

<http://dx.doi.org/10.26694/pensando.v15i35.5646>
Licenciado sob uma Licença Creative Commons
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>



VILÉM FLUSSER: ENTRE A REALIDADE E AS IMAGENS TÉCNICAS

Vilém Flusser: between reality and technical images

J. Afrânio Vilela
Ministro do Superior Tribunal de Justiça

Resumo: Vilém Flusser propôs há muito uma reflexão que se sobressai no mundo contemporâneo, na qual se questiona a verdade dos fatos diante das manipulações que surgem nas revoluções da comunicação e da tecnologia, antecipando os desafios da sociedade atual frente aos conflitos sobre o que é real e o que é imaginário, sobretudo quando essas ideias se fundem. Este artigo perpassa pelas teses construídas na obra *O Universo das Imagens Técnicas, elogio da superficialidade*, pelos efeitos das atividades da ciência ao reestruturar a solidez do mundo palpável e da tentativa de dar significado a um universo distante de seu próprio sentido, fragilizado pela privação da força interpretativa do conceito no recebimento das atividades das máquinas.

Palavras-chave: Vilém Flusser, Tecnologia, Revolução.

Abstract: Vilém Flusser has long proposed a reflection that stands out in the contemporary world, in which the truth of facts is questioned in the face of the manipulations that arise in the revolutions of communication and technology, anticipating the challenges of today's society in the face of conflicts over what is real and what is imaginary, especially when these ideas merge. This article permeates the theses constructed in the book 'The Universe of Technical Images, a Praise of Superficiality', pointing out the effects of science's activities in restructuring the solidity of the tangible world and the attempt to give meaning to a universe that is distant from its own meaning, weakened by the deprivation of the interpretative power of the concept in receiving the activities of machines.

Keywords: Vilém Flusser, Technology, Revolutions.

1. Considerações iniciais

Neste artigo, apresentaremos as principais teses do livro *O Universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*, publicado originalmente em 1985, na Alemanha. A obra intitulada *Ins Universum der Technischem Bilder* (HOEPFNER, 2006), escrita por Vilém Flusser, foi traduzida, em 2008, para o português, pela editora Annablume de São Paulo.

Vilém Flusser foi um pensador muito além de seu tempo, posicionando-se diante da história como uma testemunha ocular que narra um fato a um juiz, como um colaborador leal no aperfeiçoamento da ciência que critica uma máquina que permite distorcer os fatos. E, ao tempo, uma vítima de toda a resultante desse processo, que ele denominou "revolução", cujo sintoma mais importante foi, e continua sendo, o surgimento das imagens técnicas, envolvendo e manipulando as pessoas, as cidades e o mundo, de forma que as fotografias, os filmes e as próprias imagens de televisão, de vídeo e aquelas que saem de nossos computadores – estamos falando de um pensamento dos anos 80 – assumem o importante papel de renovar a comunicação, que, em outros tempos, era feita através de textos escritos, de forma manual, mecânica e, até mesmo, precedentemente, por símbolos, como aqueles presentes nos blocos de barro na história antiga.

E, como se fosse hoje, quando o mundo político se vê às voltas com as *fakes news*, e os *chats* de conversação possibilitam a interação entre pessoas vivas e aquelas que há muito deixaram a existência física, Flusser explica, do passado para o futuro, que nessa mediação entre o que se mostra e o que se vê, há uma mutação que pode ser naturalmente produzida ou, pior para a sociedade, manipulada para modificar fatos e valores. De seus escritos, podemos inferir que havia um mundo em linha, correto, organizado e confiável ao extremo, em função de como se apresentava a informação, física, material e imutável. E, hoje, ou seja, ao tempo em que escreveu, disse que, quando dentro de um contexto, havia uma cena captada e percebida pelo homem, sem necessidade da ciência. O homem recebe a imagem real, como um homem da pré-história, assim como seria feito hoje pelos iletrados – aqui compreendidos como aqueles que não têm cultura para questionar a nova fase das tecnologias e das inteligências artificiais.

