



Permanência e devir em “objetos indiscerníveis”: conjecturas sobre desvios ontológicos na ciência, arte e design

*Permanence and becoming in “indiscernible objects”:
conjectures on ontological detours in science, art and design*

Sérgio Luciano da Silva

Universidade do Estado de Minas Gerais

Rita Aparecida da Conceição Ribeiro

Universidade do Estado de Minas Gerais

Resumo

Partimos das análises acerca dos “artefatos”, do historiador do design e da arte, Rafael Cardoso, e sobre os “utensílios” e os “instrumentos”, do historiador da ciência, Alexandre Koyré, que compreendem esses objetos enquanto estáveis em suas classes ontológicas. Em seguida, relacionamos os conceitos dessas classes de objetos com a metáfora do filósofo Vilém Flusser, que vê o design como uma “ponte” entre ciência e arte, e contrapomos à nossa concepção de objetos, dialogando com a filosofia da arte de Arthur Danto, a filosofia do design de Per Galle e a filosofia das formas simbólicas de Ernst Cassirer. Nos apoiamos em uma gnoseologia de cunho fenomenalista e em uma ontologia relacional, que, acreditamos, contribuem para o entendimento de como objetos podem alterar seus significados movendo-se entre classes ontológicas distintas.

Palavras-chave:

Arte. Filosofia do design. Ontologia. Desvio ontológico. Objetos indiscerníveis.

Abstract

We start from the analysis of “artifacts”, by the historian of design and art, Rafael Cardoso, and on “utensils” and “instruments”, by the historian of science, Alexandre Koyré, who understand these objects as stable in their ontological classes. We then relate the concepts of these classes of objects to the metaphor of the philosopher Vilém Flusser, who sees design as a “bridge” between science and art, and we counterpose it to our conception of objects, dialoguing with Arthur Danto’s philosophy of art, Per Galle’s philosophy of design and Ernst Cassirer’s philosophy of symbolic forms. We rely on a phenomenalist gnoseology and a relational ontology, which, we believe, contribute to the understanding of how objects can change their meanings by moving between distinct ontological classes.

Keywords:

Art. Philosophy of design. Ontology. Ontological detour. Indiscernible objects..

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51

Maio 2025

e-ISSN-2179-8001

Resta só um relato
sobre a via que é. Há sinais nela, muitos,
vários, de que o ser é incriado e indelével,
pois completo é, imóvel e ainda infindo.

Parmênides de Eleia — Sobre a natureza, Fr. 8 B DK

Nos mesmos rios entramos e não entramos,
somos e não somos.

Heráclito de Éfeso — Alegorias, 24

O problema do devir, desde os primórdios do pensamento ocidental, é recorrente, por explicitar discursivamente o mundo e a natureza, na corrupção das coisas materiais e na transição entre nascimento e morte dos seres vivos. Não sem razão, historiadores da filosofia e da ciência costumam afirmar que uma das questões capitais para os gregos é a do *movimento*. Os eleatas, como Parmênides e Zenão, e seu seguidor mais ilustre, Platão, buscaram um fundamento que fosse permanente e seguro, para tentar explicar o aparente *caos* e as mudanças no *cosmos*. Na direção oposta, Heráclito afastou-se desses princípios de estabilidade, convencido de que o devir é a essência de tudo o que existe. Depois de 2.500 anos, esse debate não perdeu nada de seu vigor. Em um mesmo campo como a mecânica quântica —uma consistente teoria científica com resultados práticos inquestionáveis— encontramos elementos que podem ser usados para corroborar ambas as teses metafísicas. A quantificação da teoria, por exemplo, é um dos argumentos de físicos e de matemáticos platônicos, defensores de concepções de estabilidade de origem parmenídica. Já o cálculo probabilístico, e os princípios de indeterminação e de complementaridade, apontam para um mundo atômico em completo fluxo heraclitiano. A presente investigação tem *permanência* e *devir* como pano de fundo, não para pensar sobre a materialidade de objetos invisíveis e seus elementos abstratos, mas para refletir sobre o ser em processo nos objetos que transitam entre ciência, arte e design.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

1 Escopo

As pesquisas sobre os objetos (nomeados por vezes artefatos, instrumentos, utensílios, obras e produtos) seguem em diversas frentes, com avanços nos estudos de comunicação, psicologia, arte, história, arquitetura, tecnologia, entre muitos outros campos. Em nossa área de atuação, caminhos como o filosófico, o sociológico, o estético e da comunicação contam com pilares estabelecidos desde Gilbert Simondon (1958), Jean Baudrillard (1968) e Abraham Moles (1972). Nosso interesse encontra-se nos interstícios dos estatutos gnoseológico, epistemológico e ontológico, pela possibilidade de pensar a realidade desses objetos a partir desses segmentos teóricos.

Apesar de ser uma abordagem que inclui a ontologia em suas bases de reflexão, não nos detemos na conhecida teoria do “design ontológico”, propugnada por autores como Terry Winograd e Fernando Flores (1986), Ane-Marie Willis (2006, 2012) e Tony Fry (2006, 2014). Em relação a essa vertente, ao nos apropriarmos de conceitos heideggerianos, para fundamentarmos algumas de nossas investigações precedentes (SILVA; DE MORAES, 2019a, 2019b), e que reverberam na atual, não partimos, como esses autores, de uma teoria estritamente atrelada a princípios filosóficos e hermenêuticos de Heidegger e Gadamer, mas da escolha por um crivo ontológico que é frutífero e complementar ao epistemológico, quando se trata de compreender determinadas características do design e de seus objetos. Quanto à gnoseologia, esse campo, que se constitui como um arcabouço teórico que delimita as condições gerais do conhecimento nas relações entre sujeito e objeto (Hessen, 2000), distingue-se da epistemologia, que está a cargo de teorias específicas de cada ciência ou campo do conhecimento particular. Nesse sentido a gnoseologia também é estratégica para nós, por permitir identificar algumas posições dos autores envolvidos, assim como explicitar as nossas.

Além disso, se, por um lado, nossos argumentos se estabelecem calcados na tríade da ontologia, gnoseologia e epistemologia, por outro, atuamos de modo distinto da tradição platônica (SILVA, 2020), buscando uma via *relacional* entre design, arte e ciência, enquanto campos *distintos*, mas

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

não *hierarquizados*. Nesta esfera, estamos de acordo com o que defende Ernst Cassirer, acerca da autonomia das áreas do saber, especialmente no terceiro volume de sua obra, *"A filosofia das formas simbólicas"* (2011). Seguimos de perto a interpretação de Mario Porta (2010, 2011), que não vincula a filosofia das formas simbólicas à semiótica, nem à obra de Charles S. Peirce e ao pragmatismo, mas defende a tese de uma continuidade da obra de Cassirer dentro do neokantismo, com a introdução de suas próprias concepções e diferenças em relação ao pensamento kantiano. E consequentemente, nos afastamos, como será visto, de uma tradição ontológica de caráter *substancialista*, com a qual trabalhamos por um longo período, e das posições gnoseológicas realista e idealista, acerca da essência dos objetos, em favor de uma visão próxima à fenomenalista, em consonância com nossa compreensão da realidade.

