

ARTEFILOSOFIA

Revista do Programa de Pós-graduação em Filosofia da UFOP

ISSN: 2526-7892

ARTIGO

A ARTE PARA DEIXAR-DE-SER¹

Thiago Reis²

RESUMO:

Pretendemos evidenciar as tendências pós-humanistas contidas na filosofia de Flusser, isto é, de que modo o meio telemático abre novas possibilidades de “hominização”: a possibilidade de transformação do *homo faber* (precursor do *funcionário*) em *homo ludens/homo designer*. Nesse ínterim, procuraremos ressaltar a importância de exercitarmos a tecnoimaginação, antevendo a possibilidade de que as imagens técnicas se tornem projeções adensadas, capazes de realizar uma nova realidade.

Palavras-chave: Hominização; Pós-História; Homo Ludens; Homo Designer; Vilém Flusser.

ABSTRACT:

We intend to highlight the post-humanistic tendencies contained in Flusser's philosophy, that is, in what way the telematic medium opens new possibilities of “hominization”: the possibility of transforming homo faber into *homo ludens/homo designer*. In the meantime, we will try to emphasize the importance of exercising techno-imagination, anticipating the possibility that the technical images become denser projections, capable of realizing a new reality.

Keywords: Hominization; Post-History; Homo Ludens; Homo Designer; Vilém Flusser.

¹ The art to stop being

² Doutor em filosofia (UFMG). Docente do departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Uberaba. Endereço de e-mail: thiagoreis85@yahoo.com.br

O desaparecimento do ser humano na pós-história foi motivo de reflexão por parte do filósofo Alexandre Kojève, reconhecido intérprete da filosofia hegeliana. Em uma nota de rodapé, presente na primeira edição da obra “Introdução à leitura de Hegel”, o autor previa que “o desaparecimento do homem no fim da história” não se dará por uma “catástrofe cósmica”, nem por “catástrofe biológica”, já que o ser humano continuará “vivo como animal que está de acordo com a natureza ou o ser dado” – o que desaparece é a ação negadora do ser humano em relação ao dado e, por conseguinte, a superação da oposição entre sujeito e objeto: “de fato, o fim do tempo humano ou da história, isto é, o aniquilamento definitivo do homem propriamente dito ou do indivíduo livre e histórico, significa simplesmente a cessação da ação no sentido forte do termo”.³ Anos depois, na segunda edição da obra, Kojève apresentará um complemento à nota anterior, segundo o próprio autor, na tentativa de corrigir ambiguidades e contradições outrora apresentadas. O filósofo retornará à questão de como será a existência do ser humano na pós-história, dessa vez dando ênfase ao retorno à animalidade: “é necessário admitir que, após o fim da história, os homens construirão seus edifícios e suas obras de arte como os pássaros constroem seus ninhos e as aranhas tecem suas teias, executarão concertos musicais a exemplo das rãs e das cigarras (...)”.⁴ Ainda que na leitura hegeliana de Kojève o ser humano seja um campo de tensões dialéticas, na medida em que nega e supera historicamente a sua própria condição dada – pressupondo, de saída, uma indefinição, a do ser humano enquanto um campo aberto –, tal tensão chegaria a um término após o final da história. O retorno à animalidade significaria, por conseguinte, não o “embrutecimento” ou o retorno aos estágios primeiros da espécie, mas sim uma “estabilização” (enquanto um eterno presente) do *homo sapiens*. Desta feita, a linguagem, bem como os comportamentos erótico, lúdico e artístico, estariam, literalmente *in-corporados* (naturalizados) ao modo de ser do ser pós-histórico, cujos “atos” não passariam de um formalismo sem substância, para além de qualquer “ação histórica”.

Ainda que, do ponto de vista formal, algumas premissas kojevianas possam ser correlacionadas ao *modos operandi* da sociedade pós-histórica antevista por Flusser (eterno retorno, fim das tensões histórico-dialéticas e, ainda que por via diferente, a superação da oposição sujeito-objeto), notaremos em Flusser uma visão alternativa à tendência “estática” do ser humano pós-histórico como um ser reconciliado à natureza. Se o ser pós-histórico kojeviano (hegeliano-marxista) deixa de ser um ser humano na medida em que esteja de acordo com o “Ser dado”, para Flusser se dará justamente o oposto: *o ser humano é sempre um campo aberto, sempre indeterminado e o que define enquanto tal é a busca para ser-outra, ampliando os limites daquilo que se considera humano (e não apenas para além da animalidade)*. Ao refletir sobre as implicações dos sistemas cibernéticos e biotecnológicos, veremos que o filósofo apontará para o fato de que é imperativo *deixar-de-ser* o que somos. Como indica Bozzi, a filosofia dos *media* de Flusser “compreende o *tornar-se ser humano (Menschwerdung)* como um movimento do *sujeito ao projeto*”,⁵ não mais como sujeitos

³ KOJÈVE, Alexandre. **Introdução à leitura de Hegel**. Trad.: Estela Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 2002, p. 410.

⁴ Id.

⁵ BOZZI, Paola. **Vilém Flusser. Dal soggetto al progetto: libertà e cultura dei**

de um mundo objetivo, mas projetos de um mundo alternativo. Nesse caso, não se trataria, portanto, de anti-humanismo, mas de um *pós-humanismo humanizante*. A questão que se interpõe, a partir daí, é de que modo a insurgente realidade pós-história (cibernética, dominada por aparelhos, programas etc.) pode nos fazer avançar em direção ao humano?⁶

Em “Vom Subjekt zum Projekt”, no ensaio intitulado “hominização” (*Menschwerdungen*), Flusser discute determinados aspectos que circunscrevem o gênero humano (*Homo*), para realocar a noção mesma de *humano* sob os termos de uma nova miragem. Se comparado, p. ex., com o gênero *Canis*, que apresenta enorme variedade de espécies e sub-espécies (*canis lupus*, *canis aureus*, *canis familiaris* etc.), o gênero humano exibirá certa singularidade, pois é representado – atualmente – por uma única espécie (*Homo sapiens sapiens*). Por meio de especulações, Flusser questionará se não há outras possibilidades de “hominização”, e de que modo, caso tais possibilidades se mostrem efetivas, seriam as suas implicações. “Se o ‘Homo sapiens sapiens’ fosse análogo ao ‘canis familiaris’, o que aconteceria se você fosse confrontado por algo como o ‘canis aureus’. Você seria capaz de reconhecer no homem-“Aureus” um modo diferente de ser humano?”⁷ Em outras palavras: seríamos capazes de nos reconhecermos em seres geneticamente reprogramados, a exemplo das provocantes esculturas de Patrícia Piccinini? Ou então, como lidaríamos, do ponto de vista ético e existencial com inteligências artificiais capazes de dialogizar pensamentos e sentimentos (como os replicantes de *Blade Runner*)?

Ao interpor tais questionamentos, o autor procurará evidenciar que o *humano* não é uma condição dada, mas antes uma busca cujas possibilidades não estão de modo algum cerradas. Para tanto, evoca, através de seu método ficcional, um diálogo entre Darwin e Heráclito, no qual ambos analisam a questão da evolução ou do *devenir*. O primeiro defenderá que cada animal é “uma extração passageira, transitória e vaga de uma corrente, que flui desde as células moleculares originárias para formar um oceano inimaginável de vida no futuro”,⁸ sendo que – em uma perspectiva obviamente narcísica – tal corrente teria como meta o ser humano. Por sua vez, o “misantropo Heráclito” colocará em xeque a visão darwiniana do *devenir*, não só pelo fato de que cada espécie em si se enxergaria hierarquicamente mais relevante (“sob a perspectiva das minhocas, o humano é uma minhoca degenerada”), mas porque,

media. Milão: UTET, 2007, p. 170.

⁶ Hayles segue nessa mesma direção. Ela diz: “à medida em que você olha as cintilantes e significantes telas dos computadores, independentemente das identificações que você atribui às entidades corporificadas que não se podem ver, você já se tornou um pós-humano. (HAYLES, Katherine. **How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics.** Chicago: The University Of Chicago Press, 1999, p. xvi, tradução nossa); Se a “máquina se torna o modelo para compreender o ser humano”, “o humano transfigura-se em pós-humano” (ibid, p. 258). Por fim, conclui Hayles: “para algumas pessoas, inclusive eu, o pós-humano evoca a emocionante perspectiva de sair das velhas caixas e abrir novas formas de pensar o que é o ser humano” (ibid, p. 285).