De seus apontamentos, observamos que Flusser se preocupou em transferir, para seus estudiosos, não a importância do que é “pré” para a história, e sim discutir a necessária evolução rumo ao que chamou de pós-história, que nada mais é que uma forma de comunicação e de compreensão de fatos que sucede a tradicional escrita.

2. As imagens técnicas: uma nova linguagem

Vilém anotou, ao subintitular “abstrair” no texto *Elogio da Superficialidade*, que “as novas imagens não ocupam o mesmo nível ontológico das imagens tradicionais, porque são fenômenos sem paralelo no passado” (FLUSSER, 2008, p. 9). E continua: “As imagens tradicionais são superfícies abstraídas de volumes, enquanto as imagens técnicas são superfícies construídas com pontos”. Estes pontos nada mais são que os *pixels*, que formam as imagens nas telas dos computadores, dos smartphones e de outros aparelhos.

Compreende-se que enquanto as imagens tradicionais são fixadas em função do volume, e até mesmo da forma de algo existente, as novas são construídas inovadoramente pelos *pixels*; elas não existiam no passado. Vilém Flusser antecipou corretamente, nos dias em que viveu, como seriam as imagens neste mundo contemporâneo. Hoje, *pixel* é uma unidade de medida padrão para imagens digitais, e quando reunidas, formam a imagem que o programador pensou. Pode ser algo absolutamente inovador, como uma colmeia de cores diversas e formas variadas, ou uma galáxia com a forma recém-criada, descrita através de *pixels*, de pontos coloridos. Uma imagem inteira é um *megapixel*, ou seja, a soma de todos os *pixels* – pedaços da imagem, pontos aleatórios. Por isso, nos aparelhos de transmissão de imagens atuais, sempre é verificado o número de *pixels* que podem formar cada quadro de imagem: uma imagem Full HD com 1920 x 1080; uma imagem em 4K com 3.840 x 2.160 *pixels*. Quanto mais pontos de *pixel*, melhor será a imagem.

Porém, segundo Flusser, essa imagem na tela do computador ou da TV pode não ter tido um rosto real, um corpo ou um objeto. Isso ocorre porque ela pode ser nova, criada pela junção de *pixels*, ainda que pareça verdadeira. Através dela, explica sua tese, o homem que olha essas imagens não está retornando da unidimensionalidade para a bidimensionalidade, mas “se precipitando da primeira, da uni, para um abismo da zero-materialidade. Não se trata de retornar do processo, como um todo, para a cena, mas sim da queda do processo rumo a um vácuo dos ‘quanta’” (FLUSSER, 2008, p. 10 e 11).

O filósofo registrou, para o futuro dos futuros, que a superficialidade que ele pretende elogiar em sua obra é a das superfícies que se condensam sobre semelhante abismo. Podemos compreender que essa nova superfície seria aquele abismo formado por imagens novas, sem parentesco no passado, sem endereço físico na história. Por isso, o nome *Elogio da Superficialidade* foi adotado para o ensaio em ele que discorre sobre o universo das imagens técnicas, as novas, as sem passado.

Para Flusser, tanto o homem natural quanto o animal se encontram mergulhados em um espaço-tempo, em um mundo de volumes que se aproximam e se afastam. Mas só o homem pode manipulá-los, abstraindo o tempo e transformando-o em circunstância. O abstrato pode, então, ser resolvido, modificado, tratado e informado, transformando-se

em cultura. Essa manipulação – o fazer – é o gesto primordial, segundo o qual o homem abstrai e interrompe o tempo do mundo concreto, fixado em um dado ponto. Isso é algo que nossos aparelhos atuais conseguem fazer com imagens, ainda que sejam imagens novas, guardando-as para que, no futuro, todos as enxerguem como elas são hoje, apresentando o que foi o passado desse futuro.