A pesquisa atual faz parte de uma produção mais ampla, que assumiu o formato sintético de artigos, dada a complexidade e extensão do tema, e, portanto, pressupõe resultados de investigações anteriores: (SILVA; DE MORAES, 2019a, 2019b), (SILVA, 2020) e (SILVA; RIBEIRO, 2020). No presente ensaio, damos continuidade à elaboração do conceito de *desvio ontológico*¹ (SILVA, 2020), associado ao devir em objetos do design. Ao propormos um escrutínio na essência ontológica de objetos dessa natureza, e o entendimento dessa operação ou desse *processo* —para usar uma expressão do design—, acreditamos ser possível apontar novos rumos para a aplicação de um conceito que pode auxiliar na identificação de novas classes de objetos e especular sobre a ampliação da realidade que tais usos conscientes podem produzir.

Nos estudos da "cultura material", o historiador da arte e do design Rafael Cardoso (1998) se debruça e faz uma síntese histórica, dialogando com o arquiteto Adrian Forty (1986), entre outros autores e suas obras, já há algum tempo disseminadas nas mais diversas comunidades das áreas

¹ *Desvio ontológico (ontological detour)* não tem a mesma finalidade de *"ontological shift"*, empregado por Anne-Marie Willis na constituição da "teoria do design ontológico", ao refletir sobre o conceito de "coisa" heideggeriano. Também não tem a mesma significação, uma vez que para Willis "O design ontológico acontece quer o sujeito que percebe [...] esteja ciente disso ou não." (WILLIS, 2006, p. 81, tradução nossa), enquanto para nós, o sentido de *desvio ontológico* exige atitude consciente

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

sociais e humanas. A escolha de um artigo específico deste autor, como ponto de partida, deve-se a três motivos.

Em primeiro lugar, Cardoso atrai a nossa atenção não somente por suas reflexões de caráter epistemológico, que, no nosso entendimento, mesmo de modo implícito, identificam uma ruptura e questionam a hierarquia entre ciência, técnica e arte, de inspiração platônica, mas também porque, como veremos, apontam para o fértil território da ontologia.

Em segundo, aliado a essa perspectiva, Cardoso se liga ao pensamento do filósofo Vilém Flusser, com acordos e desacordos entre ambos, que são pertinentes às origens da filosofia do design. Essas ligações não se restringem somente aos temas que esses dois autores abordam. Cardoso, interessado na obra flusseriana, organizou e escreveu a *Introdução* do livro *"O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação"*, de Flusser (2007), cujo subtítulo sinaliza para a relevância e a singularidade dessa obra. E, mais importante para a nossa abordagem, o pensamento de Flusser recua no tempo em relação a outros trabalhos sobre esse tema, que emergem a partir da virada do século XX para o XXI, e em relação a autores considerados referenciais em filosofia do design, como Alain Findeli (1998), Terence Love (2000), Richard Buchanan (2000), Nigel Cross (2001), Per Galle (2002, 2007), Bruno Latour (2009) e Stéphane Vial (2015). Assim, ir até Flusser justifica-se tanto pelas suas abordagens inusitadas quanto pela precedência de algumas de suas ideias e intuições, pois, este pensador morre em 1991. Seu ensaio de onde recolhemos o conceito de design como ponte entre ciência e arte, *"Sobre a palavra design"*, publicado em *"O mundo codificado"*, em 2007, encontra-se no livro *"The shape of things"*, de 1999² e em uma publicação alemã anterior, *"Vom Stand der dinge"*, de 1993. Outro artigo de sua autoria, *"Da ficção"*, que, veremos, aproxima-se de uma ontologia relacional, como em Cassirer (2011), é publicado pela primeira vez no *"Diário de Ribeirão Preto"*, em 1966.

2 Per Galle inclui *The shape of things* na seleta bibliografia do Centre for Philosophy & Design (CEPHAD) no site da Royal Danish Academy: <<https://royaldanishacademy.com/cephad-centre-philosophy-design/cephad-bibliography-philosophy-design>>

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

O terceiro motivo está relacionado a algumas das ideias de Cardoso (1998) que se conectam com conceitos estabelecidos ainda na primeira metade do século XX pelo historiador da ciência e epistemólogo Alexandre Koyré³. Tais conceitos, de caráter epistemológico, revelam posições de base gnoseológica, semelhantes em Koyré e Cardoso, que permitem compreender um pouco da visão do segundo autor acerca dos objetos do design, contraposta à nossa compreensão. Neste contexto, as perguntas elencadas por Per Galle, em seu artigo de 2007, *Philosophy of design: an introduction*, ainda fazem sentido e contribuem para delimitar nosso escopo:

1. O que distingue o design (arquitetura, engenharia, software, etc.) de outros empreendimentos intelectuais, como ciência ou tecnologia?
2. Como os conceitos de design e artefato estão relacionados? Por exemplo, eles são definíveis em termos um do outro? É uma condição necessária, suficiente ou necessária e suficiente para algo ser um artefato que foi projetado; pode haver artefatos sem design?
3. Qualquer que seja a resposta à última pergunta, parece claro que sempre há design sem artefatos, pois no momento em que um dado artefato foi projetado, ele ainda não havia sido construído. No entanto, os designers falam sobre o que projetam como se houvesse artefatos sobre os quais eles possam falar. Como isso pode ser explicado? As declarações do discurso do design são verdadeiras, falsas ou mesmo significativas? Se sim, o que as torna assim? Se não, a que propósito o discurso do design poderia servir?
4. Que suposições ontológicas e epistemológicas devem ser feitas para explicar o aparente fato de que os designers podem saber ou prever as propriedades de um artefato, que não existe para ter propriedades?
5. Considerando os universais como aquilo que pode ser predicado das coisas, o design pode ser visto como a seleção (ou criação?) de um ou mais universais a serem predicados de algum artefato futuro. Usando essa abordagem para teorizar sobre design, deve-se esperar que a distinção tradicional entre teorias nominalistas, conceptualistas

3 As ideias de Koyré influenciaram, entre outros, Popper (1972, 1975) e Kuhn (1987), filósofos da ciência cujos pensamentos continuam subsidiando novas teorias em epistemologia das ciências naturais, sociais e humanas. Um clássico exemplo dessa influência no design é o artigo seminal de Rittel e Webber (1973), e a posterior e crescente literatura acerca dos conceitos de “problemas perversos” e “problemas domesticados” estabelecidos por ambos.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

e realistas dos universais seja transportada para as teorias de design. Como seriam as teorias de design dos três tipos e quais seriam seus pontos fortes e fracos? (GALLE, 2007, p. 2-3) Tradução nossa.

O recorte na lista original de sete itens de Galle impressiona não só pelo número de perguntas pertinentes, voltadas para a compreensão de fundamentos metafísicos do design, como também pela dificuldade de se encontrar respostas definitivas, ou mesmo precisas, para tais questões. Se um dos fundamentos da filosofia é colocar problemas, ou seja, problematizar antes de simplesmente buscar respostas, propomos seguir com este ensaio sem perder de vista essas questões.

