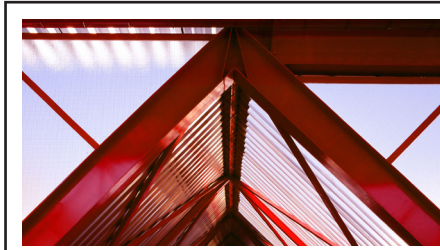
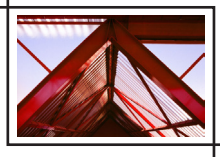


ARTIGOS





VILÉM FLUSSER, O SÉCULO XXI E AS TECNOLOGIAS INTERATIVAS

Wolfgang Theis*

Resumo – Quando Vilém Flusser desenvolveu sua ideia das imagens técnicas, não poderia prever o quão longe o desenvolvimento técnico da produção de imagens chegaria. A imagem técnica se tornou uma parte importante da percepção do público, apesar de ainda permanecer puramente virtual. Na mídia, a imagem técnica é onipresente e também utilizada para manipular a sociedade e seus membros a favor de correntes políticas principais ou para criar uma atmosfera em benefício de ou contra algo ou alguém. Uma sociedade ideal futura, a sociedade telemática, é criada a partir da geração de informações por imagens técnicas.

Palavras-chave: sociedade telemática, imagem técnica, Flusser, tecnologia interativa, abstração.

A IMAGEM

De acordo com Vilém Flusser (2000, p. 8), "imagens são superfícies significativas". Mostram que haveria algo fora do espaço e do tempo, que isso teria que ser abstraído pelo receptor da mensagem. Imagens sempre mandam mensagens, e, para decodificar a mensagem, é necessário

[...] abstrair superfícies para fora do espaço e do tempo e projetá-las de volta para o espaço do tempo, o que é conhecido como "imaginação". Essa é a condição para a produção e decodificação de imagens. Em outras palavras: a capacidade de codificar fenômenos em símbolos bidimensionais e lê-los (FLUSSER, 2000, p. 8).

Então, a capacidade de compreender a mensagem de imagens está ligada ao entendimento humano e a uma técnica cultural de decodificar e codificar símbolos. Um símbolo por si só nada mais é do que um avatar, um sinal carregado com um significado, com algum conteúdo.

* Professor do curso de Educação em Arte, Desenho e Mídia (nível de graduação e pós-graduação) e do curso de Mídia, Cultura e Teoria de Arte da Kunstuniversität Linz (Áustria).

Esse conteúdo precisa ser repetidamente renovado, ou perderá seu conteúdo e significado e se tornará completamente sem sentido e, então, não simbolizará mais nada (THEIS, 2008). O mesmo vale para imagens.

Quando analisamos o que Flusser quis dizer com suas precondições da produção e decodificação de imagens, podemos ver que ele menciona o espaço e o tempo como dimensões de um universo em que o humano vive e do qual é o centro. Segundo Kant (1974), o espaço é uma questão atinente ao sentido exterior, enquanto o tempo seria do sentido interior. Isso significa que o espaço pode ser apreendido pelo humano de determinado modo, visto que pode ser tocado e sentido. O sentido do tato de cada ser humano torna isso possível. O tempo, por sua vez, não pode ser tocado, mas pode ser sentido. Mesmo que alguém pare seus movimentos completamente, ainda é capaz de sentir que o tempo continua passando. O sentido interior, do qual Kant (1974) sempre trata, permite que o ser humano sinta que o tempo está passando, mesmo que o próprio humano não contribua em nada para isso. Assim, uma imagem é sempre a combinação do tempo e do espaço, um instantâneo de um momento que foi capturado de um modo ou de outro, seja ele analógico, digital ou de qualquer outra maneira.

