

## BRINCAR OU PROGRAMAR? UM ESTUDO SOBRE VILÉM FLUSSER

FERNANDA TATIANI DE OLIVEIRA<sup>1</sup>

JAIRO DIAS CARVALHO<sup>2</sup>

### RESUMO

Este artigo pretende mostrar como a filosofia de Vilém Flusser (1920-1991) analisa a relação entre sujeito e objeto técnico inserida no seio da sociedade contemporânea. A cultura pós-industrial foi a responsável por desencadear uma série de processos tecnológicos em que o uso dos aparelhos técnicos passou a ser constante. Cria-se a partir do advento do aparelho fotográfico a sociedade pós-histórica: sociedade robotizada, programada por emissores de informações. A questão central é a de investigar quais são as possibilidades de liberdade e de engajamento contra a autonomia do aparelho no processo de criação das imagens.

**Palavras-chave:** Flusser. Aparelho. Programa. Imagem. Liberdade.

### ABSTRACT

This article pretends to show how the philosophy of Vilém Flusser (1920-1991) analyses the relation between subject and technical object in the contemporary society. The post-industrial culture has been the responsible for initiating a series of technological processes in which the use of technical apparatus became constant. From the advent of the photographic apparatus, a post-historical society is created: robotized society, programed by information emissoners. The central question is to investigate which are the possibilities of freedom and engagement against the apparatus's autonomy in the process of images creation.

**Keywords:** Flusser. Apparatus. Program. Image. Freedom.

---

<sup>1</sup> Graduada em Filosofia-Instituto de Filosofia/Universidade Federal de Uberlândia. Avenida João Naves de Ávila, 2121, Uberlândia-MG, CEP 38400-902. E-mail: [fernandatiani@yahoo.com.br](mailto:fernandatiani@yahoo.com.br)

<sup>2</sup> Professor orientador. Doutor do Instituto de Filosofia da Universidade Federal de Uberlândia. Avenida João Naves de Ávila, 2121, Uberlândia-MG, CEP 38400-902. E-mail: [jairodc\\_8@hotmail.com](mailto:jairodc_8@hotmail.com)

## INTRODUÇÃO

O cenário contemporâneo evidencia como marco o momento histórico em que a descentralização do homem frente às modalidades técnicas tornou-se, de modo crescente, impossível de ser ignorada pela filosofia. Tal é a importância de se levantar pretensões filosóficas sobre a sociedade emergente que Vilém Flusser dedicou de maneira expressiva parte de suas reflexões, quiçá as mais importantes de seu pensamento, no intuito de abordar as categorias e elementos conceituais que atestam a formação de uma cultura tipicamente centralizada no uso dos objetos técnicos.

Segundo o filósofo, encontramos no centro da sociedade atual os chamados emissores que se caracterizam pelos seguintes atributos: sua moleza ou flexibilidade, seu fator computável e calculável. Estes, por sua vez, operam como *softwares* que programados de antemão, são responsáveis por emitir raios cujo objetivo é dispersar a sociedade para um comportamento programado. Nesse plano imanente evidenciamos, sobretudo, o rompimento com o pressuposto antropocêntrico fundado ao longo da história cedendo, pois, lugar para um novo tipo de pensamento emergente, isto é, o pensamento pós-histórico.

Nota-se que na cultura da participação dos objetos técnicos, há uma grande confiança no poder da ação dos aparelhos para mudar o estado da matéria e da natureza, bem como em modificar o homem. São os aparelhos os representantes da ordem, os responsáveis por “ditar” as regras do funcionamento e adequação da sociedade; munidos de seu programa, eles se tornam os empreendedores da criação de “informação nova” que se estabelece por meio de um jogo dialógico com o seu usuário. A noção de “informação nova” aqui abordada irá constituir um elemento fundamental do pensamento flusseriano que está diretamente conectada a questão da liberdade do sujeito pós-histórico. Ademais, é a pós-história<sup>3</sup> que abre espaço para pensarmos novos paradigmas conceituais que se adaptam ao ambiente pós-industrial; pensamento este, que reflete sobre a cultura do uso dos objetos técnicos, mais especificamente sobre o conceito de aparelho com base em seu programa.

Destarte, o aparelho se apresenta como a noção transformadora na construção de outro universo, isto porque incorpora em sua composição, uma vasta gama de categorias funcionais

---

<sup>3</sup> O termo pós-história designado pelo autor da *Caixa Preta*, refere-se sumariamente ao “processo circular que retraduz textos em imagens” (FLUSSER, 2011, p. 19). O cenário pós-histórico se caracteriza pelo funcionamento do homem em prol dos aparelhos; a grande diferença entre a história e a pós-história é que, na primeira, as máquinas e os operários trabalham para modificar o mundo, enquanto na segunda os aparelhos funcionam para modificar o homem. Aparelhos configuram uma nova categoria de objeto técnico. É preciso, portanto, pensar novas categorias pós-históricas se quisermos definir aparelhos.

e de sofisticados dispositivos que, a passos largos, vai se tornando o centro das atenções servindo de mediação entre homem e mundo. O universo aqui citado intitula-se universo das imagens técnicas. Nessa perspectiva, a sociedade atual elogiará a superficialidade, apertará constantemente teclas e num ato de puro funcionalismo, idolatrará as imagens criadas por aparelhos. Adiantamos que o aparelho fotográfico pode servir de modelo para todos os aparelhos característicos da atualidade e do futuro. Segundo Flusser, esse é “o mais simples e relativamente o mais transparente de todos os aparelhos e o fotógrafo é o primeiro ‘funcionário’, o mais simples, o mais ingênuo e o mais viável de ser analisado” (FLUSSER, 2011, p. 48).

A hipótese sustentada pelo filósofo é a de que com a invenção do aparelho fotográfico, a existência vai abandonando a sua estrutura de um deslizamento linear, que é própria dos textos, para assumir uma estrutura do saltar quântico, próprio dos aparelhos. O aparelho fotográfico passa a ser a principal fonte da robotização da vida em todos os seus aspectos. Consoante Flusser:

Urge uma filosofia da fotografia para que a práxis fotográfica seja conscientizada. A conscientização de tal práxis é necessária porque, sem ela, jamais captaremos as aberturas para a liberdade na vida do funcionário dos aparelhos. Em outros termos: a filosofia da fotografia é necessária porque é reflexão sobre as possibilidades de se viver livremente num mundo programado por aparelhos. Reflexão que o homem pode dar à vida, onde tudo é acaso estúpido, rumo à morte absurda (*ibidem*, p. 107).

A questão da liberdade no processo de criação das imagens técnicas se apresenta como a preocupação central a ser desvelada por uma pretensa filosofia da fotografia. Imbuídos desta discussão, visamos desconstruir a ideia da autonomia do aparelho a partir da análise entre “fotógrafo-aparelho” alicerçada no terreno pós-industrial. Apresenta-se, portanto, a questão a ser enfrentada: de que forma seria possível minimizar as intenções do aparelho em benefício às intenções do fotógrafo? Em outros termos: qual a melhor maneira de engajar-se contra o programa do aparelho?

## **MATERIAL E MÉTODOS**

Para esta pesquisa de cunho unicamente teórico, mobilizamos duas das principais obras de Vilém Flusser tomadas como referências basilares para o entendimento da problemática do uso dos objetos técnicos. São elas: *Filosofia da caixa preta: ensaios para*

*uma futura filosofia da fotografia* (2011)<sup>4</sup> e *O Universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade* (2008), acrescida da obra *Pós-História, vinte instantâneos e um modo de usar* (1983) na qual Flusser apresenta as diferentes noções do termo “história”.

Em relação à primeira obra supracitada, Flusser nos chama a atenção para a necessidade de repensarmos sobre a questão da fotografia, que neste contexto, fora tomada pelo filósofo como pretexto para se pensar o diálogo filosófico sobre o aparelho. Na perspectiva flusseriana, a fotografia se mostra como a categoria de finalidade da relação sujeito e objeto técnico: é ela, pois, a teleologia da relação homem e aparelho que nos permite tecer uma reflexão sobre a cultura das novas mediações técnicas. Para todos os efeitos, neste contexto ela deve ser lida enquanto palavra chave para designar o universo de imagens mediadas por tecnologias.

