

# Contribuições de Vilém Flusser para o *lado de fora* da Filosofia do Design

## *Contributions of Vilém Flusser to the outside of the Philosophy of Design*

Marcos N. Beccari; pós-graduando em Mestrado em Design; Universidade Federal do Paraná;

[contato@marcosbeccari.com](mailto:contato@marcosbeccari.com)

**Resumo:** Por meio de uma revisão bibliográfica básica, o objetivo deste artigo é apenas demarcar aquilo que, no pensamento de Flusser, pode contribuir com o *lado de fora* da Filosofia do Design (*de fora* em relação à disciplina homônima desenvolvida por Love, 2000). Apresentamos, pois, uma sucinta descrição de alguns conceitos-chave na tentativa de esboçar os temas e problemas levantados por Flusser e, assim, sintetizar a mensagem de obras selecionadas. Necessário esclarecermos, desde já, que não se trata de uma análise filosófica rigorosa, mas, antes, de trazeremos Flusser para responder a questões cuja iniciativa não é dele. Pois o *lado de fora* que aqui contemplamos ainda é visto *de dentro*, como se tivéssemos à nossa disposição *espelhos* posicionados nas margens de uma fronteira filosófica, podendo facilitar ou mesmo iluminar nosso acesso a ela.

**Palavras-chave:** Vilém Flusser, Filosofia do Design, Codificação da Experiência, Cultura Imaterial.

**Abstract:** *Through a basic literature review, the objective of this article is to demarcate what in Flusser's thought, can contribute to the outside of the Philosophy of Design (from outside in relation to the homonymous discipline developed by Love, 2000). We present, therefore, a brief description of some key concepts in an attempt to outline the issues and problems raised by Flusser and, thus, summarize the message of selected works. Necessary to clarify, already now, that this isn't a rigorous philosophical analysis, but rather to bring Flusser to answer questions which initiative it is not from him. Because the outside that we contemplate here is still seen from inside, like we have at our disposal mirrors positioned on the edge of a philosophy frontier, that may facilitate or even light our access to it.*

**Keywords:** *Vilém Flusser, Philosophy of Design, Experience Coding, Intangible culture.*

## Introdução

Este trabalho provém de nossa pesquisa iniciada no contexto de Mestrado (PPG-Design UFPR, 2010) e pretende realizar, como forma de contraposição e contribuição à intitulada Filosofia do Design (Cf. LOVE, 2000; 2002)<sup>1</sup>, um recorte específico acerca da discussão filosófica sobre o Design a partir da Filosofia,. Nesta ocasião, apresentaremos o pensamento de Vilém Flusser (1920-1991) que, embora não seja

---

<sup>1</sup> Esta disciplina foi inicialmente proposta por alguns colaboradores do periódico internacional *Design Studies*, especialmente no volume 23 (2002) que foi dedicado ao assunto. Cf. GALLE, 2002, p. 211-218.

filósofo de formação<sup>2</sup>, fornece fundamentação teórica a muitas teses e linhas de pesquisa no campo da Filosofia e Comunicação.

Entre as recentes discussões acerca do Design e da Comunicação nas produções filosóficas contemporâneas, as seguintes obras de Flusser, selecionadas para este estudo, são frequentemente retomadas: “O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação” (2007) e “Uma Filosofia do Design: A Forma das Coisas” (2010). O segundo livro é a tradução integral de “The Shape of Things: A Philosophy of Design” (1999), enquanto que *O mundo codificado* reúne apenas alguns textos do *The Shape of Things* e outros textos do livro “Writings” (2002).

### **Projetar é in-formar**

Flusser (2007) encara a imagem e o artefato como princípios básicos da existência humana. Mas diferentemente de outros *pensadores de mídias* (como Barthes, McLuhan, Baudrillard, etc.), Flusser ultrapassa muitas limitações metodológicas a favor de uma reflexão aberta do pensamento humano (no sentido mais amplo que isso possa ter). Porém, por mais nebulosa que sua leitura possa parecer, sua postura localiza-se majoritariamente entre o ceticismo e a fenomenologia. Segundo Gustavo Bernardo (*apud* SILVEIRA, 2007), um dos principais intérpretes de Flusser no Brasil, teríamos três fenomenologias: a transcendentalista (como em Husserl); a existencialista (como em Sartre e Merleau-Ponty); e a hermenêutica (como em Heidegger e Gadamer). Flusser transitaria vagamente entre elas, aproximando-se mais da última.