Isso não significa necessariamente que tenha que ser uma ilustração figurativa. As imagens das colisões de partículas no grande colisor de hádrons (*large hadron collider* - LHC) na European Organization for Nuclear Research (Cern), em Genebra, também são imagens, instantâneos do momento em que as partículas colidiram umas com as outras e liberaram novas partículas e energia, mas não são demonstrações figurativas desses momentos. São mais como demonstrações abstratas, uma imagem do caminho que a partícula toma. Físicos conseguem ler essas imagens muito bem e obtêm novos conhecimentos a partir delas, mas isso só é possível porque são treinados para decodificar as mensagens que essas imagens transportam para eles.

Flusser (2000, p. 9) também defende que o mundo das imagens seria um mundo mágico, onde tudo seria repetido e no qual tudo participaria de um contexto significativo, e isso seria uma grande diferença para o mundo histórico, no qual nada seria repetido e "onde tudo tem suas causas e terá consequências", e que isso teria que ser levado em consideração quando se decodificam imagens. Claro que se trata de um modo bastante floreado de se falar sobre imagens, mas é verdade que as imagens podem ser repetidas e reproduzidas, enquanto, no mundo do espaço e tempo, é impossível reproduzir a mesma ação no mesmo momento novamente. Conforme o tempo passa continuamente, forma um processo que não pode ser revertido.

Imagens também são mediadoras entre o mundo e os seres humanos. Os humanos precisam de imagens para tornar o mundo compreensível, visto que este não é imediatamente acessível para aqueles (FLUSSER, 2000). Essas imagens deveriam ser mapas, mas se tornam telas e causam o problema da idolatria: a imagem é adorada pela humanidade e a mensagem

que transporta é recebida sem crítica. Imagens influenciam o mundo e este influencia as imagens. O bezerro de ouro da imaginação é louvado e adorado, o processo de abstração da imaginação continua, e, na história da humanidade, houve diversos estágios da abstração de imagens. Flusser os insere em um contexto histórico-cultural. Encontra cinco estágios da abstração:

- Estágio da "experiência exata", no qual o ser humano tem a experiência da natureza em comum com os animais.
- Estágio de "abrangência e tratamento", no qual o humano encontra determinados objetos e os utiliza e trata com um propósito.
- Estágio das imagens tradicionais. Baseia-se na abstração de um objeto e na sua projeção de volta no espaço e no tempo. Imagens tradicionais são esboços e pinturas, e também esculturas.
- Estágio de "apreensão e narração, o estágio histórico", que se baseia na invenção da escrita. A escrita linear é a antagonista da imagem tradicional, visto que estão em constante batalha uma com a outra. O episódio da história linear, começando com a Bíblia e indo em direção à compreensão contemporânea da história como progresso, é só um estágio intermediário para Flusser, mas muito importante, porque o estágio de apreensão e narração divide o desenvolvimento em um estágio pré-histórico (antes da invenção de textos e da escrita) e pós-histórico (após a invenção de textos e da escrita).
- Estágio das imagens técnicas, que se baseia na capacidade de "cálculo e computação", e, portanto, em aparatos e computadores. Imagens técnicas não se baseiam no talento humano de imaginar, mas sim em uma automação de um aparato. Um aparato é reconhecido como o resultado de teorias científicas, e, portanto, imagens técnicas são resultados indiretos de textos científicos, que são pós-históricos (FLUSSER, 2000, 2008).

Esse processo de abstração consiste na diminuição do tempo e espaço quadridimensional para a dimensão zero. Isso significa que, na experiência exata, o humano também precisava lidar com as quatro dimensões, além do tempo e do espaço; no estágio de abrangência e tratamento, o tempo perdeu sua importância, e, portanto, somente o espaço, com suas três dimensões, é importante. O próximo estágio desse processo de abstração é o enredo bidimensional que a imagem tradicional perpassa, que é restringido até chegar ao linear, a dimensão única de um texto, e este é novamente reduzido completamente para a dimensão zero da imagem técnica. Imagens técnicas são compostas por *pixels* e, portanto, não podem mais ser compreendidas, somente computadas, calculadas ou executadas (FLUSSER, 2000).

