

O que é que a ficção sabe?

No antigo Eremitério da Cartuxa de Évora, uma forma (simples) seguia uma função (complexa). Um banco espartano, de linhas simples e materiais comuns, mas resistentes, marcava o início de uma longa horta que já perto da linha do horizonte dava lugar a uma paisagem onde apenas imperavam as leis da mãe Natureza. A esse banco, os monges davam o nome de Pasmatório que, como a forma e o nome indicam, servia para sentar e pasmar. Ficar pasmado com a beleza do natural, com os pequenos detalhes que demonstram as forças imperceptíveis que a governam – era esta a única função do Pasmatório. Verosímil no modo de viver e operar da Ordem da Cartuxa, esta história povoa o imaginário de um edifício real, que existe e que pode hoje ser visitado. Mas por mais que nele deambulamos não encontraremos este simples objecto para pasmar. Mesmo consultando bibliografia específica, plantas detalhadas do eremitério ao longo dos tempos, não se encontra nenhuma menção ao pasmatório da Cartuxa. Este é também o poder da ficção: fazer-nos simplesmente pasmar perante uma realidade plausível, no entanto, inatingível, um lugar de desejo, de desvio, de fuga, ou até mesmo de repulsa (ver também *Ficção, modo de usar*, de Sofia Gonçalves, na pág. 98).

A nossa propensão para acreditar em histórias, fábulas e mitos é transhistórica, um impulso natural perpetuado de geração em geração. Este desejo ainda ordena a sociedade moderna e sem sombra de dúvidas ordenará os tempos vindouros. Interessava-nos explorar estas possibilidades. A ficção foi então o tema eleito para concluir a licenciatura em design de comunicação.

Porquê este renovado interesse pela ficção? Será a ficção, na época da pós-verdade, o lugar mais seguro? Não ousamos uma resposta taxativa; sugerimos antes medidas profiláticas.

É hoje urgente compreender o papel da ficção em restaurar o lugar do real, entendê-la como instrumento de (não-)acção perante o estado das coisas, como mecanismo de intervenção da imaginação na realidade, capaz de traduzir e alterar o que se vê ou o que se vive. A ficção assume-se como um desvio consentido para inventar histórias quando a realidade parece trivial ou insustentável. Dá-nos permissão para comentar, escrutinar, sublinhar as contradições da realidade, revelar verdades incómodas, sem a responsabilidade do factual; cria realidades espaço-temporais alternativas que nos permitem melhor aceder e entender o mundo que temos, que viremos a ter, que ambicionamos, ou que recusamos. O espectro de (não-)acção da ficção é largo: a ficção científica, a ficção que antecipa o fim do mundo ou dos tempos, a ficção como domadora das ansiedades do apocalipse, a ficção como crítica ao estado das coisas, a ficção como espaço de consciência colectiva ou individual, a ficção como escape, como lugar de absurdo, a ficção que nos permite entender o nosso mundo, outros mundos, o mundo do outro, etc. etc. etc. Por isso, o fazedor de ficções é como um perdigueiro:

a.
David Shields
(2010). *Reality
Hunger*. Nova
Iorque: Knopf.

Sofia Gonçalves

— “Como se”; ficção; design

FICÇÃO, MODO DE USAR

“Anything processed by memory is fiction.”^a

O que é que nos entusiasma na ficção?

Começamos por uma história totalmente baseada em factos reais. Em 1911, o alemão Hans Vaihinger redige a sua obra seminal – *Die Philosophie des Als Ob* (ou em português, *A Filosofia do Como se*). O livro parte de uma evidência – é impossível conhecer a realidade. Reconhecendo esta inevitabilidade, a humanidade não se resignou e imediatamente edificou um mecanismo infalível – a ficção. O contributo fundamental de Vaihinger não se restringe, contudo, a apontar o óbvio, mas à apresentação da “filosofia do como se”, que o filósofo entende estar na base de qualquer prática de ficção. “Como se” é um mecanismo de construção conscientemente falso, que se desprende da necessidade de verificação e nos ajuda a encontrar respostas para além das que alcançamos por via da lógica. A fórmula “como se...” afirma que a realidade é sempre comparada com algo cuja impossibilidade e irrealidade é, simultaneamente, admitida como hipótese. Se o “como” estabelece uma equação entre duas coisas, o “se” afirma que a condição é irreal ou impossível. Para o autor, a utilidade da proposição é avassaladora – permite que os Homens actuem, sem problemas de consciência, “como se” uma certa ficção fosse verdadeira. Mais de meio século depois, e não havendo registo de alguma vez estas duas personalidades se terem cruzado, o realizador Jean Rouch resume deste modo o seu legado no cinema (e a sua filosofia de vida): “Ao agir ‘como se’ ficamos mais próximos da realidade”. Chegamos, portanto, a uma primeira conclusão: a proposição simples “como se...” sintetiza