2 A mediação da Ponte Flusseriana

O artigo de Rafael Cardoso, *“Design, cultura material e o fetichismo dos objetos”* (1998), apesar de considerado por ele mesmo mais um ensaio ou “um exercício de especulação”, aprofunda-se, ao longo de 29 páginas, em um amplo espectro de questões. Nosso interesse aqui se restringe aos dois níveis de significados propostos, para o que este autor nomeia “artefatos”. Ele estabelece os artefatos como uma das particularizações dos objetos: “Mais correta do que ‘objeto’, no contexto atual, seria a palavra ‘artefato’, a qual se refere especificamente aos objetos produzidos pelo trabalho humano, em contraposição aos objetos naturais ou acidentais.” (CARDOSO, 1998, p. 19). No primeiro nível, encontram-se os significados essenciais, em seus aspectos ontológicos e epistemológicos. No segundo, incorporam-se os significados não inerentes dessa classe de objetos. Cardoso elabora algumas definições chave, para formar uma base de onde partem suas ideias:

Partamos, então, para um esboço de definição: o design é, em última análise, um processo de investir os objetos de significados, significados estes que podem variar infinitamente de forma e de função, e é nesse sentido que ele se insere em uma ampla tradição ‘fetichista.’ (CARDOSO, 1998, p. 28-29)

Considerando que a atribuição de significado está longe de se restringir aos aspectos materiais, essa definição de design como “um pro-

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51

Maio 2025

e-ISSN-2179-8001

cesso de investir os objetos de significados" por si só indica uma compreensão do design que não necessariamente está vinculada à produção material. Cardoso partindo desse "esboço", busca distinguir o campo do design em relação ao da arte, do artesanato e da ciência, empregando a palavra *artifício*, o que nos remete às análises de Vilém Flusser sobre a mesma questão:

Em inglês, a palavra design funciona como substantivo e também como verbo (circunstância que caracteriza muito bem o espírito da língua inglesa). Como substantivo significa, entre outras coisas, "propósito", "plano", "intenção", "meta", "esquema maligno", "conspiração", "forma", "estrutura básica", e todos esses e outros significados estão relacionados a "astúcia" e a "fraude". Na situação de verbo —to design— significa, entre outras coisas, "tramar algo", "simular", "projetar", "esquematizar", "configurar", "proceder de modo estratégico". (FLUSSER, 2007, p. 181)

Se Flusser procura reforçar as acepções do conceito de astúcia, fraude, simulação e trama, centro de seu interesse para compreender o design como um artifício, Cardoso busca ampliar o horizonte de sentido desse campo em suas origens:

O que eu quero enfatizar aqui é que o esforço histórico do design para afastar-se do sentido artesanal e individualista da tradição artística ocidental e para acercar-se de uma pretensa objetividade científica e tecnológica acarretou, entre outros resultados, uma relativa perda de consciência do teor artificioso do campo. Não quero dizer de modo algum que o design não passe de uma espécie de artifício, no sentido pejorativo de fingimento ou artimanha. Quero antes recuperar o sentido mais primitivo da palavra artifício: o de habilidade ou engenho, de inventividade e —por que não dizer?— de criatividade. O ato de projetar tem na sua essência um componente básico de criação, de artifício, que não difere substancialmente daquele mesmo elemento factício (no sentido de 'feitura') que está por trás do artesanato, da arte e até da magia, segundo Kris e Kurz.²⁶ Em todos esses casos, o artifício da coisa consiste em dar forma às idéias: em gerar o fato material e concreto a partir de um ponto eminentemente imaterial e abstrato. O que distingue o design de grande parte do artesanato, da arte e —presumo eu— da magia, é que no design o fato material (*factum*) que se pretende gerar não é feito (*factus*) pelo mesmo indivíduo que deu início ao processo ao conceber a idéia. (CARDOSO, 1998, p. 29–30)

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

Não é necessário esforço para correlacionar essa citação de Cardoso com o primeiro e segundo itens da lista de Galle (2007, p. 2-3), respectivamente sobre o que distingue o design de outros campos e sobre seus vínculos com os artefatos. Em relação ao conceito de artifício, até onde pudemos investigar, etimologicamente, é difícil precisar qual é o sentido mais “primitivo” para essa palavra. Independentemente de ser discutível qual sentido dela é o mais primordial, se o de engenho ou de fingimento, a posição de Cardoso indica sua predileção pela primeira acepção, bem justificada por estar associada à criatividade, e, diríamos, um sentido grego⁴. Essa determinação é reforçada uma vez que na mesma citação, este autor explicita que entende por artifício o “dar forma às idéias”, partindo do “imaterial” e do “abstrato”, o que reflete um caráter, além de grego, platônico. Porém, essa não é uma associação simples de ser estabelecida, uma vez que em Platão existe uma correspondência conceitual entre ideia (ιδέα) e forma (εἶδος). Assim, se nos atemos somente ao sentido platônico, é tautológico “dar forma às idéias”. Mas, simultaneamente, Cardoso propõe o design como uma esfera de concepção de ideias, o que do nosso ponto de vista também implica admitir um componente platônico de objetividade em seu conceito.

Em contraponto a essa posição, este autor também caminha em um sentido inverso, mas complementar, de valorizar a criatividade da arte, criticando o “esforço histórico”⁵ do design de se afastar dos aspectos individualistas e artesanais, e se aproximar de elementos como a objetividade, normalmente associados à ciência e tecnologia. Por fim, Cardoso une esses elementos dialógicos diversos em uma caracterização complexa do design:

4 Para uma análise sobre a visão grega de engenho e astúcia e suas ligações com o ideal de conhecimento, ver Silva e Ribeiro (2020).

5 A afirmação de Cardoso sobre esse “esforço histórico do design” (CARDOSO, 1998, p. 29-30) não é unanimidade entre historiadores do design. Beat Schneider, por exemplo, caminha em sentido oposto e entende que: “Uma tradição forte e até agora dominante na história do design, desde a industrialização até a atualidade, é marcada pela motivação artística, pela inspiração artística para um design expressivo. Essa tradição se manifesta na tendência a fetichizar a própria prática como artística e desobrigar-se à argumentação racional e cultivar a aura do design de autor” (SCHNEIDER, 2010, p. 260).

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

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

²⁷ Ignorando, por um momento, o fato de que o designer depende tradicionalmente de meios de expressão manuais, e até artísticos, para transmitir as suas concepções. Esta questão tem que ser sempre levada em consideração ao problematizar a relação entre design e arte. [nota em pé de página do autor]

Aqui se condensa mais um ponto relevante do que entendemos como uma comunhão de ideias de Cardoso e de Flusser. Com articulação distinta, Cardoso partilha da visão de Flusser de procurar a interação entre áreas diversas do saber, mesmo não assumindo explicitamente em seu artigo uma crítica e proposição de mitigar a cisão dessas áreas. Prova dessa comunhão é que o texto marginal, mas não menos relevante, da nota 27, anterior, deixa claro sua atenção às relações entre design e arte. Deste modo, os componentes em oposição dialeticamente mesclados por Cardoso em sua definição ambivalente do design —de um lado uma objetividade de cunho platônico e epistêmico e de outro, um fetichismo quase mágico, subjetivo e, por que não dizer, artístico— não são difíceis de serem associados ao conceito do que chamamos *Ponte Flusseriana*, que faz do design o elo de ligação entre ciência e arte.