A IMAGEM TÉCNICA

A imagem técnica é produzida por um aparato. Portanto, é necessário que haja um ser humano que saiba como manusear o aparato que produz essa imagem técnica. Enquanto imagens tradicionais são pré-históricas, imagens técnicas são pós-históricas. Então, processos pós-históricos exigem a existência de um aparato e de um operador, que "produza" a imagem técnica. Exemplos de imagens técnicas são fotos, imagens móveis, vídeos, curvas estáticas, diagramas, microfilmes, diapositivos, sinais de tráfego, assim como plantas, curvas em estatísticas e esboços (FLUSSER, 1998). Todos requerem uma construção ou sistema técnicos para serem produzidos. Esse aparato está ditando a vida de alguém, apesar de o operador não ser escravo do aparato. Um exige que o outro esteja em operação, para que funcionem. Um aparato não funciona sozinho, precisa de algum tipo de insumo humano, seja por meio de um programa ou um algoritmo, enquanto o operador precisa que o aparato seja capaz de produzir uma imagem técnica.

De acordo com Flusser (2000), fotos não refletem o item fotografado abruptamente. Não são imagens de uma natureza externa, só são mediadas por um aparato ou programa de um aparato. Isso não pode ser visto no resultado final, mas o modo de produção da imagem técnica pode ser compreendido dessa maneira. Imagens técnicas não estão mais próximas da natureza do que imagens tradicionais. Estão ainda mais afastadas dela. Por exemplo, um artista tem um modelo bem em sua frente e pinta um quadro a partir de sua perspectiva, do modo como ele enxerga o modelo. Portanto, ele abstrai o modelo de certo modo, pela natureza de sua própria imaginação. O fotógrafo tira fotos desse modelo, mas, para produzir imagens, ele precisa de uma câmera fotográfica, um aparato. Essas fotos são imagens técnicas, porque a imaginação do fotógrafo está influenciada pelas possibilidades técnicas da câmera fotográfica, e não pelas habilidades do artista e por sua imaginação. Claro que um fotógrafo, como um artista, também precisa ter habilidades, mas qualquer um que tenha conhecimentos básicos sobre câmeras fotográficas consegue tirar fotos simples. A diferença básica entre um fotógrafo e alguém que tira fotos é que o primeiro quer criar uma obra de arte, uma foto, uma imagem técnica, que deve refletir uma situação, enquanto o último está tentando ansiosamente se agarrar a todo momento à sua situação tirando tantas fotos quanto for possível.

Imagens técnicas só podem ser compreendidas se os textos, que são seu verdadeiro pano de fundo, puderem ser decodificados também. Esse tipo de compreensão só é possível de modo técnico, com base em cálculos. O texto por trás delas precisa ser compreendido, pois fornece a técnica de onde a imagem técnica surge. Então, quanto mais desenvolvida é a técnica, mais difícil é compreender a imagem técnica. Portanto, é impossível compreender imagens técnicas como as imagens tradicionais. Imagens tradicionais têm um alinhamento bidimensional e podem ser carregadas na mão, dependendo das dimensões e se o carregador

for suficientemente forte, embora Flusser (2005) declare que pinturas rupestres não são imagens tradicionais, elas seriam artefatos, visto que não podem ser carregadas, enquanto imagens técnicas podem ser bidimensionais, mas você ainda precisa carregar o aparato para carregar a imagem técnica junto, o que as torna zero-dimensionais. Uma imagem técnica não pode ser bifurcada e segurada, enquanto uma imagem tradicional pode. A imagem técnica é o nível mais baixo de abstração da realidade (FLUSSER, 2008).

SOCIEDADE, A MÍDIA E A IMAGEM TÉCNICA

Uma sociedade é uma comunidade de indivíduos (ELIAS, 1987), na qual cada pessoa individual tem ideias, valores e imaginações diferentes. O termo "sociedade" é um termo abstrato, que descreve essa comunidade, enquanto Ferdinand Toennies (2001) diferencia entre "sociedade" e "comunidade". Um indivíduo faz parte de uma comunidade quando se orienta muito mais pela associação maior do que por interesse próprio. Uma sociedade, por sua vez, é caracterizada pela ação dos indivíduos por interesse próprio, e relacionamentos secundários são mais enfatizados do que laços familiares ou comunitários. A parte a seguir deve ser vista sob esse aspecto.

