ADN ou código genético. Neste sentido, a inserção num computador de um código que fosse o nosso equivalente numérico poderia não vir a traduzir-se na nossa integral e fiel reconstituição imaterial no interior da máquina. Margaret Morse (*apud* Le Breton, 1999: 213), pelo contrário, defende que se pudéssemos construir uma máquina que contivesse o nosso espírito (único elemento digno de interesse e que valeria a pena preservar, na perspectiva dos *novos gnósticos*), essa máquina seríamos nós mesmos. A questão é: seríamos, de facto, nós mesmos? Conseguiríamos reconhecer-nos? Haveria ainda algo para reconhecer?

A verdade é que não sabemos se a nossa evolução pós-biológica, a concretizar-se, vai ou não residir na fusão do homem com a máquina. Apesar do interesse ou curiosidade suscitados pelas teorias mais extremistas, a maioria das teses, entre as quais as de Donna Haraway, apontam não para o desaparecimento de uma das partes mas para a redefinição de ambas. A tendência é, de facto, para a confluência entre organismo e mecanismo, observável no facto de nos assemelharmos cada vez mais às máquinas, tal como elas se assemelham cada vez mais a nós. Apesar de continuarmos a insistir que somos diferentes, baseando essa diferença no facto de termos emoções, um corpo, um intelecto, na realidade, é actualmente quase impossível pensar o ser humano sem relação com a máquina.

Everyday, without thinking, you merge with machines and machines merge with you. Climb into your car and you conjoin with a ton of moving metal; (...) log onto the Net and your body vanishes from the meatspace of your study and pops into a wider world. We are cyborgs when we receive a titanium heart valve, get an MRI scan, breathe climate-controlled air, eat processed food, or fall asleep in front of

the TV and hear the language of infomercials in our dreams.¹⁰⁶
(Haraway, 1991)

Por outro lado, embora insistamos em diferenciar-nos, não resistimos ao fascínio de perseguir e tentar concretizar o sonho da máquina inteligente, ou seja, de vencer na máquina aquilo que ainda a diferencia de nós. É esta a origem da Inteligência Artificial, uma disciplina cujos entusiastas, após a euforia provocada pelos progressos e promessas iniciais, têm vindo a ficar cada vez mais prudentes, à medida que esbarram com críticas e constatações que abalam o sonho de reconstituir no computador o cérebro humano.

Os limites são de vária ordem. A inteligência é uma estrutura de grande complexidade funcional e está relacionada a elementos tão díspares, não lineares e complicados de duplicar como a memória, as emoções e os seus diversos matizes. Ao passo que o *cérebro mecânico* é programado e, como tal, possui apenas as competências com as quais é dotado pelos seus criadores, a programação do cérebro humano resulta da prolongada evolução da espécie, que o dota logo à nascença de uma herança genética à qual se vai juntar uma biografia pessoal, feita das experiências singulares que cada um de nós coleciona ao longo da sua vida. Factores determinantes para a versatilidade da mente humana, dotada além do mais de livre arbítrio, de uma capacidade de decisão ao mesmo tempo livre e influenciada por essas mesmas experiências pessoais, portanto totalmente oposta à rigidez e estabilidade da máquina, que não tem interesses autónomos nem mundo emocional, logo, não é levada a distorcer factos, a ocultá-los ou a mentir - ou seja, é incapaz de outra coisa que não seja a extrema objectividade. Isto porque a memória mecânica carece de liberdade, de flexibilidade, operando exclusivamente dentro dos parâmetros para ela definidos pelo seu programador. Neste sentido, será sempre previsível, sendo exactamente essa incapacidade de reproduzir o imprevisível que continua a dificultar o sucesso da concepção de uma máquina inteligente. É o próprio Marvin Minsky (*apud* Gubern, 2001: 85), investigador do MIT e grande entusiasta das possibilidades da *maquina sapiens* que reconhece, em *The Society of Mind* (1985), que a questão não é “se as máquinas inteligentes podem ter emoções, mas sim se as máquinas podem ser

¹⁰⁶ Uma vez mais, optámos por manter o texto de Donna Haraway no seu idioma original, de modo a preservar o sentido integral do seu conteúdo.

inteligentes sem elas”. É actualmente incontornável e amplamente reconhecida a função decisiva que as emoções desempenham na atenção cognitiva, na percepção, na cognição, na motivação, na aprendizagem e na criatividade do ser humano (*Idem*: 84), de tal modo que o grande desafio que se coloca agora à Inteligência Artificial vai no sentido de conseguir reproduzir essa capacidade emocional e o modo como se liga, interage e coordena o intelecto.

Há quem defenda que a *humanização da máquina* não está relacionada com a criação dessa máquina inteligente, sendo apenas possível ou considerável na sua fusão com o humano - ligação onde iria beber o seu sentido. Umberto Eco (2001) sustenta esta posição, afirmando que só na sua relação com o corpo é que o objecto adquire estatuto semiótico. Assim se, por um lado, em crise ou não, assistimos à permanência do corpo (ligado, desligado, mutilado, acrescentado, pulverizado, mutante, pós-humano, há sempre um corpo a sustentar cada uma destas ideias), por outro, vemos emergir uma nova questão: a do estatuto que a máquina ganha na proximidade a esse mesmo corpo. Ou seja, o corpo pós-humano é o corpo da máquina ou ainda o corpo do humano? Vivemos o devir inorgânico do ser humano ou o devir orgânico da máquina? A relação homem - máquina constitui-se, afinal, como processo de desumanização do primeiro ou de humanização da segunda?

Somos levados a concluir que não há, como nunca houve, subjectividade de um lado e técnica do outro. Nesse sentido, aquilo a que assistimos com a pós-humanidade é ao nascer de uma nova subjectividade, híbrida, aberta a uma interessante multiplicidade de possíveis, não necessariamente inumanos, desde que entendamos que o corpo pode, sim, continuar a ser o lugar do humano - trata-se é de aceitar que podemos estar a evoluir para *outro corpo* e *outro humano*.

6.3

Visibilidade e transcendência

São tremendas as expectativas contemporâneas alimentadas relativamente à imagem e ao seu suporte tecnológico. “Como se o futuro tecnológico fosse um outro mundo, um mundo utópico, um mundo mais conforme com os nossos desejos e os nossos ideais. Como se o mundo presente e todas as suas frustrações e limitações - toda a sua realidade, por assim dizer, pudesse ser negado e suplantado” (Robins, 2003: 27). Deste universo essencialmente imagético espera-se, desde logo, que aumente o nosso conhecimento e consciência do mundo. Mas também que nos possibilite um leque infinitamente ampliado de experiências e fantasias, sustentando, nesse processo, inovadoras formas de sociabilidade à medida que liga entre si novos e insuspeitos tipos de comunidade; e também, talvez a um nível menos consciente, que venha a proporcionar-nos acrescida segurança e protecção contra os perigos do mundo.

Na verdade, não há nada de novo, surpreendente ou inesperado nas promessas desta tecno-retórica. O que nos é vendido como revolucionário ganha mais sentido se entendido como restituição e restauração, pois a utopia tecnológica é o formato com que a modernidade perpetua o ancestral desejo de transcendência que tem definido o ser humano desde a génese da sua existência.

Na curiosa perspectiva de Robins, partilhada aliás por um interessante conjunto de autores, entre os quais Elias Canetti, Zigmund Bauman, Theodor Adorno e Max Horkheimer, na raiz deste desejo de transcendência estaria o mais básico e primordial dos instintos humanos: o medo. Mais especificamente: o medo do desconhecido. As tecnologias da imagem seriam psicologicamente envolventes devido à sua capacidade de proporcionar segurança e protecção contra um medo essencial que habitaria os nossos corpos, fornecendo, mais que ideias, meios que permitem que nos distanciemos daquilo que o provoca: tudo o que não conseguimos ver, conhecer, rotular, classificar, categorizar, nomear.

Para este autor, a questão do medo e da obstrução do medo é crucial para compreender a sustentação da ilusão tecnológica. Mas já Adorno e Horkheimer haviam compreendido a lógica da racionalização como projecto para libertar o homem do medo e estabelecer a sua soberania. “O homem imagina-se livre do medo quando já não existe nada de desconhecido” (Adorno e Horkheimer, 1973: 3). “Absolutamente nada pode ficar de fora, porque a mera ideia de exterioridade é a própria fonte do medo” (*Idem*: 16). O medo do que não conhecemos e, conseqüentemente, não controlamos.

Na consideração da resposta tecnológica ao medo, Robins centra-se, então, nas tecnologias da imagem e no ordenamento tecnológico do campo da visão. Não é inédito. A maioria das culturas atribuiu poderes especiais às imagens, muitos deles protectores. “A visão tecnologicamente mediada desenvolveu-se como modo decisivamente moderno de garantir distância relativamente ao que se encontra à nossa volta, de nos retirarmos e insularmos relativamente à assustadora proximidade imediata do mundo do contacto” (Robins, 2003: 29). Para aqueles que têm acesso a elas, as novas tecnologias da imagem estão a facilitar um maior distanciamento e ruptura em relação ao mundo. “A visão está a ficar separada da experiência e o mundo está a assumir rapidamente uma qualidade desrealizada” (*Idem, Ibidem*).

A tese de Robins pretende sublinhar a conexão, na cultura tecnológica moderna, entre o domínio do sentido visual, o desejo de desincorporação e o afastamento em relação à experiência, por um lado, e entre o sentido do tacto, a aceitação da existência incorporada, a possibilidade de experiência e de ser tocado pelo desconhecido, por outro. Temos, portanto, a alusão a dois conceitos fundamentais: ordem e caos, associados, o primeiro, à visão, à razão e à tecnologia, e o segundo, ao toque, ao outro, ao desconhecido. Na raiz desta problemática, tão aparentemente contemporânea, estaria então o mais primitivo dos instintos humanos: o medo - e um conseqüente impulso defensivo e protector.

Cornelius Castoriadis (1993) acredita que a existência humana emerge do caos. O dilema do ser humano residiria, na sua perspectiva, na incapacidade de o aceitar e de se relacionar com ele. Conseqüentemente, a ordem seria um recurso humano para esconder o caos. Esta ideia é retomada por Zigmund

Bauman: “Os seres humanos existem no interminável, uma vez que nunca completamente bem sucedido, esforço para escapar ao Caos. (...) A sociedade, podemos dizer, é uma maciça e contínua operação de disfarce” (1994: 12). Na perspectiva de Bauman, a modernidade repudia o caos através da fé na razão e no progresso.

Situado no cerne de um permanente sentido de catástrofe na essência da existência humana, o medo seria uma constante da vertigem de se ser humano - medo de morrer, de adoecer, de mudar, do isolamento, do abandono, do predador, de arder, de asfixiar, de cair... No entanto, ao invés de assumir a interioridade do medo, o homem projecta-o para o exterior - o lugar do Outro, do desconhecido, esforçando-se, em consequência, para construir uma protecção constante relativa à ameaça que imagina localizada “lá fora”. Segundo Serge Moscovici (1993), a aversão ao toque está primitivamente enraizada na cultura humana, associada à ideia de contágio e contaminação. Robins retoma esta ideia: “Não há nada que mais receemos do que ser tocados pelo desconhecido” (Robins, 2003: 37).

O medo torna-se central na tese deste autor sobre o investimento físico nas tecnologias e na tecnocultura, particularmente nas tecnologias da imagem. “As nossas tecnologias mantêm o mundo à distância. Fornecem os meios para nos isolarmos da perturbadora imediatez do mundo do contacto” (*Idem, Ibidem*). A tecnologia tem sido continuamente desenvolvida e aperfeiçoada no sentido de assegurar a soberania visual. Não é inconsequente a progressiva sensação de que vivemos num mundo de imagens. Na perspectiva de Robins, a racionalização progressiva da visão procurou, desde sempre, dissipar a escuridão e tornar visível toda a estranheza nela contida.

A alusão à escuridão como lugar do desconhecido é interessante. Neste contexto, é particularmente significativa a mobilização tecnológica da visão - o sentido humano mais associado ao distanciamento e à separação do mundo, em contraste com o abandono do tacto - o sentido do toque, do envolvimento. A associação da visão ao projecto racionalista da modernidade remete para a possibilidade de controlar o mundo à distância, combinando domínio e afastamento num mesmo conceito. A visão racional seria “o olho absoluto desencarnado” (*Idem, Ibidem*). Nesta perspectiva transcendental, o mundo

poderia ser inspeccionado na sua totalidade. Nada permaneceria invisível, nada ficaria fora do campo da visão. O mundo visível, vigiado, é o mundo da ordem, do controlo, que nos remete para um *total empowerment* do sujeito. Aqui residiria o âmago do impulso utópico.

