

Jogando com Flusser no interior da caixa preta

MARCEL ALEXANDRE LIMP ESPERANTE

UFU

■ 254

Marcel Alexandre Limp Esperante é graduado em Bacharelado em Artes plásticas pela (Unesp) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2000) e mestrado em Artes pela (Unesp) Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2004). Atualmente é artista plástico e professor efetivo da Universidade Federal de Uberlândia. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em gravura e desenho, atuando principalmente nos seguintes temas: gravura em metal, xilogravura, serigrafia e litografia, processos de criação, arte contemporânea, história da arte moderna e contemporânea.

■ RESUMO

Este artigo discute brevemente alguns pontos da teoria de Flusser notadamente a possibilidade de burlar os automatismos inscritos no interior da “caixa preta”. Flusser previu a possibilidade dos usuários da câmera fotográfica tornarem-se mais uma peça do mecanismo da máquina, reduzidos assim à condição de “funcionários”. Com o surgimento e a popularização dos computadores a fotografia sofre o impacto do desenvolvimento tecnológico que a partir de então irá alterar radicalmente não só o consumo, mas também à produção e a distribuição da imagem fotográfica. De que maneira os artistas podem reverter esta lógica perversa inscrita nos mecanismos nos “aparelhos”? Como atuar para ir além das possibilidades restritas que os aparelhos nos submetem? Estas questões são pertinentes aos desafios da produção artística contemporânea que deve se posicionar em face da crescente complexidade do desenvolvimento tecnológico e da sociedade em que vivemos.

■ PALAVRAS-CHAVE

Flusser, arte contemporânea, caixa preta.

■ RESUMEN

Este artículo analiza brevemente algunos puntos de la teoría de Flusser en particular la posibilidad de burlar los automatismos inscritos en el interior de la “caja negra”. Flusser preveía la posibilidad de los usuarios de la cámara fotográfica convertirse en más una pieza del mecanismo de la máquina, reducidos así a la condición de “empleados”. Con el advenimiento y la popularización de los ordenadores la fotografía sufre el impacto del desarrollo tecnológico que desde entonces va a cambiar radicalmente no sólo el consumo, pero también a la producción y distribución de la imagen fotográfica. ¿Como los artistas pueden invertir esta lógica perversa inscrita en los mecanismos en los “aparatos”? ¿Cómo actuar para ir más allá de las limitadas posibilidades que los aparatos someten a nosotros? Estas cuestiones son relevantes a los desafíos de la producción artística contemporánea que valga frente a la complejidad creciente del desarrollo tecnológico y la sociedad en que vivimos.

255 ■

■ PALABRAS-CLAVE

Flusser, arte contemporáneo, caja negra.

Este breve texto discorre sobre alguns pontos da teoria crítica de Vilém Flusser, principalmente no que diz respeito à possibilidade de subversão dos “aparelhos”. Contrapondo a imagem artesanal (produzida por instrumentos) à imagem técnica (produzida por aparelhos) o autor revela os traços singulares desta última, seu automatismo e programação. Neste sentido, a produção de imagens feita por meio da fotografia apresenta uma tendência a transformar seu operador em mero funcionário, fadado a realizar apenas aquilo que estiver programado nos mecanismos da máquina. Porém Flusser admite a possibilidade de subversão dos aparelhos, uma vez que podem ser utilizados e operados fora dos limites estabelecidos por sua programação. Neste jogo dissimétrico acredito que os artistas venham realizando procedimentos de subversão previstos por Flusser. Máquinas são programadas para eficiência, subverter a lógica da máquina é operar fora ou além das condições ideais de seu funcionamento e isso pode se dar, no caso da fotografia, na captura, no processamento ou nos dispositivos de impressão da imagem. Em minha produção busco operar nos limites desta lógica, investigando estratégias que permitam jogar com os “pontos cegos” da máquina.

As teorias semióticas do signo fotográfico têm enfatizado ora sua *indexicalidade*, ora sua *iconicidade* e, recentemente, seu caráter arbitrário ou sua manifestação enquanto *símbolo*, de acordo com a tríade concebida por Charles S. Peirce.