⁷ FLUSSER, Vilém. **Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung.** Berlim: Fischer, 1994, p. 172. Tradução nossa.

⁸ Ibid, p. 174.

no final, para seres humanos e minhocas, enquanto seres concretos, importa unicamente o fato de que caminham em direção ao pó (entropia). Mas isso não deve ser tomado enquanto uma condição trágica da vida: “quando Heráclito olha para o homem ele não vê o (ou um) pico evolucionário, mas sim um devir sem fim, uma mudança de uma coisa para outra”.⁹ Como observam Felinto e Santaella, o *devir* heraclítico representa um tornar-se sem finalidade e “o que importa, em última instância, é esse *devir-outro*, esse impulso de toda vida em direção ao novo, ao inesperado”.¹⁰

Mas o que propriamente, poderia ser compreendido como *tornar-se humano*. Para responder a essa questão, o filósofo dirá que o que nos torna de fato humanos, ou então, o processo que marcaria a distinção entre o animal e o devir-humano, é o fato de que os humanos procuram “armazenar e distribuir informações adquiridas”. Até então, nada de novo, uma vez que essa perspectiva é reiteradas vezes apresentada nas obras desse autor. Todavia, cabe observar que o filósofo recorre a termos que são específicos da cibernética para amplificar a noção mesma de humano. Dessa feita, desprende-se de uma concepção puramente biológica, apontando para o fato de que os aparelhos podem indicar outros rumos: “a questão não é de que modo tais sistemas [informacionais] ameçam a humanidade (...) mas em que medida esses sistemas podem oferecer um avanço em direção ao ‘humano’”.¹¹ Aliás, de que modo a dialética entre aparelhos e programas moldará os corpos dos seres humanos futuros? Flusser se arrisca a oferecer-nos uma imagem:

[...] sua língua será visivelmente menor que a nossa, pois ele não terá a necessidade de falar muito (ele vai, em vez disso, comunicar-se digitalmente). Sem dúvida, seu polegar direito será insignificante em comparação com o nosso, porque tudo será imaterial e ele não vai mais manipular objetos materiais. No que diz respeito ao seu pênis, toda a questão do cibersexo e orgasmos quimicamente induzidos é difícil de deduzir. Talvez outros órgãos substituam a maior parte da funcionalidade do pênis e, portanto, serão mais proeminentes [...]. A maior diferença estará na ponta dos dedos. As pontas dos dedos, que tocarão o teclado, serão, sem dúvida, os órgãos mais importantes, e tornar-se-á evidente que a finalidade do corpo inteiro [...] será apoiar as pontas dos dedos.¹²

O filósofo antevê ainda uma possibilidade mais radical, que se volta para um pós-humanismo imaterial, descorporificado, composto por *entes fabulosos*, “sentados cada qual na sua cela, movendo teclados e fitando terminais”, enquanto autômatos retiram de seus “corpos atrofiados” os espermatozoides e óvulos necessários para a propagação da espécie. Esta existência, como sugere a denominação destes seres, fabulosa, se deve ao fato de que o clima que prevalecerá em tal sociedade será o da

⁹ Ibid, p. 176.

¹⁰ FELINTO, Erick.; SANTAELLA, Lucia. **O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo**. São Paulo: Paulus, 2012, p. 71.

¹¹ FLUSSER, Vilém. **Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung**. Op. cit., p. 180.

¹²Ibid, p. 182.

criatividade. Negados os corpos individuais, no futuro completamente atrelados aos aparelhos, entrará em cena uma “estetosfera”,¹³ cujas imagens geradas pelos terminais individuais farão parte de um mosaico extenso, originando um supra-corpo imaterial, “o supercérebro telematizado”. A conseqüente superação do “eu” em função do(s) “nós”, cabe lembrar, remonta à teoria buberiana em Flusser:

[...] o clima do sonho e da aventura - com a diferença de que nós vivenciamos tais momentos em “diálogo interno” e nossos netos o vivenciarão em “diálogo cósmico externo. Eles se encontrarão constantemente em êxtase de si próprios, mergulhados no universo emergente, o universo das tecno-imagens, junto com todos os outros. O supercérebro telematizado emanará aura de imagens técnicas, superfícies resplandecentes, e todos os gânglios e todas as fibras do supercérebro se perceberão em êxtase permanente para mergulharem em semelhante aura. Ora, nesse clima de êxtase orgiástico, tal clima de criatividade, cumprirá a função do supercérebro: tornar-se brinquedo de um jogo criativo que tem seu propósito em si mesmo (UN, p. 141).¹⁴

Para além das imagens corporais fornecidas por Flusser, não se pode deixar de considerar outro aspecto fundamental sobre o novo ser humano e o processo de *hominização*: a transformação do *homo faber* em *homo ludens* – a partir da qual, inclusive, encontra-se a possibilidade de superação do funcionário (que, por sua vez, é um resultado ou conseqüência das técnicas desenvolvidas pelo *homo faber*). Os processos de artificialização da vida tendem a liberar os indivíduos da necessidade de informar objetos. No entanto, mesmo diante de uma realidade dominada por aparelhos, que deveriam aliviar o peso do trabalho e propiciar um novo ócio à existência humana, a humanidade tem grandes chances de passar, ao contrário, a funcionar de acordo com tais aparelhos. Ao invés de *viver*, simplesmente *funciona*. O jogo, nesse sentido, como aponta César Baio, figura “como uma alternativa possível na busca pela liberdade em relação aos automatismos dos aparatos culturais que nos cercam”.¹⁵ Ademais, se o jogo, como define Huizinga, baseia-se na “manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade” (e, nesse sentido, ao se projetar para além da realidade, apresenta-se enquanto um *como se*, uma ficção), é justamente em

¹³ Referencio-me no termo proposto por Rodrigo Duarte em “Vilém Flusser e a estetosfera brasileira”. (cf. “A plausibilidade da pós-história no sentido estético”. In: **Varia aesthetica: ensaios sobre arte e sociedade**. Belo Horizonte: Relicário, 2014, pp. 177-189).

¹⁴ FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008. Diante das tendências imateriais recorrentes nos escritos tardios do autor, não podemos deixar de notar certo aspecto patológico sobre a instauração de um formigueiro e a “perda do corpo” ou antes, a negação do próprio corpo. Todavia, encontraremos nos escritos mesmos de Flusser uma perspectiva alternativa, apresentada na obra “Fenomenologia do Brasileiro”, em que o carnaval, enquanto “jogo sacro”, revelaria um caráter corpóreo ao *homo ludens*. Como aponta Duarte, “não há corporeidade – sem carne – e é exatamente isso que falta ao criador lúdico e interativo de *O universo das imagens técnicas*”. (ibid., p. 187)

¹⁵ BAILO, César. “O filósofo que gostava de jogar: o pensamento dialógico de Vilém Flusser e a sua busca pela Liberdade”. In: **Flusserstudies**, n. 15, 2015, p. 02.

sua característica “supérflua”¹⁶ que encontraremos uma forma condizente de viver em uma realidade que perdeu o seu sentido (*Bodenlosigkeit*). O *homo ludens* teria como meta a negação do nada. Como indica o percurso proposto por Flusser em relação às formas de mediação da realidade, os estágios de abstração que inicialmente intencionaram criar mapas de orientação do mundo, acabaram por revelar e nos lançar à zerodimensionalidade, ao grau zero da existência (desde os primeiros códigos imagéticos, passando pelos códigos alfabéticos, até a prevalência dos códigos numéricos). A partir de então, a saída possível para a construção de sentido em um mundo doravante “nadificado” é a concreção – não mais abstrair, mas concretizar. Em suma, *do sujeito ao projeto*:

Uma nova antropologia "pós-humanista", "pós-moderna" está surgindo. Após esclarecermos que nós somos nada no nada – como um nó de relações que não estão ligados por nada - será o momento em que poderemos negar esse nada. Tal antropologia negativa ["Neg-anthropologie"] não é apenas um modo de ver filosófico teórico (como uma crença negativa), mas antes de tudo, uma práxis.¹⁷

De outra parte, para ressaltarmos ainda outra perspectiva do *para-deixar-de-ser*, especificamente no que respeita a certa solvência do ser humano, a nova antropologia traçada por Flusser procura romper com as contradições do pensamento ocidental, revelada sobretudo na cisão entre o sujeito e o objeto. Ora, caso sejam observadas as premissas do pensamento científico contemporâneo, veremos que a distinção entre sujeito e objeto não passa de uma extrapolação sem sentido, de uma abstração das *relações concretas*, isto é, de relações dinâmicas, intencionais e projetivas entre o ser humano e seu ambiente – em suma, *Lebenswelt*.¹⁸

[...] do ponto de vista neurológico, o ‘mundo objetivo’, nada mais é que uma projeção do cérebro; a partir de um ponto de vista físico, a observação nunca é neutra e, portanto, não seria possível distinguir um sujeito e um objeto (que influenciam-se mutuamente); a partir de um ponto de vista psicológico, aquilo

¹⁶ Não se trata aqui de desprezar a importância do jogo para a existência humana, mas sim, de acordo com Huizinga, ressaltar que o jogo “jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas ‘horas de ócio’”. (HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1990, p. 11).

¹⁷ FLUSSER, Vilém. **Vom Subjekt zum Projekt**. Op. cit., p. 18.

¹⁸ “Deixe-me dar um exemplo. Estou sentado aqui em minha mesa e escrevendo este artigo. Este é um fato concreto: a intenção de escrever isso. Conjuntamente a essa intenção eu me torno concreto (realizo a mim mesmo) como um escritor, e a mesa e a máquina de escrever se tornam igualmente concretas, enquanto contribuem para a escrita. Fora dessa relação concreta, eu, a mesa e a máquina de escrever não somos senão meras virtualidades. É claro que eu poderia me realizar em outras relações concretas (por exemplo, como pai, ou como portador desta camisa), e a mesa e a máquina de escrever podem tornar-se concretas em outras relações [...]. Tudo isso é muito simples, mas difícil de visualizar, porque é contrária à tradição ocidental (FLUSSER, Vilém. “Man as subject or project”. In: **Philosophy of Photography**, Volume 2, Number 2, July 2011, pp. 241-242).

que chamamos ‘sujeito individual’ é, na melhor das hipóteses a ponta do *iceberg* de um fenômeno psíquico coletivo.¹⁹

Tal questionamento não toca apenas nos entraves surgidos da distinção entre a consciência e o mundo. Para ampliarmos o leque das discussões pertinentes a esse fato, podemos ainda questionar qual é a fronteira que demarca o que somos e o que o mundo é, em suma, entre o eu e o não-eu. No ensaio “Da dermatologia de Jó”, Flusser desloca a questão da definição do que é o humano, de seus limites, para os limites da *pele*. Segundo Wagnermaier, “‘pele por pele’, o dito bíblico demoníaco do Livro de Jó, é apontado por Flusser como caminho para a atual problemática da intersubjetividade dignificada. Apenas na destruição do sujeito – na pilha de cacos na qual Jó mantém sua fé em Deus – tem êxito a realização da responsabilidade inter-humana”.²⁰ Nesse sentido, assume-se um esboroamento evidente frente a tradição filosófica que se baseia na razão como um atributo essencial para estabelecer a dignidade ontológica do indivíduo. No caso da *pele*, trata-se de fronteira ao mesmo tempo permeável e impermeável ou, em outras palavras: “ainda Eu” e já “Não-eu”:

Toda tentativa de definição da pele enquanto região definidora leva a confusão curiosa. Duas camadas podem ser distinguidas na pele: a epiderme e a *cútis*. Mas a epiderme não pode ser distinguida do ambiente: desfaz-se nele em forma de escamas. E a *cútis* não pode ser distinguida do organismo: confunde-se imperceptivelmente com este. De modo que, quanto melhor definida a pele, melhor se vê a impossibilidade de distinguirmos entre o organismo e o ambiente.²¹

Ao perturbar os limites entre o dentro e o fora, problematizando a barreira entre o indivíduo e o meio ambiente, o autor dará ênfase a uma visão (ontológica e antropológica) cibernética, cuja noção de relação (“tecido de relações concretas”) passa a ser o pano de fundo definidor das possibilidades do que se considera humano. Se considerarmos tais aspectos a partir da vivência em meios telemáticos, Flusser enfatiza igualmente a possibilidade de que surjam diversos campos de permeabilidade, dentro dos quais poderemos nos agrupar (nos tornar “*nós*” concretos) ou nos desfragmentar. As imagens técnicas, portanto, de meras virtualidades (de um conjunto de partículas eletromagnéticas), podem vir a ser concretizadas de acordo com o projeto que as agrupa, e o artista (ou cientista, ou filósofo) que as imagina e projeta, tornar-se-á igualmente concreto ao realizar-se em tais imagens. Uma mesa (que se “concretiza” por meio do nosso sistema nervoso) não seria, portanto, mais real que um holograma da mesa: “ambos os mundos (na verdade, todos os mundos possíveis) são computações de virtualidades, sejam elas espontâneas (por exemplo, a partir de algum programa genético) ou deliberadas (a

¹⁹ CAMPANELLI, Vito. **L'utopia di una società dialogica. Vilém Flusser e la teoria delle immagini tecniche**. Bolonha: Luca Sossella Edizioni, 2015, p. 05. Tradução nossa.

²⁰ WAGNERMAIER, Silvia, “Da dermatologia de Jó”. In: **FLUSSERIANA: an intellectual toolbox**. ZIELINSKI, S. et al. (Orgs.). Minnesota: Univocal, 2015, p. 137.

²¹ FLUSSER, Vilém. **Ficções filosóficas**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998, pp. 166-167.

partir dos programas que começarmos a estabelecer)”. A tessitura do mundo, enquanto realidade dialógica, por conseguinte, não deve ser considerada apenas em termos de uma intersubjetividade, mas de uma “interprojetividade”, ou então, no entrecruzamento das ficções projetadas (“realidade é ficção”). Segundo Flusser: “esta nova antropologia (e a ontologia que a envolve) leva o homem a ser um construtor virtual de si mesmo e de seus mundos. [...] Somos projetos para a construção de nós mesmos e de mundos alternativos”.²²

Em resumo, até aqui três aspectos foram ressaltados em relação ao pós-humanismo em Flusser: (I) o “humano”, muito mais do que uma condição dada, é antes um processo aberto, inclusive passível de ser incrementado pelas possibilidades cibernéticas, biotecnológicas; (II) A manifestação do *homo ludens*, como agente que incrementa o repertório das informações e, portanto, o engajamento neguentrópico da realidade aparelhística; (III) a superação do “eu” em vistas de uma vida transpessoal, em direção à vida relacional. Estes três aspectos apontam para o caráter *projetivo* da vida humana, que em sua abertura nos revela sobretudo a sua característica “ficcional” e antiessencialista, isto é, de seres que, imersos num campo de relações interprojetivas, deterão a possibilidade de recriar e de jogar com a sua própria imagem ou condição. Vejamos, a partir de então, momentos e aspectos da teoria flusseriana que melhor articulariam a dissolução do humano rumo a uma nova forma humana de existir.