A cultura moderna, burguesa, fez uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, de modo que a cultura se dividiu em dois ramos estranhos entre si: por um lado, o ramo científico⁶, quantificável, "duro", e por outro o ramo estético, qualificador, "brando". Essa separação desastrosa começou a se tornar insustentável no final do século XIX. A palavra design entrou nessa brecha como **uma espécie de ponte entre esses dois mundos**. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele

6 Flusser, em seu modo ensaístico de escrita, não se preocupa em explicitar as diferenças entre ciência e técnica, permutando o uso desses dois conceitos. Essa também é uma postura adotada, por exemplo, por Platão, em alguns momentos de seus diálogos, como em *A república* (1987), em relação aos conceitos de *tékhnē* e *epistémē*. (SILVA; RIBEIRO, 2020, p. 328)

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

lugar em que arte e técnica (e, consequentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura. (FLUSSER, 2007, p. 183-184, **negrito nosso**).

Flusser, neste sentido, reforça nossa interpretação ao contrapor de um lado o "quantificável" associado a uma visão de ciência (claramente de inspiração racionalista e, por que não dizer, originariamente platônica) e por outro o "estético" e "qualificador" ligado à arte. Portanto, de modo correlato à *Ponte Flusseriana*, em Cardoso, o imaterial produz o material, não sendo nos dois autores mediado necessariamente pela operação do fazer, mas pelo "artifício" do design. Cardoso mantém esse entendimento no livro *"Uma introdução à história do design"*, publicado uma década depois desse artigo:

Em vez de contratar muitos artesãos habilitados, bastava um bom designer para gerar o projeto, um bom gerente para supervisionar a produção e um grande número de operários sem qualificação nenhuma para executar as etapas, de preferência como meros operadores de máquinas. (CARDOSO, 2008, p. 34).

Atento às questões sociais, Cardoso entende que tal determinação, entre conceito abstrato e fazer concreto, em outras palavras, *projeto* e *execução*, pode ser comprovada na prática, com ganhos e perdas para o ser humano, desde a Revolução Industrial, quando a divisão de tarefas entre designers e artesãos/operários torna-se evidente. Mas o ponto que nos interessa é que para Cardoso, o design caracteriza-se por ser um "processo mental" sem a intervenção da execução material, ficando a produção a cargo de profissionais que não o designer. Neste contexto, a pergunta de Galle, "pode haver artefatos sem design?" (GALLE, 2007, p. 3, tradução nossa) torna-se mais aguda, contundente, obrigando-nos a avançar nesse território.

3 A essência ontológica e epistemológica dos objetos

Retornando ao artigo de 1998, atentemos ao modo como Cardoso constrói a ligação entre os conceitos de design e de designer com dois níveis de significados dos objetos na subcategoria dos artefatos:

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

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

Cardoso estabelece então outra diferenciação que nos interessa, por distinguir dois aspectos de significação quanto à essência desses objetos. Avancemos na sua linha de raciocínio:

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

Acreditamos que a escolha que Cardoso faz do relógio, como exemplo para as duas classes de objetos, não é arbitrária. Koyré (1991), seguido do teórico do design Tomás Maldonado (2012), indica que a mudança operada no surgimento da ciência moderna, com consequências para a Revolução Industrial, é de ordem da precisão. Vale ressaltar as palavras de Maldonado sobre três pilares da modernidade científica e tecnológica, base da revolução industrial dos séculos XVII e XVIII, que fomentará aspectos formais de disciplinas como o design: "Um universo no qual a observação escrupulosa, a medição acurada e a quantificação exata transformaram-se nos três elementos que sustentam o mundo do engenho estrutural e funcional." (MALDONADO, 2012, p. 178). E Koyré recorre ao exemplo do relógio e do cronômetro, que, segundo ele, têm origens distintas: o primeiro, um utensílio impreciso para o uso cotidiano e o segundo, um instrumento de medição para uso científico, epistêmico:

Todavia, não foi da relojoaria dos relojoeiros que finalmente saiu a relojoaria de precisão. O relógio dos relojoeiros nunca ultrapassou —e jamais poderia fazê-lo— o estágio do "quase" e o nível do "mais-ou-menos". O relógio de precisão, o relógio cronométrico, tem uma origem totalmente distinta. De modo algum é uma promoção do uso

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51

Maio 2025

e-ISSN-2179-8001

prático do relógio. Ele é um instrumento, ou seja, uma criação do pensamento científico ou, melhor ainda, a realização consciente de uma teoria. É verdade que, uma vez realizado, um objeto teórico pode se tornar um objeto prático, objeto de uso corrente e cotidiano. [...] Mas não é a utilização de um objeto que determina a sua natureza: é a estrutura; um cronômetro continua sendo um cronômetro, mesmo que marinheiros o empreguem. E isso nos explica por que não se atribui aos relojoeiros mas aos sábios, não a Jost Burgi e a Isaak Thuret mas a Galileu e a Huygens (assim como a Robert Hooke) as grandes invenções decisivas, a quem também devemos o relógio de pêndulo e o relógio regulado de mola. (KOYRÉ, 1991, p. 283)

A ideia de que os instrumentos possuem fundamentos epistemológicos, isto é, uma teoria subjacente à sua concepção e produção, faz sentido e justifica a relevante distinção entre técnica e tecnologia. Koyré propõe tal distinção ao identificar como surge a tecnologia a partir da ciência: “O que, é bem verdade, não significa que a ciência não possa se voltar para a técnica e fazer a *teoria da prática*; é justamente aí que surge a *tecnologia* [...]” (KOYRÉ, 1991, p. 267). No entanto, Koyré entende que a essência de um instrumento permanece, mesmo quando é usado cotidianamente, de modo prático, como um cronômetro para saber somente as horas e não milissegundos em um laboratório. Assim, quando este epistemólogo afirma que é a *estrutura* que determina a *natureza* de um objeto e não o *uso*, ele está implicitamente defendendo que a essência ontológica dos objetos, da classe dos instrumentos não se altera. Cardoso, até onde pudemos entender, identifica também essas estruturas e faz uma distinção entre os significados inerentes ou “mais ou menos ‘inerentes’” e os não essenciais. Porém, ele nos alerta, como antes dele, Koyré, para mudanças de significados dos artefatos que podem ocorrer com o passar do tempo:

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

Quando cotejamos os discursos desses dois autores sobre o relógio, devemos ter em conta que Koyré propõe a classe ontológica dos *instru-*

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51

Maio 2025

e-ISSN-2179-8001

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

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

Como vimos, Koyré é mais assertivo do que Cardoso quanto à permanência de significados de um dado objeto. Mas apesar dos argumentos bem estruturados de ambos, discordamos das suas conclusões acerca do grau de preservação dessas propriedades nos objetos em seus diversos usos. Para compreender nossa divergência é necessário irmos ao que acreditamos ser a sua causa, e que passa da esfera ontológica para a da teoria do conhecimento. Nosso entendimento é de que subjacente às posições assumidas pelos dois teóricos, acerca da natureza e essência dos objetos, existe uma convicção em ambos que é de origem gnoseológica. Assim, vamos seguir o que propõe Galle no quinto item de sua lista:

Considerando os universais como aquilo que pode ser predicado das coisas, o design pode ser visto como a seleção (ou criação?) de um ou mais universais a serem predicados de algum artefato futuro. Usando essa abordagem para teorizar sobre design, deve-se esperar que a distinção tradicional entre teorias nominalistas, conceptualistas e realistas dos universais seja transportada para as teorias de design. Como seriam as teorias de design dos três tipos e quais seriam seus pontos fortes e fracos? (GALLE, 2007, p. 3, tradução nossa)

Grosso modo, pressupondo que o conhecimento, *em seu sentido geral*, se estabelece em uma relação entre *sujeito cognoscente e objeto a ser*

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

conhecido (HESSEN, 2000), as afirmações de Koyré e Cardoso poderiam sinalizar para uma compreensão dessa relação de caráter *realista* uma vez que ambos entendem o objeto possuindo propriedades constitutivas intrínsecas e reais. No entanto, como ambos tratam não de objetos naturais, mas construídos pelo ser humano, o sujeito cognoscente é também aquele que cria tais objetos (relógio/cronômetro). Assim, o vínculo de significado encontra-se na atribuição do sujeito. Neste sentido específico, ambos se aproximariam do *idealismo*⁷, posição que entende que o objeto é antes de tudo *construído* na consciência do sujeito. Nossa posição, em certa medida *fenomenalista*, procura mediar os extremos realista e idealista: entendemos que os objetos —sejam eles naturais ou artificiais— são constituídos a partir de uma união de elementos sensíveis (empíricos) e inteligíveis (intelectivos) e o *sujeito* (enquanto sujeito do conhecimento) é quem procede com essa união, no ato de conhecer e de criar.