Concernente à obra *Universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*, temos em seu bojo elementos conceituais que ampliam a reflexão sobre a possibilidade de liberdade na vida dos funcionários dos aparelhos. Ao cotejarmos o arcabouço conceitual proposto pelo filósofo, nos é então permitido inferir quais são as novas formas de pensamento e ação possíveis de serem alavancadas a partir da reformulação do diálogo arte e tecnologia à luz do respaldo filosófico.

## DISCUSSÃO E RESULTADOS

### 1. APARELHO, INSTRUMENTO E PROGRAMA

Enquanto protótipo, o aparelho fotográfico é o patriarca de todos os aparelhos, pois é ele a fonte para se pensar os demais objetos técnicos inseridos no universo contemporâneo. De maneira ontológica, devemos propor a seguinte indagação: o que levou o filósofo a eleger esse aparelho como modelo para os demais?

Primeiramente precisa ser observado que os aparelhos foram construídos segundo a lógica estrutural do modelo cartesiano: trata-se de aparelhos para “pensar” cartesianamente. O termo “pensar” significa manipular conceitos claros e distintos no interior da caixa, de modo

---

<sup>4</sup> Sobre esta pretensa obra, cumpre esclarecer, de antemão, que Flusser ampliara na versão brasileira o título em relação à sua primeira versão, em alemão, *Für eine Philosophie der Fotografie*, mas conservara como subtítulo *Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. As razões da mudança do título encontram-se justificadas no prefácio da edição brasileira, que destaca como questão central, a temática do uso e função do *aparelho* inserida no contexto em que vive a sociedade atual. Para este estudo, trabalhamos com a publicação brasileira de 2011 da editora Annablume Comunicações.

que todo conceito claro e distinto significa um ponto lá fora no mundo das coisas. Nesse viés, o aparelho fotográfico é similar ao modelo cartesiano, pois a cada fotografia individual tirada, corresponde no universo fotográfico, um conceito claro e distinto realizado pelo aparelho produtor de imagens.

Seguindo essa lógica, os aparelhos passam a permutar os conceitos claros e distintos inseridos em seu programa. Realizam um tipo de pensamento programado. Mas qual é a definição geral de aparelho? O que se entende por pensamento programado? Sobre estes apontamentos, Flusser adverte-nos para a complexidade da sua definição conceitual devido ao leque de possibilidades de leitura que este proporciona. “Antes de tudo, é preciso haver acordo sobre o significado do aparelho, já que não há consenso para este termo” (FLUSSER, 2011, p. 37).

Uma forma de definir aparelho vem da etimologia da palavra latina *apparatus*. Nesse sentido, aparelho ou aparato procedem do verbo *adparare* e *preaparare*, os quais significam prontidão para algo e disponibilidade em prol de algo. Em alusão ao olhar do bote sobre a presa, aparelho significaria estar à espreita para saltar por cima de algo. Não obstante, Flusser salienta que a etimologia da palavra não é o bastante para definir aparelho e toda a sua complexidade, pois são objetos do mundo pós-industrial e qualquer forma de conceituá-los requer pensar categorias mais apropriadas para defini-lo bem como para explicar a noção de seu programa.

Outro ponto a ser salientado diz respeito à diferenciação entre aparelho e instrumento estabelecida pelo filósofo, uma vez que o aparelho não compartilha da mesma definição de instrumento. Os instrumentos obedecem a determinadas intenções humanas, cujos objetivos são os de arrancar objetos da natureza a fim de aproximá-los do homem. Além disso, instrumentos caracterizam-se por serem prolongações de órgãos do corpo, os que alcançam mais fundo e mais longe, são poderosos e eficientes. Por sua qualidade técnica, esses passam a serem máquinas. São os responsáveis por produzir e informar sobre a natureza. O aspecto desta produção configura a ordem do trabalho.

Por um lado, cumpre considerar que o aparelho fotográfico possui a intenção de produzir fotografias, neste aspecto se assemelha ao instrumento devido ao seu caráter produtivo. Segundo essa linha de raciocínio, poder-se-ia dizer que o aparelho fotográfico é uma máquina por simular o olho humano devido às teorias óticas e químicas capazes de produzir novas informações. Todavia, há um problema de ordem na definição de aparelho na cultura pós-histórica. Conjectura Flusser:

Quando os instrumentos viraram máquinas, sua relação com o homem se inverteu. Antes da revolução industrial, os instrumentos cercavam os homens; depois, as máquinas eram por eles cercadas. Antes, o homem era a constante da relação, e o instrumento era a variável; depois, a máquina passou a ser relativamente constante. Antes os instrumentos funcionavam em função do homem; depois grande parte da humanidade passou a funcionar em função das máquinas. Será isto válido para os aparelhos? Podemos afirmar que os óculos (tomados como protoaparelhos fotográficos) funcionavam em função do homem, e hoje, o fotógrafo, em função do aparelho? (FLUSSER, 2011, p. 40).

Aqui é importante demarcar uma diferenciação fundamental do entendimento de Flusser sobre a categoria de “trabalho”, tendo em vista que na sociedade atual o termo assume outras conotações. Primeiramente, é preciso entender que a noção de “trabalho” está presente tanto nas sociedades pré-históricas como na sociedade histórica, cuja relação está diretamente associada à metodologia por elas adotada, isto é, a noção de trabalho implica que as coisas são passíveis de modificação, e os instrumentos são os responsáveis por modificar e arrancar da natureza aquilo que é necessário para a vida e o bem estar do homem; em outros termos, podemos dizer que em tais sociedades a definição de trabalho está assentada nos ideais de produção. Segundo Flusser, o trabalho nada mais é que a transformação da matéria e da natureza, ambas realizadas de maneira consciente que, por conseguinte, acaba por modificar aquele que dela se apropria, criando a figura do homem proletário que trabalha para modificar as coisas em seu em torno.

Em contrapartida, a sociedade pós-histórica, tipicamente calcada no uso de objetos técnicos, transfere a responsabilidade da produção para os aparelhos – caixas-pretas na linguagem flusseriana. Assim como nas sociedades anteriores, a sociedade pós-industrial também se caracteriza por modificar as relações de produção, porém as realiza de forma diferenciada. Flusser dirá que ao invés de trabalhar, o homem contemporâneo funcionaliza sua forma de se relacionar com o mundo, e o faz em função dos aparelhos técnicos. “Essa alteração é ontológica, modifica a experiência, a visão e a ação da sociedade” (FLUSSER, 1983, p. 34). Trata-se de uma modificação na ontologia e no sentido da teoria do trabalho, pois todas as ações agora estão pautadas na práxis do funcionário que age em favor da manipulação de símbolos codificados.

Não podemos negligenciar que a situação pós-histórica reside no funcionamento do homem em prol dos aparelhos e que o traço marcante da diferença entre a história e a pós-história é que, na primeira, são as máquinas e os operários que trabalham para modificar o mundo, enquanto que na segunda, são os aparelhos que funcionam no intuito de modificar o homem. Conforme o filósofo:

Os aparelhos têm por intuito informar, simular órgãos, formular teorias e mesmo servir a interesses ocultos, os quais são manipulados pelos homens. Aparelhos não trabalham de modo que sua intenção não é a de modificar o mundo tal como são as intenções dos instrumentos. Estes últimos estão no terreno industrial e também do pré-industrial. Neste terreno, a categoria para toda definição dos objetos técnicos, é a do trabalho. Instrumentos figuram na ordem do trabalho. “O fotógrafo não trabalha e tem pouco sentido chamá-lo de ‘proletário’” (FLUSSER, 2011, p. 41).

A noção de “proletário”, no sentido moderno do termo, também não se sustenta no cenário atual, pois o funcionário não está empenhado em engajar-se em nenhuma revolução intelectual, mas seu projetar-se no mundo e suas ações, consiste apenas na “vontade” do aparelho. Sua função é ser apenas um mero funcionário, uma propriedade do aparelho. Os funcionários são considerados massas amorfas que sabem jogar, mas que não compreendem o funcionamento de seus aparatos. A questão é que vivemos numa sociedade em que os protagonistas são predominantemente os jogadores e, nesse sentido, Flusser defende que as teorias devem ser elaboradas para jogadores e não para trabalhadores.