Segundo essa noção, o homem aprendeu primeiro a olhar, a admirar e a contemplar a natureza e os fatos. Para isso usou os olhos. A partir daí, compreendeu que poderia não apenas ver e observar, mas também fazer com as mãos. Coordenando seus olhares e movimentos, ele exerceu a práxis com a teoria, um grande tema na existência humana. Assim, os olhos percebem as superfícies dos volumes, abstraindo a profundidade e a circunstância de uma cena. Advém, então, a visão, e graças a esse gesto, o homem se transforma em *homo sapiens*, porque passa a agir focado em um determinado projeto. Dentro desse projeto, tanto nos anos 80 como agora, surgem as imagens novas, nas quais Vilém observou as mãos agindo orientadas pelas imagens, ambas criando uma circunstância. Essas imagens comportam ambiguidade e podem se tornar opacas, vedando o acesso ao mundo palpável, ao mundo real. Esse mundo real que o homem levou milhares de anos para compreender, pode ser modificado pela realidade virtual, como exemplificado por Flusser, rasgar um tecido, um fato imaginado, e enfiar os elementos sobre as linhas, para enrolá-las e desenrolá-las, que são cenas de um processo, podendo criar algo imaginado.

O homem, com sua inteligência, se transformará em homem histórico, ator do mundo imaginado por ele. Esses textos – nossos textos, nossos registros, nossas pinturas, nossa criação com *pixels* – são conceituais, decorrem do ábaco, e os fios que ordenam esse contexto são a sintaxe, as regras matemáticas e as lógicas da filosofia.

Todos esses registros são frutos de convenções, criações históricas com um passado volumoso. Flusser explica que mais de 3.000 anos se passaram para descobrirmos que a ordem “descoberta” no universo pelas ciências da natureza é uma projeção da linearidade lógico-matemática de seus textos, assim como o pensamento pré-histórico funcionava conforme a estrutura de suas imagens, com volume e profundidade. Essa conscientização recente faz com que se perca a confiança nos fios condutores. As pedrinhas dos colares se põem a rolar, soltas dos fios podres, formando amontoados caóticos de partículas, de *quanta*, de *bits*, de pontos zero dimensionais. Usando o exemplo dado pelo pensador (FLUSSER, 2008, p. 13):

As pedrinhas soltas não são manipuláveis (não são acessíveis às mãos) nem imagináveis (não são acessíveis aos olhos) nem concebíveis (não são acessíveis aos dedos). Mas são calculáveis (de *calculus*: pedrinha), portanto, tateáveis pelas pontas de dedos quando munidos de teclas. Uma vez calculadas, podem ser reagrupadas em mosaicos, podem ser “computadas” formando, então, linhas secundárias (curvas projetadas), planos secundários (imagens técnicas) volumes secundários (hologramas). E continua: *destarte, o processo se transforma em jogo de mosaico. Em consequência, o cálculo e a computação são o quarto gesto do abstrair (abstrai o cumprimento da linha), graças ao qual o homem transforma a si mesmo em jogador que calcula e computa o concebido.*

Nos dizeres de Flusser, foi proposto um modelo “fenomenológico” da história da cultura, um modelo que não pretende ser exaustivo, mas sim um gancho sobre o qual se possa pendurar o problema das technoimagens. Ele explicou que, se fosse um modelo geral, o proposto seria inaceitável, e o é, sobretudo por sua linearidade: “mão-olho-dedo-ponta de dedo”. Ou seja: a objetivação do mundo e subjetivação do homem, a “imaginação do mundo e ritualização do ato”, a “historização do mundo e autoconsciência do homem”, a desintegração do mundo e a existencialização da consciência humana. Ou, ainda, a “tridimensionalidade/dimensionalidade/unidimensionalidade/zerodimensionalidade”. No entanto, Flusser conclui que: “Não foi decerto assim, linearmente, que o homem se afastou, alienado, do mundo concreto” (Flusser, 2008, p. 18).

Penso que Vilém justificou a utilidade do modelo que propôs, porque, mesmo que não fosse o mais adequado, poderia ser útil para distinguir entre o gesto produtor de imagens tradicionais e o gesto que produz as tecnoimagens – mostrando que são opostos. Enquanto a imagem tradicional que vemos deriva do gesto que abstrai a profundidade da circunstância, ou seja, indo do concreto para o abstrato, a tecnoimagem pelo gesto que reagrupa pontos para formarem superfícies, indo do abstrato para o concreto. Portanto, os significados desses dois tipos de imagens são absolutamente diferentes.