A sociedade atual está em processo de transformação, de uma sociedade do conhecimento para uma sociedade da informação (STEHR, 1994; SPINNER, 1994). Conhecimento deveria ser poder, mas está se tornando cada vez mais importante saber o quão importante é a educação midiática e as imagens técnicas. Conforme já mencionado, Flusser vê o desenvolvimento da sociedade como um processo de abstração da imagem em direção à dimensão zero, o universo das imagens técnicas. Ocorre junto com a importância da capacidade de lidar com a antiga e a nova mídia, a técnica da educação midiática. O pensador alemão de educação Dieter Baacke (2007) definiu a educação midiática com base em quatro colunas:

- Crítica midiática, que deve desenvolver uma atitude crítica em relação à mídia e formar cidadãos que questionem o conteúdo da mensagem transmitida.
- Conhecimento midiático, de acordo com o qual é necessário conhecer a respeito dos sistemas midiáticos atuais e sobre a concentração da mídia em poucas mãos, seja de pessoas físicas ou jurídicas.
- Utilização da mídia; significa a utilização ativa da mídia por uma pessoa para difundir suas próprias mensagens ou como utilizar a mídia com sabedoria e extrair as informações necessárias sem acabar em um beco sem saída por utilizá-la excessivamente, sem encontrar as informações de que precisava.
- *Design* midiático, caracterizado por mudanças e desenvolvimentos inovadores dentro dos sistemas de mídia e variações estéticas criativas, que vão mais longe do que as rotinas de comunicação diárias.

Então, quando examinamos mais profundamente as quatro colunas e as relacionamos com os termos sociedade e imagem técnica, fica óbvio que há uma relação próxima entre todos eles. Na sociedade midiática atual, as imagens técnicas são encontradas em todo lugar. Aparecem em jornais, livros, na televisão, na internet, literalmente em todo lugar. Com a possibilidade técnica de programas de computador, elas podem ser facilmente manipuladas, de modo que a imagem original é tão deformada que o tema original da imagem não pode mais ser reconhecido. A realidade que deveria ser mostrada por aquela foto é extremamente distorcida.

Vilém Flusser (1997) discute a distribuição da imagem técnica e a imagem no geral, de modo que vê a mídia como uma matéria discursiva. Sua ideia de discurso é que há somente um emissor e diversos receptores, que são passivos, enquanto o emissor é ativo. Então, para Flusser, um discurso é um processo de propagação. O termo não é utilizado em seu sentido original, em que um discurso descreveria algum tipo de diálogo entre dois parceiros iguais. Para Flusser, um discurso é somente uma comunicação unilateral. Nesse contexto, as imagens técnicas influenciam e manipulam a sociedade, que não consegue escapar dessa enchente de imagens. Elas extrapolam, e, com o poder de agências de notícias como a Reuters ou a Associated Press, formas independentes de transmissão somem sem deixar traços. A concentração de poder sobre as imagens é tamanha que a Reuters tentou fazer política em 2010. Manipularam-se fotos do ataque de soldados israelenses ao navio transportador turco Mavi Marmara, que levava produtos para auxiliar a zona palestina. Não foi a primeira vez que a Reuters foi acusada de manipular fotos em favor de Israel (EUROPEAN PRESS INFO, 2010). Esse é somente um exemplo, mas mostra que as imagens técnicas estão presentes em toda a sociedade e que um aparato não é necessário só para gerá-las, mas também para transmitir e manipulá-las. A recepção, pela sociedade, das imagens técnicas, se tornou normal, são amplamente aceitas como o *único* tipo de imagens. Então, quando consideramos o modelo de abstração de Flusser, a sociedade já atingiu o mais alto grau de abstração: o universo das imagens técnicas.