Nessa ruptura com as sociedades em que prevalece a noção de “trabalho”, a pós-história abre seu leque conceitual para pensarmos as novas entidades – aparelho e funcionário – que por atuarem num mundo codificado, seus interesses estão concentrados na permutação de símbolos. Eis, portanto, o aspecto fundamental para se pensar a noção pós-histórica de trabalho, a saber: funcionar para produzir informação a partir de um jogo dialógico com o aparelho. Conforme o autor:

Embora fotógrafos não trabalhem, agem. O fotógrafo produz símbolos, manipula-os e os armazena. Escritores, pintores, contadores, administradores sempre fizeram o mesmo. O resultado desse tipo de atividade são mensagens: livros, quadros, contas, projetos. Não servem para serem consumidos, mas para informarem; serem lidos, contemplados, analisados e levados em conta nas decisões futuras. Estas pessoas não são trabalhadores, mas informadores. Pois atualmente a atividade de produzir, manipular e armazenar símbolos (atividade que não é trabalho no sentido tradicional) vai sendo exercida por aparelhos. Querer definir aparelhos é querer elaborar categorias apropriadas à cultura pós-industrial que está surgindo (*ibidem*, pp. 41-42).

Ao passar da condição de trabalhador para a de funcionário, o fotógrafo – agente da informação – está liberado para permutar os símbolos contidos no programa das caixas-pretas. A reflexão flusseriana acerca da noção de “informação nova” é evidenciada de tensões que por vezes nos escapa a uma definição lógica de seu sentido. De acordo com Flusser, vivemos em um mundo codificado permeado de símbolos em que a transmissão simbólica de mensagens se faz a todo instante. Apontar quais são os critérios que determinam os limites

tecnológicos dos aparatos e reconhecer a autonomia do agente humano, tornou-se tarefa árdua de ser enfrentada pelo autor da caixa-preta. Por vezes, o traço assistemático de suas concepções nos impossibilita de alavancarmos uma resposta satisfatória quando o assunto é conferir liberdade aos agentes produtores das imagens, isto é, dos funcionários dos aparelhos. Admite-se, segundo Flusser, que é possível observar na comunicação simbólica o inverso do processo entrópico que sucumbe a produção de informações, subentende-se que:

Nos processos de transmissão, aumenta a quantidade de informação em vez de diminuir. A majestade (Würde) do homem consistiria em sua faculdade de convencionar símbolos, combatendo, assim, as tendências da natureza em direção à progressiva probabilidade (o amorfo) com uma contratendência dirigida ao improvável – informação (FELINTO; SANTAELA, 2012, p. 57).

Devemos entender o sujeito da sociedade pós-histórica como aquele que fora concebido para comunicar e codificar símbolos. A agência humana está voltada para a atividade de simbolizar. Nela repousa um impulso de cunho estético e informacional direcionado ao aperfeiçoamento do mundo. Nessa perspectiva, “o sujeito flusseriano assimilaria informação do seu ambiente, de modo a ajustar-se em relação a ela e, em seguida, secretar novas informações capazes de alterá-lo” (*ibidem*, p. 53). Parece-nos então que Flusser tende a preservar um aspecto da autonomia e da agência humana ao tratar do processo de criação de informações novas, as quais ele chamou também de informações improváveis. Ocorre que ao mesmo tempo, o filósofo hesita em considerar satisfatória a liberdade do jogo dialógico do homem contra o programa do aparelho. Segundo ele, o sujeito encontra-se de modo efetivo programado pelos aparelhos; para tanto sua liberdade é mera ilusão. Em relação à noção de informação nova, o que pode ser dito seguramente é que ela associa-se à noção de improbabilidade: “Quanto mais improvável for uma afirmativa, mais informação ela irá conter” (*ibidem*, p.68).

Vimos que o ato de “pensar” dos aparelhos está amparado no atributo do claro e do distinto. Outro aspecto a ser considerado sobre este ponto, é que os aparelhos são “pálidas” simulações do pensamento humano. Aparelhos pensam de maneira programada, não funcionam em função de uma intenção deliberada, mas de maneira automática, girando em ponto morto. Todas as virtualidades disponíveis em seu programa se realizarão necessariamente, ou seja, todos os conceitos claros e distintos inscritos serão permutados automaticamente no seu interior, de forma que os critérios fotográficos já se encontram programados no aparelho. O programa passa a ser a ordem que sustenta e caracteriza os aparelhos, pois são estes que programam o fotógrafo para transcodificar tudo em cena, para

*magicizar* os fenômenos. Em tal sentido, o fotógrafo funciona ao escolher sua caça em função do aparelho, o qual Flusser denominou de aparelho-fera.

Se considerarmos o aparelho fotográfico sob tal prisma, constataremos que o *estar programado* é o que o caracteriza. As superfícies simbólicas que produz, estão de alguma forma, inscritas previamente (“programadas”, “pré-escritas”) por aqueles que o produziram. As fotografias são realizações de algumas potencialidades inscritas no aparelho. O número de potencialidades é grande, mas limitado: é a soma de todas as fotografias fotografáveis por este aparelho (FLUSSER, 2011, p. 42).

Uma vez que fora inventado para transcodificar conceitos em imagens, para funcionar, o aparelho fotográfico necessita de um programa rico. Em relação às suas potencialidades, seu número deve exceder à capacidade do fotógrafo em penetrá-las: “A competência do fotógrafo deve ser apenas parte da competência do aparelho, de modo que o programa deve ser impenetrável para o fotógrafo em sua totalidade” (*ibidem*, p. 43). Pode-se afirmar que o fotógrafo não acessa por completo o programa, mas age apenas de modo a manipular algumas de suas potencialidades, não o penetrando em sua totalidade, pois o aparato fotográfico fora programado para produzir automaticamente as imagens técnicas. Conforme é a riqueza do programa, o fotógrafo se esforça para desvendar outras potencialidades até então ignoradas. Conforme o filósofo:

Para funcionar, o aparelho precisa de um programa “rico”. Se fosse “pobre” o funcionário o esgotaria, e isto seria o fim do jogo. As potencialidades contidas no programa devem exceder à capacidade do funcionário para esgotá-las. A competência do aparelho deve ser superior à competência do funcionário. A competência do aparelho fotográfico deve ser superior em número de fotografias à competência do fotógrafo que o manipula (*ibidem*).

Para realizar o universo das imagens, o aparelho necessita disponibilizar um programa eficaz, e que pode ser definido pela sua capacidade de permutar símbolos. O aparelho fotográfico é uma zona de decisão, cujas categorias inscritas em seu programa são os elementos que nos permitem movimentar as peças do jogo. Respeitando as colocações do filósofo, considera-se que o universo fotográfico nos habitua ao progresso das permutações simbólicas, que se tornou corriqueiro, ordinário e costumeiro na cultura contemporânea.

O aparelho, aqui analisado, deve ser pensando em termos de seu programa. Uma reflexão mais detalhada sobre o programa é o que nos possibilita revelar com mais precisão os aspectos técnicos camuflados e que constituem sua dinâmica. O programa, por sua vez, é a *mathesis*, a estrutura fundante do aparelho. É o conjunto de regras e modos de funcionamento previamente inscritos em sua constituição. Sobre este aspecto, o programa pode ser descrito pelo seu jogo de dados permutáveis. O rearranjo dos elementos e dos símbolos combinatórios

estabelecem as regras, as combinações possíveis e intrínsecas ao programa. Por ser complexo, ele caracteriza-se por conter todos os elementos potenciais para o jogo. O programa se define em si mesmo como um jogo de combinações com elementos claros e distintos. Cabe ressaltar, que estes elementos combinatórios já se encontram previamente estabelecidos e bem distribuídos no interior do aparelho.

Inferimos que a categoria fundamental para se pensar a relação com os instrumentos é a categoria do trabalho. No caso do aparelho ela passa a ser definida pelo jogo com os possíveis técnicos. Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional do termo. Assim, o homem que o manipula é jogador: não mais homo *faber*, mas homo *ludens*. Vence quem consegue esgotar o seu programa. O gesto técnico passa a ser o de manipular as potencialidades do aparelho, ou seja, é o ato de jogar com as potencialidades contidas em seu programa. Trata-se, contudo, de usufruir dos lances programados, de arriscar um de seus possíveis técnicos disponíveis no interior da caixa. O fotógrafo passa a operar no campo dos possíveis técnicos do aparelho, isto é, na realização de suas virtualidades. A cada nova fotografia produzida, é uma virtualidade a menos realizada, uma peça a mais que fora acionada nesse jogo virtual. Flusser afirma que:

O aparelho funciona, efetiva e curiosamente em função da intenção do fotógrafo. Isto porque o fotógrafo domina o *input* e o *output* da *caixa*: sabe com que alimentá-la e fazer com que ela cuspa fotografias. Domina o aparelho sem, no entanto, saber o que se passa no interior da caixa. Pelo domínio do *input* e do *output*, o fotógrafo domina o aparelho, mas pela ignorância dos processos no interior da caixa é por ele dominado (FLUSSER, 2011, p. 44).