Na esteira de sua interpretação desses traços históricos vinculados à imagem, tradicional ou técnica, Vilém mencionou os termos da informática *input e output* dentro da imaginação para melhor compreensão da imagem que ele procura explicar: uma sociedade orientada no mundo existencial baseada em símbolos, verdadeiros mitos, ou seja, assemelhados a uma forma mágica de imagem que já vinha emergindo quando obrou esse pensamento. A imagem continua dentro da consciência histórica, modificando nosso “estar-no-mundo”.

O filme *Avatar*, de James Cameron, pode ser apresentado como uma ilustração do pensamento de Vilém Flusser, um novo objeto – corpo –, controlado pela mente humana, habita Pandora. São imagens técnicas, na tentativa de juntar os elementos pontuais em nosso entorno e consciência, para que formem superfícies e tapem os intervalos. Mas, nessa situação, as mãos, os olhos e os dedos não são viáveis para o uso, porque não seriam palpáveis, visíveis e concebíveis. Por isso, torna-se necessário inventar aparelhos que farão isso sob nosso comando, juntando automaticamente os elementos pontuais que vão imaginar, para nós e por nós, o que nos é imaginável.

Assim como as rédeas dos animais, necessitaremos de teclas para conduzi-los à imaginação. Esses aparelhos precedem a produção da nova imagem. Por não serem humanos, dispensam o olhar, o toque e o sentir. Para eles, os pontos são meras virtualidades para seu funcionamento, segundo Vilém. Portanto, não falamos de problema ontológico de pontos. Esses aparelhos são estúpidos, não têm inteligência, seu funcionamento é programado. Executam o que foi programado, inclusive aprendem algum conhecimento para a montagem de novas imagens. Os elementos virtuais são o chão onde algo pode surgir, ser construído, depois de imaginado. O material em transformação, do qual o universo da imagem se compõe, é a virtualidade. Esse universo somos nós também “*we are such stuff as dreams are made on*” (SHAKESPEARE, 1623, p. 55).

Nesse mundo virtual, o cálculo da probabilidade é a matéria do universo. Trata-se de não mais fazer contas e contos, mas de calcular probabilidades. Os enxames de pontos, como os das abelhas, tendem a se distribuir sempre mais uniformemente, até perderem a “forma” original. É em função disso que o universo tenderá a se desinformar em seu último estágio, e tudo passará a ser objeto da probabilidade que se aproxima do necessário (da certeza), dando origem a uma “nova” verdade, uma nova imagem: “Este é o novo significado do termo “verdade”: a tendência do universo rumo à desinformação pode ser calculada com probabilidade tão grande que tal desinformação definitiva pode ser tida por informação “verdadeira” (Flusser, 2008, p. 24).

Flusser (2008, p. 25) fez essa assertiva e sentiu a necessidade de tranquilizar seus leitores, seguidores e, principalmente, seus alunos, afirmando que:

Por enquanto, ainda não estamos lá, pelo contrário, podemos observar que situações pouco prováveis estão surgindo no universo. Necessitaríamos um “metacomputador” que pudesse “futurar” os erros do programa do supercomputador que contenha todas as informações do universo, desde o Big Bang, e ele cairia em um abismo para o qual a consciência nova, calculadora e computador está se precipitando.

Há décadas, Flusser avaliou que toda imagem técnica é produto do acaso (elementos pontuais que caem em conjunto) e, por isso, aquela imagem seria fruto do

acaso ou um acidente programado, que, em repetição, cria a automação, na qual a intenção humana não mais persiste e a imagem se refugia no próprio programa que a produz. Como isso se daria? Ele exemplificou com uma câmera automática em um satélite espacial, que gera fotografias como um produto de acidente programado. Em contrapartida, em outra máquina, semiautomática, ou não automatizada por inteiro, exigiria a participação humana. Eis o diferencial. Aqui, Vilém começou a distinguir entre a Inteligência Artificial (IA) e a humana, ambas necessitando tatear para ter acesso aos programas feitos pelos técnicos, em diversos idiomas e com variados símbolos.