A propósito da cidade do início do século XX, Simmel refere justamente o medo do contacto (*Berührungsangst*) e o modo como a visão figurava, já então, nas estratégias modernistas de controlo e neutralização do que provocava ansiedade e angústia. Os arquitectos modernos projectam cidades de vidro e, através delas, o ideal da sociedade transparente. A ideia de transparência como consequência da ordem racional e como mecanismo de controlo é convocada pelo ideal do panopticismo universal, cujo expoente contemporâneo seria a câmara de vigilância, um símbolo familiar e banal da visão desencarnada, permitindo, qual olho vigilante, observação, conhecimento e controlo à distância. “*Sorria, está a ser filmado. Para sua protecção.*” A vigilância banalizou-se na nossa cultura como forma de controlo revestida de protecção.

A nossa crescente capacidade para recriar o mundo com as ferramentas da mente conduz-nos, a passos largos, à alteração do próprio conceito de realidade. Infere-se como consequência “natural” do progresso tecnológico a substituição do mundo físico e palpável dos átomos pelo mundo leve e imaterial dos *bits*. Mas a inferência mais significativa que subjaz a esta ideia de progresso é que esta substituição seria “natural” devido à superioridade do mundo sem matéria, uma realidade alternativa (ou alternativa à realidade?) de natureza intangível e essencialmente imagética.

A tendência para a ordem (associada ao conhecimento, por sua vez hifenizado à visão) reveste o desejo de escapar à desordem das coisas físicas (aludindo à metáfora da escuridão como ilustração do caos e do desconhecido). O desenvolvimento tecnológico permitir-nos-ia actualizar as nossas aspirações de melhoramento da condição humana ou, no limite, de escape a esses mesmos condicionamentos. A ideia de “salvação” é então, literalmente, transposta da teologia para a tecnologia, acompanhando a própria utopia da transcendência, de viver eternamente num espaço perfeito (o *Paraíso*).

“Originalmente os desejos e sonhos utópicos tinham fundamentos religiosos, ou seja, transcendentais e eram projectados em direcção a espaços incomensuravelmente distantes” (Fischer *apud* Robins, 2003: 31). Ao desenvolver-se historicamente, a utopia transforma-se em ficção científica e, no mesmo gesto, em distopia. Desemboca, por fim, no ciberespaço, momento em que a utopia se aproxima do *aqui e agora*. A tecnologia torna possível e presente aquilo que havia sido sempre projecção, sonho e distância. Em comum com o *Paraíso* permanece a noção de um espaço imaterial, localizado numa geografia essencialmente mental, um mundo mais conforme com os nossos desejos, sonhos e aspirações, mas agora com potencial para finalmente substituir a realidade física, imperfeita e limitada, permitindo-nos superar, por fim, os constrangimentos do espaço e do tempo, e concretizar o antigo sonho da transcendência.

6.4

À flor da pele

O desejo de transcendência traz consigo, como vimos, um ímpeto de abandono do corpo, âncora do sujeito às contingências de um mundo que é, todo ele, obstáculo e resistência. No entanto, embora fantasiado e até desejado, o recuo da experiência em direcção à imagem e à aparência não deixa de ser sentido como perda. Perda de realidade. Do *em si*.

Em causa no trabalho de Robins em *Into the Image. Culture and Politics in the Field of Vision* (1996) está o modo como a experiência sensorial, cultural, intelectual, se associou à visão (o sentido da distância, da dissociação), reprimindo o significado do tacto (o sentido do toque). O que nos é apresentado, em termos modernos e pós-modernos, como inovação cultural, é na verdade mera continuidade do longo projecto histórico que consiste em escapar às condições, aos imperativos e aos limites da existência humana num corpo. A tecnocultura encoraja-nos a fantasiar com o fim do corpo humano, a pensarmo-nos exclusivamente como imaterialidade, imagem, *avatar*, espírito. Os ambientes modernos convocam uma progressiva libertação de tudo o que

implica resistência, ou seja, do que é físico, incorporado, material, orgânico, presente, perene, mortal.

No entanto, nos últimos anos assistimos a uma viragem porventura imprevista. Paralelamente ao percurso de desmaterialização das interfaces, que enfatizam a sua componente visual através da progressiva eliminação da sua dimensão táctil (reconhecível na proliferação, por exemplo, de múltiplas tecnologias sem fios), a tecno-cultura tem vindo a investir igualmente num processo de *síntese* que condensa visão e tacto, óptico e háptico, numa mesma superfície. As novas *interfaces-síntese*, vulgarmente conhecidas como *touch screen*, são literalmente ecrãs cujos conteúdos apresentados são directamente accionados pelo toque. Nestes dispositivos electrónicos, o lugar da visão é, também, o lugar do tacto, que reconquista assim um insuspeito protagonismo. De facto, a disseminação do uso de sensores enfatiza a dimensão cinética da relação humano-tecnologia, reconvocando o corpo como interface, não enquanto elemento estático e passivo, mas enquanto movimento, investimento e participação, sendo essa actividade a responsável pelo sucesso e intensidade da interacção lograda com a máquina.

Exigindo-o ou descartando-o, a tecnologia tem sido constante no trabalho efectuado sobre esse *corpo-âncora* cuja espessura vemos cada vez menos densa e mais permeável. Um investimento similar ao que vem sendo feito sobre a superfície do mundo, ou sobre o mundo como superfície, desembocando assim numa das questões mais prementes com que se confronta a contemporaneidade.

No momento em que a técnica consegue gerar um mundo artificial que, pela sua complexidade, se aproxima do mundo orgânico, a associação entre superfície e pele ganha um significado que é tudo menos superficial. Expressiva e reactiva, é na aparente evidência da pele que cada indivíduo se assume e reconhece como um todo. Enquanto invólucro do corpo, a pele singulariza aquele que contém, gerando uma identidade (Anzieu, 1997). Um invólucro que não devemos pensar enquanto couraça, fechamento, mas enquanto interface, ligação que é, simultaneamente, protecção e lugar de contacto (e contágio), mostrando na mesma medida em que esconde,

acolhendo na mesma medida em que repele. Sendo imagem, ela dificilmente é só aparência. É presença.¹⁰⁷

A forma do mundo, a sua superfície, a sua pele, é o *objecto-limite* do Design, pois é ele que concebe e designa essa forma, gerindo a penetração da técnica e os resultados dessa intervenção protésica, potenciando desenho e desempenho. É o trabalho sobre a pele do mundo que permite articular o permanente diálogo entre o *lado de cá* e o *lado de lá* que caracteriza a acção tecnológica, instalando, em paralelo com a *histeria do corpo* (Cruz, 2000b), uma espécie de *histeria do mundo*, desse mundo que experienciamos simultaneamente como presença e ausência, opacidade e transparência, real e virtual.

A permeabilidade da pele do mundo permite a fusão no que antes definíamos a partir da divisão e da oposição. É dessa fusão que nasce o híbrido. E de que outra forma podemos entender o mundo contemporâneo senão como híbrido? Radicalmente afectada, a pele do mundo passa a definir-se como *forma aberta*, integração sistemática do *outro*, da prótese, do fantasma. Se, por um lado, a possibilidade de acrescentar questiona a sua existência e definição enquanto limite e a partir desse limite, por outro não podemos alhear-nos de que a prótese, enquanto extensão e, sobretudo, enquanto fusão, se configura como possibilidade de descaracterização e mutação, sujeitando o mundo a um constante devir que, como em qualquer processo de contágio, nos resulta difícil, senão mesmo impossível, controlar.

O mundo híbrido já não pode definir-se a partir da noção de natural e artificial enquanto entidades separadas, pois, a partir do momento em que as incorpora, transforma-se num *terceiro*, resultado da mutação da sua estrutura intrínseca, da fusão que permite que, de A e B, resulte C. Esta transformação exige-nos que deixemos de pensar o mundo como forma e existência fechada à qual podemos acoplar os mais diversos elementos. Trabalhar a sua permeabilidade implica, por um lado, integrar um novo regime que agencia a

¹⁰⁷ “A imagem não é só o exterior, (...) é o próprio e peculiar. Não se pode existir sem se mostrar, e como nos mostramos é como somos”. Aicher, O. (2005). *El mundo como projecto*, 5ª Tirada, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, p. 145.

abertura como possibilidade de contágio, mutação e evolução, e, por outro, aceitar a inevitável incapacidade de tudo conhecer e controlar.

Resta saber se somos capazes de, ao trazer o transcendente para o imanente, lidar com a ambiguidade, o grotesco (Bakhtine) e a transformação do sentido que essa abertura implica. O limite, o fechamento, a separação limpa entre opostos permitia sonhar um ideal asséptico passível de controlo absoluto e livre de ameaça e perigo. Já o híbrido, a *forma aberta*, a fusão, recupera o dramatismo do imaginário barroco, trágico, sombrio e sem final feliz.

Ao Design cabe a operação de cosmética através da qual, a partir da distração, se torna possível à técnica gerir a afecção e a mutação da sensibilidade e da experiência. No entanto, a acção cosmética do Design é complexa e profunda, embora aparentemente trate apenas da superfície. Desde logo porque esta superfície, esta pele, se constitui como identidade pela sua capacidade de registo e memória da passagem do tempo. A pele é o testemunho mais pessoal e mais vívido que temos da nossa história. A sobrevalorização da estética na cultura visual tecno-mediada, ao enfatizar a sensação, a fluidez, a velocidade e, com ela, o instante, o momento e o *agora*, apaga, através da cosmética, os traços que a pele guardou do tempo, substituindo a memória (enquanto registo e continuidade) pela permanente novidade e actualização e devolvendo-nos um mundo fragmentado, descontínuo e sem contexto enquanto garantia de distração e anestesia colectiva.

Por outro lado, quando os artefactos se desmaterializam, perdem a consciência da forma material de sentir o mundo, que passa a manifestar-se através do simulacro. Actualmente, em plena operação cibernética, assistimos ao desaparecimento sistemático e progressivo dos portadores de informação. As mensagens electrónicas não trazem vestígios do outro, além do conteúdo digital, que desaparecerá caso não se alimente electronicamente o suporte. Ao desaparecer a mensagem, desaparecerá a memória, a história e a possibilidade da sua arqueologia. Sem registos materiais, na memória activa apenas perdurarão os conceitos. Não é, portanto, fortuita a importância da memória na era da desmaterialização do Design e dos afectos.

Deste modo, não surpreende que o discurso permanente da crise se tenha tornado marca do contemporâneo, seja ela a crise da razão histórica, das grandes narrativas, das ideologias, dos valores, dos sistemas, dos modelos, do sentido, do corpo ou, claro, do humano. Num momento em que todos os possíveis parecem dados como realizáveis, passíveis de definir num conjunto de versões limitado pelo número de combinações possíveis de elementos previamente colocados à nossa disposição, é a própria imaginação que se vê ameaçada e, com ela, toda a ideia de futuro, desprovido agora da trajectória e da coesão anteriormente implicadas num tempo a três dimensões.

Neste contexto, a indefinição, ainda que assustadora, é também, possivelmente, a nossa melhor garantia de continuidade, fazendo do híbrido uma metáfora para a própria vida, símbolo da interminável aventura que pode significar a abertura ao outro, ao desconhecido e, com ela, a experiência de um mundo permanentemente à flor da pele.



Fig. 10
EDUARDO MÃOS DE TESOURA
TIM BURTON
1990

Conclusão

O possível, a ideia do que o é ou não é, define um limite à acção humana. Um limite importante, pois oferece-nos um horizonte de sentido, situa-nos, orienta-nos, funcionando como uma fronteira entre o conceito e o objecto, a imaginação e a realidade, o projecto e a sua concretização. Com o limite, vem uma forma, a forma (do) possível, que nos ancora ao real, ou ao que podemos tornar real. Consequentemente, o limite informa, reforma e, por vezes, deforma.