A manipulação do aparelho é o gesto técnico, isto é, movimento que articula os conceitos programados. Sobre tal prisma, o meio utilizado pelo fotógrafo para manipular o aparelho diz respeito a certas categorias, a priori, inscritas no interior da caixa. Trata-se de categorias de tempo e espaço que se inscrevem no lado *output* do aparelho. Cumpre dizer que as categorias flusserianas de tempo e espaço não são as mesmas concebidas no modelo da física newtoniana nem einsteiniana, mas sim categorias de um espaço-tempo tipicamente fotográfico, ou seja, são categorias de um espaço-tempo dividido nitidamente em regiões, cujo centro é aquilo que se deseja fotografar: trata-se do objeto fotografável.

As regiões são os inúmeros pontos de vista disponíveis para capturar o objeto. Sobre estas regiões do espaço-tempo fotográfico Flusser exprime que:

Há região espacial para visões muito próximas, outra para visões intermediárias, outra ainda para visões amplas e distanciadas. Há regiões espaciais para perspectivas de pássaro, outras para perspectivas de sapo, outras para perspectivas de criança. Há regiões espaciais para visões diretas

com olhos arcaicamente abertos, e regiões para visões laterais com olhos ironicamente semifechados. Há regiões temporais para um olhar relâmpago, outras para um olhar sorrateiro, outras para um olhar contemplativo. Tais regiões formam rede, por cujas malhas, a condição cultural vai aparecendo para ser registrada (FLUSSER, 2011 p. 50).

Durante o ato fotográfico, o fotógrafo salta de uma região para outra por cima de barreiras, pois as categorias de tempo e espaço estão em sincronia, são bem combinadas e podem ser permutadas. Ainda sobre as regiões, pode-se dizer que a imaginação do aparelho é praticamente infinita. No entanto, há regiões em sua imaginação que não são relativamente bem exploradas, de modo que o aparelho obriga o fotógrafo a transcodificar sua intenção em conceitos antes de poder transcodificá-los em imagens.

De maneira esquemática, podemos inferir que as intenções do fotógrafo se resumem em codificar em forma de imagens os conceitos programados, servindo-se do uso do aparelho, visando fazer com que tais imagens sirvam de modelos para outros homens fixando-as de maneira eterna. Todo o gesto fotográfico torna-se um jogo de permutação com os elementos combinatórios e permutáveis disponíveis no interior do aparelho. Pode ser dito, em um primeiro momento, que a liberdade do fotógrafo é a de “escolher” com quais categorias deseja jogar: “O fotógrafo pode manipular o lado *output* do aparelho de maneira que este capte a caça, o objeto como relâmpago lateral vindo de baixo” (*ibidem*, p. 51). Além disso, ele pode “escolher” dentre as categorias disponíveis, aquelas que lhe parecerem mais adequadas, convenientes e mais ajustadas para o ato fotográfico. Embora o fotógrafo tenha a possibilidade de eleger dentre as potencialidades disponíveis, sua “escolha” é limitada pelo número de categorias inscritas no programa. Nesse sentido, sua escolha é determinada em função do programa, dos elementos pré-estabelecidos pelo programador do aparelho. Trata-se de uma escolha hierarquicamente programada. Todas as informações adicionais têm como porta de entrada o *input* do aparelho. Em contrapartida, o lado *output* configura a porta de saída para todas as informações assimiladas.

Não obstante, podemos sustentar que a inovação de Flusser em relação à definição e uso do aparelho fotográfico reside no seu atributo conceitual de brinquedo. De maneira abreviada, o aparelho caracteriza-se por ser um brinquedo que simula um tipo de pensamento. O aparelho fotográfico é nesse sentido um brinquedo que traduz o pensamento conceitual em fotografia. Trata-se no sentido usual do termo, de um objeto feito para jogar. Os aparelhos estariam imbuídos em seu programa por uma inteligência humana simulada de maneira prévia, com o intuito de enganar a realidade, isto é, os aparelhos ao se servirem de seu programa estariam interessados em estabelecer um jogo de simulação com a realidade, “toda

caixa preta teria internamente sistemas ou mecanismos que podem se recombinar para gerar *outputs*. Essas recombinações estão todas previamente estabelecidas” (ABREU, 2011, p. 12).

Quanto ao atributo de brinquedo conferido aos aparelhos, Flusser analisa o seguinte aspecto:

O aparelho fotográfico é, por certo, objeto duro feito de plástico e aço. Mas não é isso que o torna brinquedo. Não é a madeira do tabuleiro e das pedras que torna o xadrez jogo. São as virtualidades contidas nas regras: o *software*. O aspecto duro dos aparelhos não é o que lhes confere valor. Ao comprar um aparelho fotográfico, não pago pelo plástico e aço, mas pelas virtualidades de realizar fotografias. É o aspecto mole, impalpável e simbólico o verdadeiro portador de valor do mundo pós-industrial dos aparelhos. Transvalorização de valores; não é o objeto, mas o símbolo que vale (FLUSSER, 2011, pp. 46-47).

Outro ponto a ser destacado diz respeito à distinção existente entre os aparelhos, e que deve ser feita sobre aquilo que o filósofo denominou de aspecto duro e mole destes objetos. Sobre este ponto, quem estiver interessado em captar a essência do aparelho deve procurar distinguir seu aspecto instrumental do seu aspecto de brinquedo. Entretanto, Flusser nos adverte para uma possível dificuldade devido às implicações existentes quanto à hierarquia do programa. A saber:

A distinção quanto ao aspecto do aparelho deve ser feita em termos de *hardware* e *software*. Enquanto *objeto duro*, o aparelho fotográfico foi programado para produzir automaticamente fotografias; enquanto que coisa, *objeto mole* e impalpável, foi programado para permitir ao fotógrafo fazer com que fotografias deliberadas sejam produzidas automaticamente (*ibidem*, p. 45).

Importante sublinhar algumas linhas quanto à questão da hierarquia dos aparelhos. Nesta avaliação, podemos nos apropriar da visão flusseriana que salienta que todas as funções dos aparelhos já estão ciberneticamente coordenadas a todas as demais pelo *input* de cada aparelho. O que o autor quer nos demonstrar, é que cada um desses aparelhos é alimentado por outro por meio dos canais inseridos em seu programa. Por sua vez, eles se programam mutuamente numa espécie de hierarquia envelopante. Trata-se, conseqüentemente, de complexos de aparelhos: caixa preta composta de caixas pretas.

Por serem os aparelhos operadores de imagens técnicas, estes são demasiadamente complexos e complicados de serem penetrados. Ao olhar para eles enxergamos apenas o *input* e o *output* da caixa. Quem olhar para estas categorias verá o canal e não o processo codificador que passa pelo interior da caixa. Nesse aspecto Flusser é enfático em sua crítica aos aparelhos. Segundo ele, é preciso entender o processo codificador de imagens, sendo

necessário olhar para dentro do programa a fim de desvendar as potencialidades ali inscritas e até então ignoradas por seus usuários.

Entretanto, nota-se que tais caixas pretas foram programadas para a distribuição discursiva de fotografias rumo ao espaço vazio, cuja mesma menção também se faz à televisão e ao rádio. Ambos são produtos da técnica com o intuito de transformarem o homem sob variados aspectos. Com base no processo codificador de imagens, podemos dizer que por trás de toda intenção do aparelho fotográfico há também intenções de outros aparelhos.

Nessa escala hierárquica o aparelho fotográfico se constitui por ser um produto da indústria fotográfica, que por sua vez é produto do parque industrial, e assim por diante. É através de toda essa hierarquia de aparelhos, que corre uma única e gigantesca intenção manifestada no seu *output*, a saber: fazer com que os aparelhos programem a sociedade para funcionarem em favor do aperfeiçoamento constante de seu programa. Assim, as intenções dos aparelhos se mostram claras em evidenciar a tensão na relação homem e objeto técnico, cuja liberdade do funcionário ainda nos apresenta imperceptível aos olhos.