Flusser reafirma o modelo da história da cultura por ele proposto no início de sua obra, destacando quatro gestos: mão estendida, visão reveladora de contextos, explicação conceitual de visões estabelecedora de processos e liberação do homem para o processo criativo ao apertar teclas de máquinas. A atual revolução cultural – e ele falava de imagens – seria a submissão da mão, do olho e do dedo à ponta do dedo: a submissão do trabalho, da ideologia e da teoria à criação livre. Para nossa compreensão, essa criação livre pode conduzir, através de máquinas, à desconfiança sobre a imagem que é mostrada, porque é fabricada por homens com pontos que giram no vazio, e porque a fabricaram-na exatamente com as partículas que giram no vazio, no inexistente.

A impossibilidade de eliminar a vacuidade do discurso “científico-técnico” da evidência concreta mozartiana caracteriza as tecnoimagens. Isso quer dizer que são imagens imaginadas. Não são como imagens tradicionais, ou como chaves, ou mesas, palpáveis e com uma história. Essas circunstâncias permitem precisar o significado do termo “imaginar”, que Vilém tratou de acrescer seu entendimento de forma diferente do usual. Nesse sentido, ele pode “imaginar” que a mesa é sólida, quando “realmente” é vazia – criada pela junção de pontos, de *pixels*, como uma tecnoimagem. E assim todos nos esforçamos para concretizar o abstrato; os olhos veem o que é vazio. Mozartiana porque a experiência dele, não por recusar a abstração, mas por “imaginar” que a abstração é concreta. E, se partirmos do pressuposto que a experiência mozartiana é abstração concretizada, o termo “imaginar” significa a capacidade de concretizar o abstrato, o que é uma capacidade nova dos homens, advinda da invenção de aparelhos produtores de tecnoimagens, que as gerações passadas não podiam sequer imaginar. Essas máquinas permitem olhar o universo pontual de distância superficial a fim de torná-lo concreto, surgindo, assim, uma novel consciência do novo. Por isso, o elogio da superficialidade.

Flusser propôs a redefinição de “imaginar” no sentido anteriormente mencionado: “Imaginar é fazer com que aparelhos munidos de teclas computem os elementos pontuais do universo para formarem imagens, e destarte, permitirem que vivamos e ajamos concretamente num mundo tornado impalpável, inconcebível e inimaginável por abstração desvairada” (FLUSSER, 2008, p. 54). Ou seja, o conceito foi ajustado para articular as revoluções epistemológica, ético-política e estética pela qual o mundo passa. À medida que as imagens técnicas vão formando nosso ambiente vital, sempre de maneira mais acentuada, o fato vai se tornando mais indigesto. A ciência e a técnica, que são triunfos ocidentais, destruíram a solidez do mundo palpável, para depois reestruturá-lo sob a forma de aura imagística e imaginária de superfícies apenas aparentes.

As imagens técnicas se apresentam, sob esse ângulo, como resultado de tentativas de dar significado a um universo no qual a vida humana perdeu o sentido. Essa postura do imaginador “contra o mundo, à qual as imagens técnicas devem sua origem, é inversão (“revolução”) da postura anterior, e merece ser considerada” (FLUSSER, 2008, p. 61). O homem histórico, como considerou o pensador, é informado por textos e com consciência estruturada “linearmente”. Vive em um universo que necessita ser lido (*natura libellum*) e se apresenta a ele como uma série de sinais codificados, que precisam ser decifrados, explicados e interpretados. O resultado desses discursos científicos é o domínio do homem histórico sobre o mundo-texto, cujos sinais foram ordenados pelo homem histórico, codificando-os.

As imagens técnicas não são espelhos, mas projetores de sentido sobre superfícies que se constituem em projetos vitais para os que olham. Daí surge uma estrutura social

nova, da sociedade informática, que ordena pessoas em torno de imagens. E exige nova leitura da vida social. A sociologia clássica considera o homem, com suas necessidades, desejos, sentimentos e conhecimentos, como o ponto de partida das análises da sociedade. A sociologia futura partirá da imagem técnica e do projeto dela imanente. A sociologia clássica trabalha com critérios que lhe permitem classificar a sociedade em grupos do tipo: “família”, “povo” ou “classe”. A sociologia futura elaborará critérios que lhe permitam classificar a sociedade segundo tipos de imagens, por exemplo “telespectadores”, “jogadores com computadores” ou “público de cinema”.