Design e comunicação são, para ele, desdobramentos interdependentes de um mesmo fenômeno; a saber, o processo de *codificação da experiência*<sup>3</sup>. Significa que projetar é *in-formar*, isto é, dar forma à matéria seguindo uma determinada intenção. Dito de outro modo, o produto de design seria ao mesmo tempo *modelo* (forma materializada) e *informação* (matéria formalizada): ao transformar as relações entre o homem e seu entorno, atribui uma função e um significado ao mundo.

Embora isso pareça simples, o paradoxo do Design se revela em sua ambiguidade de ser simultaneamente uma atividade *natural* e *artificial*. Por um lado, configura uma habilidade imanente ao homem (*natural*); por outro, compõe um universo codificado

---

<sup>2</sup> Flusser não concluiu sua formação em Filosofia e se tornou autodidata.

<sup>3</sup> Considerando que a comunicação humana é um processo artificial, a *codificação da experiência*, em linhas gerais, se refere ao artifício humano de dar significado ao mundo através de códigos, transformando a natureza em fenômenos.

(*artificial*) regido por uma semântica e uma dinâmica próprias. Tal dinâmica manifesta-se nas *superfícies* (imagens) que, antes mesmo da invenção da escrita, sempre foram mediações decisivas na comunicação. “O homem pré-moderno vivia num outro universo imagético, que tentava interpretar o *mundo*” (FLUSSER, 2007, p. 130). Depois, com a invenção da imprensa, as superfícies foram *codificadas* linearmente, transformando-se em *símbolos* (como o alfabeto), seguindo o propósito de dar sentido às imagens. Mas se outrora perdemos a *fé nas imagens* para nos conduzirmos à ciência e à tecnologia, hoje estaríamos, segundo Flusser (2007), perdendo a *crença nos textos* (explicações, teorias, ideologias) que, assim como as imagens, também podem ser reconhecidos como *mediações* (mídias). Não estaríamos, no entanto, retrocedendo ao mundo primitivo das imagens, estaríamos na verdade em direção ao mundo das *tecnoimagens*, isto é, modelos tecnológicos e imagéticos que explicam textos (que outrora explicavam as imagens).

### **Codificação da Experiência**

“Para resumir isso, faremos uma pequena digressão sobre os códigos: um código é um sistema de símbolos. Seu objetivo é possibilitar a comunicação entre os homens. Como os símbolos são fenômenos que substituem (*significam*) outros fenômenos, a comunicação é, portanto, uma substituição: ela substitui a vivência daquilo a que se refere. Os homens têm de se entender mutuamente por meio dos códigos, pois perderam o contato direto com o significado dos símbolos. O homem é um animal *alienado* (*verfremdet*) e vê-se obrigado a criar símbolos e a ordená-los em códigos, caso queira transpor o abismo que há entre ele e o *mundo*. Ele precisa *mediar* (*vermitteln*), precisa dar um sentido ao *mundo*” (op. cit., p. 130).

Seguindo este raciocínio, quando nós *codificados a experiência*, estamos apenas exercendo o propósito humano (o *artifício*) de dar sentido ao mundo. A imagem seria, nas palavras de Flusser (op. cit.), a “forma mágica da existência”: ela ordena as coisas de modo que possamos atribuir um sentido a elas através dos símbolos. “E o mundo desse modo codificado, o mundo das imagens, o *mundo imaginário*, programou e elaborou a forma de existência (*Daseinsform*) de nossos antepassados” (op. cit., p. 132). Para eles, o mundo era um amontoado de cenas que exigiam um comportamento *mágico*, imagético. Os símbolos que substituíam (davam significado) às imagens eram