Philippe Dubois, representante exemplar da primeira abordagem, relativizou não só a concepção que privilegia a fotografia por seus aspectos icônicos associada ao ilusionismo, mas também a definição da fotografia enquanto convenção social codificada (como símbolo) (DUBOIS, 1994, p. 45). Este retorno ao referente evidencia a especificidade do signo fotográfico em função de sua conexão física com o objeto, sua posição de *testemunho*, sua singularidade e designação. A fotografia compreendida como *emanação do referente* procede menos por similaridade do que contigüidade, operando por meio de uma lógica de contato, sendo considerada, portanto, traço ou vestígio do real. Santaella e Nöth também identificam esta postura em Barthes: “O registro fotográfico do referente foi, de fato, abordado com tal ênfase por Barthes a ponto de se poder afirmar que *A câmara clara* é um ensaio dominado pela interpretação da fotografia sob o ângulo das aparições do referente [...]” (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p. 121).

Outra interpretação admite a *indexicalidade* do signo fotográfico sem deixar de ressaltar a coexistência de diversos graus de *iconicidade*:

■ 256

Peirce define o signo fotográfico com respeito à sua relação com o objeto (a secundidade do signo), por um lado, como um ícone; por outro, como índice. É assim que fotos são, “de certo modo, exatamente como os objetos que elas representam e, portanto, icônicas. Por outro lado, elas mantêm uma ‘ligação física’ com seu objeto, o que as torna indexicais, pois a imagem fotográfica é obrigada fisicamente a corresponder ponto por ponto à natureza” (CP2.246). (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p. 110).

Em uma análise superficial, o signo fotográfico oferece o protótipo da imagem icônica, uma vez que provém de uma relação causal com o referente, sendo luz refletida e capturada por mecanismos ópticos e fixada (por procedimentos químicos) sobre uma superfície sensível. No entanto, o ideal de uma correspondência icônica ponto a ponto entre a foto e o objeto revelou-se uma posição ingênua.

Inúmeros relatos proporcionados pela antropologia atestam que populações indígenas que nunca tiveram contato com nossos códigos de percepção, no caso a perspectiva, têm sérias dificuldades em verificar alguma analogia entre a foto e a realidade.

Outras objeções contestam uma perfeita analogia do signo fotográfico: a redução de objetos tridimensionais ao plano bidimensional, o corte que limita e isola criando a *cena*, a eliminação dos estímulos cinéticos (perda do movimento), a alteração da escala, a eliminação de estímulos não visuais (olfativos, tácteis etc.) e a perda ou alteração da cor.

Outra objeção propõe ainda que a fotografia produza imagens que não possuem nenhuma analogia com o mundo real: imagens desfocadas e efeitos de profundidade de campo, granulação da imagem, alterações provocadas por inúmeros filtros, efeitos provocados pelo uso de lentes, anamorfoses etc. (MACHADO, 2000, p. 11).

De acordo com Peirce, “um ícone puro não traça qualquer distinção entre si e o objeto [...]” (1980, p. 27); portanto, o ícone mais perfeito de uma maçã não é a maçã que reluz no cartaz publicitário, com toda sua sedução, mas a própria maçã. Em que

medida podemos afirmar que o signo do cartaz corresponde analogamente à maçã? Sob que aspectos verificamos a analogia do signo? Ele possui o perfume da maçã? E quanto à sua textura, sua escala, rotundidade e tridimensionalidade?

Como pode o signo fotográfico, sem a presença de um elemento material comum, *parecer igual à coisa*? Esta indagação feita por Humberto Eco termina concluindo que inevitavelmente e sobre alguns aspectos os signos icônicos têm algum grau de arbitrariedade, ou seja, são regidos por algum tipo de convenção: “[...] os signos icônicos reproduzem algumas condições de percepção do objeto, mas depois de tê-las selecionado com base em códigos de reconhecimento e anotado com base em convenções gráficas [...]” (1976, p. 104).

Os argumentos em prol da arbitrariedade da fotografia auxiliaram a combater a posição ingênua de uma iconicidade a toda a prova e tornam claro que a fotografia pode possuir diversos *graus de iconicidade*; no entanto, as críticas a favor da arbitrariedade do signo fotográfico são insuficientes para considerá-lo um símbolo no sentido de Peirce (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p. 109).

A crítica mais contumaz e pertinente às concepções da fotografia como uma inocente *emanação do referente* ou como espelho tácito do real provém de Vilém Flusser. Seu viés crítico considera a imagem fotográfica uma *imagem técnica* essencialmente diferente da imagem convencional produzida artesanalmente. A fotografia é, na concepção do autor, um modelo emblemático de todos os “aparelhos” produzidos na atualidade e em um futuro próximo.