Em contrapartida às pretensões do fotógrafo, os aparelhos almejam, por assim dizer, realizar as intenções de seu programa rico em virtualidades. Esquemáticamente, a “intenção” que se mostra programada no aparelho inclui alguns pontos bem definidos, os quais o filósofo elenca da seguinte forma:

1. Codificar os conceitos inscritos no seu programa, em forma de imagens; 2. Servir-se de um fotógrafo, a menos que esteja programado para fotografar automaticamente; 3. Fazer com que tais imagens sirvam de modelos para homens; 4. Fazer imagens sempre mais aperfeiçoadas. Resumindo: a intenção programada no aparelho é de realizar o seu programa, ou seja, programar os homens para que sirvam de *feed-back* para o seu contínuo aperfeiçoamento (FLUSSER, 2011, pp. 62-63).

Estas intenções constituem o pano de fundo pensado por Flusser em propor com urgência uma abordagem sobre a fotografia que fosse capaz de refletir acerca das inovações técnicas vigentes na atualidade, posto que os aparelhos apoderaram-se da realidade, passando a construir novas formas de se pensar a relação do homem em sociedade. Ainda sobre a questão da inserção das novas mediações técnicas na contemporaneidade, cumpre dizer que os aparelhos se destacam por sua capacidade de distribuição. São os aparelhos de distribuição “programados para programar” os seus respectivos receptores. Nesse ritual de hierarquia programada, os aparelhos se colam sobre o buraco do *output* do aparelho fotográfico a fim de sugarem as fotografias por ele cuspidas, multiplicando-as e derramando-as sobre a sociedade por outros milhares de canais. Em última instância, o aparelho de distribuição é, sobre tal

aspecto, peça que integra o aparelho fotográfico. Assim como os demais, estes são programados para transformar a sociedade em funcionários da caixa preta, para idolatrarem seu programa em prol de um comportamento propício ao seu funcionamento.

O que diferencia os aparelhos de distribuição dos demais aparelhos é o fato de dividirem as fotografias em múltiplos braços antes de distribuí-las. Ademais, esta divisão distribuidora é um traço que caracteriza as fotografias. Devido a estas ramificações todas as informações podem ser subdivididas em classes. Na citação que se segue é possível apontar de forma não muito aprofundada, porém ilustrativa, o caráter informativo das imagens técnicas. Assim temos:

Informações *indicativas* (“A é A”); *imperativas* (“A deve ser A”); *optativas* (“que A seja A”). O ideal clássico dos *indicativos* é a verdade; dos *imperativos*, a *bondade*; dos *optativos*, a *beleza*. Na realidade, porém, a classificação é insustentável. Todo indicativo científico tem aspectos políticos e estéticos; todo imperativo político tem aspectos científicos e estéticos; todo gesto optativo (obra de arte) tem aspectos científicos e políticos. De maneira que toda classificação de informações é mera teoria (FLUSSER, 2011, p. 72).

Deve-se observar que estes aparelhos distribuidores de fotografias objetivam transformá-las em práxis por meio dos canais de difusão. Assim, há diferentes canais para os diferentes tipos de fotografias. Para as fotografias *indicativas*, por exemplo, existem os livros científicos, jornais diários, etc. Para as *imperativas*, cartazes de propaganda comercial e política. No caso das *optativas* ou *artísticas*, temos as revistas, exposições, museus, etc.

Outra característica fundamental dos aparelhos distribuidores é que todos os seus canais possuem certos dispositivos que permitem a determinadas fotografias deslizarem de um canal para o outro numa espécie de linha rizomática. A título de ilustração, pode-se dizer que as fotografias de um homem na lua, por exemplo, podem transitar em uma revista de astronomia, daí parar na parede de um consulado, passar por exposições de arte e daí parar em algum álbum particular. Assim, cada vez que uma fotografia muda de canal ela muda também de significado.

A divisão das fotografias em canais de distribuição é mais que uma operação mecânica, trata-se de operação de transcodificação. Flusser entende que toda a hierarquia que remete aos aparelhos de distribuição e aparelho fotográfico consiste em algo a ser levado em consideração pela reflexão crítica acerca do uso e função do aparelho. Sobre a complexidade estabelecida por seu programa, o que se pretende evidenciar com clareza em relação ao aparelho fotográfico, é sem dúvida o seu aspecto de *caixa preta*, pois estamos falando de um

sistema que jamais é penetrado em sua totalidade. À luz desta complexidade os aparelhos apresentam a seguinte definição:

Aparelhos são caixas pretas que simulam o pensamento humano, graças a teorias científicas, as quais, como o pensamento humano, permutam símbolos contidos em sua “memória”, em seu programa. *Caixas pretas* que brincam de pensar. “O aparelho fotográfico é o primeiro, o mais simples e relativamente o mais transparente de todos os aparelhos” (FLUSSER, 2011 p. 48).

Toda a noção de aparelho é exprimida pela dificuldade de adentrarmos ao interior da caixa preta. O conceito de caixa-preta aqui apresentado descreve “sistemas com os quais nos relacionamos por meio da entrada (*input*) e saída de informação (*output*) e o interior dessa caixa-preta só é acessível dessa maneira, isto é, indiretamente” (ABREU, 2011, p. 11). Naturalmente, é a obscuridade do programa que se torna desafiadora para quem deseja manipular suas categorias ou aquilo que também podemos denominar de possíveis técnicos.

Flusser considera que se não fosse o aparelho fotográfico uma caixa preta, de nada serviria ao jogo do fotógrafo: “é a *pretidão* da caixa, o seu desafio e, embora ele se perca em sua barriga preta, consegue curiosamente dominá-la” (FLUSSER, 2011, p. 44). Os aparelhos não sendo humanos não se veem obrigados a querer apalpar, visualizar ou conceber pontos. Para eles, os pontos já estão inscritos em seu interior sob a forma de virtualidades. Por outro lado, funcionam estupidamente porque funcionam dentro do campo das virtualidades técnicas, de modo que eles são feitos para criar situações pouco prováveis. As virtualidades, por sua vez, são as potencialidades que o programa dispõe para realizar o universo fotográfico. Aparelhos são programados para transformar possibilidades invisíveis em improbabilidades visíveis, pois eles contêm programas que se opõem à tendência universal rumo à entropia<sup>5</sup>.

Concernente ao termo entropia é preciso advertir que se trata de um conceito importante e que merece um estudo mais detalhado, mas que por hora, escapa aos limites das reflexões aqui abordadas. Entretanto, e de modo geral, pode-se dizer com precisão, que um dos campos de discussão sobre a entropia refere-se ao estudo da termodinâmica. No território termodinâmico, o termo é utilizado para descrever a perda ou as trocas de energia realizadas no interior de um sistema, sendo também definido como desordem. Assim, podemos dizer que enquanto um sistema produz informação e diferença, ele se mantém ativo e em pleno funcionamento. Por conseguinte, no momento em que a energia no interior do sistema começa a se dissipar, aumenta relativamente o estado de indiferença, de caos, de desordem dentro do

---

<sup>5</sup> No glossário introdutório que compõe a *Filosofia da Caixa Preta*, Flusser define o termo *entropia* por “tendência a situações cada vez mais prováveis” (*ibidem*, p. 16).

sistema. A consequência dessa indiferença é uma tendência à estabilidade e que pode ser entendida como sinônimo de morte. No caso dos aparelhos, a morte de seu sistema configurar-se-ia pela falência de seu programa rico em potencialidades; seria, por assim dizer, a perda dos possíveis técnicos no interior de seu sistema, a indiferença das potencialidades diante do jogo. Neste caso a morte configuraria o fim do jogo programado.

O que Flusser nos esclarece a partir da sua definição de entropia, é que o aparelho por possuir um programa rico, se opõe totalmente à estabilidade, dado que o funcionamento do seu programa e a realização de suas virtualidades é o que nega a entropia. A informação produzida pelos aparelhos é aquilo que o autor chamou de um “epiciclo negativamente entrópico”. Todavia, a informação se situa no campo do pouco provável. Informar é produzir situações pouco prováveis e imprimi-las em objetos. Assim, compete ao aparelho executar o maior número de possibilidades inscritas em seu programa, em usufruir de seus possíveis técnicos a fim de conceber o universo fotográfico.