DO EU AO(S) NÓS: O SURGIMENTO DA SOCIEDADE CIBERNÉTICA

As Conferências Macy, ocorridas entre 1946 e 1963, estabelecem o ponto de partida, ou a origem, da cibernética. Como sugere o título da conferência inaugural, “Feedback Mechanisms and Circular Causal Systems in Biological and Social Systems”, o encontro pretendeu analisar de que maneira variados sistemas interagem com seus ambientes. *Sistema*, dentro do contexto especificado, se referirá a todo e qualquer mecanismo (seja ele elétrico, mecânico ou biológico) capaz de processar informações. Em outras palavras, retirar informações do meio em que está inserido (através canais sensórios que permitam feedback) e, através de ajustes e códigos específicos, regular o seu próprio modo de funcionamento (p. ex., o termostato). Nesse ínterim, no caso dos seres humanos, todo e qualquer elemento que incrementa o processamento de informações (como a bengala para um cego, ou os amplos recursos de um *smartphone*), para além dos órgãos sensórios normais, devem ser considerados enquanto aparelhos constituintes de um sistema cibernético complexo. (Cabe lembrar que essa perspectiva converge com a visão de McLuhan, para quem os meios elétricos se tornaram uma extensão do nosso corpo físico, o qual não mais se encontra isolado em si: “na era da eletricidade, usamos toda a Humanidade como nossa pele”²³). Os sistemas não devem ser considerados enquanto independentes, mas em constante interação: “considere a imagem de uma pista de dança, na qual cada indivíduo deve ajustar seus movimentos aos dos outros

²² FLUSSER, Vilém. “Man as subject or project”. Op. cit., p. 243.

²³ MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Trad.: Décio Pignatari. São Paulo: Editora Cultrix, 2011, p. 66.

dançarinos, mas cujos próprios movimentos também influenciam os que estão a sua volta”.²⁴

Quando trata da noção de ‘Eu’, Flusser apresentará muitos pontos de aproximação em relação à teoria dos sistemas. Como reiteradas vezes afirma o filósofo, o ‘Eu’, ou aquilo que assumimos como uma pretensa identidade, deve ser antes considerado como um nó de relações - “por exemplo: enquanto um corpo pesado (intersecção nodal de campos eletromagnético e gravitacional), como um organismo (intersecção nodal nos campos genético e ecológico), como “psíquico” (intersecção nodal dos campos de interseção social mútua e intersubjetiva)”.²⁵ Segundo Gochenour, “não há um *self* que esteja separado de certo tipo de ‘campo’”, e “não apenas o ‘Eu’ vem a ser o resultado dessas relações concretas em intersecção, mas é também o ponto em que as ‘relações concretas começam’”.²⁶

Em “Vom Subjekt zum Projekt”, Flusser dirá que “aquilo que geralmente reconhecemos como o ‘Eu’ em verdade pode ser considerado uma “máscara”, isto é, em termos flusserianos: um indicador (a superfície ou a imagem) de certo nó que permite estabelecer e compreender com quais tipos de relação estamos envolvidos. A “máscara” deve ser entendida, por conseguinte, como um *adensamento* dos diversos nós (ou sistemas) que compõem o campo social. Tal interação, ou a *dança dos mascarados*, deve ser vista concomitantemente enquanto processo de troca, e o processamento de informações é sobretudo um produto da comunicação, do diálogo: o “‘Eu’ não é apenas o que usa a máscara, mas também o designer das máscaras dos outros. Eu me realizo não só quando danço com a máscara, mas também a cada vez que, junto com outros, projeto máscaras para os demais”. É importante observar, todavia, que dentro de uma estrutura totalitária discursiva (*fascista*), a máscara pode se transformar em um elemento de aprisionamento, um destino a ser cumprido. O diálogo, em contrapartida, permite uma abertura das formas de ser, ou, dito de outra forma, *para deixar-de-ser*.

Existe aqui um mecanismo de feedback em funcionamento; máscaras determinam as posições que podem ser adotadas nos campos social e intersubjetivo, e, subsequentemente, os tipos de comunicação e interações que podem surgir. Ao mesmo tempo, o sistema social em si é o que produz as máscaras e os *selves*. [...] O sujeito nodal de Flusser surge como o resultado da interseção social e das forças intersubjetivas, reconhecendo a si mesmo na intersecção desses campos e suas funções como parte de uma rede que produz as próprias máscaras que permitem ao sujeito se reconhecerem. Como um termostato, esse sujeito é um sistema que retira informações do ambiente e o ajusta em

²⁴ GOCHENOUR, Phillip. “Mask and dancers: Cybernetics and System Theory in Relation to Flusser’s Concepts of the Subject and Society”. In: **Flusser Studies**, n. 01, 2005, p. 04.

²⁵ FLUSSER, Vilém. **A dúvida**. Rio de Janeiro: Relume Darumá, 1999, pp. 104-105.

²⁶ GOCHENOUR, Phillip. Op. cit., p. 04.

relação ao seu contexto, para então fornecer informações que modificam ainda mais o ambiente.²⁷

Cabe lembrar, a comunicação, em perspectiva social-cibernética adotada recorrentemente por Flusser, é definida como um “processo pelo qual um sistema é modificado por outro sistema de tal modo que a soma de informações seja maior ao final do processo do que em seu início”.²⁸ Os *media*, em sua articulação com as máscaras, atuam como extensões de sistemas, permitindo-os receber e processar informações. Contudo, a partir de um viés mais crítico, não podemos deixar de observar que, com o estabelecimento dos sistemas cibernéticos, tem-se a insurgência de uma dimensão política perversa, operando uma nova ontologia, e portanto uma nova antropologia, que faz aparecer um tipo de ser sem interioridade, um “*selfless self*” e, por conseguinte, de um todo social que tende a interagir pela pura exterioridade, constituída por membros (*Quantified Self*) que se orientam no mundo a partir da quantificação de informações que seus dispositivos são capazes de dispor:

[...] a cibernética produz a sua própria humanidade. Uma humanidade transparente, esvaziada pelos próprios fluxos que a atravessam, eletrizada pela informação, ligada ao mundo por uma quantidade sempre crescente de dispositivos. Uma humanidade inseparável do seu ambiente tecnológico, porque por ele constituída e aí conduzida. Tal é agora o objeto da governação, já não o homem nem os seus interesses, mas o seu “ambiente social”. Um ambiente cujo modelo é a cidade inteligente. Inteligente porque produz, graças aos seus sensores, a informação cujo tratamento permite a sua autogestão em tempo real.²⁹

Se a cibernética pode ser definida, em termos genéricos, como a “arte do governo”, no novo capitalismo cibernético isso não implica de forma alguma uma autonomia dos indivíduos em prol de um maior controle na condução de suas próprias vidas e, portanto, da vida em sociedade. A cibernética pode se converter então na arte de ser governado: “se a economia política reinava sobre os homens deixando-os livres de prosseguir os seus interesses, a cibernética controla-os, deixando-os livres para comunicar”.³⁰ Ao ser cartografado nos pormenores de seu cotidiano (como se desloca, como se diverte, o que come, o que compra), o sujeito “racional” ocidental se transforma em um estoque de informações, incrementando o repertório de um jogo para o qual, e de antemão, ele se encontra em total desvantagem.

Em contrapartida, um novo espelhamento pode refletir uma nova saída ao controle interposto pelos novos meios telemáticos. Há uma instalação intitulada “Liquid Views: Narcissus’ Mirror”, dos artistas alemães Monika Fleischmann e Wolfgang

²⁷ Ibid, p. 05.

²⁸ FLUSSER, Vilém. “On the Theory of Communication”. In: **Writings**. A. Ströhl (Org.). Londres: University of Minnesota Press, 2002, p. 08.

²⁹ COMITÊ INVISÍVEL. **Aos nossos amigos: crise e insurreição**. São Paulo: n-1 edições, 2016, pp. 90-91.

³⁰ Ibid., p. 91.

Strauss. Os participantes, ao se debruçarem sobre uma tela digital que simula uma superfície aquosa, vêem a si mesmos refletidos, ao modo de Narciso. Quando tocada, a tela gera ondas (acompanhadas por sons de gotejamento) que dissolvem a imagem “refletida”. Ao mesmo tempo, a imagem é retransmitida por um grande projetor, permitindo com que esse primeiro olhar espelhado seja projetado perante o olhar dos demais expectadores. Tal reflexão da reflexão, segundo os artistas, produz uma interface que conecta o virtual ao real. Porém, as questões levantadas por esta instalação vão além da querela virtual *versus* real, a qual, inclusive, como Flusser aponta, perdeu o seu sentido de ser. Muito mais interessante, nesse caso, é perceber que (I) a imagem, tal como o espelho de Narciso, é uma extensão de nós mesmos, e (II) que os espectadores que observam a imagem projetada são, de certo modo, “observados” por aquele que é refletido na imagem sintetizada, de maneira que um e outro, o observador e o observado, bem como as ações de introspecção e exposição, encontram-se embaralhados em todo esse processo.