os gestos, as falas, as crenças, etc. A invenção da escrita, por sua vez, não se deve simplesmente à invenção de novos símbolos, mas sim ao desenrolar da imagem em linhas. “Os textos, com relação às imagens, estão a um passo mais afastado da vivência concreta, e *conceber* é um sintoma mais distanciado do que *imaginar*” (op. cit., p. 133). Com a invenção da escrita, o homem teria conquistado aquilo que Flusser denomina de *consciência histórica*, não porque a escrita grava os processos, mas porque ela transforma as coisas em processos lineares. Evidentemente, a consciência histórica não venceu imediatamente a consciência *mágica* ou imagética. Ao longo da Antiguidade e da Idade Média, a consciência histórica pertencia apenas a uma elite de literatos. Platão, por exemplo, desprezou a pintura, e os profetas iconoclastas lutaram contra a idolatria pagã. Porém, a grande maioria da população persistiu com a consciência mágica. Somente com a invenção da tipografia que a burguesia em ascensão, por exemplo, pôde usufruir da consciência histórica da elite aristocrática. Com a Revolução Industrial, que arrancou a população pagã dos campos (e de sua existência *mágica*), a grande massa teve acesso aos códigos lineares, graças à imprensa e à escola primária. No decorrer do século XIX, finalmente o alfabeto começou a funcionar efetivamente como código (sistema de símbolos) universal.

Entretanto, “...a vitória dos textos sobre as imagens, da ciência sobre a magia, é um acontecimento do passado recente, que está longe ainda de poder ser considerado algo garantido e seguro” (op. cit., p. 134). Pois a escrita pode ser considerada uma *intenção* de regressão às imagens, uma vez que ela permite que as analisemos. E seguindo seu próprio percurso, alcançaria um novo grau de distanciamento, a imagem eletrônica. Retornaremos “do mundo linear das explicações para o mundo tecnoimaginário dos *modelos*” (op. cit., p. 136). Neste sentido, modelos significam conceitos, isto é, são estruturas imagéticas que ilustram textos (que outrora explicavam as imagens). Esta imaginação tecnológica estaria, pois, descartando os antigos modelos (a política, a filosofia, a ciência) e solicitando novos modelos que impeçam a falta de sentido implícita em um mundo cada vez mais codificado pelo homem. A grande provocação de Flusser (2007) torna-se então evidente nas entrelinhas: caberia ao Design este recomeço dos novos modelos? Ou seria o Design um dos modelos a serem substituídos?

## Programação e Cultura Imaterial

De todo modo, a cada dia se torna mais inesgotável a variação de forma/aparência entre objetos destinados a uma mesma utilização. Dado que projetar e *in-formar* são aspectos de uma única ação, Flusser (op. cit.) postula que o Design deve rejeitar a dicotomia clássica entre representação e referente, signo e objeto, teoria e prática, etc. Afinal, o Design se torna indistinguível de *comunicação* ou *linguagem* na medida em que sinaliza a singular tentativa humana (*natural*) de impor sentido ao mundo por meio de códigos e técnicas (*artificiais*). Em outras palavras, significa *enganar* a natureza por meio da tecnologia – ou simplesmente produzir cultura (op. cit.). No entanto, este poder cultural acaba enganando a nós mesmos: mundos alternativos àquilo que consideramos *realidade*, quando vivenciados coletivamente, se tornam *reais* a partir de palavras, imagens e artefatos.

Não se trata de um mundo à parte, mas da *reconstrução* de um mesmo mundo cuja lógica permanece à margem da distinção material-imaterial. Revela-se, com isso, outro paradoxo: embora o ato de *in-formar* seja natural ao ser humano, o excesso de informação nos conduz à desagregação de sentido. Trata-se daquilo que Flusser (2010) chama de *não-coisas*. “E estas *não-coisas* são simultaneamente efêmeras e eternas” (op. cit., p. 103), materiais e imateriais, reais e irreais. Após inaugurarmos, no século retrasado, o *admirável mundo novo* da industrialização e da imagem técnica (como a fotografia), temos que lidar com um crescente acúmulo de lixo (mesmo que eletrônico) proveniente de nossa tentativa *natural* de superar a *natureza*. De fato, conseguimos alterar a paisagem, tanto quanto o nosso destino. Os designers são portanto deuses, profetas, *Prometeus* roubando o fogo divino... enfim, aqueles que direcionam a tecnologia para manipular a eternidade, isto é, seus próprios destinos.