Vilém afirma que para a sociologia clássica, os objetos culturais (mesas, carros, casas) são explicáveis em função do homem, que os produz, os consome e os toca. A sociologia do futuro explicará o homem em função dos objetos culturais (filmes, programas de computadores, que os programam). A futura crítica da cultura terá de inverter o enfoque e os seus critérios, “clássica humanista” deslocando o homem do centro do seu campo de visão e empurrando-o para longe disso – e o fará precisamente se estiver engajada na preservação e na propagação da liberdade e da dignidade humanas.

Devemos destacar o esforço do pensador para tratar de forma antecipada da evolução dos aparelhos, e devemos admitir que ele previu com bastante exatidão como seria a sociedade atual. Quanto à Filosofia, que encontrou um ambiente com realidades novas e sem correspondente na História, um momento cujas novidades mostram a criatividade humana, mas abstratamente construída a partir de pontos. Essa nova forma de ver a realidade tinha referência nas fotografias, que seriam utilizadas para as diversas formas de comunicação no mundo globalizado, especialmente no ambiente virtualizado, apropriado para essas novas formas de comunicação.

O que se vê, e o que o filósofo busca mostrar, é um mundo real retratado em conceitos irrealis. Este mundo não apresenta propriamente a verdade, mas afirmações que, mesmo falsas, foram organizadas para expressar ou traduzir a realidade. A realidade que surge nessa linguagem passa a ser condensada em grupos de interesses nas diversas searas humanas, numa conexão de alta velocidade, que une o ponto emissor ao receptor, com possibilidade de grande convencimento, através de informações que, quando feitas na virtualidade, podem não ser comprovadas devido à ausência de origem.

Vilém Flusser cria essa descrição a partir das fases do envolvimento humano com as máquinas, tendo essas assumido papel preponderante não apenas no relacionamento humano e comercial, mas, especialmente, no campo familiar e educacional, transmitindo a informação de que a cultura é o que a máquina foi programada para dizer que ela é. Observada a tradição cultural – o passado registrado como história – firmada em elementos cunhados, escritos e palpáveis, compreendidos como fonte de guarda de informações existentes no mundo tátil e fático – vê-se que, a partir da valorização da máquina, desde a época da evolução industrial, mas principalmente com o poder de fazer o tempo parar, como inicialmente aconteceu com a máquina fotográfica – uma simples caixa preta – e a possibilidade de ser, a nova imagem (fotografia), trabalhada, uma forma de dizer a verdade que pode ser manipulada. Observando hoje o que ele escreveu em 1985, notamos que os campos da atuação humana, os tecidos que formam cada subcamada social e que são interligados para constituir um todo, passam a sofrer mutações através de sistemas criados por programadores, que se repetem e influenciam diretamente na transmissão das informações.

Dessa forma, uma simples imagem, constantemente repetida com velocidade e abrangência, passa a ter mais importância social que um ensaio científico. A lentidão com que se produz um ensaio científico não tem o mesmo impacto que a velocidade de máquinas programadas para convencer – e não educar –, quando tomamos o termo em toda a sua extensão, dispensando os elementos conceituais e utilizando informações pontuais e agrupadas pelo programa.

Com isso, surge uma crise na educação que deixa de repassar conhecimentos testados e fatos historicamente registrados, mantidos por uma sociedade mais estável, com propósitos de identificação entre o que é aprendido, transmitido e o que foi

construído ou reconhecido durante a história. A informação veiculada por essas máquinas é limitada ou distorcida, mas aceita como verdade pelas gerações a elas expostas. As indagações de Flusser nos colocam diante de problemas graves: o de que há ditas verdades que são mentiras ou mentiras que podem ser tidas como verdades, e que se tornam absolutas porque o mundo está privado da força interpretativa do conceito. O povo, ao ser desinformado, torna-se culturalmente deseducado, porque nada sabe sobre a origem da informação, que lhe é repassada através de imagens técnicas criadas pelo programador, nas diversas searas do cotidiano e das relações humanas, sociais ou profissionais, o qual – o programador – pode ser um economista, um educador, um jurista, um médico, um ilusionista ou um falsário.