4 O devir em objetos “indiscerníveis”

A partir dessa diferenciação, podemos articular de modo consistente nossa posição acerca da essência dos objetos e conduzi-la para o âmbito da ontologia. Se o sujeito participa cognitiva e produtivamente da constituição do objeto, os aspectos estruturais ou essenciais, que estariam, segundo Koyré e Cardoso, mais fortemente ligados ao significado íntimo dos objetos estabelecidos na criação (sejam eles das subcategorias dos instrumentos, artefatos e utensílios, ou de outros gêneros, como artísticos) podem ultrapassar as fronteiras de seus sentidos originais por meio da compreensão e ação do sujeito. Com esse movimento, incorporam novas características, abandonam antigas, desviando-se para outras classes ontológicas. Assim, quando se faz uso de um cronômetro, fora do âmbito da pesquisa científica, para o qual foi originalmente concebido, tal objeto deixa de ser compreendido ontologicamente como um instrumento de precisão e se torna um artefato, ou utensílio de uso cotidiano. Em nossa

7 Até onde investigamos, Koyré e Cardoso não se declaram idealistas. Esta inferência se justifica somente para distinguir nossa posição em relação às concepções gnoseológicas de ambos, tendo por base suas análises acerca de objetos criados *especificamente* pelo ser humano.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51

Maio 2025

e-ISSN-2179-8001

perspectiva, um objeto não precisa sofrer qualquer alteração física para movimentar-se de uma classe ontológica a outra, uma vez que esse devir, ou mudança, não é determinado somente pelo objeto, mas também pelo sujeito. Mas até onde a trilha do devir nos conduz? Prosseguir no diálogo com Cardoso e Koyré, aprofundando mais em seus exemplos, revela outros aspectos da questão.

Retomar o exemplo do cronômetro/relógio é oportuno devido ao fato de ser referência não somente para Cardoso, mas também para Koyré. Assim, em nossa compreensão, se o tipo de uso ou relação com um objeto pode levá-lo a mudar de classe ontológica, independentemente de sua estrutura física, um cronômetro, teoricamente concebido, posteriormente construído e entendido como instrumento científico, torna-se um utensílio de uso pessoal, não só nas mãos de marinheiros, discordando do clássico exemplo de Koyré, mas até nas mãos de um cientista em seu laboratório, caso ele o utilize no cotidiano para, por exemplo, saber, se está na hora do almoço.

Neste ponto, e atentos à questão dos universais (quinto item da lista de Galle), é crucial podermos diferenciar a clássica ontologia substancialista da relacional. Para os partidários da primeira, a permanência e a estabilidade dos objetos impedem, ou, pelo menos, limitam muito sua mudança. No exemplo em pauta, a dificuldade em se admitir o devir, deve-se em parte ao fato de que ambos os objetos, cronômetro e relógio são *“indiscerníveis”* em quaisquer desses usos e aplicações. E para os substancialistas, se a substância não muda, sua classe ontológica também não.

Lembremos que em citação anterior, Cardoso imagina a circunstância de um relógio que não funciona ter “outro uso” como “um peso de papel ou elemento decorativo”. Mas mesmo no caso de um adorno, em que o uso foi mitigado, segundo esse autor, os níveis de significação ontológico e epistemológico “difícilmente são apagados” (CARDOSO, 1998, p. 32). Assim, para evidenciar nossos argumentos, seguiremos o exemplo apresentado por Cardoso buscando uma distinção ontológica que ultrapasse o uso decorativo proposto por ele, de modo hiperbólico, intencionalmente em direção ao campo da arte.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

Nesta etapa, novamente a ponte flusseriana, com sua formulação de conectar ciência e arte, serve-nos de guia: um objeto que transite do uso cotidiano para a arte (SILVA, 2020), será complementar ao uso do cronômetro/relógio que vai da ciência/técnica até o cotidiano, ligando-se conceitualmente à metáfora de Flusser.

Desde Marcel Duchamp não nos faltam exemplos desse movimento de objetos do design para a arte (SILVA, 2020). O conhecido urinol que passou a levar o título de a Fonte, quando esse artista propôs e tal objeto foi aceito no mundo da arte, é somente uma de inumeráveis “transfigurações” —na expressão do filósofo da arte, Arthur Danto (2005)—, de artefato ou utensílio cotidiano em obra de arte, que proliferam desde então. Do ponto de vista *físico* do objeto, Duchamp apenas acrescentou uma assinatura, que não era a sua. Nesse sentido, urinol/Fonte e outros *ready-mades* são exemplos paradigmáticos tanto quanto o cronômetro/relógio, porque, ao mesmo tempo em que não existe nenhuma mudança física identificável, passam a pertencer a outras classes de objetos. Se não fossem de outras categorias ontológicas, o que distinguiria esses objetos do design e do cotidiano, de artefatos científicos e de obras de arte? Conforme afirma Danto:

A teoria institucional da arte não explica, embora permita justificar, por que a Fonte de Duchamp passou de mera coisa a obra de arte, por que aquele urinol específico mereceu tão impressionante promoção, enquanto outros urinóis obviamente idênticos a ele continuaram relegados a uma categoria ontologicamente degradada. A teoria deixa ainda em aberto o problema de outros objetos indiscerníveis, dos quais um é uma obra de arte e o outro não. (DANTO, 2005, p. 39)

Além de não aceitar a teoria institucional da arte para a solução do problema dos “indiscerníveis”, Danto complementa:

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

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

Se concordarmos⁸, pelo menos em parte, com Danto, uma consequência dessa diferenciação é que onde existia uma espécie ou classe de objetos, passam a existir duas. Portanto, nesse segundo exemplo, a duplicação conecta o cotidiano e a arte através do design, de modo correlato ao primeiro exemplo, com as classes do cronômetro e do relógio conectando cotidiano e ciência. Em ambos ocorre um *desvio ontológico*. Tal desvio, que conduz a outras classes de objetos e até produz novas, pode acontecer pela apropriação dos usuários, ou pela ação de cientistas, artistas, designers e outros profissionais que atentos aos seus campos, atuam dinamicamente desviando propósitos e significados dos objetos. Por outro lado, em qualquer desses exemplos, tanto na perspectiva ontológica de viés substancialista quanto na gnoseológica de base realista ou idealista, um desvio seria inconcebível, por essas visões resistirem ao devir. Mas se nos apoiamos numa gnoseologia de cunho fenomenalista e numa ontologia relacional, passamos a ter condições de reconhecer mais facilmente quando essas ampliações da realidade ocorrem, e, no âmbito pragmático, aumentamos as possibilidades de produzi-las intencionalmente. Além disso, acrescentamos elementos conceituais às teorias, tornando-as mais aptas a compreender e explorar aspectos de objetos que cada vez mais vêm se constituindo de modo multifacetado.