Isso posto, é preciso atentar para o fato de que o mito de Narciso, e a própria palavra *narciso*, tem sua origem grega na palavra *narcosis*, indicando-nos que a imagem refletida do jovem Narciso foi por ele tomada, enganosamente, como sendo de uma outra pessoa: “a extensão de si mesmo pelo espelho embotou suas percepções até que ele se tornou o servomecanismo de sua própria imagem prolongada ou repetida”.³¹ Todavia, no caso de Flusser, e como evidencia o trabalho de Fleischmann e Strauss, a imagem sintética não deve ser considerada um simples reflexo, provocador de um efeito narcótico (ou *idólatra*). Ela é, antes, uma projeção que nos *reconstitui* em uma experiência nova (p. ex., que nos concretiza em vivência aquosa). A dispersão digital provocada pelo gesto do toque apenas reafirma a constituição mesma das coisas, isto é, desse tropel de partículas que se compõe ou que se decompõe. Não há mais o *individuum* (o não divisível), mas tudo pode ser dividido, dissolvido. Dialogizar as imagens, fazê-las não um espelho, mas um *através*, é uma das possibilidades de reverter o seu efeito narcotizante, disperso e fascistoide, para fazer com que surja uma nova *persona*, pós-histórica: aquela que vê e percebe a si mesma, mas que concomitantemente reflete e *joga* com o olhar dos outros. Mas essa possibilidade só pode se tornar efetivamente emancipatória a partir da reconstituição da fé no outro. De acordo com a tradição judaica, Deus fez os seres humanos à sua imagem e semelhança. Porém, a imagem (ou máscara de Deus) permanece enquanto algo inconcebível, inimaginável. Ainda assim, como sugere Flusser, haveria uma forma singular de encontrar a imagem do divino: por meio do outro, na face do outro - a única imagem a nós acessível semelhante a Deus. Não obstante, o avanço da racionalidade instrumental, e o modo como opera a reificação da sociedade, imersa em aparatos técnicos e sociais, acaba por promover a morte de Deus, através da perda da contextura dos seres humanos entre si, a perda, portanto, da confiança no outro.

Cada ser humano é, para mim, a semelhança de Deus, e "Eu" sou a semelhança de Deus para todos os outros. Portanto, cada ser humano é o outro para mim, e eu sou o outro para todos os seres humanos, uma imagem do "outro absoluto" (Deus).

³¹ McLuhan, Marshall. Op. cit, p. 59.

Porque cada pessoa é para mim a verdadeira imagem do outro absoluto, ele é a única imagem, a única maneira que eu posso ou devo conceber de Deus. // Todas as imagens pré-telemáticas, de Lascaux ao vídeo, são discursivas, imagens transmitidas, projetadas de encontro ao outro, obscurecendo sua face. [...]. Eles conduzem ao caminho errado, longe de Deus. As imagens telemáticas, dialogicamente sintetizadas, por outro lado, são meios entre um ser humano e outro, através do qual eu posso ver a face do outro. E através desta face eu posso ver Deus. A programação dialógica das imagens (a vida dialógica) pode, portanto, ser uma celebração de Deus (do outro absoluto), cada um com todos e por meio de todos, uma oração.³²

Essa confiança perdida pode ser resgatada por intermédio da imagem técnica, já que através dela uma nova dimensão do diálogo se instaura: a minha imagem (ou máscara), poderá ser modificada pelo outro, assim como a imagem do outro poderá ser modificada por mim. Tornamo-nos, enfim, partes complementares, ou antes, que se complementam. Ceder a minha imagem ao outro é *confiar* algo de mim a essa nova humanidade em ascensão e, neste sentido, a dança de máscaras resgataria o seu sentido primevo: de um ritual que nos coloca em contato com o divino, isto é, de uma sociedade em que não haveria mais a extrapolação do “Eu” e do “Tu”, mas apenas “Nós”.

DA IMAGINAÇÃO À TECNOIMAGINAÇÃO: NOVAS FORMAS DE CONCRETIZAR(-NOS)

Em um artigo denominado “Digitaler Schein”, o filósofo dos *media* questiona a desconfiança que geralmente se tem em relação às imagens sintéticas, de seus sons e das projeções em hologramas, tomando estes “mundos alternativos” como meras “aparências” digitais. Poder-se-ia argumentar, precipitadamente, que isso se deve ao fato de que “estes mundos alternativos são elementos pontuais computadorizados”, “formações nebulosas que flutuam no nada”. Entretanto, é preciso observar que dentro da perspectiva quântica, o real também é composto pelos mesmos elementos pontuais (átomos, *quarks* etc.) e que a diferença entre as imagens sintéticas e o “real” se deve apenas à *densidade* de uma em relação à outra: “a mesa sobre a qual escrevo nada mais é que um enxame de pontos. Quando os elementos conseguirem ser distribuídos com a mesma densidade que o holograma da mesa, então nossos sentidos não serão capazes de distinguir entre os dois”.³³ Em “Língua e realidade”, Flusser já havia descrito que a atividade poética e a criação da língua (e, por concomitância, da realidade) encontrar-se-ia justamente no *adensamento* da conversação. A *densidade*, portanto, apresenta-se enquanto um item fundamental se se quiser compreender ontologicamente essa realidade aumentada (ou hiperbólica).

³² FLUSSER, Vilém. **Ins Universum der technischen Bilder**. Göttingen: European Photography, 1996, pp. 171-172.

³³ FLUSSER, Vilém. “Digitaler Schein”, p. 04. (Manuscrito).

[...] O que fazem aqueles que sentam frente aos computadores, que pressionam teclas e que produzem linhas, superfícies e corpos? O que eles realmente fazem? Eles concretizam possibilidades. Reúnem pontos de acordo com programas precisamente formulados. O que eles concretizam é tanto exterior quanto interior: concretizam mundos alternativos e, portanto, eles mesmos. A partir das possibilidades eles “projetam” realidades que são mais efetivas quanto mais densas elas forem estruturadas. [...] Computadores são aparatos para concretizar possibilidades interiores aos seres humanos, inter-humanas e transhumanas.³⁴

Quando analisa o termo “*Digitaler Schein*”, Flusser ressalta que o termo alemão *Schein* (aparência ou ilusão) possui a mesma raiz que o termo *Schön* (belo), e que, uma vez que as imagens técnicas (ou sintéticas) passarão a mediar as relações futuras, a beleza deverá substituir o critério da “objetividade”. A arte é melhor que a verdade, observa Flusser, “e quanto mais bela for a aparência digital, mais real e verdadeiro são os mundos alternativos projetados”.³⁵ E o ser humano enquanto *projeto*, enquanto analista de sistemas formalmente pensante e sintetizador, se tornará *homo designer*.

Essa ontologia implica ainda, segundo o filósofo, uma nova compreensão do que nos faz humanos: “É preciso compreender a nós mesmos – nosso ‘eu’ – como uma ‘dispersão digital’, como uma realização de possibilidades graças a uma densa distribuição, (...) como curvaturas ou convexidades em um campo de relações, sobretudo humanas, que se entrecruzam”.³⁶ A partir dessa perspectiva, a afirmação flusseriana de que o ser humano é um ser político não porque é um animal social, mas porque, fundamentalmente, é incapaz de viver na solidão, assumirá outra conotação. A solidão, ou então, a dispersão dos seres humanos entre si, tal como pontos dispersos no espaço, poderá ser superada pelos meios telemáticos, caso sejam capazes de efetivar um adensamento do campo de relações inter-humanas (e quiçá, trans-humanas). Como também observa Miklós Peternák, “o que antes era definido como sujeito sofre uma mutação, convertendo-se em pontos nodais de redes intersubjetivas, ao passo que a projeção coletiva e continuamente remodelável, pode transformar-se em uma nova forma de arte dialógica”.³⁷ Para tanto, é preciso aprender a imaginar novamente, fazer com que a faculdade da imaginação não seja mais posta em uma perspectiva auxiliar, passiva, mas que seja tomada enquanto protagonista das funções cognitiva e, doravante, projetual. Trata-se da *tecnoimaginação*.³⁸ Um ponto importante a ser ressaltado é o de que a imaginação passa por um *upgrade*: a ser visualizada e articulada sinteticamente nos processos

³⁴ Ibid, p. 07.