Vilém Flusser pensou o futuro como uma época estranha, na qual “caixas”, representadas por máquinas, assumem um papel interessante e preocupante ao usar das novas tecnologias para construir verdades, utilizando fatos inexistentes. Dessa forma, os programadores produzem uma verdade que será levada a milhões de usuários das redes de comunicação, incluindo pessoas comuns que não têm capacidade crítica, informação objetiva ou isenção, levando-as a aderir ao mundo imaginário das imagens técnicas. Então, quando um pai falecido há anos se apresenta cantando e interagindo com a filha, em uma sequência de imagens técnicas criadas pela máquina, essa criação só poderá ser questionada por aqueles que conheciam o pai e o sabem que ele está morto. A imagem técnica criou uma realidade diversa daquela à qual estamos habituados até agora. Contudo, essa imagem técnica acabará substituindo a própria realidade, e a sociedade passará a acreditar na informação que lhe chega sem base no passado, na cultura, sem palpabilidade. É como se criasse uma imagem fantasma, mas real; e o expectador comum não sabe se aquilo que os olhos veem e seus sentidos compreendem é real ou fantasia.

Quando vemos referida descrição, nos indagamos: Vilém Flusser filosofava sobre o destino da cultura, sobre existência ou inexistência, e ainda, sobre realidade ou fantasia? Será que ele se questionava filosoficamente sobre o que veio a ser tratado hoje como metaverso: um vocábulo próprio da tecnologia da informação, inclusive da inteligência artificial, que pode ser definido ou conceituado como um espaço virtual compartilhado, no qual convergem as realidades físicas e digitais conhecidas como “físital”, depositadas em *hardware* – computadores – através do qual uma nova economia está sendo montada, com ampla liberdade de movimentação, ou seja, independência na interação de usuários – interoperabilidade –, especialmente para o uso de moedas e *tokens* não palpáveis?

O conceito hoje adotado foi visto no cinema “Snow Crash” (Neal Stephenson). Vilém Flusser já falava das imagens imagéticas, que podiam não ser fundadas em realidade e não seriam efetivamente palpáveis, mas poderiam ser vistas pelos olhos como existentes, e sentidas a partir de aparelhos (*hardwares*). Ele previu o funcionamento da internet, que possibilita a interoperabilidade das diversas tecnologias que o mundo técnico-científico propicia, em que o mundo real pode ser visto sob ângulos não totalmente culturados pela materialidade, porque estarão ao nível das figuras flexíveis, ou seja, alteradas a partir do original, da realidade apenas compreendida, se visualizada na ótica da virtualidade, com imagens que poderão ser aumentadas, diminuídas, coloridas ou descoloridas, com o uso da inteligência artificial, para produzir imersão e interação em um mundo que poderá ou não ser ou parecer real.

Todas essas observações constituem um novo problema para a Filosofia: “*To be or not to be*”. Uma das frases mais emblemáticas do mundo filosófico, “ser ou não ser”, ganhará um novo sentido, mas permanecerá válida como questão desde que foi criada na peça “A Tragédia de Hamlet”. Ali, seu autor pensava sobre a vida, como era à sua época, e se era apropriado continuar a existir ou adentrar ao nada. Essa tragédia que procura compreender quando os humanos serão ou não mais serão, agora ganhou nova cor e dinâmica? É onde nos leva um mundo dominado por máquinas, por programas e por imagens diversas dos fatos que forjam uma realidade que parece existir, mas que não existe de fato, colocando o homem em contato com pontos, com imagens criadas para um fim, cujo meio não existe, e o resultado será, cada vez mais, o homem se isolar do mundo

material e, ao fazê-lo, isolar-se de todos os outros, dando origem a uma nova sociedade, a imagética.