Em síntese, podemos descrever os aparelhos da seguinte forma: aparelhos são brinquedos que simulam um tipo de pensamento, possuem um material permutável e impalpável que coimplica possibilidades combinatórias em seu programa, operando com virtualidades cujos horizontes se situam no campo do necessário e do improvável. No aparelho fotográfico já estão implicadas todas as virtualidades, isto é, todas as combinatórias e os possíveis técnicos que compõe as regras do jogo, de modo que o fotógrafo não pode inventá-las no programa. Fica claro para um leitor atento, que as categorias disponíveis que nos possibilita pensar uma filosofia da técnica encontram-se, de antemão, relacionadas e distribuídas no programa do aparelho: daquilo que o filósofo denominou de “caixa preta”. Contudo, toda a complexidade que cerca a definição de aparelho está revestida nas potencialidades de seu programa.

Em respaldo ao aparelho fotográfico, uma vez adquirido, vai se revelar um brinquedo curioso e que muito embora esteja amparado por teorias científicas que se mostram complexas e por técnicas sofisticadas, o autor o considera fácil de ser manipulado. Em comparação à produção textual o que Flusser afirma de maneira geral, é que todos aqueles que possuem um aparelho fotográfico tem o hábito de fotografar, assim como praticamente todo mundo que está alfabetizado produz textos. Nessa lógica, argumenta-se, com certa frequência, que quem sabe escrever, sabe ler: logo, quem sabe fotografar sabe decifrar fotografias. Eis o grande engano que se torna passível de crítica por uma respectiva filosofia da fotografia.

Em linhas gerais, assistimos ao aperfeiçoamento constante dos aparelhos fotográficos. Estes são comprados por quem foi programado para tanto e, nesta hierarquia de distribuição, os aparelhos de publicidade são os responsáveis por programarem tal compra. Em virtude disso o aparelho fotográfico assim comprado será de “último modelo”, melhor, mais automático e mais eficiente que os demais. Conforme as ponderações do filósofo, estes aparelhos devem o aperfeiçoamento constante de modelos ao *feed-back* dos que fotografam. Nesta conjuntura o aparelho da indústria fotográfica vai assim aprendendo, pelo comportamento dos que fotografam como programar sempre e melhor os aparelhos que produzem.

Como consequência dessas inovações técnicas, o fotógrafo encontra-se sobre a condição de passividade diante de um programa rico em potencialidades e quanto mais se tornam aperfeiçoados os modelos dos aparelhos, tanto melhor atestarão os alhures, a vitória do aparelho sobre o homem. Sobre esta posição de inércia, os compradores de aparelhos são funcionários da indústria fotográfica, tornam-se idólatras dos aparatos técnicos pela hierarquia programada, e que é por assim dizer, uma característica funcional que permeia a evolução tecnológica. Infere-se à noção de idolatria como a forma de “privacidade” que se evidencia no sentido pós-industrial do termo.

Por certo, Flusser ressalta que “o fotógrafo não trabalha com o aparelho, mas brinca com ele. Sua atividade evoca a do enxadrista: este também procura um lance ‘novo’, a fim de realizar uma das virtualidades ocultas no programa do aparelho” (FLUSSER, 2011, p.43). O aparelho propõe um jogo estrutural complexo, mas que funcionalmente se mostra simples uma vez que basta que seja acionado o *input* da caixa para que o jogo enigmático seja iniciado.

Se concordarmos com esta concepção de jogo, podemos argumentar que quem possui um aparelho fotográfico de “último modelo” pode fotografar bem sem saber o que se passa no seu interior. Ademais, o aparelho é um brinquedo sedento por fazer sempre mais fotografias. Ora, isto exige de seu possuidor, que por sinal por ele está possesso, que se aperte constantemente o gatilho: eis outro aspecto característico dos aparelhos. Estes servem como aparelho arma, aparelhos de caça e assim o ato de fotografar pode virar uma mania, de maneira que na cura desse jogo maníaco, pode surgir um ponto a partir do qual o homem desprovido de aparelho se sente cego. Nesse limiar o fotógrafo não sabe mais olhar a não ser através do aparelho produtor de imagens. Conforme não está em posse do aparelho, está de

certo modo dentro dele, porém, engolido por sua gula. O fotógrafo passa a ser o prolongamento de seu gatilho, em outros termos, funcionário do aparelho arma.

Sobre este caráter projetado pelo aparelho, conjectura-se que estes objetos técnicos possuem duas lógicas programadas. Enquanto aparelho arma, ele se servirá dos funcionários para o seu constante aperfeiçoamento. Trata-se de aparelho cujo intuito é de programar os funcionários em benefício de seu jogo. É aparelho detentor das regras do jogo: aparelho armado para condicionar automaticamente a ordem dos possíveis técnicos. E enquanto brinquedo, este irá permitir aos funcionários jogar com seus possíveis técnicos a partir de um método dialógico e informacional.

## **2. FUNCIONÁRIO-APARELHO, AUTOMAÇÃO E LIBERDADE**

A ideia de se pensar o fotógrafo a partir da categoria de “funcionário” é tipicamente pós-histórica. Os funcionários se servem do programa dos aparelhos, eles são produtos das intenções do programa. Flusser salienta que estes indivíduos contemporâneos creem na realidade das imagens, pois acreditam saber mais e melhor sobre os processos da caixa preta. Por outro lado, a cultura atual nos obriga a afirmar que o fotógrafo “domina o aparelho” sem saber o que se passa no seu interior, o que leva a uma subversão da ordem do jogo, ou seja, os aparelhos se comportam como entidades detentoras da liberdade. Diante de sua emancipação em relação ao homem os aparelhos “deliberam” de forma automática.

Enquanto funcionário, o fotógrafo não pode decifrar as categorias fotográficas, porém confia a todo custo nas informações impressas sobre sua superfície. A postura prática do funcionário o impede de decifrar as fotografias, pois crê ser o gesto de fotografar, um gesto automático no qual o mundo vai aparecendo diante de seus olhos. Está sedento oticamente perante o programa, frente à caixa preta. As cores penetram sua consciência alcançando regiões subliminares sem que este a perceba. Os funcionários constituem uma classe de indivíduos dispersos e programados para viverem a totalidade do aparelho: são os receptores da informação.

A problemática que permanece latente na relação funcionário-aparelho consiste no fato dos aparelhos se automatizarem das decisões humanas em virtude de seu constante aperfeiçoamento. Nesse cenário aparentemente apocalíptico, os funcionários atestam sua ignorância principalmente por não admitirem ter perdido o controle sobre o uso dos aparelhos.

Importante ressaltar que em Flusser, os funcionários não são tomados enquanto classe trabalhadora, mas, sobretudo, enquanto receptores de informações programadas:

É verdade que uma parcela cada vez menor da sociedade “trabalha”, enquanto que uma parte cada vez maior apenas “funciona”. A gente não precisa mais “trabalhar” tanto (exercer gestos que modifica a forma do mundo), já que os aparelhos automáticos o fazem mais rapidamente. Verifica-se, pois, que uma maioria crescente da sociedade “funciona”, no sentido de apertar teclas que movem os aparelhos a trabalharem, a mudarem formas, a “informarem”. Mas isto não implica de modo algum que estejamos assistindo à emergência de nova “classe”, a dos funcionários, classe esta que estaria substituindo o campesinato e o proletariado (FLUSSER, 2008, p. 100).

Nota-se claramente que a categoria “funcionário” não abrange o conteúdo referente à categoria de trabalho. Esta última, diz respeito à forma de vida empreendida na relação com o objeto. Embora nossas ações estejam vinculadas ao apertar de teclas, para Flusser, uma parcela maior de nosso tempo é dedicada à contemplação de imagens, de onde provêm nossas vivências e ideologias. Portanto, funcionar com o aparelho não é forma de vida. Ao ampliar a discussão sobre a autonomia dos aparelhos, pode-se considerar que os funcionários não constituem uma classe isolada das decisões sobre o processo de criação de informação nova, pois o simples apertar de teclas constitui o gesto humano. O autor reitera ainda, que a lógica do automatismo acarreta, em seu curso, possibilidades de análises acerca da atividade de cálculo e computação dos programas empreendidos pelos funcionários e pelos aparelhos com base em um programa pré-estabelecido.