No entanto, entendido como possível, o limite, a forma, é também possibilidade e, nesse sentido, aquilo que em princípio seria fechamento passa a definir-se como abertura: abertura a todos os possíveis, instalando-se no território da poética, da acção comandada pelo sonho.

Pensado como fim, o limite, longe de ser um término rígido, beneficia da plasticidade semântica deste conceito e assume-se como *telos*, propósito, projecto, objectivo. Um objectivo que não foi ainda objectivado, cristalizado, delineando-se, portanto, como meta - que, neste caso, pode também ser *meta*-física, porque ainda não é e está para além do que é físico, ou *meta*-morfose, mudança, mutação, transformação, revolução.

Enquanto signo da capacidade de criar, o Design é desenho e desígnio, projecto e intenção para o mundo, trabalhando a forma na perspectiva da abertura. Transformada pela sua acção poética, a forma (*morphé*) é desvelamento, revelação (*alétheia*), reforçando o Design como desígnio e força criativa através da qual o possível, longe de constranger, estimula a transformação do real, aproximando-o da utopia e exponenciando no humano o poder da criação.

Esse poder intimida na mesma medida em que estimula. Entender o Design ao serviço da *tecno-lógica* e da sua racionalidade intrínseca é a hipótese que mais facilmente justifica o discurso simultaneamente eufórico e apreensivo que, nos últimos anos, se tem vindo a construir a seu respeito. No entanto, o

que esse discurso mascara é o desconforto ancestral com que o ser humano se confronta perante o seu potencial criador e, no fundo, a responsabilidade que ele implica, ao traduzir uma progressiva transformação e subversão das leis naturais, substituídas pelas lógicas artificiais.

O ser humano debate-se com a tensão constante entre o desejo de assumir o poder da criação, durante séculos localizado no divino, e o medo do resultado do exercício desse poder, uma vez que ele implica consequências em relação às quais nem sempre está à altura e cuja responsabilidade não pode atribuir aos humores instáveis de uma qualquer divindade. Criar, dar vida, é gerar outro que, vindo do mesmo, já não é o mesmo. O criador teme na criatura essa alteridade, essa existência própria, autónoma, inevitavelmente exterior, que receia não (re)conhecer e, portanto, não poder controlar. O desconhecido é sempre essa força obscura que traz caos à ordem do mundo que assumimos como nosso, ameaçando destruí-lo/-nos. A criatura é sempre esse outro que, se não pudermos conhecer/controlar totalmente, representará a constante ameaça de poder rebelar-se contra o criador. Da literatura ao cinema, passando pela pintura e pelo próprio mito, a ficção tem sido profícua na representação deste medo do desconhecido, da criatura, do outro, tantas vezes retratado como monstro, projectando na sua imensa fealdade a natureza extremada do nosso pavor e descontrolo.

No entanto, é possível que aquilo que tememos no monstro, no outro, seja não o que tem de desconhecido, mas o que nele podemos ainda reconhecer; aquilo que, apesar da sua distorção, nos espelha, forçando-nos a assumi-lo como parte do que (também) somos. Nós, primeira criatura a rebelar-se contra o seu criador, ousando desejar o seu lugar, alterar o seu mundo, dar vida ao que não tem vida, controlar o tempo e o espaço, vencer a rigidez da matéria, o atrito do mundo físico, querer-se onipotente e onipresente, sem, no entanto, conseguir libertar-se do medo de, a qualquer momento, ver derretidas as asas de cera com que ousou voar tão alto.

Falar de um desígnio do Design não traduz qualquer ânsia de animização. O Design é a face visível, o veículo, o instrumento desse desígnio que só pode ser humano. Falar de um desígnio do Design é uma tautologia que traduz não

só a nossa capacidade de criar, mas também o medo que nos ocupa e, no fundo, nos define.

Pulsa hoje em nós, de forma extrema, o entusiasmo pela invenção, pela novidade, signo de uma crença (ainda) firme na técnica e no progresso que ela permite e nela assenta. Um entusiasmo capaz de iludir o terror desde sempre sentido pela humanidade perante o desconhecido implicado por qualquer descoberta e que o levou, desde os mais remotos primórdios, a procurar explicá-lo, forjando um elaborado conjunto de mitos que manifestaram no humano a consciência de que o controlo da sua existência não estava nas suas mãos e a consequente crença/atribuição de responsabilidades a um poder superior, fosse ele singular ou plural.

“O mito é uma forma de expressar o facto de o mundo e as coisas que o governam não terem sido deixados à mercê da pura arbitrariedade” (Blumenberg, 2003: 51). Independentemente da forma que assuma, o mito trabalha sempre ao nível da supressão da arbitrariedade, função em que apenas se vê substituído quando a ciência se impõe como explicação da realidade - momento com um impacto decisivo na nossa *visão do mundo*, expressão que, neste caso, se torna literal.

Efectivamente, a partir do momento em que a ciência assume como sua a tarefa de explicar o mundo, este vê-se invadido, retalhado, desfragmentado e, consequentemente, exposto, permitindo-nos *vê-lo* como nunca antes nos fora possível. A totalidade opaca que constituíra historicamente a nossa imagem do mundo e da natureza - esse *outro* desconhecido, obscuro e caótico cuja ameaça permanente se via suavizada pela mediação de instâncias superiores e míticas às quais confiámos o poder de o controlar e de nos proteger - vê-se agora comprometida pela acção de uma razão instrumental que se dedica com afinco ao estudo das partes na tentativa de, assim, poder conhecer e explicar o todo, convertendo a modernidade numa época capaz de tudo nomear e classificar.

A técnica desempenha aqui um papel fundamental, nomeadamente através do desenvolvimento de dispositivos visuais cada vez mais capazes de penetrar essa ancestral totalidade opaca e de a reduzir a uma imensa e caleidoscópica

superfície visível, instalando no humano uma convincente, ainda que ilusória, omnividência tecno-mediada. Permitindo-nos o acesso a um real inacessível a olho nu - da luneta ao microscópio, das provas a negativo do século XIX às fotografias através das quais Muybridge desconstrói o movimento, da radiografia à ecografia, da dissecação às imagens produzidas pelas sondas espaciais,... - a técnica modificou a nossa forma de ver o mundo, afinando o olhar e, nesse mesmo processo, fabricando uma forma de ver. Conseqüentemente, não podemos evitar questionarmo-nos sobre o que é, então, ver e compreender: tendo em conta que “a construção dos saberes passa por imagens, ópticas, máquinas que vêem aquilo que o olho humano nunca verá”, é fundamental ponderar o modo como “estes aparelhos de visão orientam a construção dos olhares e, portanto, das ideias” (Sicard, 2006: 16).

Ao penetrarem a superfície que nos limita e mostrarem o que, de outra forma, não conseguiríamos ver, as imagens técnicas instituem-se como prova, como verdade que não nos atrevemos a questionar. A imagem adquire agora uma força que ultrapassa largamente a sua capacidade icônica de reproduzir semelhança - ela torna-se índice, contigüidade de uma dimensão física, existente, adquirindo uma credibilidade que a diferencia de outros tipos de imagem em relação aos quais aprendemos, desde sempre, a desconfiar.

O momento em que a máquina se impõe como elemento mediador na nossa relação com a imagem, dando início à sua produção e circulação massivas, marca o começo não, como tão recorrentemente se afirma, de uma cultura da imagem, mas antes, e mais especificamente, de uma *cultura visual*, que vem interferir com/perturbar a hierarquia canônica e estável que a cultura ocidental definira para as imagens, impondo a necessidade de discernir entre as que têm e as que não têm valor (Benjamin, 1991). A história foi, é ainda esse filtro, essa procura do significativo, o processo de constituição de um cânone capaz de definir como determinada cultura pode distinguir o que é do que não é verdadeiro, o que importa do que não importa salvaguardar, alcançando uma hierarquia *estável*.

Esta estabilidade pode, em grande medida, ser atribuída à influência da ideologia cristã que, ao gerar um esquema capaz de explicar o mundo na sua totalidade - e como totalidade -, cria para o Ocidente aquilo que

efectivamente podemos entender como *cultura da imagem*, responsável pela mediação e pela constituição do que, durante séculos, foi a nossa relação com o real. Quando, a partir do século XIX, este esquema começa a perder consistência e coerência, é a própria matriz da totalidade que se vê comprometida enquanto modelo, tornando-se progressivamente mais difícil de compreender e de conceber.

Assumindo a imagem como todo, ou como representação do todo, o momento em que, devido à interferência da técnica e da razão instrumental, ela se fragmenta e divide/multiplica é o momento em que entra em crise a própria ideia de totalidade e, conseqüentemente, toda a cultura que sobre ela, enquanto matriz e alicerce estável, fora construída.

A modernidade tornou-se problemática, desde logo, pela sua excessiva consciência da ingenuidade histórica que inventou os deuses, instalando profundas dificuldades na cultura humana. Assumir a razão como projecto fez com que à modernidade não restasse outro fim senão o de se tornar pós-moderna, ou seja, a pós-modernidade, aqui entendida como exacerbação e conseqüente declínio dos valores defendidos pela modernidade, foi desde sempre uma inevitabilidade do desígnio da razão instrumental.

A partir do momento em que a modernidade desintegra e compromete a totalidade, a experiência do real na cultura ocidental passa a estar cada vez mais vinculada ao fragmento, à parte, à citação. A chamada pós-modernidade é o corolário deste tipo de experiência numa cultura que não só dispensou a totalidade, como aparentemente se sente confortável sem ela, ainda que, paradoxalmente, não deixe de a procurar, acusando o vazio por ela deixado.

A percepção fragmentada da realidade que caracteriza o funcionamento da *cultura visual* resulta da natureza tecno-mediada da experiência contemporânea, centrada no dispositivo e no seu funcionamento, com inevitável impacto na formatação de um *modo de ver*. *As máquinas da visão* (Virilio, 1998) ligam-nos a um mundo que passou a estar-nos imediatamente acessível, mas que conhecemos apenas à distância, enquanto somatório de imagens, fragmentos que não conseguimos ligar, à medida que vamos adquirindo consciência de que o todo é mais que a soma das partes. Centrada

no *aqui e agora*, a técnica fracturou tanto o espaço como o tempo enquanto dimensões vividas em contínuo, longitudinalmente, implodindo-os na caleidoscopia de um eterno presente, definido em função da permanente actualização e cada vez mais desprovido de contexto. A actualidade arquiva imediatamente o conhecimento que produz, deixando-nos imersos numa realidade que percebemos como um conjunto aleatório de acontecimentos sem aparente ligação a nada, sem âncora que lhes devolva o sentido, que os devolva à totalidade, impedindo que sigam à deriva enquanto parte do fluxo de informação que caracteriza a sociedade em rede (Castells, 1999).

Durante cerca de doze séculos, o cristianismo operou a reprogramação do mundo, explicando-o na sua totalidade e gerando dele uma imagem na qual tudo fazia sentido enquanto parte do todo. O problema da totalidade é profundamente político, pois implica uma cerrada operação de controlo. Neste sentido, torna-se um problema igualmente ético. No entanto, como vimos, não é possível pensar a economia política e a ética sem pensar a estética. A questão estética que a contemporaneidade nos coloca é sobretudo uma questão de cosmética, pois apresenta-nos a possibilidade de mudar o aspecto do mundo e das coisas. Só a partir da crítica estética é que podemos ponderar o impacto ético e político da operação cosmética levada a cabo pela tecno-mediação.

A cosmética do mundo remete-nos para uma questão que o Ocidente nunca soube resolver. A teoria metafísica ocidental tem sido, desde Platão, uma teoria da perfeição, de condução do mundo a um estado perfeito. A partir do século VI, VII, sensivelmente, o cristianismo põe em marcha a aplicação de uma estratégia (de matriz platónica) de perfeição ou aperfeiçoamento do real, para a qual foi fundamental um segundo espaço, exterior ao humano, à natureza e àquilo que nela nunca conseguimos controlar e estabilizar. De Platão ao cristianismo, o pensamento que nos constituiu foi o da divisão, da diferença, da oposição, colocando a natureza como *outro*, lugar da morte, do acidente, da ameaça, do imprevisível, do caos. É possível que a cultura ocidental seja a única no mundo a pensar a natureza como morte em vez de vida, como algo que nos destrói e não como o que nos gera e nos nutre, simplesmente porque, apesar de todo o esforço feito historicamente no

sentido de a estabilizar, ela permanece ainda hoje no limiar da nossa capacidade de controlo, escapando-nos constantemente. Um segundo espaço tornou-se imperativo para a possibilidade de pensar um estado perfeito - o *paraíso* - ao qual o humano pudesse efectivamente aspirar.