observa meticulosamente o que o rodeia (uma situação, um acontecimento fugaz, um evento imperceptível, uma presa) para daí definir o seu método de caça e torcer a realidade; pode optar por se concentrar obsessivamente num único ponto, ignorando tudo o resto à sua volta, e apenas reconstruir o seu mundo interior. Pode seguir as regras e alterar apenas uma dimensão circunscrita da realidade (um nome, um lugar, uma data), dar máxima atenção à sequencialidade lógica dos eventos ou do tempo(s) narrativo(s), à caracterização das personagens; através dos princípios da "continuidade retroactiva", entrar no protocolo de permissão da ficção. Pode dotar a narrativa de verosimilhança ou definir pormenores com o máximo rigor para atribuir vivacidade, veracidade, credibilidade. Por fim, pode partir do princípio de que a realidade é apenas "o ponto de coincidência de ficções diferentes" e seguir o caminho diametralmente oposto ao que acabámos de descrever, recusando qualquer regra, qualquer mecanismo lógico, qualquer relação com a realidade plausível, até chegar ao surreal ou ao mais puro absurdo. A ficção pode ser tudo isto e ser nada disto. A ficção é, portanto, um território exigente.

"Notícias de lado nenhum" ou a história de uma estranha amnésia: design e ficção.

São raras as ocasiões em que o design entra no reino puro da ficção (sem segundas intenções). Podemos falar da associação frequente do design às práticas e processos de *storytelling*. Também em design se actualizam e comunicam ideias, se simplificam conceitos, muitas vezes por amplificação, extrapolação ou analogia a narrativas menos expectáveis. Mas aqui, esta tendência para a ficção, não como fim em si mesma, mas como meio, corresponde apenas ou quase sempre a técnicas de persuasão de um comércio global e do seu insaciável desejo por histórias que nos levem ao consumo. Em suma, este "efeito ficção" não é mais do que a transposição estratégica do nosso desejo ancestral por histórias, convertido em histórias de desejo. Podemos então suspeitar que a relação do design com a ficção (a que é entendida como fim em si mesma) ainda é rarefeita, pontuada por aproximações recentes, sobre a égide de conceitos como o *design fiction* ou o *design especulativo*.

todo o poder da ficção, da filosofia à prática. Mas o que é exactamente uma ficção?

Para procurar primeiras respostas, podemos começar pela operação mais simples - saber a origem das coisas. A palavra ficção provém do verbo em latim *fin-gere*, ou seja, modelar, representar, preparar, disfarçar, supor, imaginar. Desta última possibilidade deriva a sua acepção mais comum: ficção é toda a forma narrativa que decorre da imaginação, não necessariamente baseada em factos ou na história, mas podendo partir destes. (Felizmente) São escassas as regras que delimitam os territórios da ficção, mas podemos afirmar que qualquer obra que opere através dos seus mecanismos terá que, obrigatoriamente, definir graus de afastamento da realidade, podendo esta distância crítica ser menor ou maior, mais subtil ou mais imperativa ou radical. Fazendo uso de mecanismos de suspensão da descrença, os universos ficcionais implicam ainda que se estabeleça um pacto de crença, o reconhecimento da utilidade da ilusão. Se a ficção cria recorrentemente um regime de re-verberação ou de dissonância com o presente, não implica um total alheamento às questões intemporais. Pelo contrário, as ficções que parecem sobreviver aos tempos são as que melhor reflectem as questões existenciais humanas, os seus dilemas, as suas expectativas. Ou seja, mais do que nos permitir escapar à realidade ou até imaginar futuros utópicos ou distópicos, a ficção mostra-nos o estado das coisas (ou nas palavras de Joseph Conrad, obriga-nos a ver). Como um espelho (mais ou menos distorcido) da realidade, a ficção amplifica os constrangimentos naturais da nossa experiência pessoal e impede-nos de reduzir o real ao que ele aparenta ser. Este exercício pode ser tão libertador (porque apresenta alternativas ou expande as possibilidades) quanto aterroizador (porque retira-nos das nossas zonas de conforto e permite reconhecer a realidade com toda a sua crueza). São as ficções incómodas, disruptivas que, contudo, se oferecem como estratégias eficazes para lidar com as feridas da memória individual ou colectiva. Enquanto catarse, a ficção não é somente uma fuga à realidade, é uma forma de a ela acedermos a partir de uma outra perspectiva; embora não nos leve necessariamente para o futuro, muitas vezes convida-nos a fazê-lo. Para além das lógicas habituais de escapismo ou de reflexo, por vezes, a ficção invade literalmente a realidade e permite que esta funcione. A Ilha Null, território fictício impossível de ocupar ou visitar e que corresponde