5 O design e a ampliação da realidade

Como é de se esperar em teoria, as concepções que temos acerca dos objetos invariavelmente trazem consequências não somente para o campo de pesquisa, mas também para a prática, e não podem ser menosprezadas. Não poderia ser diferente com a proposta de Cardoso:

Não cabe ao design atribuir relogiosidade a um relógio, pois este já o possui necessariamente, com ou sem a participação de um designer no processo de produção. Não, a função do designer não é de atribuir ao objeto aquilo que ele já possui, aquilo que já faz parte (in haerere)

8 Acompanhamos Heidegger (2004) que não compartilha essa ideia de degradação e de rebaixamento ontológico dos demais objetos em relação às obras de arte. Para Heidegger a arte é essencial para ampliar a compreensão dos chamados objetos utilitários ou *utensílios*. (SILVA; DE MORAES, 2019a)

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

da sua natureza, mas de enriquecê-lo, de fazer colar —aderir mesmo (ad haerere)— significados de outros níveis bem mais complexos do que aqueles básicos que dizem respeito apenas à sua identidade essencial. (CARDOSO, 1998, p. 35)

Não recusamos o valor do enriquecimento que Cardoso propõe como “a função do designer”. Mas essa compreensão das “atribuições” do design pode conduzir à ideia defendida, entre outros, pelo filósofo Bruno Latour (2009), de que este campo nunca inicia suas criações do zero (*“ex-nihilo”*), o que é, no nosso entendimento, uma visão reducionista. De modo diverso, pensamos como Richard Buchanan, quando afirma “O problema para os designers é conceber e planejar o que ainda não existe, e isso ocorre no contexto da indeterminação dos wicked problems, antes que o resultado final seja conhecido.” (BUCHANAN, 1992, p. 18, tradução nossa). Tal entendimento coaduna com o terceiro item da lista de Galle: “[...] parece claro que sempre há design sem artefatos, pois no momento em que um dado artefato foi projetado, ele ainda não havia sido construído.” (GALLE, 2007, p. 3, tradução nossa)

Assim, entendemos que é inerente ao design a concepção de objetos ainda não existentes. Quando um designer (trabalhando isoladamente, em grupo, ou, como vem ocorrendo cada vez mais, em equipes multidisciplinares) desenvolve um novo artefato ou instrumento (seja esse objeto, algo “original”, como uma invenção, ou uma reunião inusitada de conceitos e ideias já existentes), o mundo se amplia com a inclusão de um novo item à realidade. Essa ampliação não é de “aderência” de significados, mas de ordem de significação mais profunda, existencial e ontológica. Se, para dar conta dessa compreensão de ordem ontológica, no âmbito da gnoseologia concebemos o objeto atrelado a um sujeito que devém, tal compreensão não impede que um objeto possa continuar sendo enriquecido por “funções”, que também contribuem para ampliar seus significados.

Uma das vantagens de se compreender o design como uma ponte, que conecta territórios autônomos e com limites indeterminados, é a possibilidade de franquearmos esferas do conhecimento que, teoricamente (no sentido literal dessa palavra), não teríamos acesso e onde não poderíamos

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51

Maio 2025

e-ISSN-2179-8001

agir, caso as fronteiras desse campo fossem claramente delimitadas. Essa atuação não pode ser considerada como capaz apenas de enriquecer, por mais que a valorização dos artefatos seja entendida como um processo em um nível mais complexo. *O design opera uma ampliação da realidade, ou em outras palavras, uma operação ontológica, como também procedem, cada uma a seu modo, e, autonomamente, a ciência e a arte.*

No âmbito geral das teorias, concordamos com Galle quando ele fala em “pontos fortes e fracos” (quinto item), uma vez que áreas metafísicas sempre produziram polêmicas e debates infundáveis e nenhuma conclusão definitiva. De nossa parte, acreditamos que essa *indeterminação* é salutar (SILVA; DE MORAES, 2019b), quando se tratam de teorias que, nas palavras de Karl Popper (1972, 1975), não podem ser refutadas (falseadas) empiricamente como na ciência, mas que propõem fundamentos racionais, como também defende Edwin A. Burttt (1983). Por esse mesmo motivo, a seção atual não foi nomeada *Conclusão*, nem sequer *Considerações Finais*. Deste modo, com um espírito heurístico e especulativo finalizamos este ensaio, retomando alguns elementos do diálogo com Cardoso e Flusser, elementos esses que contribuem para justificar nossa posição contígua ao fenomenalismo não substancialista.

Como vimos, Cardoso afirma que “[...] no design o fato material (*factum*) que se pretende gerar não é feito (*factus*) pelo mesmo indivíduo que deu início ao processo ao conceber a idéia.” (CARDOSO, 1998, p. 29–30). Além disso, que “[...] a atividade do design caracteriza-se mais como um exercício de processos mentais (artifício/engenho) do que de processos manuais [...]” (CARDOSO, 1998, p. 30). Assim, é plausível supor que Cardoso se posicione ao lado de Galle, pelo menos em relação ao entendimento de que os “*artefatos*” (na expressão de ambos) procedem do design, campo que tem precedência sobre essa classe de objetos (segundo item da lista de Galle). Nesse sentido, além de enriquecer um relógio com significados, como defende Cardoso, cabe também ao designer atribuir “*relogiosidade*” ao relógio, assim como desviá-la. E se unirmos a esse raciocínio o pressuposto do terceiro item de Galle, de que “[...] sempre há design sem artefatos, pois na época em que um dado artefato foi projetado, ele ainda

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

não havia sido construído.” (Galle, 2007, p. 3, tradução nossa), a posição fenomenalista tem, pelo menos, duas vantagens em relação às suas concorrentes: descreve a constituição desses objetos de modo a incorporar elementos de um projeto, como as relevantes características de um “artefato futuro”, e franqueia as inúmeras possibilidades criativas que desvios ontológicos podem proporcionar. E ambas, as vantagens dependem do devir. Ora, esses “pontos fortes” são logicamente obstruídos, quando se assume uma posição realista ou idealista.

Por fim, retornando ao primeiro item da lista de Galle, quando ele pergunta sobre “O que distingue o design [...] de outros empreendimentos intelectuais, como ciência [...]” (GALLE, 2007, p. 2, tradução nossa), esse autor pressupõe implicitamente que design não é ciência. Como vimos, tanto Cardoso como Flusser, do modo como articulam esses dois campos, também assumem tal pressuposto. Flusser é assertivo, uma vez que sua definição de design enquanto ponte estabelece sintética e explicitamente tal distinção. Por caminhos diversos chegamos ao mesmo entendimento (SILVA; DE MORAES, 2019b).