No que concerne a uma análise mais pormenorizada sobre o ato de programar, nos é permitido enveredar por duas avenidas de acesso sobre o entendimento do programa. De um lado, coloca-se em relevo um questionamento puramente “genético” em buscar entender como se deu o surgimento do programa. Por essa via, almeja-se saber pelo programa inicial que levou a origem de todo o processo de automação. Se considerarmos outro caminho, podemos analisar de maneira “fenomenológica” como se manifesta toda essa situação de programação e reprogramação automática.

De maneira sucinta, Flusser considera que os aparelhos começaram a serem fabricados quando os fios condutores dos eventos começaram a se desintegrar tornando-se necessária a construção de instrumentos mais sofisticados e capazes de recolherem os pedaços do universo que se soltavam. Tratava-se de um funcionamento meramente assentado nos preceitos do universo democritiano, cujos acasos por serem necessários, se tornaram previsíveis, portanto, calculáveis. Nessa lógica constatou-se que:

Os conceitos de “automação” e “programa” passaram a ocupar o centro do interesse da humanidade pós-moderna. “Automação” significa rápida computação de coincidências, junção cega e inerte de átomos (e outros elementos) ao sabor do acaso. E “programa” significa parar a automação no instante preciso no qual a coincidência desejada se forma. O aparelho automático rola automaticamente ao sabor do acaso, e para segundo o programa quando tiver alcançado a meta desejada (FLUSSER, 2008, p. 104).

A abertura desse horizonte de possibilidades computáveis tem como consequência o aperfeiçoamento progressivo dos aparelhos, passando a existir um aumento na quantidade de coincidências produzidas de forma automática. A razão em se pensar a autonomia dos aparelhos justifica-se pela constatação de que se tornou humanamente impossível acompanhar o curso de seus emissores. Indubitavelmente, instaura-se a impossibilidade humana de constatar que a coincidência desejada teria sido realizada, o que leva a perda de controle sobre seus sofisticados programas. Todavia, Flusser adverte que:

Os aparelhos se autonomizaram das decisões humanas, mas não pelo programa humano inicial ter se apagado. Pelo contrário: ele continua funcionando, mas os aparelhos doravante passam por cima da coincidência desejada rumo a sempre novas coincidências, estas indesejáveis, até esgotarem todas as possibilidades contidas no programa. Exemplos de tais aparelhos que escapam ao controle e continuam funcionando automaticamente podem ser observados em toda parte: aparelhos administrativos, aparelhos políticos, aparelhos econômicos, aparelhos culturais e, sobretudo, obviamente, os aparelhos termonucleares (*ibidem*, pp. 104-105).

O viés fenomenológico diz que independentemente dos aparelhos escaparem ao controle humano, eles não estão suficientemente isentos ao ponto de dispensarem toda intervenção humana, pois exigem dos seus funcionários o apertar das teclas. Destarte, os funcionários negam que perderam o controle sobre os emissores informações, pois estão convictos na ideia de decisão ao disparar o gatilho em função da “caça”, em acionar o aparelho-arma ou simplesmente pelo apertar constante das teclas em ritual de obediência programada. Assim, ao serem consultados afirmam que apertam teclas precisamente para controlarem os aparelhos. Em tom irônico Flusser denota que os funcionários devem saber o que dizem, pois representam os especialistas no tocante aos aparelhos: “O fato, no entanto, é que não sabem o que dizem. Não o sabem porque a inércia dos aparelhos os arrastou, e destarte os tornou inconscientes” (*ibidem*, p. 106).

Outro ponto evidenciado pelo filósofo refere-se à noção de “metaprograma”. Primeiramente é permitido dizer, que os aparelhos são infra-humanos ao ponto de serem considerados sintomaticamente cretinos. A eles, deve ser descartada toda e qualquer atribuição de serem deuses ou super-homens. Flusser admite que os aparelhos não são

articuladores de intenções e desejos, mas que rolam de maneira inerte, ao acaso, presos pela entropia. Em contrapartida, se aplicarmos ao contexto a noção de entropia enquanto tendência à situação cada vez mais provável verificar-se-á a possibilidade de uma coincidência entrópica que implicaria na unificação de todos os aparelhos em um único aparelho cósmico: o “metaprograma”. Todavia, Flusser alega que este epíteto cósmico ainda não é o caso, o que pode ser devidamente explicado por fatores geneticamente observados.

Segundo o filósofo, foram os aparelhos iniciais que deram origem aos sucessivos aparelhos de forma que estes primeiros aparelhos obedeciam aos programas que eram deliberados por diversas vontades humanas. Acontece que ao passo que a vontade humana vai se diluindo nesse processo de geração, a consequência desse evento culmina na ausência de participação dos indivíduos no processo de programação. Por hora, os pressupostos iniciais ainda constituem a variedade e a aparente oposição entre os programas, conforme Flusser:

Constata-se desde já a tendência entrópica rumo à semelhança circular (*Gleichschaltung*) de todos os programas: ela se manifesta no superaparelho “ocidental” sob a forma de cultura da massa programada por aparelhos sempre melhor coordenados; ela se manifesta no superaparelho “oriental” sob forma de rigidez e expansão do próprio aparelho. Ambas as manifestações apontam para o totalitarismo cósmico de um único superaparelho. O metaprograma começa a se programar automaticamente (FLUSSER, 2008, p. 108).

É imprescindível negar que sob a ótica das mediações, a técnica cede lugar a um jogo com a realidade, que por sua vez, pode funcionar como aparelhos. Estes últimos são os grandes responsáveis por movimentar a transformação do homem contemporâneo por meio de sua estrutura programada. Podemos dizer que na atual conjuntura, as imagens técnicas figuram como elementos de mediação entre homem e mundo: elas têm o propósito de lhe representar o mundo, cujo objetivo é servirem de mapas. As imagens são também códigos que traduzem eventos em cena. O código, por sua vez, “é um sistema de signos ordenado por regras” (FLUSSER, 2011, p.16).

O decifrar das imagens segue o plano de sua superfície de modo que aquele que desejar de tal maneira adquirir um significado mais aprofundado das imagens deve se permitir a vaguear na planície de sua superfície. O intuito dessas imagens é de informarem sobre o mundo lá fora. No território pós-histórico, as imagens técnicas constituem símbolos extremamente abstratos os quais codificam textos em imagens: são metacódigos de textos. Com efeito, o ato de decifrar as imagens nada mais é que o ato de reconstruir os textos que tais imagens significam. Ao passo que estas são devidamente decifradas, vai surgindo um

mundo conceitual que se caracteriza como um universo de significados. É todo o caráter mágico das imagens o fator essencial para a compreensão de suas mensagens.

Todavia, as imagens técnicas são códigos responsáveis por traduzir os eventos do mundo ordinário em situações, processos em cenas. Sua função não é a de internalizar os eventos, mas sim de substituí-los por cenas. Sobre esta pretensão das imagens pode-se dizer que, o seu poder mágico, que é inerente a sua estrutura de superfície plana é o que domina a dialética interna da imagem. Isto porque, como toda imagem é própria à toda mediação, nela se manifesta de maneira incomparável toda a magia do mundo, elas são mediações entre homem e mundo, seu propósito é de ser mapas do mundo.

No entanto, há um problema que assola o universo das imagens técnicas e que diz respeito à maneira como os homens fazem uso da imagem. Embora elas sejam concebidas para guiarem o homem no mundo, servindo-os de mapa, no estágio atual em que se encontram, passam a ser biombos, perdendo assim sua função originária. Esta prerrogativa se justifica devido ao fato do homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passarem a viver em função de imagens. Esta inversão de valores configura aquilo que Flusser chamou de idolatria.

Por certo, o homem não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como um conjunto de cenas: “Tal inversão da função das imagens é a idolatria. Para o idólatra – o homem vive magicamente – a realidade reflete imagens” (FLUSSER, 2011, p. 23). A idolatria consiste na alienação do homem em relação a seus próprios instrumentos. Aqui, a imaginação torna-se uma forma de alucinação, cujo ponto central, repousa no fato do homem cultuar as imagens, porém, não decifra suas mensagens, seu código.