Com o século XIX, a descoberta progressiva do funcionamento e da estrutura do real vai revelando, também, os artifícios cosméticos com que se procurara camuflá-lo. *Saber demais* perturba a nossa capacidade especulativa e impede-nos de conseguir *fechar* a imagem do mundo, de reconstruir a ilusão da totalidade, fazendo com que permaneçam em aberto todas as possibilidades e instalando o caos onde antes estava a ordem - numa inevitável inversão da lógica moderna, pois aqui, ao contrário do que um século antes proclamara o ideal Iluminista, a ordem surge associada à ignorância e o caos ao conhecimento. Parece que, ao contrário do que esperávamos, quanto mais conhecemos do mundo, mais perdidos nos sentimos nele, reforçando a necessidade de preservar a possibilidade de um segundo espaço que parece ter estado sempre presente na nossa ligação ao real e que leva o século XIX a (re)inventar a utopia.

Sendo a natureza o único modelo que temos de totalidade, é ela que inspira a criação do seu duplo, até porque, graças ao facto de se deixar reflectir especularmente (nas águas plácidas de um lago, por exemplo), é com a natureza que aprendemos a possibilidade da divisão e da réplica, origem do ancestral fascínio humano com o reflexo, a projecção e, claro, a perspectiva de criação de um outro de si mesmo e do mundo. A estrutura do duplo coincide com a estrutura do sonho e foi designada pelo Ocidente como imaginação, pois, ao mesmo tempo que criamos uma lógica do controlo, fabricamos uma (i)lógica do impossível.

No entanto, à medida que a técnica se apodera da ligação entre o humano e o mundo, reinstala o segundo espaço, a perfeição e a totalidade (e subsequente controlo) como possível, ou seja, como algo a que podemos novamente aspirar. A vantagem da máquina perante os deuses é que nos vem habituando a cumprir o que estes, durante séculos, apenas prometeram, à medida que traz para o quotidiano e torna reais características que outrora, de facto, só nos atrevíamos a imaginar. Seja esse *novo mundo* o ciberespaço ou algo que

ainda não conseguimos intuir, algo dele está já aí, já não é sonho, embora pareça ainda feito desse mesmo material, razão pela qual William Gibson (1984) o definiu como *alucinação consensual*. É um espaço sem espaço, sem matéria, sem mapa, sem limites aparentes, sem forma. É fluxo, rizoma, abertura, possibilidade.

Ao associar-se à técnica, o Design dá expressão a esse desígnio, a esse impulso utópico, a essa intenção de criação, tornando-se o instrumento com que o novo mundo começa a ser sonhado, desenhado e concebido enquanto signo da nossa ânsia de perfeição, de criação de um mundo ideal onde a vida e o homem também o possam ser. Se o século XIX sonhara, com Richard Wagner, a obra de arte total (*Gesamtkunstwerk*), o século XX permite-se acreditar na sua concretização. Um conceito polémico na sua origem e polémico hoje, demonstrativo, por um lado, de como a estética, a ética e a política se implicam e relacionam mutuamente (devido à ligação entre totalidade e controlo, facilmente compatível com as ideologias totalitárias dos regimes ditatoriais que marcaram a Europa da primeira metade do século XX, que não se furtaram à sua adopção e aplicação) e, por outro, do facto de a dimensão estética ter implicações muito mais profundas e estruturais do que a permanente confusão entre superfície e superficial tem deixado intuir.

A superfície é, possivelmente, uma das questões mais complexas com que se confronta a contemporaneidade. Quando, em 1882, o reverendo Edwin Abbott escreveu *Flatland*, descrição minuciosa de um mundo a duas dimensões, mal podia imaginar que, um século mais tarde, essa se tornaria a principal tendência da evolução tecnológica, à medida que a superfície adquire cada vez mais expressividade, assumindo-se como interface não só em termos visuais, mas também tácteis. No entanto, ao contrário de *Flatland*, no qual existia apenas um mundo plano, “o mundo novo, real e bidimensional de hoje sobrepõe-se ao velho mundo tridimensional, tornando-se a sua pele” (Manzini, 1993: 55).

No momento em que a técnica consegue gerar um mundo artificial que, pela sua complexidade, se aproxima do mundo orgânico, a associação entre superfície e pele ganha maior significado, pois esta última é também uma superfície reactiva e expressiva e, mais que isso, é na sua aparente evidência

que cada indivíduo se assume e reconhece como um todo. Enquanto invólucro do corpo, a pele singulariza aquele que contém, gerando uma identidade. Enquanto interface, a pele é ligação e, simultaneamente, protecção; mostra na mesma medida em que esconde; acolhe na mesma medida em que repele. Sendo superfície, ela é tudo menos superficial.

Trabalhar a superfície do mundo (ou o mundo como superfície), trabalhar a sua pele, é aspirar a poder novamente concebê-lo como totalidade, propondo as mais variadas combinações entre lógica funcional e valores estético-emocionais. Poderá não estar longe o momento em que nos refiramos à superfície artificial como *pele sensível*. No entanto, “a possibilidade de as superfícies revelarem a marca dos acontecimentos passados (superfícies reactivas) ou de tornarem evidentes as mutações que tiveram lugar no interior do sistema do qual são a pele (superfícies expressivas), torna-se hoje um tema de grande actualidade” (*Idem*: 50), remetendo para a problemática da memória e, com ela, da própria história, à medida que essa pele que retém a marca do tempo se vê cosmeticamente trabalhada pelo Design no sentido de dela eliminar essa marca em nome de uma permanente renovação e actualização de formas e conteúdos. Ao cultivar o presente, o imediato, a emoção do momento, a técnica amputa o tempo enquanto continuidade, implantando a fragmentação como lógica da nossa vivência contemporânea da realidade e questionando a própria *epiderme* como totalidade.

Desde logo porque, numa era em que, cada vez mais, a nossa relação com o mundo, o objecto e a imagem se define em função da proximidade, a pele é, mais que nunca, lugar de fusão e hibridismo. Consequentemente, acreditamos que a cultura visual, que em tempos substituiu a cultura da imagem, tenderá agora a ceder cada vez mais espaço a uma *cultura do Design*, encarregue de redesenhar a forma de um mundo em permanente mutação.

Enquanto terceiro vértice do triângulo técnica - Design - humano, este último beneficia de um progressivo *empowerment* que o faz acreditar ter finalmente capacidade para criar um mundo à sua medida, imagem e semelhança. No entanto, a protecção de que usufruía enquanto a ligação tecno-mediada ao mundo se realizava à distância desvanece-se à medida que esta ligação privilegia a proximidade e a fusão. Mergulhar no universo artificial da sua

criação, *ser* parte dele, faz emergir todo o tipo de possibilidades, simultaneamente utópicas e distópicas, desde logo por permitir e incentivar a entrada do outro no espaço próprio. Sentimos que esta tese foi apenas um primeiro passo na tentativa de compreender este fenómeno e todas as suas implicações para o nosso ser e estar no(s) mundo(s). A angústia de ter de lhe assumir um fim é compensada pela perspectiva de que este caminho é, todo ele, abertura a todos os possíveis. Maior aventura não poderíamos desejar.



Fig. 11
LOCH KATRINE
WILLIAM HENRY FOX TALBOT
CALÓTIPO, 1844

Bibliografia

- AA.VV. (1986). *Utopía y postmodernidad*, Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.
- ABRANTES, J. C. (Coord.), (2005). *A construção do olhar*, Lisboa: Livros Horizonte.
- ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. (1966). *Sociológica*, Madrid: Taurus.
- ADORNO, T. (1982). *Teoria Estética*, Lisboa: Edições 70.
- ADORNO, T. (1992). *Dialéctica negativa*, Madrid: Cátedra.
- ADORNO, T. (2003). *Sobre a indústria da cultura*, Coimbra: Angelus Novus.
- AGAMBEN, G. (2007). *Il Regno e la Gloria. Per una genealogia teologica dell'economia e del governo*, Vicenza: Neri Pozza.
- AICHER, O.; KRAMPEN, M. (1981). *Sistemas de signos en la comunicación visual*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- AICHER, O. (2001). *Analógico y digital*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- AICHER, O. (2005). *El mundo como proyecto*, 5ª Tirada, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- ALBERTI, L. B. (1966). *L'Architettura (De Re AEdificatoria)*, Milano: Il Polifilo.
- ALBERTI, L. B. (1996). *Grammatichetta e altri scritti sul volgare*, Roma: Salerno.
- ALTHUSSER, L. (1977). *Posiciones*, Barcelona: Anagrama.
- ANZIEU, D. (1997). *Le Penser. Du moi-peau au moi-pensant*, Paris: Dunod.

- ARAC, J. (Ed.), (1989). *Postmodernism and Politics*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- ARDUINI, S. (2000). *Prolegómenos a una teoría general de las figuras*, Murcia: Universidad de Murcia - Servicio de Publicaciones.
- ARENDT, H. (1978). *The life of mind I. Thinking*, New York and London: Harcourt Brace Jovanich.
- ARISTARCO, G. e T. (1990). *O novo mundo das imagens electrónicas*, Lisboa: Edições 70.
- ARISTÓTELES (1980). *La Poétique*, Paris: Seuil.
- ARNHEIM, R. (2001). *O poder do centro. Um estudo da composição nas artes visuais*, Lisboa: Edições 70.
- AUERBACH, E. (1968). *Mimésis. La représentation de la réalité dans la littérature occidentale*, Paris: Gallimard.
- AUGÉ, M. (1998). *Les formes de l'oubli*, Paris: Éditions Payot. Versão espanhola: (1998). *Las formas del olvido*, Barcelona: Editorial Gedisa.
- AUGÉ, M. (2005). *Não-Lugares. Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade*, Lisboa: 90 Graus Editora.
- AUMONT, J. (1998). *De L'Esthétique au Présent*, Paris: De Boeck Université.
- AUMONT, J. (2009). *A imagem*, Lisboa: Edições Texto & Grafia.
- BABO, M. A. (2005). "A dimensão imagética da metáfora", in *Revista de Comunicação e Linguagens - Retórica*, nº 36, Lisboa: Relógio d'Água.
- BABO, M. A. (2011). "Da imagem na linguagem", in LEMOS MARTINS, M. *et al.* (Ed.). *Imagem e Pensamento*, Coimbra: Grácio Editor.
- BACHELARD, G. (2004). *La Poética del Espacio*, 4ª Edição, Madrid: Fondo de Cultura Económica/España.
- BAILLY, J.-C. (2005). *Le champ mimétique*, Paris: Seuil.

- BALLESTEROS, J. (1989). *Postmodernidad: decadencia o resistencia*, Madrid: Tecnos.
- BARATA, M. (1993). “Invenção e Design”, in CALÇADA, A. *et al.* (Coord.). *Design em aberto. Uma antologia*, Lisboa: Centro Português de Design.
- BARCELÓ, M. (2005). *La Intelligència artificial*, Barcelona: Editorial UOC.
- BARTHES, R. (1984). “A mensagem fotográfica”, in *O óbvio e o obtuso*, Lisboa: Edições 70.
- BARTHES, R. (1987). *A Aventura Semiológica*, Lisboa: Edições 70.
- BARTHES, R. (2007). *Mitologias*, Trad. e Prefácio de José Augusto Seabra, Lisboa: Edições 70.
- BÁRTOLO, J. M. (2005). “Espaço, design e poder: notas sobre a tecnologia do quotidiano”, in BRAGANÇA DE MIRANDA, J. *et al.* (Org.). *Espaços*, Revista de Comunicação e Linguagens 34 e 35, Lisboa: Relógio d’Água, pp. 279 - 292.
- BÁRTOLO, J. M. (2007). *Corpo e Sentido. Estudos Intersemióticos*, Covilhã: Livros Labcom.
- BÁRTOLO, J. M. (2008). “Revelação e Ocultação: As Mediações na Cultura Visual Moderna”, in LEMOS MARTINS, M.; PINTO, M. (Org.). *Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação*, 6 - 8 Setembro 2007, Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho).
- BATAILLE, G. (1988). *O Erotismo*, Trad. João Bénard da Costa, 3ª Edição, Lisboa: Edições Antígona.
- BAUDELAIRE, C. (1993). *O pintor da vida moderna*, Trad. Teresa Cruz, Lisboa: Vega.
- BAUDELAIRE, C. (2006). *A Invenção da Modernidade (Sobre Arte, Literatura e Música)*, Lisboa: Relógio d’Água.
- BAUDRILLARD, J. (1968). *Le système des objets*, Paris: Gallimard.