Retomando o raciocínio das *não-coisas*, contudo, nossas mãos tornam-se supérfluas (não podemos *pegar* uma *não-coisa*), ao passo que as pontas dos dedos se tornam nosso instrumento de *decisão*. Por exemplo: se eu aperto o gatilho de um revólver apontado para mim mesmo, significa que decidi tirar-me a vida. Aparentemente, esta é a máxima liberdade humana: sou capaz de me libertar de qualquer dificuldade apertando um gatilho/tecla/botão. Mas um olhar mais atento perceberá que, ao apertar o gatilho, eu apenas aciono um processo pré-programado no

revólver. A liberdade de decidir apertar uma tecla com a ponta dos dedos revela-se uma liberdade programada, uma escolha entre possibilidades predefinidas. Este quadro sugere que o futuro da cultura não-material será dividido em duas classes: os que programam e os que são programados. Mas novamente um olhar mais atento perceberá a possibilidade de *meta-programas*, revelando infinitos níveis de programadores de programadores. Logo, o cenário do futuro imaterial sinaliza uma sociedade de programadores programados.

No entanto, os programas estão cada vez melhores, com possibilidades de escolha que superam astronomicamente a capacidade humana de tomar decisões. Temos a sensação de tomar decisões de forma absolutamente livre. O programa então se torna invisível – ele só era visível em seu estado embrionário (FLUSSER, 2010). Pois o indivíduo emancipado, capaz de tomar decisões livremente, representa o programa utópico com que a humanidade sonhou desde sempre. Seria esta a nossa programação original? Se sim, o maior erro de programação ainda não resolvido é, consoante Flusser, a nossa própria condição humana, “aquela que é a condição emocional fundamental da existência, isto é, o ser para a morte, independentemente do fato de a morte ser vista como coisa última ou como não-coisa” (op. cit., p. 100). Somos coisas perecíveis e materiais, ainda que nossas decisões fiquem eternizadas na efemeridade imaterial de nossos programas. Substituímos a vida por um outro programa, mas não conseguimos substituir aquele que nos programou.

Por outro lado, o designer é também uma fonte de possibilidades. A crença na tecnologia como algo controlável, tangível e linear, que teoricamente existe a serviço de nosso *bem-estar*, atribui autonomia àquilo que foi construído artificialmente. Máquinas tão eficientes e inteligentes passam a reger a paisagem, reformulando nossa experiência e nossa percepção que, deste modo, assumem outros códigos e convenções. Mesmo se abrirmos mão de nossa consciência histórica (no sentido de cronológica e mecanicista) e deixarmos de tentar controlar a realidade, continuaremos inevitavelmente transformando a própria noção de “realidade”. A única certeza é o aumento, em escala geométrica, da complexidade do mundo. O que era solução se torna obstáculo (e vice-versa), confundindo construção e desconstrução e coadunando informação e falta de sentido. Pois a paisagem moderna da cultura material certamente não corresponde ao paraíso que nossos bisavôs pensavam que fosse – e agora estamos, aos poucos, recusando esta materialidade, deixando de manusear concretamente as coisas. Flusser (2010) nos lembra do quanto as noções de produtividade, utilidade, trabalho e

experiência prática estão mudando de sentido radicalmente. O autor não mais enxerga o designer apenas como um *homo faber* (um homem de ação), mas também como um *homo ludens* (um jogador). E acredita ainda que os projetos dramáticos, com ações e soluções, estão perdendo espaço para os projetos trágicos, feitos de sensações, como em um espetáculo. Afinal, não haveria mais sentido em *fazer* ou *ter*, mas sim em conviver, conhecer, compartilhar, vivenciar.

### **Considerações Finais: a (não) perspectiva do amanhã**

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

Embora essa seja uma boa explicação, não é suficiente. Pois, afinal, o que une os termos mencionados é o fato de que todos apresentam conotações de, entre outras coisas, engodo e malícia. A pergunta é: a quem e ao que enganamos quando nos inscrevemos na cultura (na técnica e na arte, em suma, no design)? (...) Esse é o design que está na base de toda cultura: enganar a natureza por meio da técnica, substituir o natural pelo artificial e construir máquinas de onde surja um deus que somos nós mesmos. Em suma: o design que está por trás de toda cultura consiste em, com astúcia, nos transformar de simples mamíferos condicionados pela natureza em artistas livres.