³⁵ Ibid, p. 08.

³⁶ Ibid, p. 07.

³⁷ FLUSSER, Vilém. **FLUSSERIANA: an intellectual toolbox**. Op. cit., p. 334.

³⁸ Cabe observar que, a partir do alemão, Flusser propõe uma diferenciação entre *Imagination*, a interiorização do mundo abstraído e a *Einbildungskraft*, a exteriorização do mundo por meio da atividade projetiva.

computacionais, os quais computam ou adensam pontos para a geração de imagens técnicas, isto é, “como se a imaginação tivesse se autonomizado, como se tivesse se deslocado de dentro (digamos, da cabeça) para fora (para o computador), como se pudéssemos ver nossos próprios sonhos do lado de fora”.³⁹

A faculdade da imaginação, de acordo com Flusser, é dialeticamente moldada à forma dos meios e códigos que regem as relações humanas. Se o gesto inaugural da imaginação, de acordo com o filósofo, era sobretudo um gesto de subtração, de abstração, que se mostra enquanto recurso vantajoso, já que permite uma orientação acerca do mundo que não mais esbarre nos objetos, possibilitando observá-los em perspectiva estratégica, por outro lado, encontraremos nele a criação de um abismo intransponível entre o sujeito e o objeto, no qual “os objetos deixaram de ser alcançáveis e, por isso, no sentido estrito da palavra, não são mais ‘objetivos’, mas apenas ‘fenomênicos’”.⁴⁰ Daí podem ser deduzidas três outras objeções, tanto filosóficas quanto teológicas: (I) a desconfiança com relação às imagens geradas, uma vez que o local em que surgem (subjetividade) é ontologicamente e epistemologicamente duvidoso; (II) os códigos imagéticos são altamente conotativos e, portanto, podem sugerir interpretações contraditórias; por fim, talvez o ponto mais importante: (III) tal situação acabará por ocasionar a “idolatria”, na qual o sujeito, em vez de se basear nas imagens para lidar com o mundo dos objetos, “começa a tomar como base sua experiência com o mundo concreto para poder lidar com as imagens”.⁴¹

Apesar das problemáticas envoltas com a imaginação, ela é sem dúvida um recurso necessário para que possamos imaginar e compreender o mundo. O que se pode fazer, nesse ínterim, é assumir um ponto de vista crítico em relação às imagens, e por consequência, torná-las transparentes: “para isso foi criada a escrita linear, código que permite denotar os códigos imagéticos e assim clarear o ponto de vista da imaginação, tornando as imagens transparentes de novo para o mundo dos objetos”.⁴² No entanto, ainda que a escrita linear deduza as imagens em processos (unidimensionais), e portanto articule uma concepção da realidade enquanto “feixe de processos”, tal fato acaba por *tramar* uma abordagem metódica de mundo que nem sempre é capaz de descrever ou explicar efetivamente a própria realidade. Segundo Flusser, a “trama do gesto de escrever nega sua própria intenção crítica, pois aceita sua estrutura linear de forma acrítica”.⁴³ É preciso tomar uma nova atitude em relação às imagens: não mais ordenar os *pixels* que as compõem de acordo com um modelo previamente estabelecido (linear, causal), mas processá-las, calculá-las, de acordo com os códigos numéricos. Trata-se de gesto agregador, que junta os pontos intervalados no espaço. É gesto que adensa pontos, mas,

³⁹ FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação.** São Paulo: Cosac Naify, 2008, p. 173.

⁴⁰ Ibid, p. 163.

⁴¹ Ibid., p. 166.

⁴² Ibid., p. 167.

⁴³ Ibid., p. 168.

igualmente, é gesto que coloca a liberdade em novos termos, potencializa a emersão do *homo ludens*:

O que diferencia a nova imaginação da antiga é o fato de que nela se desdobra a “estética pura” que se encontra instalada na antiga, e de que ela pode fazer isso porque a nova imaginação se encontra num ponto de vista de abstração insuperável, a partir do qual as imagens podem ser criticadas e analisadas. Dito de outro modo: somente quando as imagens são feitas a partir de cálculos, e não mais de circunstâncias (mesmo que essas circunstâncias sejam bem “abstratas”), é que a “estética pura” (o prazer no jogo com “formas puras”) pode se desdobrar; somente assim é que o *Homo ludens* pode substituir o *Homo faber*.⁴⁴

Libertos da necessidade de *trabalhar*, estaremos sobretudo livres para *viver por viver*. Ao mesmo tempo, o campo aberto pelos dispositivos que nos cercam, e nos quais estamos cada vez mais integrados, nos obrigará a aprendermos como ordenar ou dar sentido ao tropel de partículas desordenadas que compõem a zerodimensionalidade. Tal exercício, segundo Flusser, certamente se dará em conjunto com a tecnoimaginação, por ser a promotora de novas imagens, as quais, carregadas de vivências e dinamizada pelo jogo dos agentes, incrementarão o repertório e a produção de novas informações.

O GESTO POR VIR

A noção de pós-história se vincula a uma realidade dominada por aparelhos e programas que, por seu próprio modo de funcionamento, estruturam uma nova forma de existência (circular, funcionalizada etc.). No entanto, podemos ainda formular uma concepção mais “redentora” da pós-história, e que em seus aspectos próprios revelará a aproximação de Flusser, uma vez mais, do pensamento judaico. No capítulo intitulado “Celebrar” (*Feiern*) de “Ins Universum der technischen Bilder”,⁴⁵ o filósofo propõe uma interpretação (transcodação) do tempo místico do *Shabat* e da *scholé* em um contexto pós-histórico. Como se sabe, o *Shabat* refere-se ao descanso de Deus após o ato da criação, o qual repetimos em lembrança e celebração, ao abdicarmos, assim como o criador, das nossas atividades. É uma *suspensão* da história, uma *epoché* da existência (a tentativa de dar um passo atrás diante da *Lebenswelt* e permanecer em silêncio para que ela fale por si mesma).⁴⁶

Ao colocar o *Shabat* fora do tempo linear (fora da semana), a história é interrompida. [...] Os seis dias da semana perseguem uma meta - eles são motivados, eles intencionam algo. Sua meta, seu motivo, sua intenção (a meta, motivo e intenção de toda e qualquer história) é o *Shabat*. O *Shabat* em si, enquanto isso, permanece imóvel - não possui meta, motivo ou intenção pois

⁴⁴ Ibid., p. 175.

⁴⁵ Esse capítulo não consta na versão redigida por Flusser em português.

⁴⁶ FLUSSER, Vilém. “On Edmund Husserl”. In: **Review of the Society for the History of Czechoslovak Jews**, v. 1, 1987, pp. 98-9.