Tal distinção nos autoriza a avaliar, não da perspectiva da ciência, mas da metafísica, quais espécies de teorias propostas por Galle, no quinto item, podem ser “transportadas”, para pensar desvios ontológicos em objetos do design. Entre teorias “nominalistas”, “conceptualistas” e “realistas”, as conceptualistas são apropriadas por dois motivos. Primeiro, o conceptualismo tem uma posição mediadora entre os extremos nominalista e realista na querela dos universais⁹. De modo correlato propomos o fenomenalismo mediando idealismo e realismo, em relação à controversia da permanência e do devir. Segundo, justamente essa mediação nos permite dialogar com Cassirer e Flusser, corroborando nossos argumentos sobre o desvio ontológico em objetos do design:

A visão substancial do mundo certamente procura no “ser” algo absolutamente permanente; ela o toma como um atributo,

9 Os três tipos de teorias resgatados da metafísica por Galle (2007) incorporam a *problemática dos universais* na filosofia do design. Por sua especificidade, complexidade e extensão, este tema faz parte de outra investigação, em andamento.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51

Maio 2025

e-ISSN-2179-8001

como um predicado que deve ser atribuído a certos sujeitos e, ao contrário, negado a outros. Para uma concepção “crítica” do conhecimento, porém, essa alternativa não mais é válida, pois para ela o ser deixa completamente de designar um “predicado real”. O que é aqui denominado o “objeto” do conhecimento somente adquire sua significação definida ao ser relacionado a uma função do conhecimento. E entre essas funções em si não ocorre uma mera disputa ou conflito, mas elas se encontram numa relação de correspondência e de complementação recíproca. Cada uma delas não nega simplesmente a outra, ou a aniquila, mas a assimila para colocá-la respectivamente num outro contexto sistemático e a partir dele reformulá-la e redefini-la. E é somente nesse tipo de reunião que a explicação e a fundamentação do “objeto” do conhecimento podem ser encontradas. (CASSIRER, 2011, p. 545)

Atentemos para a defesa de Cassirer sobre a primazia das relações dinâmicas e “complementares”, diríamos, em devir, em contraposição às substâncias “permanentes” na busca por compreensão da realidade. A escrita formal e sistemática deste pensador, em certa medida, tem correspondência conceitual com o trecho do artigo de Flusser, a seguir. E o estilo ensaístico e exemplos prosaicos contribuem para conectar suas ideias com o cotidiano, com os objetos do design e com as obras de arte:

Tomem como exemplo esta mesa. É uma tábua sólida sobre a qual repousam os meus livros. Mas isto é ficção, como sabemos. Essa ficção é chamada “realidade dos sentidos”. A mesa é, se considerada sob outro aspecto, um campo eletromagnético e gravitacional praticamente vazio sobre o qual flutuam outros campos chamados “livros”. Mas isto é ficção, como sabemos. Essa ficção é chamada “realidade da ciência exata”. Se considerada sob outros aspectos, a mesa é produto industrial, e símbolo fálico, e obra de arte, e outros tipos de ficção (que são realidades nos seus respectivos discursos). A situação pode ser caracterizada nos seguintes termos: do ponto de vista da física é a mesa aparentemente sólida, mas na realidade oca, e do ponto de vista dos sentidos é a mesa aparentemente oca, mas sólida na realidade vivencial e imediata. Perguntar qual destes pontos de vista é mais “verdadeiro” carece de significado. Se digo “ficção é realidade”, afirmo a relatividade e equivalência de todos os pontos de vista possíveis. (FLUSSER, 1966¹⁰)

10 O artigo foi publicado no Diário de Ribeirão Preto em 26 de agosto de 1966, mas até onde pesquisamos não encontramos o número da página.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

Flusser não confunde “relatividade” com relativismo, e entende, como Cassirer, que a complementaridade entre as diversas áreas do conhecimento é fundamento para um saber alargado e não excludente. Mas, o mais relevante: ao modo heraclitiano, Flusser também questiona a *mesidade platônica da mesa*, ou, em outras palavras, sua essência imutável, permanente. Em seu lugar propõe um olhar perspectivista e mediador, em consonância com nossa compreensão de objetos em devir.

De qualquer modo, mesmo que esta investigação, subsidiada por esses conceitos e pensadores, aponte um caminho promissor, ainda restam muitas questões a responder. Não podemos nos esquecer que teorias filosóficas sempre têm lacunas e limitações, e, portanto, falta saber —ao estilo da provocação de Galle— quais seriam os “pontos fracos” do fenomenalismo, de uma ontologia relacional e dos desvios ontológicos que propugnamos, quando aplicados à compreensão de objetos do design, e, em contrapartida, quais os “pontos fortes” de uma ontologia substancialista, do realismo e do idealismo neste mesmo âmbito? Possíveis respostas demandam outras investigações.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

Referências

- BAUDRILLARD, Jean. *Le système des objets*. Paris: Gallimard, 1968.
- BUCHANAN, Richard. Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, Vol. 8, No. 2 (Spring, 1992), pp. 5-21.
- BURTT, Edwin A. *As bases metafísicas da ciência moderna*. Brasília: UnB, 1983.
- CARDOSO, Rafael. Design, Cultura material e o fetichismo dos objetos. *Arcos Design*, v. 1, n.1, p. 14-39. Rio de Janeiro, 1998.
- CARDOSO, Rafael. *Uma introdução à história do design*. 3ª edição. São Paulo: Blucher, 2008.
- CASSIRER, Ernst. *A Filosofia das formas simbólicas vol. III: Fenomenologia do conhecimento*. Tradução: Eurides Avance de Souza. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- CROSS, Nigel. Designerly ways of knowing: Design Discipline versus Design Science. *Design Issues*, Vol. 17, No. 3, Summer, 2001.
- DANTO, Arthur C. *A transfiguração do lugar-comum: uma filosofia da arte*. Tradução Vera Pereira. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.
- FINDELI, Alain. Will design ever become a science? epistemological and methodological issues in design research, followed by a proposition. In: *No guru, no method? Discussion on Art and Design Research*. STRANDMAN, Pia. Helsinki: Research Institute University of Art and Design Helsinki UIAH, 1998.
- FLUSSER, Vilém. *Da ficção*. São Paulo: Diário de Ribeirão Preto, 26 de agosto de 1966. Disponível em: <<http://flusserbrasil.com/art2.html>> Acesso em: 17 mar. 2022
- FLUSSER, Vilém. *Vom Stand der dinge: Eine kleine Philosophie des Design*. Göttingen: Steidl Verlag, 1993.
- FLUSSER, Vilém. *The shape of things: a philosophy of design*. London: Reaktion Books Ltd., 1999.
- FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. Tradução Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- FORTY, Adrian. *Objects of desire: design and society since 1750*. London: Thames and Hudson, 1986.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

FRY, Tony. Design, Ethics and Identity, Design Philosophy Papers, Volume 4, Issue 3, p. 161-165, 2006. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.2752/144871306X13966268131712>> Acesso em: 19 mar. 2022.

FRY, Tony. The origin of the work of design: Thoughts based on a reading of Martin Heidegger's "The origin of the work of art". Design Philosophy Papers, Volume 12, Issue 1, p. 11-22, 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.2752/144871314X14012672861973>> Acesso em: 19 mar. 2022.

GALLE, Per. Philosophy of design: an editorial introduction. Design Studies, Volume 23, Issue 3, p. 211-218, 2002. Disponível em: <[https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(01\)00034-5](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(01)00034-5)> Acesso em: 19 mar. 2022.