(...) graças à palavra design, começamos a nos tornar conscientes de que toda cultura é uma trapaça, de que somos trapaceiros trapaceados, e de que todo envolvimento com a cultura é uma espécie de autoengano. (...) A palavra design adquiriu a posição central que tem hoje no discurso cotidiano porque estamos começando (e provavelmente com razão) a perder a fé na arte e na técnica como fontes de valores. Porque estamos começando a entrever o design que há por trás delas. (FLUSSER, 2007, p. 183-186).

Por mais que Flusser considere que “O fato de que começamos a fazer perguntas é motivo de esperança” (op. cit., p. 204), é difícil reconhecer em seu discurso uma esperança definitiva de um *final feliz*. Segundo ele, por mais que alguém tenha

consciência de todo o sistema já construído, ainda estará longe de controlá-lo frente à falsa impressão humana de usufruí-lo. E talvez seja justamente esta tentativa de entender a complexidade de um mundo tumultuado que, de um modo geral, resume a obra deste filósofo. Quase como um órfão da modernidade em meio ao desabamento das antigas certezas do esforço humano, Flusser foi um profético pensador que elegeu o Design enquanto objeto de análise e que, conforme o historiador Rafael Cardoso nos confirma (*apud* FLUSSER, 2007), permanece sem a atenção merecida por parte da grande maioria dos designers brasileiros. Cardoso ainda nos alerta: “Que ninguém se engane com a aparência amena dessa água, cuja superfície transparente esconde a profundidade vivente de um oceano!” (op. cit., p. 11-12). Em outras palavras, os postulados de Flusser podem ser provocativos, mas não são ingênuos. Por certo este é um dos motivos que levou sua obra a ser amplamente divulgada e estudada no Brasil e em diversos outros países, ainda que ela não seja considerada, por muitos, como objeto que mereça atenção filosófica. Isso se deve à sua aparente falta de método científico/filosófico e ao fato de que o autor questiona muito e responde pouco, deixando muita coisa no ar e não chegando a lugar algum. Em nosso entendimento, contudo, Flusser nitidamente confia no potencial e na inteligência dos designers, não os subestimando com fórmulas e respostas *fáceis*. Ao invés disso, o filósofo nos ensina a também não subestimarmos a nós mesmos, sobretudo ao deixarmos de pensar ingenuamente no Design como uma atividade recente na história.

Necessário ainda acrescentar que, embora a obra de Flusser não seja muito estudada no campo do Design, os estudiosos de Comunicação e Artes têm se aprofundado bastante no legado flusseriano. Especificamente no Brasil, é possível notar uma atenção bastante atual no que diz respeito às discussões em Flusser – apenas para mencionar dois eventos recentes, em 2008 o Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia (CISC) promoveu o 1º Simpósio Internacional “*ReVer Flusser*” junto ao 4º Congresso Internacional de Comunicação, Mídia e Cultura (CoMcult)<sup>4</sup>; e em 2011 o Instituto de Filosofia, Artes e Cultura (IFAC) da Universidade Federal de Ouro Preto promove o Congresso Internacional *Imagem, Imaginação, Fantasia - Vinte anos sem Vilém Flusser*<sup>5</sup>. Além disso, consta no Diretório de Grupos de Pesquisa do CNPq o *Núcleo Vilém Flusser* (NVF), coordenado pelo Prof. Dr. Michael Hanke, que conduz uma Bolsa de Produtividade em Pesquisa dedicada ao tema “Vilém Flusser e a Comunicologia”. Entre os principais pesquisadores nacionais em Flusser, destacamos Machado (2002), Batlickova (2010), Krause (2000; 2002) e Mendes (2001). No campo do Design, recentemente Neto et. al. (2010) procurou estabelecer uma relação entre alguns conceitos flusserianos e as atividades projetuais envolvidas na indústria gráfica, concluindo que no futuro vislumbraremos “um horizonte onde (...) os meios de produção estarão nas mãos dos designers, para o bem e para o mal” (op. cit., p. 11). De modo semelhante, Schoenacher et. al. (2010) compara a filosofia de Flusser com os estudos em Design e Emoção, afirmando que atualmente há “evidências científicas que

---

<sup>4</sup> Cf. <http://www.belasartes.br/comcult/> (acesso em 15 de maio de 2011).