- BAUDRILLARD, J. (1972). *Para uma Crítica da Economia Política do Signo*, Lisboa: Edições 70.
- BAUDRILLARD, J. (1983). “The Ecstasy of Communication”, in FOSTER, H. (Ed.), *The Anti-Aesthetic. Essays in Postmodern Culture*, Port Townsend: Bay Press.
- BAUDRILLARD, J. (1984). *Las estrategias fatales*, Barcelona: Anagrama.
- BAUDRILLARD, J. (1991). *Simulacros e Simulação*, 1ª Edição, Lisboa: Relógio d’Água.
- BAUMAN, Z. (1999). *Modernidade e Ambivalência*, Rio de Janeiro: Zahar.
- BAUMAN, Z. (2000). *Liquid Modernity*, Cambridge: Polity.
- BAZIN, A. (1975). “Ontologie de l’image photographique”, in *Qu’est-ce que le cinéma?*, Paris: Les Éditions du Cerf.
- BELTING, H. (2007). *Antropología de la imagen*, Madrid: Katz Editores.
- BENEDIKT, M. (1991). *Cyberspace: First Steps*, Mass.: MIT Press.
- BENJAMIN, W. (1991). “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica”, in *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Lisboa: Relógio d’Água.
- BENJAMIN, W. (1999). *The Arcades Project*, Cambridge, Mass. and London: Harvard University Press.
- BENJAMIN, W. (2006). *A Modernidade (obras escolhidas de Walter Benjamin)*, Lisboa: Assírio & Alvim.
- BERGER, J. (1999). *Modos de ver*, São Paulo: Martins Fontes.
- BERGER, P.; LUCKMAN, T. (1997). *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido. La orientación del hombre moderno*, Barcelona: Editorial Paidós.
- BERGSON, H. (1990). *Matéria e Memória. Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*, São Paulo: Martins Fontes.

- BERMAN, M. (1989). *Tudo o Que É Sólido se Dissolve no Ar. A aventura da modernidade*, Lisboa: Edições 70.
- BETTETINI, G. (1984). *La conversación audiovisual*, Madrid: Cátedra.
- BETTINI, S. (1996). “Neoplatonismo fiorentino e averroismo veneto in relazione con l’arte”, in *Tempo e forma. Scritti 1935 - 1977*, ed. A. Cavalletti, Macerata: Quodlibet.
- BLANC, M. de F. (1997). *Introdução à Ontologia*, Lisboa: Instituto Piaget.
- BLUMENBERG, H. (1999). *Las realidades en que vivimos*, Barcelona: Ediciones Paidós.
- BLUMENBERG, H. (2003). *Trabajo sobre el mito*, Barcelona: Ediciones Paidós.
- BOLTER, J.; GROMALA, D. (2003). *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- BONFANT, A. (1995). *L’expérience esthétique à l’épreuve de la phénoménologie*, Paris: Puf.
- BORGES, J. L. (1960). *El hacedor*, Buenos Aires: Emecé.
- BOZAL, V. (1987). *Mímesis: las imágenes y las cosas*, Madrid: Ediciones Visor.
- BRAGANÇA DE MIRANDA, J. (1994). *Analítica da Actualidade*, Lisboa: Vega.
- BRAGANÇA DE MIRANDA, J. (1998). *Traços. Ensaio de Crítica da Cultura*, Lisboa: Vega.
- BRAGANÇA DE MIRANDA, J. (2003). “O Design como Problema”, in DAMÁSIO, J. (Org.). *Autoria e produção em televisão interactiva*, Lisboa: Programa Media/ULHT, pp. 82 e ss. Também publicado pela Interact - Revista de Arte, Cultura e Tecnologia, nº 10, Fevereiro de 2004 (em linha). Consultado a 18/09/2005. Disponível em: < interact.com.pt/category/10/ >

BRAGANÇA DE MIRANDA, J. (2005a). “Habitar en el ciberespacio? Problemas de la ‘casa del futuro’”, in MARCHÁN, S. (Org.). *Real/Virtual en la Estética y la Teoría de las Artes*, Barcelona: Paidós.

BRAGANÇA DE MIRANDA, J.; PRADO COELHO, E. (Org.), (2005b). *Espaços*, Revista de Comunicação e Linguagens, número 34 e 35, Junho de 2005, Lisboa: Relógio d’Água.

BRAGANÇA DE MIRANDA, J. (2007). “Controlo e Descontrolo do Imaginário”, in Working Papers (em linha), Edição nº 1, 1 de Fevereiro de 2007. Consultado a 17/08/2007. Disponível em: < cecl.com.pt/workingpapers/content/Blogcategory/13/32/ >

BRETON, P. (1995). *À l’image de l’Homme - Du Golem aux créatures virtuelles*, Paris: Éditions du Seuil. (Edição portuguesa: (1997). *À Imagem do Homem. Do Golem às Criaturas Virtuais*, Lisboa: Instituto Piaget.)

BRUEGGEMANN, W. (2001). *The Prophetic Imagination*, Minneapolis: Fortress Press.

BRUNER, J. (2004). *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*, Barcelona: Gedisa Editorial.

BÚRDEK, B. (2002). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*, 3ª Edición, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

BURNETT, R. (2005). *How Images Think*, Cambridge, Mass.: MIT Press.

BUYSSSENS, E. (1943). *Les langages et le discours*, Bruxelles: Office de la Publicité.

CALINESCU, M. (1977). *Faces of Modernity. Avant-Garde, Decadence, Kitsch*, Bloomington: Indiana University Press.

CALVERA, A. (Ed.), (2007). *De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño*, Barcelona: Editorial Gustavo Gil (GG Diseño).

CALÇADA, A. et al. (Coord.), (1993). *Design em aberto. Uma antologia*, Lisboa: Centro Português de Design.

- CAMPS, V. (1983). *La imaginación ética*, Barcelona: Seix Barral.
- CAMUS, A. (2006). *O mito de Sísifo*, 3ª Ed., Rio de Janeiro: Record.
- CANGUILHEM, G. (1946). *Connaissance de la Vie*, Paris: Vrin.
- CARMAGNOLA, F. (1989). *La visibilità. Per un'estetica dei fenomeni complessi*, Milán: Angelo Guerrini.
- CARMAGNOLA, F. (1991). *Luoghi della qualità*, Milán: Bruno Mondadori.
- CARMAGNOLA, F. (2006). *Il consumo delle immagini. Estetica e beni simbolici nella fiction economy*, Milán: Bruno Mondadori.
- CARO ALMELA, A. (2002). “Más allá del ícono”, in X Congreso de la Asociación Española de Semiótica: *Arte y nuevas tecnologías*, La Rioja, España, Octubre del 2002.
- CASCAIS, A. F. (Org.), (2007). *Mediação dos Saberes*, Revista de Comunicação e Linguagens, número 38, Lisboa: Relógio d'Água.
- CASSIRER, E. (1972). *Filosofia de la Ilustración*, México: Fondo de Cultura Económica.
- CASSIRER, E. (1998). *Filosofia de las Formas Simbólicas I: el Lenguaje; Filosofía de las Formas Simbólicas II: el Pensamiento Mítico*, Trad. de Armando Morones, México: Fondo de Cultura Económica.
- CASTELLS, M. (1999). *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura - A Sociedade em Rede*, São Paulo: Paz e Terra.
- CASTELLO BRANCO, P. (2010). “Pure Sensations. From Abstract Cinema to digital Image”, in *Animation - An Interdisciplinary Journal*, SAGE, March 2010, Vol. 5, Nº 1.
- CASTELLO BRANCO, P. (2010). “Haptic Visuality and Neuroscience”, in *The Aesthetic Dimension of Visual Culture*, Cambridge Scholars Publishing. (Versão portuguesa preliminar: (2009). “A visibilidade háptica e os Neurónio Espelho” (em linha). Consultado a 15/09/2010. Disponível em:

<www.ifl.pt/private/admin/ficheiros/uploads/bd6cc7e1d4a890e940882360bb889fff.pdf>

CATALÀ, J. (2006). *La Imagen Compleja. La Fenomenología de las Imágenes en la Era de la Cultura Visual*, Barcelona: Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona.

CAUQUELIN, A. (2008). *A invenção da paisagem*, Lisboa: Edições 70.

CHANTRAINE, P. (1968). *Dictionnaire étymologique de la langue grecque*, Paris: Klincksieck.

CHAVES, N. (2005). *El diseño invisible*, Buenos Aires: Paidós.

COMPAGNON, A. (1990). *Les cinq paradoxes de la modernité*, Paris: Seuil.

CONDORCET, J. A. (1980). *Bosquejo de un cuadro histórico de los progresos del espíritu humano*, Madrid: Editora Nacional.

CORTINA, A. (1989). *Ética mínima*, Madrid: Tecnos.

COSTA CARVALHO, O. (1997). *Dicionário de Francês - Português*, Dicionários Editora, Porto: Porto Editora.

COUCHOT, E. (1988). *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon.

CRARY, J. (1992). *Techniques of the observer. On vision and modernity in the nineteenth century*, Cambridge Mass.: The MIT Press.

CRARY, J. (2001). *Suspensions of Perception. Attention, spectacle, and modern culture*, MA: The MIT Press.

CRUZ, M. T. (2000a). "Da nova sensibilidade artificial", in BOCC - Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação (em linha). Consultado a 15/01/2010. Disponível em: < bocc.ubi.pt/pag/cruz-teresa-sensibilidade-artificial.html >

CRUZ, M. T. (2000b). “A Histeria do Corpo”, in BRAGANÇA DE MIRANDA, J.; PRADO COELHO, E. (Org.), *Tendências da Cultura Contemporânea*, Revista de Comunicação e Linguagens, nº 28, Lisboa: Relógio d’Água, pp. 363-375.

CRUZ, M. T. (2002). “O Artificial ou a Cultura do Design Total”, in *Interact - Revista de Arte, Cultura e Tecnologia*, nº 7, Novembro de 2002 (em linha). Consultado a 18/09/2005. Disponível em: < interact.com.pt/category/07/ >

CRUZ, M. T. (2007). “Cultura, Media e Espaço. A instalação da experiência e das artes”, in *Working Papers* (em linha), Edição nº 3, 2 de Abril de 2007. Consultado a 18/08/2007. Disponível em: < http://www.cecl.com.pt/workingpapers/files/ed3_cultura_media_espaco.pdf >

DEBORD, G. (1991). *A Sociedade do Espectáculo*, Trad. Francisco Alves e Afonso Monteiro, Lisboa: Mobilis in Mobile.

DEBRAY, R. (1991). *Cours de Médiologie Générale*, Paris: Éditions Gallimard.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. (1995). *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia*, Lisboa: Assírio & Alvim.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. (1995). *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia*. Vols. I, II, III, VI e V. São Paulo: Ed. 34.

DELEUZE, G. (2005). *Francis Bacon: The logic of sensation*. London: Continuum. (Edição brasileira: (2007). *Lógica Da Sensação: Francis Bacon*. Rio de Janeiro: Zahar)

DELRUELLE, E. (2009). *Metamorfoses do sujeito. A ética filosófica de Sócrates a Foucault*, Lisboa: Instituto Piaget.

DERRIDA, J. (1972). “La mythologie blanche”, in *Marges - De la philosophie*, Paris: Minuit.

DERRIDA, J. (1981). *Dissemination, Translation, Annotation*, Chicago: University of Chicado Press.

DÍAZ, C. (1987). *Nihilismo y estética. Filosofía de fin de milenio*, Madrid: Cíncel.