GALLE, Per. Philosophy of design: an introduction. Researchgate.net, 2007. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/242276576_Philosophy_of_design_an_introduction> Acesso em: 19 mar. 2022.

HEIDEGGER, Martin. A origem da obra de arte. Tradução Maria da Conceição Costa. Lisboa: Edições 70, 2004.

HERÁCLITO DE EFESO. Doxografia, Fragmentos e Crítica Moderna. In: SOUZA, José Cavalcante. Os Pensadores: Os Pré-socráticos, v. 1. São Paulo: Nova Cultural, 1989, p. 45-82.

HESSEN, Johannes. Teoria do conhecimento. Tradução João Vergílio Gallerani Cuter. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

KOYRÉ, Alexandre. Estudos de história do pensamento filosófico. Brasília: Forense Universitária; Editora Universidade de Brasília, 1991.

KUHN, Thomas S. A estrutura das revoluções científicas. São Paulo: Perspectiva, 2ª edição, 1987.

LATOUR, Bruno. "A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (With Special Attention to Peter Sloterdijk)". In: HACKNE, F.; GLYNNE, J.; MINTO, V. (eds.). Proceedings... The 2008 Annual International Conference of the Design History Society. Falmouth, 3-6 September 2009, e-books, Universal Publishers, pp. 2-10.

LOVE, Terence. Philosophy of Design: a Meta-theoretical Structure for Design Theory. Design Studies, Volume 21, Issue 3, p. 293-313, 2000. Disponível em: <[https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(99\)00012-5](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(99)00012-5)> Acesso em: 19 mar. 2022.

MALDONADO, Tomás. Cultura, sociedade e técnica. São Paulo: Blucher, 2012.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

MOLES, Abraham A. *Théorie des objets*. Paris: Presses Universitaires de France, 1972.

PARMÊNIDES DE ELEIA. Sobre a natureza. Tradução de, Pedro Barbieri. *Classica-Revista Brasileira de Estudos Clássicos*, [S. l.], v. 33, n. 1, p. 311–325, 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.24277/classica.v33i1.853>>. Acesso em: 17 mar. 2022.

PLATÃO. *A república*. Introdução, tradução e notas Maria Helena da Rocha Pereira. 5ª edição. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1987.

POPPER, Karl R. *Conjecturas y refutaciones: el desarrollo del conocimiento científico*. Barcelona: Paidós, 1972.

POPPER, Karl R. *Conhecimento objetivo: uma abordagem evolucionária*. Belo Horizonte: Itatiaia; São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 1975.

PORTA, M. A. G. *Hermenéutica de una filosofía de las formas simbólicas*. Princípios: *Revista de Filosofia (UFRN)*, v. 17, n. 27, p. 219–241, 2010. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/principios/article/view/799>> Acesso em 19 mar. 2022.

PORTA, M. A. G. *Estudos Neokantianos*. São Paulo: Edições Loyola Jesuítas, 2011.

RITTEL, H.W.J., WEBBER, M.M. Dilemmas in a general theory of planning. *Policy Sci* 4, p. 155–169, 1973. <<https://doi.org/10.1007/BF01405730>> Acesso em: 19 mar. 2022.

SCHNEIDER, Beat. *Design – uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico*. São Paulo: Blücher, 2010.

SILVA, S.L.; DE MORAES, D. Heidegger e a fundamentação ontológica do design: um paradigma que precede à ciência. *Estudos em Design*. Rio de Janeiro: v.28, n. 2, p. 6 – 20, 2019a. Disponível em: <<https://doi.org/10.35522/eed.v28i2.981>> Acesso em: 19 mar. 2022.

SILVA, S.L.; DE MORAES, D. Subjetividade e objetividade: antinomia kantiana do gosto na arte e no design. *Estudos em Design*. Rio de Janeiro: v.27, n. 3, p. 62 – 78, 2019b. Disponível em: <<https://doi.org/10.35522/eed.v27i3.773>> Acesso em: 19 mar. 2022.

SILVA, S. L; RIBEIRO, R. A. da C. Duas cosmogêneses como chave de leitura para a Ponte Flusseriana do design. *Intexto*, Porto Alegre, n. 51, p. 320–341, 2020. DOI: 10.19132/1807-8583202051.320-341. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/101318>. Acesso em: 23 dez. 2022.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

SILVA, S. L. Warhol e Duchamp: o cotidiano e o design incorporados à arte. PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais, [S. l.], v. 25, n. 43, 2020. DOI: 10.22456/2179-8001.100959. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/view/100959>. Acesso em: 23 dez. 2022.

SIMONDON, Gilbert. Du mode d'existence des objets techniques. Paris: Aubier (department of Flammarion), 1958.

VIAL, Stéphane. Philosophy applied to design: a design research teaching method. Design Studies, Volume 37, p. 59-66, 2015. Disponível em: <<https://doi.org/10.1016/j.destud.2014.12.006>> Acesso em: 19 mar. 2022.

WILLIS, Anne-Marie. Ontological Designing. Design Philosophy Papers, Volume 4, Issue 2, p. 69-92, 2006. Disponível em: <<https://doi.org/10.2752/144871306X13966268131514>> Acesso em: 19 mar. 2022.

WILLIS, Anne-Marie. The Ontological Designing of Mapping, Design Philosophy Papers, Volume 10, Issue 2, p. 95-104, 2012. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.2752/089279312X13968781797751>> Acesso em: 19 mar. 2022.

WINOGRAD, Terry; FLORES, Fernando. Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design. Norwood, New Jersey: Ablex Publishing Corporation, 1986.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 29 n.51
Maio 2025
e-ISSN-2179-8001

SÉRGIO LUCIANO DA SILVA

Doutorado, Pós-Doutorado e mestrado em Design (Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG). Graduação e Especialização em Filosofia (Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG). Pesquisador dos grupos do CNPq Design e Representações Sociais e -grafia: estudos da escrita. Professor Colaborador no Programa de Pós-graduação da Escola de Design (PPGD-UEMG-BH), lecionando e orientando também no Programa DINTER com a Universidade Federal do Ceará (UFC) e o Instituto Federal do Ceará (IFCE). Suas pesquisas avançam em duas linhas: Estudos da Escrita (caligrafia medieval e design tipográfico multiescrita) e Filosofia do Design (bases metafísicas, epistemologia, teoria e crítica).

RITA APARECIDA DA CONCEIÇÃO RIBEIRO

Coordenadora do Centro de Pesquisa Design & Representações Sociais da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais. Líder do grupo de pesquisa do CNPq Design e Representações Sociais, co-coordenadora do Grupo de Pesquisa Diseño y Geografía Política, da Universidad de Palermo, Argentina. Graduada em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (1984) e Mestre em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais (2000). É doutora em Geografia (2008) pela UFMG. Tem experiência Design e Comunicação, atuando principalmente nos seguintes temas: design e representações sociais envolvendo os processos de consumo, culturas urbanas, audiovisual, design emocional, design ativista e divulgação científica.

Artigo submetido em 13 de abril de 2022.

Artigo aceito em 1 de maio de 2024.

Como citar: da Silva, S. L., & Rita Aparecida da Conceição Ribeiro. (2025). Permanência e devir em "objetos indiscerníveis": conjecturas sobre desvios ontológicos na ciência, arte e design . PORTO ARTE: Revista De Artes Visuais, 29(51).

Doi: <https://doi.org/10.22456/2179-8001.123720>