ao exacto lugar onde o equador encontra o meridiano (0º a Norte, 0º a Este), é uma ficção fundamental para que todo um sistema global baseado em geolocalização funcione. A realidade é então obrigada a usar esta ficção, tanto em procedimentos pessoais (o *tag* de localização de uma fotografia numa qualquer rede social) como colectivos (os satélites que determinam coordenadas de GPS e nos ligam em rede). Este exemplo serve-nos para chegarmos à evidência: as ficções podem também ser entendidas como dispositivos operativos e fundacionais em sistemas cartográficos, financeiros, estatais, jurídicos, etc.

Independentemente da relação que estabelece com o real, ao manter as nossas acepções de realidade e futuro abertas, plurais, admitindo e trabalhando com todas as suas incertezas, os seus mistérios, as suas dúvidas, a ficção pode ser uma força operativa poderosa. Perante a aceleração do tempo e em crise permanente (onde tudo se gere em modo urgente), a ficção suspende-nos o tempo, para que daqui decorra uma reflexão sobre o que somos, e o que queremos vir a ser. Em suma, o poder da ficção decorre do seu duplo jogo, de ser, simultaneamente, artifício e verossimilhança. Liberta-nos temporariamente do peso do real, enquanto nos oferece um dos seus espelhos mais poderosos.

“Entre a realidade e o impossível” (Dunne & Raby *dixit*) (ou) A inusitada relação do design com a ficção

Perante práticas históricas ou legitimadas – como a literatura e o cinema – o design reclama agora o seu lugar na ficção.

Associar design a ficção implica, frequentemente, considerar um conjunto de novos (e temporários) postulados: design crítico, design especulativo, *design fiction*, entre outros. Mas mais do que circunscrever a relação design/ficção a proposições específicas ou tendências, esta associação implica que consideremos a criatividade e a imaginação como valores capitais do projecto. Design

e ficção partilham ainda o mesmo princípio estrutural – criar e comunicar cenários alternativos à realidade, ou por outras palavras, antecipa o que virá a ser real. Ou seja, se por um lado, reconhecemos a zona de contacto à ficção como sendo especial no contexto da generalidade da nossa prática, por outro lado, podemos afirmar que o exercício “como se...” (ou ainda a sua variação “e se...”) é omnipresente à conceptualização de qualquer projecto. O projecto, orienta-se sempre para o futuro, projecta narrativas não necessariamente fazendo previsões (futurologia, ficção científica), mas problematizando a actual ordem das coisas. Qualquer projecto é então, na sua génese, uma ficção; enquanto conceptualização, ainda não existe, prepara-se (metodicamente) para existir.

Começámos por uma história baseada em factos reais e terminamos com uma ficção que nos revela que o design de comunicação não apenas reclama o seu lugar como prática que opera legitimamente a ficção, mas que já foi e poderá ser um dos seus *leitmotifs*.

O polémico ensaio em torno do designer Ernst Bettler é sem dúvida um dos exemplos mais poderosos desta possibilidade, tendo em conta a sua imediata difusão (sem verificação de factos) em plataformas legitimadas (entre estas, a *Eye Magazine*, a *AdBusters* e o livro *Problem Solved*, da Phaidon), bem como a ampla discussão pública gerada em torno do mesmo.