Ao invés de o olho perceber um volume, passará a enxergar imagens criadas do nada, a formar um ambiente inexistente, mas real apenas para aqueles que nele se inserem. Flusser disse sobre o nada que vem de um mundo de não cultura, não escrito, não registrado, e sem origem fatal, no qual a existência pode não existir a partir de sistemas criados por programadores que transformariam pontos – *pixels* – ou códigos criadores de uma realidade virtual apenas compreendida dentro da imaginação. É importante que o pessimismo de Hamlet e o seu relativismo, que lhe fizeram descrente, e a visão do irreal como o real para o futuro de Vilém sejam lições para a manutenção da vida, das humanidades em um mundo cada vez mais afirmativo das realidades não reais, das virtualidades, das imagens criadas para as atividades do cotidiano. Para tanto, a leitura imagética será necessariamente usual, ou seja, não mais veremos uma imagem real, e sim uma imagem criada ou virtual. A sociedade precisará indagar como existirá nesse mundo das imagens técnicas.

Se antes a fotografia imagética tinha por objetivo preservar a memória, a cultura, até mesmo através da paralisação do tempo, em um dado momento, como nas imagens da televisão, em uma perfeita sincronia tempo/espaço/volume, a máquina poderá levar a humanidade a pensar ser o que não é e a não ser o que efetivamente é. Nossa visão, que antes alcançava o cenário em uma fotografia, ou seja, obtinha a imagem do visto, estará exposta a uma realidade criada por programadores, dando-lhe significados e símbolos que podem não ter um mesmo significado naquele ambiente social, inclusive porque o afastamento que a estrutura trará não permitirá a interação entre as pessoas. Assim, não saberemos o que é fato ou *fake*, se não houver controle social dos programas oferecidos à sociedade.

3. Considerações finais

Uma nova forma de comunicação está emergindo como em outras fases da evolução do homem. E desta feita a imagem e o que ela representa são o ponto-chave. Para Flusser, imagem, texto e imagem técnica estão inseridos em um contexto amplo dentro de um referente que abrange processos, que produzem a linguagem humana em suas acepções histórica e antropológica sendo um ciclo cultural inovador, desafiante e muito bem delineado (COMUNICOLOGIA, 1969 E SANTAELLA, 2016). Por isso, o pensar de Flusser está impregnado de tentativas de explicação do que ocorreu com o homem nas fases da pré-história, da história, da pós-história, por ele denominada “degraus da abstração”, que partem da quadridimensionalidade (concretude do mundo) antes da cognição, e evoluem para abstrações mais profundas, passando pela tridimensionalidade, bidimensionalidade, unidimensionalidade e a zero-dimensionalidade.

Santaella explica também que a tridimensionalidade corresponde à possibilidade de apalpar e manipular os objetos por força de habilidades das mãos humanas. A bidimensionalidade imaginativa refere-se à possibilidade, até mesmo artística, de criar imagens sobre superfícies planas. A unidimensionalidade introduz o texto organizado sequencialmente como letras-contas em um grande colar de contas, contínuo. Por fim, a zero-dimensionalidade, quando surgem os números que, inseridos em aparelhos e máquinas numa linguagem programável, transformam as letras e as dissolvem em partículas numéricas de *bits* e *bytes*, que estão na dimensão zero, efetivamente calculáveis, transformando o homem em programador, ou seja, aquele que calcula e computa o que é fruto de sua concepção.

Assim, essa nova fase denominada por Flusser como pós-história, é caracterizada pela produção de cenas novas, fazendo com que as anteriores e as utopias podem estar perdendo o sentido de ser diante do que está emergindo, trazendo elementos novos, ambivalentes, contraditórios e paradoxais que constituirão essa pós-história.

REFERÊNCIAS

FLUSSER, Vilém. *Elogio da Superficialidade: o universo das imagens*. São Paulo: É realizações, 2019.

FLUSSER, Vilém. *Comunicologia: reflexões sobre o futuro: as conferências de Bochum*. Tradução: Tereza Maria Souza de Castro. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

SHAKESPEARE, William. *A Tempestade*. 1623. Versão para eBook. eBooksBrasil.org.

Direito, UFUB, 1985

E-mail: gab.desafraniovilela@tjmg.jus.br