Para Flusser, imagens são abstrações planas que reduzem as quatro dimensões espaço-temporais à bidimensionalidade; possuem, no entanto, a propriedade de permitir a reconstituição das dimensões abstraídas por meio da *imaginação*, que “[...] é a capacidade de fazer e decifrar imagens” (1998, p. 27). As imagens substituem eventos por cenas, elas buscam representar o mundo; porém, não com significados inequívocos, uma vez que são símbolos que *conotam*; as imagens são abertas à interpretação.

Decifrar a imagem profundamente é vaguear por ela com atenção, num amálgama que une os desejos do observador e a estrutura da imagem, síntese das intenções do autor e do receptor. O olhar vagueando a imagem reconstitui a dimensão temporal: “o tempo projectado pelo olhar sobre a imagem é o tempo do eterno retorno. “O olhar diacroniza a sincronicidade imagética por ciclos” (FLUSSER, 1998, p. 28). A constituição dos significados da imagem é circular, pois retorna constantemente aos elementos já vistos, diferentemente do tempo linear ligado à causalidade. Para Flusser, este tempo é muito específico, é *tempo de magia*: “[...] no tempo da magia, um elemento explica o outro, e este explica o primeiro. O significado das imagens é o contexto mágico das relações reversíveis” (FLUSSER, 1998, p. 28).

O entendimento do caráter mágico das imagens é fundamental para se perceber que, em um determinado momento, passamos a viver como idólatras, ou seja, ao invés de nos servirmos das imagens para ver e decifrar o mundo, vivemos o mundo como se fosse imagens, vivenciamos apenas cenas. As imagens técnicas remagizaram o mundo, a imaginação tornou-se alucinação. Incapaz de decifrar suas imagens, o homem alienado tornou-se vítima de seus instrumentos. Mas, afinal, o que diferencia a imagem técnica de uma imagem tradicional produzida artesanalmente?

A imagem técnica é produzida por meio de *aparelhos*, e a imagem artesanal, por meio de instrumentos. Nos primórdios da História, instrumentos eram prolongações

simplificadas e até mesmo grosseiras de órgãos do corpo, como clavas feitas de ossos, machados de pedra, lanças etc. Com o desenvolvimento técnico, os instrumentos foram sendo aprimorados e, com o advento da ciência, a evolução dos instrumentos passou a ser alavancada pelo conhecimento científico. Desde então, os instrumentos passam a ser *aparelhos* ou a materialização de teorias científicas, passam a ser “máquinas”. O que os caracteriza fundamentalmente é o fato de serem programados.

Se considerarmos o aparelho fotográfico sobre tal prisma, constataremos que “o estar programado” é que o caracteriza. As superfícies simbólicas que produz estão, de alguma forma, inscritas previamente (“programadas”, pré-inscritas) por aqueles que o produziram. As fotografias são realizações de algumas das potencialidades inscritas no aparelho. O número de potencialidades é grande, mas limitado: é a soma de todas as fotografias fotografáveis pelo aparelho. A cada fotografia realizada, diminui o número de potencialidades [...] o programa vai se esgotando e o universo fotográfico vai se realizando (FLUSSER, 1998, p. 43).

O fotógrafo desconhece a complexidade do aparelho, ele só conhece o *output* e o *input*, o aparelho deve ser opaco, impenetrável, e, na busca de suas potencialidades ocultas, o fotógrafo perde-se no interior da máquina. A competência do fotógrafo deve ser apenas uma parte da competência do aparelho; neste sentido, o fotógrafo torna-se *funcionário*. Flusser chama este sistema complexo de “caixa preta”. Paradoxalmente, o fotógrafo aceita este jogo, muito embora desconheça o que se passa no interior da máquina, sabe o que entra e pode prever o que ocorrerá na saída, um fluxo interminável de fotos e mais fotos. De alguma maneira, o fotógrafo domina e é dominado. Este jogo sutil caracteriza o funcionamento de todos os aparelhos: “os funcionários dominam jogos para os quais não podem ser totalmente competentes” (FLUSSER, 1998, p. 45). O fotógrafo joga o jogo das permutas simbólicas, programa os receptores, mas é programado pela máquina, que é programada pela indústria fotográfica, e assim, em uma permuta infinita em função dos jogos desumanizantes do poder, eis a sociedade informática ou o imperialismo pós-industrial.

Qual a capacidade de inverter o automatismo deste jogo? É possível subverter a lógica da caixa preta? O destino final do fotógrafo é realizar as potencialidades ocultas e, no entanto, limitadas do aparelho? Como burlar tal automatismo perverso? É possível falar em liberdade? Flusser responde: “a liberdade é jogar contra o aparelho. E isto é possível” (1998, p. 95).