- DILTHEY, W. (1992). *Teoria das concepções do mundo*, Lisboa: Edições 70.
- DOMINGUES, J. A. (2010). *O paradigma mediológico. Debray depois de McLuhan*, Covilhã: LivrosLabcom (em linha). Disponível em: <www.livroslabcom.ubi.pt>.
- DONDIS, D. A. (2003). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*, 1ª Edición, 16ª Tirada, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- DREYFUS, H. L.; SPINOSA, C. (1997). Highway Bridges and Feasts: Heidegger and Borgmann on How to Affirm Technology (em linha). Consultado a 04/08/2009. Disponível em: < www.focusing.org/apm_papers/dreyfus.html >
- DUBOIS, J. *et al.* (1966). *Dictionnaire du Français Contemporain*, Paris: Librairie Larousse.
- DURAND, G. (1983). *Mito e Sociedade. A mitanálise e a sociologia das profundezas*, Lisboa: A Regra do Jogo.
- ECO, U. (1976). *A Theory of Semiotics*, Bloomington: Indiana University Press.
- ECO, U. (1984). *Semiotics and the Philosophy of Language*, Bloomington: Indiana University Press.
- ECO, U. (1999). *Kant y el ornitorrinco*, Barcelona: Lúmen (versão portuguesa: (2001). *Kant e o Ornitorrinco*, Lisboa: Difel).
- ECO, U. (2005). *O Signo*, Lisboa: Edições 70.
- EISENSTEIN, S. (2001). *Hacia una teoría del montaje*, Barcelona: Paidós.
- ESTEBAN LORENTE, J. F. (1989). “Iconografía de la Iconografía y de la Iconología”, in *Cuadernos de arte e iconografía: Coloquios de iconografía*, Tomo II, 3, Madrid.
- FAJARDO, C. (2006). “Aproximación a los cambios operados en la estética de la era global”, in MARCHÁN, S. (Org.). *Real / Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona: Paidós Estética 40.

FERNAUD, P. (1988). “Misericórdia y esplendor de la Ilustración”, in *Revista de Occidente*, nº 88.

FERRARIS, M. (1999). *La imaginación*, Madrid: La Balsa de la Medusa, 95.

FIDALGO, A. (1996). *A distância como virtude. Considerações sobre a ética da comunicação* (em linha). Disponível em: < <http://bocc.ubi.pt/pag/fidalgo-distancia.pdf> >

FIDALGO, A. (1998). *Semiótica: A Lógica da Comunicação*, Covilhã: Universidade da Beira Interior.

FIDALGO, A. (1999). “Da Semiótica e seu Objecto”, *Comunicação e Sociedade 1, Cadernos do Noroeste*, Braga: Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho. Também publicado na BOCC - Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação (em linha). Última consulta: 16/08/2011. Disponível em: < <http://bocc.ubi.pt/pag/fidalgo-antonio-objecto-da-semiotica.html> >

FIDALGO, A.; Gradim, A. (2005). *Manual de Semiótica* (em linha). Disponível em: < <http://bocc.ubi.pt/pag/fidalgo-antonio-manual-semiotica-2005.pdf> >

FLUSSER, V. (1998). *Ensaio sobre a fotografia. Para uma filosofia da técnica*, Lisboa: Relógio d'Água Editores.

FLUSSER, V. (2010). *A forma das coisas. Uma Filosofia do Design*, Lisboa: Relógio D'Água Editores.

FOSTER, H. (1988). *Visions and Visuality*, Seattle: Bay View Press.

FOSTER, H. (2002). *Design and Crime (and Other Diatribes)*, New York: Verso.

FOUCAULT, M. (2004). *Vigiar e Punir. Nascimento da prisão*, Trad. Raquel Ramalheite, 29ª Ed., Petrópolis: Veneza.

FOUCAULT, M. (1966). *Les mots et les choses*, Paris: Gallimard.

FOUCAULT, M. (1981). *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*, Trad. Francisco Monge, Barcelona: Anagrama.

FRANCASTEL, P. (2000). *Arte e Técnica nos Séculos XIX e XX*, Trad. de Humberto D'Ávila e Adriano de Gusmão, Lisboa: Livros do Brasil.

FREUD, S. (2003). *El chiste y su relación con el inconsciente*, Madrid: Alianza.

FRIBURGO, T. de (1977). *Tractatus de Intellectu et Intelligibili* III, 7, 5, Hamburg: Felix Meiner Verlag.

FRIEDBERG, A. (2006). *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, Mass.: MIT Press.

FRONDIZI, R. (1977). *Qué son los valores?*, México: Fondo de Cultura Económica.

GADAMER, H.-G. (1997). *Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*, 3ª Edição, Petrópolis: Vozes.

GAUTHIER, G. (1996). *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, Madrid: Ediciones Cátedra.

GHIBERTI, L. (1998). *I Commentarii*, Firenze: Giunti.

GIBSON, J. (1966). *The senses considered as perceptual systems*, Boston: Houghton Mifflin.

GIBSON, W. (1984). *Neuromancer*, London: Voyager.

GIDDENS, A. (2002). *Modernidade e Identidade*, Rio de Janeiro: Zahar.

GIL, F. (1993). *Traité de l'évidence*, Grenoble: Ed. Jérôme Millon.

GIL, J. (1993). *O espaço interior*, Lisboa: Editorial Presença.

GIL, J.; CRUZ, M. T. (Org.), (2003). *Imagem e vida*, Revista de Comunicação e Linguagens, número 31, Fevereiro de 2003, Lisboa: Relógio d'Água.

GIL, J. (2005). *A imagem-nua e as pequenas percepções. Estética e Metafenomenologia*, Lisboa: Relógio d'Água.

GITELMAN, L.; PINGREE, G. B. (Ed.), (2003). *New Media 1740 - 1915*,

Cambridge: The MIT Press.

GOMBRICH, E. H. (1971). *L'Art et L'Illusion*, Paris: Gallimard.

GOMBRICH, E. H.; HOCHBERG, J.; BLACK, M. (2003). *Arte, percepción y realidad. Conferencias en memoria de Alvin y Fanny Blaustein Thalheimer, 1970*, Compilación y prefacio de Maurice Mandelbaum, Barcelona: Paidós.

GOMIS, L. (1991). *Teoría del Periodismo: cómo se forma el presente*, Barcelona: Paidós.

GONZÁLEZ DE ÁVILA, M. (2006). "La (a)cultura(ción) de la imagen", UNED, Revista Signa 15, pp. 301 - 323.

GOODMAN, N. (1990). *Les langages de l'art*, Nimes: Éditions Jacqueline Chambon.

GOODMAN, N. (1995). *Modos de fazer mundos*, Porto: Edições Asa.

GRADIM, A. (2006). *Comunicação e Ética. O Sistema Semiótico de Charles S. Peirce*, Covilhã: Universidade da Beira Interior.

GRAU, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge, Mass.: MIT Press.

GREIMAS, A. J. (1977). "Postace", in Groupe d'Entrevernes. *Signes et paraboles. Sémiotique et texte évangélique*, Paris: Seuil.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. (1982). *Semiotics and Language: An Analytical Dictionary*. Bloomington: Indiana University Press.

GUBERN, R. (2001). *O Eros Electrónico. Viagem pelos sistemas de representação e do desejo*, Lisboa: Editorial Notícias.

HABERMAS, J. (1986). "La modernidad, un proyecto incompleto", in FOSTER, H. (Ed.). *La postmodernidad*, Barcelona: Kairós.

HABERMAS, J. (1990). *O Discurso Filosófico da Modernidade*, Lisboa: D. Quixote.

HABERMAS, J. (1991). *Conciencia moral y acción comunicativa*, Barcelona: Ediciones 62.

HABERMAS, J. (2009). *Técnica e Ciência como “Ideologia”*, Lisboa: Edições 70.

HAZARD, P. (1975). *La crisis de la conciencia europea, 1680 - 1715*, Madrid: Pegaso.

HARAWAY, D. (1991). “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”, in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge.

HARDWICK, C. (1977). *Semiotics and Significs - The Correspondence between Charles Sanders Peirce and Victoria Lady Welby*, Bloomington: Indiana University Press.

HAUG, W. F. (1989). *Publicidad y consumo. Crítica de la estética de mercancías*, México: Fondo de Cultura Económica.

HAYAKAWA, S. I. (1972). *Language in thought and action*, New York: Harcourt.

HAYLES, K. (1999). *How we became post-human: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*, London: The University of Chicago Press.

HEIDEGGER, M. (1958). “Bâtir, Habiter, Penser”, in *Essais et Conférences*, Paris: Gallimard, pp. 170 - 193.

HEIDEGGER, M. (1977). “The Age of the World Picture”, in *The Question Concerning Technology and Other Essays*, New York: Harper & Row Publishers.

HEIDEGGER, M. (1988). “La question de la technique”, *Essais et conférences*, Paris: Gallimard.

HEIDEGGER, M. (1991). *A origem da obra de arte*, Lisboa: Edições 70.

HIGHMORE, B. (Ed.), (2009). *The Design Culture Reader*, London and New York: Routledge.

- HILLIER, B.; HANSON, J. (2003). *The social logic of space*, Cambridge: Cambridge University Press.
- HJELMSLEV, L. (1943). *Prolegomena to a Theory of Language*, Madison: University of Wisconsin Press.
- HOLANDA, F. de (1983). *Da Pintura Antiga*, Lisboa: Imprensa Nacional / Casa da Moeda.
- HORKHEIMER, M. (1973). *Crítica de la razón instrumental*, Buenos Aires: Sur.
- INNERARITY, D. (2009). *A sociedade invisível. Como observar e interpretar as transformações do mundo actual*, Lisboa: Teorema.
- INNIS, H. (1951). *The Bias of Communication*, Toronto: University of Toronto Press.
- JAMESON, F. (1989). "Postmodernism and Consumer Society", in FOSTER, H. (Ed.). *The Anti-Aesthetic: Essays on Post-Modern Culture*, Seattle: Bay Press.
- JAMESON, F. (1991). *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- JAY, M. (1989). "In the Empire of Gaze", in APPINGNANESI, L. (Ed.). *Postmodernism*, ICA Documents, London: Free Association Books.
- JAY, M. (1992). "Scopic Regimes of Modernity", in LASH, S.; FRIEDMAN, S. (Ed.). *Modernity and Identity*, Oxford: Blackwell.
- JAY, M. (1993). *Downcast eyes. The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*, Berkeley: University of California Press.
- JAY, M.; GOUX, J.-J. (1985). "Descartes et la perspective", in *L'Esprit Créateur*, 25, 1, Spring.
- JENCKS, C. (1986). *El lenguaje de la arquitectura posmoderna*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- JOHNSON, S. (1999). *Interface Culture: How New Technology Transforms the*

Way We Create and Communicate, New York: Basic Books (Edição brasileira: (2001). *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar).

JONAS, H. (1994). “Técnica e responsabilidade: reflexões sobre as novas tarefas da Ética”, in *Ética, medicina e técnica*, 1ª Edição, Lisboa: Vega.

JONES, C. (2006). *Sensorium, Embodied experience, technology, and contemporary art*, Cambridge Mass.: The MIT Press.

JUDOVITZ, D. (1993). “Vision, Representation and Technology in Descartes”, in LEVIN, D. M. (Ed.). *Modernity and the Hegemony of Vision*, Berkeley: University of California Press.

JUNGER, E. (1990). *El trabajador*, Barcelona: Tusquets.

KANT, E. (1981). *Qué es la Ilustración? Filosofía de la historia*, México: Fondo de Cultura Económica.

KATZ, S. (2004). *L'Écran, de L'icône au Virtuel*, Paris: L'Harmattan.

KEPES, G. (1995). *Language of Vision*, New York: Dover Publications, Inc.

KERCKHOVE, D. de (1997). *A Pele da Cultura - Uma Investigação sobre a Nova Realidade Electrónica*, Lisboa: Relógio d'Água.

KITTLER, F. (1990). *Discourse networks 1800/1900*, Stanford University Press.

KITTLER, F. (1998). *Computergraphik. Eine halbtechnische Einführung* (em linha). Consultado a 26/08/2011. Disponível em: < hydra.umn.edu/kittler/graphik.html >

KITZINGER, E. (1976). *The Art of Byzantium and the Medieval West: Selected Studies*, Bloomington-London: Indiana University Press.

KRESS, G.; van LEEUWEN, T. (2001). *Multimodal Discourse*, Londres: Edward Arnold.

KRESS, G. (2003). *Literacy in the New Media Age*, London: Routledge.