O texto “I’m Only A Designer: The Double Life Of Ernst Bettler”, redigido no ano 2000 por Christopher Wilson e publicado no segundo número da revista *Dot Dot Dot*, resgatava a história de um designer suíço esquecido a quem foi encomendada uma série de cartazes para celebrar o 50.º aniversário da farmacêutica Pfäfferli+Huber, em 1958. Bettler teve conhecimento de um relatório que revelava que a empresa conduzira testes em prisioneiros de campos de concentração nazis. Em vez de recusar o projecto, Bettler prefere devolver uma proposta arriscada e subversiva: criar um conjunto de quatro car-

Design fiction, termo introduzido pelo autor de ficção científica Bruce Sterling, corresponde ao uso deliberado de protótipos diagéticos (a realidade própria de uma narrativa), com reconhecidas qualidades sensoriais e sensuais, para a suspensão da descrença em relação à mudança. É considerado uma categoria afim ao design crítico ou ao design especulativo. Com afinidades à ficção científica, almeja a construção de cenários especulativos que antecipem o futuro. Com um possível carácter disruptivo, e através da hipótese que é lançada pelo projecto, o mundo caminhará para uma nova direcção. Deste modo, qualquer projecto em *design fiction* deve considerar de forma determinada os efeitos da mudança. Ainda de acordo com Sterling, se o design é moldado por clientes e utilizadores, *design fiction* tem uma audiência e seguidores.

O termo acabou por ser adaptado de modo mais exploratório ao contexto do design de comunicação pelo designer James Langdon, com o projecto *A School for design fiction*. Diz-nos o designer, numa entrevista com Francisco Laranjo, no blog *Modes of Criticism* (2015): "I see design essentially as a storytelling process, in the sense that I understand all human artefacts to be implicated in telling the story of the universe. (...) For me, the fiction in *design fiction* is not primarily about the impossible, or the futuristic, but about the multiplicity of possibilities in any ordinary decision-making process. If one accepts artefacts as narrators of the universe, then it would seem that a most urgent task for any designer is to become familiar with manipulating object narratives in this basic and essential way."

Já o *design especulativo* é um conceito popularizado por Anthony Dunne e Fiona Raby, a partir do livro *Speculative Everything: design, fiction and social dreaming* (2013). Define os processos de design que utilizam uma variedade de métodos (da forma, à escrita) para formular, ilustrar, dar corpo a uma hipótese, especular como poderão ser as coisas, descobrir respostas inusitadas a problemas comuns e debater formas sociais alternativas. O *design especulativo* pode ser entendido como um catalizador que redefine colectivamente a nossa relação com a realidade. No contexto do design de comunicação, o conceito foi ainda utilizado pelo colectivo Metahaven — em particular no texto "10 notes on

tazes que, vistos isoladamente seriam completamente inofensivos, mas se, colocados lado a lado, revelariam a palavra "NAZI". Finalmente, quando a campanha foi colocada nas ruas e revelada a mensagem subliminar, as populações imediatamente se insurgem contra a empresa que seis semanas mais tarde é obrigada a declarar falência.

A história está revestida de pormenores que a dotam de uma incrível credibilidade, desde a biografia do então jovem designer, a sua posição crítica face ao design internacional, a forma como dirige esse desconforto para a linguagem gráfica dos cartazes, a entrevista que Wilson conduziu a Bettler, as suas incríveis respostas, até à prova aparentemente irrefutável — a reprodução de um cartaz que mostra uma mulher a agarrar a sua cabeça com os dois braços, formando a letra "A".

A *Adbusters* descreveria as acções de Bettler como "uma das maiores intervenções de design registadas" e Bettler como o pai do "culture jamming". O livro *Problem Solved* imediatamente colocaria Bettler ao lado de designers como Paul Rand, Saul Bass, Bob Gill ou Milton Glaser.

Mais tarde, Wilson reconhece que a história era um produto de ficção. Segue-se um conjunto de artigos que ora revelavam uma total indignação ou a urgência em debater o lugar do design gráfico enquanto prática efectivamente subversiva (seria esta possibilidade, tantas vezes difundida nos espaços discursivos dedicados à disciplina, apenas possível na ficção?). Nestas manifestações públicas, muitas delas em espaço *online* — como são exemplo, "Will the Real Ernst Bettler Please Stand Up?" (2008) de Michael Beirut ou "The 'Ernst Bettler' problem" (2003) de Rick Poynor —, é tão curioso ler os textos centrais quanto as profusas opiniões nas caixas de comentários, que nos mostram que a disciplina está faminta de heróis e que podemos recorrer à ficção para tornar evidentes tomadas de posição críticas, por vezes radicais.

A ficção pode ser então declarada como método, para que a prática projectual em design possa ser tão útil à realidade, quanto um artefacto que lhe resolve um problema — afinal, ambas as hipóteses projectam alternativas aos nossos dilemas ou problemas sociais, enraizados historicamente ou culturalmente.