O fotógrafo opera quanticamente, de um ponto a outro sua busca é dúvida:

Com efeito, o fotógrafo hesita, porque está a descobrir que o seu gesto de caçar é um movimento de escolha entre pontos de vista equivalentes, e o que tem que resgatar não é um determinado ponto de vista, mas um número máximo de pontos de vista. Uma escolha quantitativa e não qualitativa (FLUSSER, 1998, p. 53).

Logo percebemos que, se o fotógrafo atuar como *funcionário*, estará fadado a realizar unicamente as potencialidades latentes da máquina (ainda que quase infinitas). O fotógrafo, nesta condição, quantifica as possibilidades *inscritas* e *pré-programadas* no aparelho. O único ponto que escapa à regra é quando o fotógrafo, invertendo a lógica do aparelho, faz dele algo para o qual não foi previamente programado. Nu-

mericamente, a disputa é assimétrica, as possibilidades de realização do aparelho são muito superiores em comparação às possibilidades de sua pretensa subversão, por um motivo muito óbvio, eles não foram programados para que isso ocorra.

Com o advento da fotografia digital e a popularização dos computadores *desktop*, a fotografia ganha novos meios de distribuição, manipulação e consumo. A digitalização da imagem fotográfica e o surgimento da infografia tornaram as proposições de Flusser mais evidentes:

Antes de ser uma imagem visualizável, a imagem infográfica é uma realidade numérica que só pode aparecer sob a forma visual na tela de vídeo porque esta é composta de pequenos fragmentos discretos ou pontos elementares chamados pixels, cada um deles correspondendo a valores numéricos que permitem ao computador dar a eles uma posição precisa no espaço bidimensional da tela no interior de um sistema de coordenadas geralmente cartesianas (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p. 166).

Se antes a fotografia dependia da mediação de procedimentos químicos e físicos, que por sua vez se baseavam em teorias científicas, hoje ela depende diretamente de equações e modelos abstratos, programas e cálculos. O referente já não é aparição, traço do real, ele existe apenas para ser manipulado. O computador é uma metamáquina, ou um aparelho de aparelhos, pois contém dentro de si inúmeras *caixas pretas* — softwares e hardware —, e dentro dos programas, outros programas — plugins. Tudo funcionando automaticamente. Aliás, é justamente por isso que são tão *eficientes*, o aparelho/máquina tornou-se labirinto e, ao que parece, cada dia mais opaco. Por outro lado, o jogo ampliou exponencialmente suas possibilidades, a quantidade de combinações possíveis em programas como o *Photoshop* ou similares é absurda: filtros, alteração de canais de cor, contraste, alterações de gamma, anamorfoses, simulações de efeitos de câmara, fusões, transparências, uso de camadas etc. Desconheço quem afirme o domínio deste programa em sua totalidade, dado à sua complexidade extrema.

Em seu ensaio *Repensando Flusser e as imagens técnicas*, Arlindo Machado discute as possibilidades de “branqueamento das caixas pretas”:

Quando Flusser propõe uma atuação direta no interior da caixa preta, ele, com certeza, não estava autorizando uma dissolução da arte na técnica e, nesse sentido, sua perspectiva é radicalmente diversa daquela que é hoje tão corrente e que vê a atividade estética passando progressivamente das mãos do artista para as mãos do engenheiro ou do técnico (MACHADO, 1997, p. 9).

A menos que o artista esteja contente em exercer o posto de reles funcionário, deve conhecer minimamente o funcionamento dos aparelhos que opera; afinal, quem joga conhece as regras do jogo.

Aqui apresento algumas possibilidades de subversão da lógica dos aparelhos. Quanto maior o conhecimento técnico e científico, maiores as possibilidades de burlar os automatismos inscritos nos mecanismos; no entanto, só o conhecimento técnico e científico não resolve o problema, é necessário o poder de jogo e de subversão do artista. Uma solução instigante é o trabalho feito em parceria com equipes que envolvem técnicos, artistas e cientistas, como no caso de Nam June Paik. Em outro

caso, teremos artistas que já reúnem talentos no campo da engenharia e das ciências exatas como Manfred Mohr, Edvard Zajec e Duane Palyka, pioneiros da *computer art*.

Outro ponto que se deve ressaltar é que os aparelhos têm por regra os automatismos regidos por limites de ordem técnica e leis abstratas criadas pela ciência; aparelhos não jogam com o acaso e a desordem. Teremos também neste caso um procedimento que pode desarmar as caixas pretas e jogar contra o aparelho.