KRESS, G. (2006). "Screen: Metaphors of Display, Partition, Concealment and Defense", *Visual Communication*, vol. 5 (8), pp. 199 - 204.

KRISTELLER, P. O. (1962). *La tradizione aristotelica nel rinascimento*, Padova: Editrice Antenore.

KRISTELLER, P. O. (2005). *Il pensiero e le arti nel Rinascimento*, Roma: Donzelli Editore.

KRISTEVA, J. (1993). *Les nouvelles maladies de l'âme*, Paris: Fayard.

KUHN, T. (2001). *A estrutura das revoluções científicas*, 6ª Edição, São Paulo: Perspectiva.

LAKOFF, G; JOHNSON, M. (1980). *Metaphors we live by*, Chicago: The University of Chicago Press.

LASH, S. (1999). *Another Modernity. A Different Rationality*, Oxford: Blackwell.

LAUREL, B. (Ed.), (1994). *The Art of Human-Computer Interface Design*, Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Co.

LE BRETON, D. (1999). *L'Adieu au Corps*, Paris: Éditions Métailié.

LEFEBVRE, H. (1962). *Introduction à la modernité*, Paris: Minuit.

LEMOS MARTINS, M. (2009). *A linguagem, a verdade e o poder. Ensaio de Semiótica social*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian & Fundação para a Ciência e a Tecnologia.

LEMOS MARTINS, M. (2011). *Crise no Castelo da Cultura. Das Estrelas para os Ecrãs*, Coimbra: Grácio Editor.

LEMOS MARTINS, M. et al. (Ed.), (2011). *Imagem e Pensamento*, Coimbra: Grácio Editor.

LEO DE BLAS, J. (2006). *El viaje sin distancia. Perversiones del tiempo, el espacio y el dinero ante el límite en la cultura contemporánea*, Murcia: Ad

Hoc.

LEROI-GOURHAN, A. (1964). “Le Geste et la Parole”, *Technique et Langage*, Vol. 1, Paris: Éditions Albin Michel.

LEVIN, D. (1988). *The Opening of Vision, Nihilism and the Postmodern Situation*, London & New York: Routledge.

LEVINAS, E. (2008). *Totalidade e Infinito*, Lisboa: Edições 70.

LÉVY, P. (1990). *As Tecnologias da Inteligência*, Lisboa: Instituto Piaget.

LIPOVETSKY, G. (1990). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Barcelona: Anagrama.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. (2007). *L'Écran Global*, Paris: Seuil. (Versão portuguesa: (2010). *O ecrã global*, Lisboa: Edições 70).

LUPTON, E.; MILLER, A. (1996). *Design Writing Research. Writing on Graphic Design*, New York: Phaidon.

LUPTON, E. (2004). *Thinking with type. A critical guide for designers, writers, editors and students*, New York: Princeton Architectural Press.

LYOTARD, J.-F. (1979). *La condition postmoderne: rapport sur le savoir*, Paris: Les Editions de Minuit. (2006). *A Condição Pós-Moderna*, Rio de Janeiro: José Olympio Editora.

LYOTARD, J.-F. (1985). *Discours, Figure, Discours, Figure*, Paris: Éditions Klincksieck.

LYOTARD, J.-F. (1985). *Les Immatériaux*, Vol. 1: *Album. Inventaire*, Paris: Centre Georges Pompidou.

LYOTARD, F. (1987). *La postmodernidad (explicada a niños)*, Barcelona: Gedisa.

MACHADO, A. (1993). *Máquina e imaginário*, São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo (UPS).

- MAESTRE, A. (1992). *Modernidad, historia y política*, Estella, Navarra: Verbo Divino.
- MAFFESSOLI, M. (2000). *L'Instant éternel: le retour du tragique dans les sociétés postmodernes*, Paris: Denoël.
- MALDONADO, T. (1959). "Comunicación y semiótica", in *ulm*, nº 5.
- MALDONADO, T. (1992). *La Speranza Progettuale*, Torino: Piccola Biblioteca Einaudi.
- MALRIEU, P. (1996). *A Construção do Imaginário*, Lisboa: Instituto Piaget.
- MANETTI, A. (1992). *Vita di Brunelleschi*, Roma: Salerno Editrice.
- MANGHANI, S.; PIPER, A.; SIMONS, J. (Ed.), (2006). *Images: a reader*, London: Sage.
- MANOVICH, L. (2001). *The Language of New Media*, Cambridge Mass.: The MIT Press. (Versão espanhola: (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona: Paidós Comunicación 163).
- MARCHÁN, S. (Org.), (2006). *Real / Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona: Paidós Estética 40.
- MARCOS, M. L.; BRAGANÇA DE MIRANDA, J. (Org.), (2002). *A Cultura das Redes*, Revista de Comunicação e Linguagens, número extra, Junho de 2002, Lisboa: Relógio d'Água.
- MARCOS, M. L.; CASCAIS, A. F. (Org.), (2004). *Corpo, Técnica, Subjectividades*, Revista de Comunicação e Linguagens, número 33, Junho de 2004, Lisboa: Relógio d'Água.
- MARDONES, J. M. (1988). *Postmodernidad y cristianismo*, Santander: Sal Terral.
- MARGOLIN, V. (Ed.), (1989). *Design Discourse. History. Theory. Criticism*, Chicago and London: The University of Chicago Press.

- MARGOLIN *et al.* (Ed.), (2000). *The Idea of Design*, Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- MARKS, L. (2000). *The skin of the film*, Durham: Duke University Press.
- MARKS, L. (2002). *Touch, sensuous theory and multisensory media*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- MASSUMI, B. (2002). *Parables for the virtual. Movement, Affect, Sensation*, Durham & London: Duke University Press.
- MATURANA ROMESÍN, H. (1995 y 1996). *La realidad: ¿objetiva o construida?*, vol. 1, *Fundamentos biológicos de la realidad*; vol. 2, *Fundamentos biológicos del conocimiento*, Barcelona: Antrophos.
- MAU, B. (2002). *Life Style*, London: Phaidon.
- MCLUHAN, M. (1997). *Understanding Media. The extensions of men*, London: Routledge.
- MCQUAIL, D. (2000). *Mass Communication Theory*, London: Sage.
- MEAD, G. H. (2001). “La naturaleza de la experiencia estética”, *International Journal of Ethics*, nº 36, 1926. Publicado em espanhol em *Athenea Digital*, nº 0, Abril de 2001 (em linha). Consultado a 20/05/2009. Disponível em: psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/6/
- MÉNDEZ, J. M. (1985). *Valores Éticos*, Estudios de Axiología, Reyes Magos, 18, 28009, Madrid.
- MERLEAU-PONTY, M. (1964). *L’Oeil et l’Esprit*, Paris: Gallimard.
- METZ, C. (1970). “Au-delá de l’analogie, l’image”, in *Communications* nº15, Paris: Seuil.
- MITCHELL, W. J. (1992). *The reconfigured eye: visual truth in the post-photographic era*, Cambridge-London: MIT Press.
- MOLINUEVO, J. L. (2006). “La orientación estética”, in MARCHÁN, S. (Org.).

Real / Virtual en la estética y la teoría de las artes, Barcelona: Paidós Estética 40.

MOLINUEVO, J. L. (2006). *La vida en tiempo real. La crisis de las utopias digitales*, Madrid: Biblioteca Nueva.

MONDZAIN, M.-J. (1996). *Image, icône, économie*, Paris: Seuil.

MORRIS, C. W. (1938). “Foundations of the theory of signs”, in Neurath *et al.* (Ed.), (1955). *Foundations of the Unity of Science - Toward an International Encyclopedia of United Science*, vol. I, Chicago: The University of Chicago Press.

MOURÃO, J. A. (2005). “Do espaço teológico ao ciberespaço”, in BRAGANÇA DE MIRANDA, J. *et al.* (Org.). *Espaços*, Revista de Comunicação e Linguagens, números 34 e 35, Lisboa: Relógio d’Água, pp. 55 - 70.

MUKAROVSKY, J. (1993). *Escritos sobre Estética e Semiótica da Arte*, Lisboa: Editorial Estampa.

MUMFORD, L. (2001). *Arte e Técnica*, Lisboa: Edições 70.

MUMFORD, L. (2007). *História das Utopias*, Trad. Isabel Donas Botto, Lisboa: Antígona.

NANCY, J.-L. (2003). *Au fond des images*, Paris: Galilée.

NIETZSCHE, F. (1975). *Así habló Zaratustra*, Madrid: Alianza.

NIETZSCHE, F. (1984). *Más allá del bien y del mal*, Madrid: Buma.

NIETZSCHE, F. (2001). *A Origem da Tragédia*, Trad. Luís Lourenço, 7ª Edição, Lisboa: Lisboa Editora.

NOGUEIRA, L. (2002a). “O Ciberespaço: Utopia ou Prótese?”, in MARCOS, M. L.; BRAGANÇA DE MIRANDA, J. (Org.). *A Cultura das Redes*, Revista de Comunicação e Linguagens, número extra, Junho de 2002, Lisboa: Relógio d’Água. (Igualmente disponível para consulta na BOCC - Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (em linha): <<http://bocc.ubi.pt/pag/nogueira-luis->

ciberespaco_utopia_ou_protese.pdf>)

NOGUEIRA, L. (2002b). *Violência e Cinema. Monstros, soberanos, ícones e medos*, Covilhã: Universidade da Beira Interior.

NÖTH, W. (1990). *Handbook of Semiotics*, Bloomington: Indiana University Press.

OGDEN, T. H. (1989). *The primitive edge of experience*, Northvale (NJ): Jason Aronson.

ORTEGA Y GASSET, J. (1996). *A Desumanização da Arte*, Lisboa: Vega.

ORTEGA Y GASSET, J. (2009). *Meditação sobre a técnica*, Lisboa: Fim de Século.

PANOFSKY, E. (1973). *La perspectiva como forma simbólica*, Barcelona: Tusquets Editor. (Versão portuguesa: (1999). *A perspectiva como forma simbólica*, Lisboa: Edições 70).

PAIVA, F. (2004). *O que representa o Desenho?*, Provas de aptidão pedagógica e capacidade científica, Covilhã: Universidade da Beira Interior.

PAIXÃO, P. A. H. (2008). *Desenho. A Transparência dos Signos*, Lisboa: Assírio & Alvim.

PAPANEK, V. (1993). “Renovar as coisas e torná-las belas”, in CALÇADA, A. et al. (Coord.). *Design em aberto. Uma antologia*, Lisboa: Centro Português de Design.

PAPANEK, V. (2000). “The future isn’t what it used to be”, in MARGOLIN et al. (Ed.). *The Idea of Design*, Cambridge, Mass.: The MIT Press.

PARENTE, A. (Org.), (1993). *Imagem Máquina. A Era das Tecnologias do Virtual*, São Paulo: Editora 34.

PEIRCE, C. S. (1931-58). *Collected Papers*, vols. 1-6 ed. Hartshorne, Charles & Paul Weiss; vols. 7-8 ed. Burks, Arthur W. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

- PERNIOLA, M. (1993). *Do sentir*, Lisboa: Editorial Presença.
- PERNIOLA, M. (1998). *A estética do século XX*, Lisboa: Editorial Estampa.
- PERNIOLA, M. (2004). *O sex appeal do inorgânico*, Coimbra: Ariadne Editora.
- PESSOA, F. (1982). *Livro do Desassossego*, Ed. Jacinto do Prado Coelho e Maria Aliete Galhoz, Lisboa: Ática.
- PESSOA, F. (s/d. Original: 1946). *Páginas de Doutrina Estética*, Ed. Jorge de Sena, Lisboa: Editorial Inquérito.
- PHILIPPE *et al.* (1988). “Cinéma et vidéo: interpénétrations”, in BELLOUR, R.; DUGUET, A.-M. (Ed.). *Vidéo*, Paris: Seuil.
- PICABIA, F. (1924). “Instantenêismo”, in *Comoedia*, 21 de Novembro 1924.
- PICÓ, J. (1988). *Modernidad y Postmodernidad*, Madrid: Alianza Editorial.
- PINHEIRO NEVES, J. (2006). *O apelo do objecto técnico. A perspectiva sociológica de Deleuze e Simondon*, Porto: Campo das Letras.
- PINTO-COELHO, Z. *et al.* (Ed.), (2010). *Ecrã, paisagem e corpo*, Coimbra: Grácio Editor.
- PINTO DE ALMEIDA, B. (2011). “Reflexos de Vénus: pensar com o imaginário”, in LEMOS MARTINS, M. *et al.* (Ed.). *Imagem e Pensamento*, Coimbra: Grácio Editor.
- PLATÃO (1990). *A República*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- PLATÃO (2001). *O Banquete*, Lisboa: Edições 70.
- PORTAS, N. (1993). “Duas ou três considerações ‘pessimistas’ sobre o designer e os seus produtos”, in CALÇADA, A. *et al.* (Coord.). *Design em aberto. Uma antologia*, Lisboa: Centro Português de Design.
- QUINTAVALLE, A. C. (1993). “Design: o falso problema das origens”, in CALÇADA, A. *et al.* (Coord.). *Design em aberto. Uma antologia*, Lisboa: Centro Português de Design.