é ele mesmo a meta, o motivo. [...] Ele transcende a história. Uma interpretação cabalística diz que o tempo messiânico é a sucessão sem intervalo de dois Shabats seguidos.⁴⁷

Certamente existem semelhanças entre o Shabat e *schole*, o ócio, tal como cultivado pela tradição platônica, principalmente se levarmos em conta que tanto um quanto outro promovem um salto para além da história (para a *a-história*). Entretanto, certas particularidades são apontadas por Flusser para destacar as diferenças entre essas duas formas de “transcendência”. Na academia, observam-se as ideias, e na celebração, ouve-se um chamado; a academia é um segmento do espaço (lá se veem formas) e a celebração do Shabat, um segmento do tempo; o ócio, na tradição grega, é contemplação, e na tradição judaico-cristã, a celebração é responsabilidade (resposta ao chamado). Se o ócio grego é essencial (as essências devem ser vistas), a celebração judaica é existencial (algo totalmente “outro” deve ser encontrado). Apenas com o estabelecimento da sociedade telemática é que tais diferenças podem ser superadas: “quando o ócio e a celebração se encontram, quando a academia se mistura com o Shabat, e quando o espaço e o tempo estão mutuamente suspensos, pode-se dizer então que a tradição ocidental chegou à conclusão. Esse é o aspecto religioso da telemática”.⁴⁸

Tanto o ócio quanto a celebração, a partir da revolução burguesa, foram submetidos ou apropriados em termos utilitários (profanos). Esse processo de secularização, que atinge o seu auge com a revolução industrial, transformará, por exemplo, o espaço da escola, *schole*, em função da economia e do trabalho, e a celebração, *Shabat*, será reduzida aos feriados e fins de semana, cujo propósito é o de servir como um descanso funcional ante as atividades laborais. Mas o avanço das sociedades pós-industriais, e os processos de automação produtiva, coloca o ócio, uma vez mais, no centro das discussões. Se imaginarmos – talvez de modo muito otimista – que a sociedade futura legará os processos produtivos aos aparelhos, libertando, portanto, os seres humanos da necessidade laboral, a questão que se interporá é: o que fazer em uma vida doravante ociosa, em uma sociedade de “desempregados”? Segundo Flusser, para superar os problemas políticos e econômicos, bem como existenciais envoltos nessa questão, é preciso resgatar o significado da *ociosidade*:

Nossa incapacidade de celebrar pode ser observada no modo como usamos a palavra ócio. Nós a utilizamos, diga-se de passagem, com um gesto de desprezo, por exemplo, quando dizemos que é ocioso especular sobre alguma coisa. Ócio significa claramente “inútil”. Mas os antigos gregos sabiam que inútil é sinônimo de puro. Eles sabiam que a filosofia depende da especulação ociosa sobre algo. E os judeus antigos mantinham o *Shabat* para distingui-lo do dia de trabalho, para serem capazes de especular ociosamente sobre os textos sagrados nesse tempo. Para ambas as tradições pré-burguesas, o ócio é uma expressão da capacidade humana de se sobrepor às determinações da finalidade. É uma expressão solene. É, a menos que nos lembremos do significado dessa palavra,

⁴⁷ FLUSSER, Vilém. *Ins Universum der technischen Bilder*. Op. cit., p. 165.

⁴⁸ *Ibid*, p. 166.

seremos incapazes de reconhecer o desemprego como uma benção.⁴⁹

Nesse sentido, o gesto do ócio e da celebração se mostram como gestos radicalmente emancipados, justamente por serem inúteis, antieconômicos, despropositados, tal como as brincadeiras infantis, tal como o jogo. Uma fenomenologia dos gestos poderia ser reveladora e nos lembrar da vertente lúdica olvidada pela humanidade: festiva, ociosa, especulativa. Caso a sociedade telemática não seja submetida ao modelo utilitário ou econômico (baseada em “propósitos”), as pessoas do futuro realizarão um mundo despropositado, livre de motivos: “parece completamente errado vislumbrar qual é o propósito das pessoas ao produzirem imagens no futuro. Tal questão é típica do pensamento pré-telemático, histórico, vinculado a um propósito”.⁵⁰ No entanto, subtraídos que fomos de nossos gestos pelas forças invisíveis que galvanizam a sociedade aparelhística e com tendência à funcionarização, a vida se tornou paulatinamente, expressivamente obnubilada: nos corpos que não mais nos pertencem, que não mais se comunicam, pois todo ato tende a se tornar um destino interposto, chegando a culminar em sua forma mais desumana e cruel: no anti-gesto fascista, na anulação radical do gesto. A urgente questão que se impõe, a partir de então, é como reverter essa derrocada generalizada dos “gestos”, agenciados pela funcionarização da sociedade, em gestos propriamente humanos, ou seja, em gestos de celebração?

Flusser, em seu amplo escopo de assuntos teorizados dedicará uma de suas obras para compreender a natureza dos gestos: “Gesten - Versuch einer Phänomenologie”. Trata-se da última obra publicada em vida pelo filósofo, na qual ele buscou observar de que modo os gestos articulam a nossa maneira de estar-no-mundo. A formulação de uma teoria (geral) dos gestos, pretendeu sobretudo ampliar o escopo de investigação de sua teoria da comunicação, uma vez que o gesto é também um ato comunicativo, a partir do qual podemos informar o mundo e os outros.

Eis, pois, alguns motivos para a sua elaboração: (1) Necessidade de novos tipos de teoria. (2) Necessidade de fundamentar teoricamente a práxis dos gestos. (3) Necessidade de reestruturar as universidades e demais instituições acadêmicas. (4) Necessidade de encontrar um lugar “orgânico” para a teoria da comunicação em tais estruturas novas.⁵¹

Para Flusser, o “gesto é um movimento no qual se articula uma liberdade”, e o propósito de se debruçar sobre uma teoria geral dos gestos “seria o estudo das articulações (expressões) da liberdade”.⁵² No entanto, o gesto não estaria dissociado, paradoxalmente, de suas determinações físicas, fisiológicas, psicológicas, econômicas etc.: “sei que levanto o braço por querer levantá-lo” e “sei também que fui determinado a levantá-lo”. Neste ponto, Flusser compartilha a

⁴⁹ Ibid, pp. 167-168.

⁵⁰ Ibid, p. 169.

⁵¹ FLUSSER, Vilém. **Gestos**. São Paulo: Annablume, 2014, p. 14.

⁵² Ibid, p. 16.

terceira antinomia apontada por Kant, na “Crítica da razão pura”, em que o filósofo alemão aponta os indícios para a estranha condição dos seres humanos, qual seja: a de serem habitantes de dois mundos que a princípio são completamente opostos entre si: o mundo da natureza (regido pelas leis da causalidade) e o mundo moral (da autodeterminação e, portanto, da liberdade). Em suma, Kant expõe os problemas acerca da possibilidade de sustentação da liberdade num mundo determinado pelas leis da natureza: se, por um lado, podemos admitir uma *espontaneidade absoluta*, “que dê início *de si* a uma série de fenômenos precedentes segundo leis da natureza, por conseguinte, uma liberdade transcendental”,⁵³ por outro lado também pode-se evidenciar a impossibilidade de haver uma independência dessas mesmas leis, e de que tudo está submetido às determinações da causalidade.

Mas o segundo saber não anula o primeiro: nem sequer o atinge. [...]Posso dizer que sou livre de levantar o braço justamente por tratar-se de movimento super determinado. Mas tal explicação (embora seja de tipo diferente de anteriormente mencionadas) não satisfaz inteiramente. A dialética da liberdade “total” subjetiva e da determinação total objetiva, não atinge o aspecto negativo do meu saber: não teria levantado o braço se não o tivesse decidido. *A liberdade não é satisfatoriamente explicável, porque deixa de ser liberdade quando explicada.* // Isso permite definição do termo “gesto”: gesto é um movimento no qual se articula uma liberdade. Embora seja o gesto, enquanto movimento que é, tão determinado e explicável quanto qualquer outro movimento, tais explicações não satisfazem porque não atingem a liberdade que se articula no gesto. A competência de uma teoria geral dos gestos seria o estudo das articulações (expressões) da liberdade.⁵⁴

Do mesmo modo que Kant procura na terceira Crítica uma saída ao impasse interposto pelas críticas anteriores, Flusser reafirmará que não caberá nem à razão teórica nem à razão prática a resolução desse embaraço, mas a uma outra *razão* “que poderia ser chamada de ‘estética’”. Dos gestos classificados por Flusser, como o gesto comunicativo ou o gesto do trabalho, é no gesto gratuito, “sem finalidade”, como o *gesto de fumar cachimbo*, que melhor se expressará a razão estética. E “por que fumo cachimbo?”, questiona Flusser. Embora tal gesto possa ser explicado por inúmeras perspectivas causais, que somadas abrangeriam o conjunto das teorias explicativas da realidade – p.ex.: historicamente (com a colonização da América), sociologicamente (“nível cultural ou classe social”), fisiologicamente (os efeitos dos alcaloides no organismo humano), psicologicamente (símbolo fálico, frustração em relação à fase oral) etc. – elas não esgotariam o problema colocado e que diz respeito não propriamente à causa, mas ao motivo pelo qual o fazemos. Ainda que o fumante de cachimbo se veja, diferentemente do não fumante, preso à lógica de sua circunstância e a certa racionalização “eficiente” (desentupir o duto e a piteira, preencher o forninho com fumo, acendê-lo pelas bordas, inspirá-lo), tudo não passa

⁵³ KANT, Immanuel. **Crítica da razão pura**. Trad. Valério Rohden e Udo Balduer Moosburger. Os pensadores. São Paulo: Abril, 1980, B 474.