Segundo as concepções de Flusser, nossa sociedade caracteristicamente telemática, constitui-se pelo seu aspecto imagético e informacional. O pano de fundo para toda a sua análise diz respeito à criação de imagens técnicas. O problema da liberdade é colocado em evidência quando se pretende tecer qualquer argumento sobre a cultura emergente, a cultura informática. O princípio de liberdade dos indivíduos inseridos nesse contexto é o de se engajar em favor da produção de informações novas. As nossas decisões mais livres são resultados de informações complexas entre nossas informações recém-adquiridas, de informações armazenadas e também de processos intercambiais pré-programados. Todo o processo de decisões deliberadas resulta das alterações de nosso comportamento bem como das circunstâncias físico-químicas advindas das alterações cerebrais que se realizam de modo permanente. Consoante ao filósofo:

A seguinte imagem da existência humana livre se impõe: o “eu” é nó de informações afluentes, efluentes e armazenadas sobre estrutura cerebral geneticamente programada, nó este inserido em rede cujos fios transportam informações de “eu” para “eu”. A liberdade do “eu” reside na sua capacidade de sintetizar as informações para que resultem em informações novas. A base da liberdade é o acaso que faz com que precisamente este cérebro coincida precisamente com estas informações, mas sua tendência é deliberada: visa informação nova, visa o impossível, visa à aventura. Tal imagem se impõe, não apenas por considerações neuro-fisiológicas, mas, sobretudo, porque coincide com a análise fenomenológica da existência humana, e com a nossa sensação atual de estar no mundo (FLUSSER, 2008, pp.128-129).

O que se vê a partir da analogia com o funcionamento cerebral, é que o papel da “criação e da criatividade” no processo de produção de informação deve ser repensado se quisermos compreender os “nós” da rede informática da qual pertencemos. Ademais, a natureza telemática permite-nos compreender como os ditos “nós”, que nos configuram, são transformados efetivamente em ambientes de produção. E esta produção do imprevisível, do improvável, acaba por constituir em lugares de liberdade. De certa forma, o princípio de liberdade e engajamento consiste, em um primeiro momento, em desatarmos os “nós” de informações, isto é, em debruçarmos sobre os fios invisíveis que perpassam nosso cérebro e toda a rede telemática. Sob tal prisma é que se constituem a galeria dos artistas denominados livres. São eles os substitutos dos artistas endeusados de outrora. Assim, “a futura sociedade produtora das imagens que encobrem o abismo será sociedade deliberada, artificial: obra de arte” (*ibidem* p. 133).

Conforme enfatizado nas entrelinhas deste estudo, o aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional do termo. Assim, quem o manipula é jogador e não mais homo *faber*, mas sim homo *ludens*. Eis, portanto, o novo cenário da sociedade telemática: trata-se de sociedade engajada no diálogo e na produção de informações improváveis concebidas por aparelhos técnicos. Acrescenta Flusser:

Em consequência essa sociedade negará a profundidade e elogiará a superficialidade. O seu instrumento não será a pá que escava, mas sim o tear que combina fios. Não será sociedade interessada em teorias, mas em estratégias. As regras que a ordenarão serão regras do jogo, e não imperativos (leis, decretos). O jogo dessa sociedade será o da troca de informações, e seu propósito, a produção de informações novas (de imagens jamais vistas). Será “jogo aberto”, isto é, jogo que modifica suas próprias regras em todo lance (*ibidem*).

Em resumo, podemos acentuar que o advento da sociedade produtora de informações, denominada de sociedade telemática, não só possibilita entendermos os pressupostos de produção de imagens, como também, alude para a necessidade de pensarmos uma nova

abordagem para o conceito de liberdade. Nesta visão de sociedade concebida por Flusser, podemos notar claramente o quanto é possível mudar a noção que temos do conceito de liberdade, uma vez que a relação funcionário-aparelho implica necessariamente que recorramos a uma forma menos dogmática de se pensar os engajamentos e estratégias mediante a autonomia dos aparelhos. Segundo Flusser:

Sabemos que somos um nó de informações e que, quando os fios que formam o nó chamado “eu” são desfeitos (“redução eidética”), nada resta. Sabemos igualmente que o nó que somos é único, diferente de todos os outros, mas que o é assim por acaso, e que tal acaso permite que em cada nó se produzam informações novas e diferentes de todas as outras informações produzidas alhures na rede. Pois é isto o novo significado de “liberdade”: a possibilidade única e insubstituível que tenho para lançar informações novas contra a estúpida entropia lá fora, possibilidade esta que realizo com os outros (*ibidem*, p.131).

## CONCLUSÃO

Observamos ao longo desta pesquisa, que o aparelho foi inventado para transformar a vida do homem. São eles os emissores (*softwares*) inseridos no centro da sociedade contemporânea com o objetivo de dispersar os seus funcionários para um comportamento estritamente programado. Por meio de um programa rico o aparelho fotográfico cria o universo das imagens técnicas. Salientamos que o programa é a macroestrutura de ordem que compõe as regras do jogo dialógico. Para Vilém Flusser, a tarefa da filosofia da fotografia é a de dirigir a questão da liberdade aos fotógrafos, a fim de captar sua resposta. Em caráter conclusivo, a questão a ser respondida é: que tipo de criação, de transformação ou liberdade o conceito flusseriano de aparelho, nos permite pensar enquanto disponibilidade técnica? Nas concepções do filósofo é permitido dizer que:

1. O aparelho é infra-humanamente estúpido e pode ser enganado;
2. Os programas dos aparelhos permitem introdução de elementos humanos não previstos;
3. As informações produzidas e distribuídas podem ser desviadas da intenção dos aparelhos e submetidas a intenções humanas.
4. Os aparelhos são desprezíveis (FLUSSER, 2011, p. 106).

Podemos responder aos questionamentos lançados neste contexto sustentando, estrategicamente, que a matriz flusseriana de liberdade repousa na relação estabelecida com os possíveis técnicos. Segundo o filósofo, é preciso ter em mente que todo engajamento que ronda o cenário pós-histórico está circunscrito no “mistério” que cerca o conceito de “deliberação”. Como resultados da análise conceitual estabelecida na relação “funcionário-aparelho”, Flusser considera duas tendências conceituais viáveis que satisfaçam um projeto

filosófico de liberdade técnica. São elas: (1) a tendência de “programar” os aparelhos e (2) a tendência de “brincar” com a caixa preta. Trata-se de possibilidades que oscilam no campo da técnica e da arte.

Em relação à primeira tendência, a de “programar”, Flusser argumenta que a relação homem-aparelho passou a ser invertida. Nessa tendência engajada, “não homens devem ser programados, mas aparelhos devem ser programados, e o devem por decisão humana em prol da liberdade humana” (FLUSSER, 2009, p. 109). Assistimos a partir dessa inversão, o surgimento de um novo homem, isto é, aquele que participa do diálogo cósmico. Nesse sentido, seu engajamento pela liberdade consiste na capacidade de frear, de fazer parar o aparelho automático no instante desejado. Instaure-se, portanto, uma nova ordem onde os programas não devem mais correr rumo ao homem, mas do homem rumo ao aparelho: o novo homem, o funcionário engajado delibera, reprograma o aparelho, recombina as regras do jogo constituindo o campo dos possíveis técnicos.

A segunda tendência enunciada por Vilém Flusser pode ser compreendida enquanto o ato de “brincar” com o aparelho. Nessa tendência puramente artística, as decisões livres são os resultados de combinações adquiridas, das informações armazenadas e dos processos de interação intercambiais. Por esta via, a proposta de engajamento se faz a partir das estratégias concebidas no jogo.

O método dialógico continua a ser efetuado em concomitância ao processo de manipulação e aquisição de novas informações. No entendimento de Flusser, o artista deixa de ser visto como criador de imagens e passa a ser visto enquanto jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação. São os artistas livres, *homo ludens*, que brincam com o propósito de produzir informação nova. Oposta ao automatismo do aparelho, sua liberdade está no âmbito das noções de jogo e criatividade, na troca de pedaços de informação. Aqui, criatividade significa produção de novo e diferenciação.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, S. C. Permeabilidades entre homem e máquina digital. *Ouvirouver*, Uberlândia, v. 7, n. 1, p.8-19, jun. 2011. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/17184>>. Acesso em: 05 jan. 2013.

FELINTO, E; SANTAELLA, L. *O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo*. São Paulo: Paulus, 2012.

FLUSSER STUDIES. Net. *Multilingual journal for cultural media theory*. Disponível em: <http://www.flusserstudies.net/>. Acesso em: 19 out. 2012.

FLUSSER, V. *Filosofia da caixa preta, ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Annablume editora, 2011.

\_\_\_\_\_. *O universo das imagens técnicas, elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume editora, 2008.

\_\_\_\_\_. *Pós-história, vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: Duas Cidades editora, 1983.