As imagens fotográficas são capturadas pelo fotógrafo, processadas pela máquina e foram concebidas originalmente para serem “reveladas” pela indústria ou em pequenos laboratórios operados pelos fotógrafos. Hoje todo este processamento pode ser feito em casa por um computador *desktop* e uma impressora jato de tinta. Estas mudanças no processamento da imagem aumentam as possibilidades de manipulação e de jogo por parte do artista. Os dispositivos de saída têm uma grande variedade com impressoras digitais, plotters, adesivos etc. Estas mudanças ampliaram a capacidade dos aparelhos fotográficos, pois não só a captura da imagem mudou, mas seu processamento e dispositivos de saída também.

Recentemente venho realizando experiências com a manipulação das imagens fotográficas por meio da infografia, utilizando a gravura em metal e a serigrafia como opção de impressão das imagens. Gosto de realizar a captura da imagem com condições mínimas ou insuficientes de luz, produzindo assim imagens com “baixa qualidade fotográfica”. Neste caso, opero num limite de captura da imagem para o qual a máquina não foi programada, uma vez que foi criada para operar em condições ideais de luz. Posteriormente recupero a imagem com programas de manipulação como o *Photoshop*. A perda de informação leva a degradação, gerando uma imagem com baixa qualidade fotográfica. Entretanto, o aspecto granulado e estourado da imagem me fascina por suas qualidades gráficas e muitas vezes distantes do referente que por sua vez não desaparece por completo, mas recebe uma qualidade táctil mais próxima da gravura.

■ 260



Figura 1 – “Sem título”, *infografia* Marcel Esperante, 2008.



Figura 2 – “Noite” infografia Marcel Esperante, 2008.

Outro aspecto em que vejo a subversão do aparelho está nos dispositivos de saída. Neste caso a utilização das técnicas de gravura. A impressão agrega novos valores à imagem produzida pela máquina. Sem contar que no processamento da imagem fotográfica, por meio das técnicas de gravura, o artista pode interferir na imagem com diversos procedimentos técnicos e artesanais, que tornam a imagem um híbrido entre a gravura e a fotografia, ou seja, a imagem fotográfica passa a ter valores que estão além daqueles para os quais foi programada.

Acredito que atualmente os artistas pouco a pouco estejam relativizando as previsões de Flusser ao buscar reverter os automatismos da máquina. A fotografia é o substrato tecnológico, conceitual e ideológico das mídias contemporâneas, e não é a toa que Flusser aponta a necessidade de uma “filosofia da fotografia”. Desvendar o enigma da caixa preta é apropriar-se de uma verdadeira “tática de guerrilha” na atual sociedade programada (pós-industrial).

Não é pretensão dizer que artistas reúnem maior número de chances de *jogar contra o aparelho*; afinal, ao longo dos tempos vêm não só *realizando* as potencialidades inscritas nos instrumentos, como também subvertendo seus usos; a propósito é incrível que instrumentos tão simples, como um pincel, ou uma barra de carvão, tenham proporcionado os mais variados tipos de sutilezas técnicas e expressivas. Entretanto, não é demais sublinhar que a partir da fotografia a coisa mudou, um pincel é quase que uma extensão da mão, não é pré-programado, realizar suas potencialidades técnicas e expressivas dependia muito mais de quem o manipulava. Com o surgimento dos “aparelhos”, o jogo tornou-se dissimétrico, o aparelho dá as cartas; se antes os horizontes se distendiam, hoje se busca uma clareira, é preciso algo além do domínio técnico, além da originalidade, da criatividade, presença de espírito, é preciso estratégia. Nas palavras de Flusser: “Em fotografia não pode haver ingenuidade”.

Referências

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papyrus, 1994.

ECO, Humberto. **A estrutura ausente**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1976.

FLUSSER, Vilém. **Ensaio sobre a fotografia**: para uma filosofia da técnica. Lisboa: Relógio D'água editores, 1998.

_____. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

MACHADO, Arlindo. A fotografia como expressão de um conceito. In: **Revista Studium**, n. 2. 2000.

_____. **Repensando Flusser e as imagens técnicas**. Barcelona: Goethe-Institut e Diputació de Barcelona, 1997. Ensaio apresentado no evento Arte em la era eletrônica-Perspectivas de una nueva estética.

PEIRCE, Charles Sanders. **Escritos coligidos**. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1980. (Os Pensadores).

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1997.