⁵⁴ FLUSSER, Vilém. **Gestos**. Op. cit., pp. 15-16.

de pretexto para uma gestualidade em si, “de um gesto que é sua própria finalidade”,⁵⁵ um ritual. Todavia, é preciso considerar que é rito de outra ordem, pois parece fugir da estereotipia dos movimentos padronizados, uma vez que cada um dos fumantes desenvolve um próprio estilo, um modo específico de articular o “programa” contido no ato de fumar cachimbo. Ou seja, mesmo dentro das regras interpostas pela circunstância há a possibilidade de que se instaure um jogo, por exemplo: o de variar a plástica do gesto. Trata-se, deste modo, de um gesto “absurdo” e deliberado, que não se volta contra o mundo (gesto do trabalho) ou em direção aos outros (gesto comunicativo), mas de um gesto em si (*art pour l’art*).

Haveria sobretudo, segundo Flusser – ele mesmo um fumante inveterado, e assim sendo, com conhecimento de causa –, um prazer em fumar cachimbo (que não no sentido fisiológico, ou patológico). *Há um prazer que advém justamente da série de atos inúteis que interrompem a vida útil*. Em síntese, sacrificar a vida útil com atos inúteis dá prazer porque nos permite começar *a viver por viver (la vie pour la vie)*, a manifestar a existência simplesmente por manifestá-la. E aqui, para além da *vida ativa* e da *vida comunicativa*, revela-se plenamente a *vida estética*: “Esquecemos que arte é como se vive para viver, que arte é como os homens se encontram a si mesmos no mundo. Esquecemo-lo porque na nossa cultura não se vive para viver, mas para mudar o mundo. O clima da nossa cultura não é arte, mas a ‘história’, isto é: trabalho”.⁵⁶ E completa: “descobrir-se a si mesmo no gesto é ter descoberto o fundo da existência, sua absurdidade. Descubro-me no absurdo, por que sou, no fundo, absurdo, e vivo minha vida em tal gesto absurdo, porque viver é coisa absurda”.⁵⁷ Gesto absurdo, sobre o absurdo.⁵⁸

⁵⁵ Ibid, p. 33.

⁵⁶ Ibid, p. 34.

⁵⁷ Ibid, p. 40.

⁵⁸ Para reafirmarmos uma posição que percorre as veias do pensamento de Flusser, o absurdo, *Bodenlos*, é (I) o desprovido de sentido, o sem fundamento (como as plantas desterradas de seu “sentido original” e colocadas em um vaso), é aquilo que (II) não possui uma *base* razoável (como dizer que “dois mais dois são quatro às sete horas da noite em São Paulo”). O absurdo é (III) o *u-topos*. E todas essas definições elencadas encontrarão a sua síntese, por assim dizer, a sua “imagem”, ante a noção de zerodimensionalidade.



Detalhe do afresco "A criação de Adão", de Michelangelo.

No célebre afresco da capela sistina, Michelangelo ousou representar que o que dá vida ao não-vivente não é um sopro, mas um gesto. *O que nos origina, portanto, é o gesto.* Ademais, o vetor do gesto da criação pode ser visto aqui em sentido inverso: no espelhamento evidente da imagem em questão, não poderíamos igualmente afirmar que é o gesto humano que origina o divino? Como se o sentido da existência não preexistisse ao gesto, mas fosse um *apontamento* seu. Em “O Universo das Imagens técnicas”, no capítulo “Apontar”, Flusser atenta justamente para esse fato, sobre um gesto que determinará o estar-no-mundo pós-histórico:

As pontas dos dedos não apenas tateiam, mas podem também apontar algo. Podem mostrar em direção a algo, designar algo, sem necessariamente ter que tocar naquilo que destarte apontam, designam, significam. [...] Estamos começando a dar-nos conta da importância das pontas dos dedos para o nosso estar-no-mundo-emergente.⁵⁹

“*Les gestes prolongés*”, para utilizar uma expressão de Louis Béc, começam a irromper os limites entre o natural e o artificial (a programação celular, o ciborgue e a cibernética), ampliam os nossos limites comunicacionais e intensificam a emergência do *homo designer* (do sujeito ao projeto). Não se pode prever ao certo quais dos nossos gestos tradicionais persistirão em futuro pós-histórico. Mas certamente os já conhecidos gestos de *amar*, de *fazer*, de *escutar música* e de *buscar* serão determinados por um conjunto de novos gestos que já se anunciam. E todo gesto futuro será utópico, em toda a gama de sentidos que essa palavra pode comportar. Ou seja, gestos desenraizados, absurdos, mas que, ainda assim, serão promotores de significados – gestos, portanto, que podem se dar de um ou de outro

⁵⁹ FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**. Op. cit., p. 45.

modo: uma ficção, o sonho de um gesto, em que os seres humanos poderão, quem sabe, recriar e celebrar a si mesmos, reiteradamente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAIO, César. “O filósofo que gostava de jogar: o pensamento dialógico de Vilém Flusser e a sua busca pela Liberdade”. In: *Flusserstudies*, n. 15, 2015.
- BOZZI, Paola. **Vilém Flusser. Dal soggetto al progetto: libertà e cultura dei media**. Milão: UTET, 2007.
- CAMPANELLI, Vito. **L'utopia di una società dialogica. Vilém Flusser e la teoria delle immagini tecniche**. Bolonha: Luca Sossella Edizioni, 2015.
- COMITÊ INVISÍVEL. **Aos nossos amigos: crise e insurreição**. São Paulo: n-1 edições, 2016.
- DUARTE, Rodrigo. **Varia aesthetica: ensaios sobre arte e sociedade**. Belo Horizonte: Relicário, 2014.
- FELINTO, Erick.; SANTAELLA, Lucia. **O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo**. São Paulo: Paulus, 2012.
- FLUSSER, Vilém. “Man as subject or project”. In: **Philosophy of Photography**, Volume 2, Number 2, July 2011.
- FLUSSER, Vilém. “On Edmund Husserl”. In: **Review of the Society for the History of Czechoslovak Jews**, v. 1, 1987.
- FLUSSER, Vilém. **A dúvida**. Rio de Janeiro: Relume Darumá, 1999.
- FLUSSER, Vilém. **Ficções filosóficas**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.
- FLUSSER, Vilém. **Gestos**. São Paulo: Annablume, 2014.
- FLUSSER, Vilém. **Ins Universum der technischen Bilder**. Göttingen: European Photography, 1996.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- FLUSSER, Vilém. **Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung**. Berlin: Fischer, 1994.
- FLUSSER, Vilém. **Writings**. A. Ströhl (Org.). Londres: University of Minnesota Press, 2002.
- GOCHENOUR, Phillip. “Mask and dancers: Cybernetics and System Theory in Relation to Flusser’s Concepts of the Subject and Society”. In: **Flusser Studies**, n. 01, 2005.

- HAYLES, Katherine. **How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics**. Chicago: The University Of Chicago Press, 1999.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- KANT, Immanuel. **Crítica da razão pura**. Trad. Valério Rohden e Udo Baldur Moosburger. Os pensadores. São Paulo: Abril, 1980.
- KOJÈVE, Alexandre. **Introdução à leitura de Hegel**. Trad. Estela Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 2002.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Trad.: Décio Pignatari. São Paulo: Editora Cultrix, 2011.
- ZIELINSKI, Siegfried. et al. (Orgs.). **FLUSSERIANA: an intellectual toolbox**. Minnesota: Univocal, 2015.

Artigo recebido em: 05/06/2019 e aceito em: 25/06/2019