- RACIONERO, L. (2009). *O progresso decadente. Revisão do século XX*, Lisboa: Fim de Século.
- RAND, P. (1992). “Confusion and Chaos: The seduction of contemporary Design”, in *ALGA Journal of Graphic Design*, vol. 10, nº 1.
- RENAUT, A. (2010). *Filosofia*, Trad. Armando Pereira da Silva, Lisboa: Instituto Piaget.
- RICHIR, M. (1998). *La naissance des dieux*, Paris: Hachette.
- RICOEUR, P. (1975). *La métaphore vive*, Ed. portuguesa (1983). *A metáfora viva*, Porto: Rés.
- RIEGL, A. (1985). *Late Roman Art Industry*, Rome: Giorgio Bretschneider.
- RILKE, R. M. (1983). *Os Cadernos de Malte Laurids Brigge*, Porto: O Oiro do Dia.
- RIZZOLATTI, G.; SINIGAGLIA, C. (2008). *Mirrors in the Brain: How Our Minds Share Actions and Emotions*, Oxford: Oxford University Press.
- ROBINS, K. (1996). *Into the Image. Culture and Politics in the Field of Vision*, London: Routledge.
- ROBINS, K. (2003). “O toque do desconhecido”, in CRUZ, M. T.; GIL, J. (Org.). *Imagem e vida*, Revista de Comunicação e Linguagens, número 31, Lisboa: Relógio d’Água, pp. 27 - 57.
- RODRÍGUEZ, R. (1990). “Nihilismo y filosofía de la subjetividad”, in *Razón y libertad*, Madrid: Rialp.
- RORTY, R. (1988). *A Filosofia e o Espelho da Natureza*, Lisboa: Publicações D. Quixote.
- ROSA, A. De (2000). *La Geometria nell’Immagine, Storia dei metodi di rappresnetazione*, vol. I, Torino: UTET.
- RUSSO, L. (1999). *Vedere l’invisibile. Nicea e lo statuto dell’immagine*,

Palermo: Aesthetica Edizioni.

SANTAELLA, L. *et al.* (1998). *Imagens: cognição, semiótica, mídia*, São Paulo: Iluminuras.

SANTAELLA, L. (2007). *Linguagens líquidas na era da mobilidade*, São Paulo: Ed. Paulus.

SANTOS, J. M. (1999). “O virtual e as virtudes”, in BRAGANÇA DE MIRANDA, J. (Org.). *Real Vs. Virtual*, Revista de Comunicação e Linguagens, nº 25/26, Março de 1999, Lisboa: Edições Cosmos.

SARTRE, J.-P. (1940). *L’imaginaire*, Paris: Gallimard.

SAUSSURE, F. de (1999). *Curso de Linguística Geral*, 8ª Edição, Lisboa: D. Quixote.

SCHILLER, F. (1981). *Cartas sobre la educación estética del hombre*, Buenos Aires: Aguilar.

SCHLOSSE, J. von (1969). *Sull’antica storiografia dell’arte*, Vicenza: Neri Pozza.

SCHLOSSER, J. von (1999). *La letteratura artistica*, Milano: La Nuova Italia.

SCRUTON, R. (1983). *The Aesthetics Understanding. Essays in the Philosophy of Art and Culture*, London: Methuen.

SELLE, G. (1975). *Ideología y utopía del diseño*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

SERRES, M. (1996). *Hermès, La Tradution*, Paris: Minuit.

SICARD, M. (2006). *A fábrica do olhar. Imagens de ciência e aparelhos de visão (século XV-XX)*, Lisboa: Edições 70.

SILVA, R. E. (2003). “A imagem-luz. Notas sobre o regime pós-cinematográfico do espaço”, in GIL, J.; CRUZ, M. T. (Org.). *Imagem e vida*, Revista de Comunicação e Linguagens, número 31, Fevereiro de 2003, Lisboa: Relógio

d'Água.

SIMONDON, G. (1989). *L'individuation psychique et collective*, Paris: Aubier.

SIMONDON, G. (2006). *Cours sur la perception (1964 - 1965)*, Chatou: Les Éditions de la Transparence.

SMITH, M.; MORRA, J. (Ed.), (2006). *The prosthetic impulse. From a posthuman present to a biocultural future*, Cambridge, Mass.: The MIT Press.

SOBCHACK, V. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, Berkeley: University of California Press.

STAFFORD, B. M.; TERPAK, F. (2001). *Devices of Wonder. From the world in a box of images on a screen*, LA: Getty Publications.

STEINER, G. (2002). *Gramáticas da criação*, Lisboa: Relógio d'Água.

STIEGLER, B. (1997). "La technoscience: entre la découverte de l'être et l'invention du possible", in LIBOIS, B.; STROWEL, A. (Ed.). *Profils de la création*, Bruxelles: Publications des Facultes Universitaires Saint-Louis.

TAMAYO, D. (1990). *Proyecto*, Bilbao: Universidad del Pays Vasco.

TOFTS, D.; McKEICH, M. (1998). *Memory Traces. A pre-history of Cyberspace*, G+B Arts International.

TOURAINÉ, A. (1992). *Critique de la modernité*, Paris: Fayard.

TUCHERMAN, I. (2004). *Breve história do corpo e de seus monstros*, 2ª Edição, Lisboa: Nova Vega.

UZCÁTEGUI ARAÚJO, J. (2011). *El imaginario de la casa en cinco artistas contemporáneas: Remedios Varo, Louise Bourgeois, Marjetica Potrc, Doris Salcedo y Sydia Reyes*, Madrid: Editorial Eutelequia.

VASARI, G. (1878). *Le Vite de' più eccellenti pittori scultori ed architettori scritte da Giorgio Vasari pittore arentino*, vol. I, Firenze: Sansoni.

VATTIMO, G. (1987). *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la*

cultura postmoderna, Barcelona: Gedisa. (Edição portuguesa: (1987). *O fim da modernidade*, Lisboa: Presença).

VETTRAINO-SOULARD, M.-C. (1993). *Lire une image*, Paris: Armand Colin.

VIRILIO, P. (1997). *El ciber mundo. La política de lo peor*, Madrid: Cátedra.

VIRILIO, P. (1998). *La maquina de vision*, Madrid: Ediciones Cátedra.

VITRÚVIO (1997). *De Architectura*, vol. I, Torino: Einaudi.

WECKER, J.; ADENEY, D. (2000). *Ética informática y de las ciencias de la información*, Trad. Porfirio Barroso, Madrid: Editorial Fragua.

WELSCH, W. (1997). "Aesthetics beyond Aesthetics", *Proceedings of the XIIIth International Congress of Aesthetics*, Lahti, 1995, vol. III: *Practical Aesthetics in Practice and Theory*, Helsinki: ed. Martti Honkanen.

WHITEHEAD, D. (s/d). *Martin Heidegger's Technics, Paul Klee's Gestalt, and starting from the very beginning* (em linha). Consultado a 08/02/2011. Disponível em: < www.eiu.edu/modernity/whitehead.htm >

WIGLEY, M. (1998). *Whatever happened to Total Design?*, Harvard Design Magazine, nº 5.

WILSON, E. O. (1998). *Consilience. The Unity of Knowledge*, New York: Vintage Books.

WOLF, M. (2006). *Teorias da Comunicação*, Lisboa: Editorial Presença.

WÖLFFLIN, H. (1996). *Conceitos Fundamentais da História da Arte*, São Paulo: Martins Fontes.

ZIMMERMANN, Y. (1998). *Del Diseño*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

ZUMTHOR, P. (1998). *Babel ou O Inacabamento. Uma reflexão sobre o mito de Babel*, Lisboa: Editorial Bizâncio.

ZUNZUNEGUI, S. (2003). *Pensar la imagen*, 5ª Edición, Madrid: Cátedra.

Obras de referência

AA.VV., *Britannica - The Online Encyclopedia* (em linha). Consultado a 02/03/2010. Disponível em: < <http://www.britannica.com> >

AA.VV. (2005). *Dicionário Alemão - Português, Português - Alemão*, 2ª Edição, Lisboa: Editorial Presença.

AA.VV. (s/d). *Dicionário Crítico de Arte, Imagem. Linguagem e cultura* (em linha). Desenvolvido pelo Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens (CECL), da Universidade Nova de Lisboa. Consultado a 26/07/2011. Disponível em: < www.arte-coa.pt >

AA.VV. (1992). *Dicionário Enciclopédico da Língua Portuguesa*, Lisboa: Publicações Alfa.

AA.VV. (2003). *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*, Instituto Antônio Houaiss de Lexicografia - Portugal, Tomo II (D - Mer), Lisboa: Temas e Debates.

AA.VV. (2005). *Dicionário de Inglês - Português*, Dicionários Editora, 4ª Edição, Porto: Porto Editora.

AA.VV. (1999). *Dicionário Italiano - Português, Português - Italiano*, Lisboa: Editorial Presença.

AA.VV. (2001). *Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea da Academia das Ciências de Lisboa*, I vol. (A - D), Lisboa: Editorial Verbo.

AA.VV. (2009). *Dicionário da Língua Portuguesa*, Dicionários Editora (Acordo Ortográfico), Porto: Porto Editora.

DOMINGOS DE AZEVEDO (1953). *Grande Dicionário Português - Francês*, 4ª Edição, Revisão e Actualização de Ersílio Cardoso e Jean Rousé, Lisboa: Livraria Bertrand.

GOMES FERREIRA, A. (1999). *Dicionário de Latim - Português*, Dicionários Editora, Porto: Porto Editora.

LALANDE, A. (s/d). *Vocabulário - técnico e crítico - da Filosofia*, Porto: Rés-Editora.

MACHADO, J. P. (Coord.), (1991). *Grande Dicionário da Língua Portuguesa*, vol. II, Lisboa: Publicações Alfa.

MACHADO, J. P. (1995). *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa (com a mais antiga documentação escrita e conhecida de muitos dos vocábulos estudados)*, Segundo Volume, 7ª Edição, Lisboa: Livros Horizonte.

MEA, G. (1998). *Dicionário de Italiano - Português*, Dicionários Editora, Porto: Porto Editora.

MORAIS SILVA, A. (1999). *Novo Dicionário Compacto da Língua Portuguesa*, vol. II, 9ª Edição, Lisboa: Editorial Confluência.

PARLAGRECO, C. (1974). *Dizionario Portoghese - Italiano, Italiano - Portoghese*, Milano: Antonio Vallardi Editore.

PEARSALL, J. (Ed.), (1998). *The New Oxford Dictionary of English*, Oxford: Oxford University Press.

PIETZSCHKE, F.; MARIOTTI, W. (Coord.), (1986). *Novo Michaelis, Dicionário Ilustrado*, vol. 1, Inglês - Português, 40ª Edição, São Paulo: Melhoramentos.

REY-DEBOVE, J.; REY, A. (Coord.), (1993). *Le Nouveau Petit Robert. Dictionnaire Alphabétique et Analogique de la Langue Française*, Paris: Dictionnaires Le Robert.

SCHAU, U. (1985). *Dicionário de Alemão - Português*, Dicionários Editora, Porto: Porto Editora.

Outras consultas

- Royal Academy of Arts Collections (em linha). Consultado pela última vez a 17/08/2011. Disponível em: < <http://www.racollection.org.uk> >
- The Drawings of Leonardo da Vinci (em linha). Consultado pela última vez a 17/08/2011. Disponível em: < <http://www.drawingsofleonardo.org> >

Universidade da Beira Interior
Faculdade de Artes e Letras
2011