<sup>5</sup> Cf. <http://www.abrestetica.org.br/abrestetica/vilem.html> (acesso em 15 de maio de 2011).



confirmam a teoria de que os objetos possuem um componente intersubjetivo, comunicativo tão ou mais relevante que seu aspecto objetivo, útil” (op. cit., p. 7). Finalmente, a pesquisa mais completa e direcionada que encontramos entre as atuais publicações em Design foi a dissertação “Vilém Flusser e o debate do design no Brasil” (SHIMODA, 2008). Com o objetivo de estabelecer um panorama nacional sobre o termo *design* seguindo a concepção de Flusser, Shimoda (op. cit.) investiga o contexto histórico, social e econômico do Brasil no século XX e estabelece um debate polarizado sobre a definição de design como profissão e como disciplina de ensino. Por fim, o pesquisador posiciona a teoria de Flusser frente ao Design brasileiro e propõe um modo flusseriano de pensamento que oriente o emergente processo de emancipação científica de nosso campo.

### Referências Bibliográficas:

- BATLICKOVA, E. A época brasileira de Vilém Flusser. São Paulo: Annablume, 2010.
- FLUSSER, V. The Shape of Things: A Philosophy of Design. London: Reaktion Books, 1999.
- \_\_\_\_\_. Writings. Org. Andreas Ströhl. Minnesota: Univ. Minnesota Press, 2002.
- \_\_\_\_\_. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. Org. Rafael Cardoso. Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- \_\_\_\_\_. Uma Filosofia do Design: A Forma das Coisas. Trad. Sandra Escobar. Lisboa: Relógio D'Água, 2010.
- GALLE, P. Philosophy of Design: an editorial introduction. In: Design Studies, 23, 2002, p. 211–218.
- KRAUSE, G. B. A dúvida de Flusser: filosofia e literature. São Paulo: Globo, 2002.
- KRAUSE, G. B.; MENDES, R. (orgs.) Vilém Flusser no Brasil. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2000.
- LOVE, T. Philosophy of Design: A Meta-theoretical Structure for Design Theory. In: Design Studies, 21, 2000, p. 293-313.
- \_\_\_\_\_. Constructing a coherent cross-disciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues. In: Design Studies, 23, 2002, p. 345–361.
- MACHADO, A. Repensando Flusser e as imagens técnicas. In: O quarto iconoclasta e outros ensaios hereges. Rio de Janeiro: Contracapa, 2002.
- MENDES, R. Vilém Flusser: uma história do diabo. São Paulo: Edusp, 2001.
- NETO, A. M. da F.; LIMA, G. S. da C.; LIME, E. L. O. da C. Ferramentas, Máquinas e Aparelhos. Designer Gráfico & Indústria Gráfica. In: Anais do 9º P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: AEnD-BR, 2010. Disponível em: <http://blogs.anhembi.br/congressodesign/anais/ferramentasmaquinas-e-aparelhos-designer-grafico-industria-grafica/>. Acesso em 15 mai. 2011.
- SCHOENACHER, R.; NIEMEYER, L. Reflexões sobre a filosofia de Vilém Flusser e possíveis inspirações de seu trabalho para pesquisas voltadas ao design

e a emoção. In: Anais do 9º P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: AEnD-BR, 2010. Disponível em: <http://blogs.anhembibr.com/congressodesign/anais/reflexoes-sobre-a-filosofia-de-vilem-flusser-e-possiveisinspiracoes-de-seu-trabalho-para-pesquisas-voltadas-ao-design-e-a-emocao/>. Acesso em 15 mai. 2011.

- SHIMODA, F. Vilém Flusser e o debate do design no Brasil. Dissertação de Mestrado em Design. Orientador: Jofre Silva. Universidade Anhembibr, São Paulo, 2008.
- SILVEIRA, F. Flusser codificado. In: Revista Fronteiras - estudos midiáticos, v. IX, n. 2. Unisinos, mai/ago 2007, p. 135-138.