A SOCIEDADE TELEMÁTICA

Conforme mencionado na seção anterior, passamos de uma sociedade do conhecimento para uma sociedade da informação, fenômeno que também é causado pela invasão de um excesso de imagens técnicas. Essa sociedade de informação, em sua forma mais ideal, é o que Flusser (1997, 1998, 2000, 2005, 2008) considera uma sociedade telemática. Nessa sociedade, as informações são geradas por meio de uma forma de comunicação dialógica e não pelo modo de difusão. No geral, há três versões de sociedade, de acordo com o modelo de Flusser (2008, p. 90-93):

- A sociedade atual, na qual diálogos e discursos mantêm o equilíbrio.
- Uma sociedade autoritária, na qual os discursos dominam. A falta de diálogos gera também a falta de informações. Discursos não são mais alimentados por diálogos e informações.
- Uma sociedade futura e revolucionária, em que os diálogos dominam. Geram constantemente informações, e esse fluxo se abate sobre os discursos, que são quebrados. Portanto, não há autoridades em uma sociedade telemática, que se governa sozinha, de modo cibernético, por causa de sua estrutura orientada em forma de rede.

O desenvolvimento de uma sociedade telemática acontece junto com o desenvolvimento do processo de abstração da imagem. Flusser (2005) defende que as imagens se tornam cada vez mais móveis, enquanto os receptores se tornam cada vez mais imóveis, mais estáticos. A quantidade de tempo livre que as pessoas têm em países industrializados está aumentando e, portanto, a medida da irrigação com imagens técnicas também. Essas imagens são programadas para manter a capacidade crítica em um nível mínimo (FLUSSER, 2005). Há dois modos de transportar essas imagens: a transmissão, como o rádio ou a televisão, e o transporte através de rede, como pelo telefone. A ideia de Flusser de uma sociedade telemática lida com uma estrutura semelhante a uma rede. Não há concentração de conhecimento em determinados pontos. As localizações do conhecimento são amplamente espalhadas e abertas para manipulação por todos os membros da referida rede (FLUSSER, 2008). Pode ser comparada a uma rede de neurônios, onde as informações são processadas e distribuídas rapidamente entre eles, em um espaço muito curto de tempo. O aspecto histórico do armazenamento do conhecimento está se tornando insignificante. Flusser (2008, p. 71) o descreve da seguinte maneira:

A sociedade desmorona em pilhas de corpos, em uma "massa solitária", e as ligações humanas, as redes humanas, se dissolvem. O indivíduo, sentado em frente a um terminal de computador, jovens californianos de costas uns para os outros, não têm consciência social. Não pertencem a qualquer família e não se identificam com qualquer povo ou classe. Se alguém observar essa difusão de modo não ideológico, e sim fenomenológico, um novo surgimento de uma nova rede social poderá ser percebido. Os laços que combinam esses "novos humanos" com os emissores das imagens técnicas serão vistos. Será reconhecido que eles não são "antissociais", mas pessoas extremamente socializadas, mesmo quando são socializadas de um modo novo. São tão socializadas que tememos por sua individualidade, a despeito de seu ostensivo isolamento.

Flusser descreve a então vanguarda de californianos obcecados por computador que haviam se desligado das redes comuns e criado um grupo e rede próprios. Hoje, há diversos grupos como aquele. Pensemos nos diversos grupos criados em torno de um interesse comum

em redes sociais como o Facebook ou o MySpace, ou a comunidade dos jogadores de World of Warcraft. Na época em que Flusser escreveu sobre isso, a internet ainda era uma rede utilizada somente por universidades.

Flusser (2008) considera a sociedade telemática uma sociedade sem nenhum direito autoral, uma fonte aberta com total acesso ao conhecimento em qualquer lugar. A meta declarada é gerar novos conhecimentos o tempo todo, mas, para isso, o acesso a conhecimentos existentes precisa ser gratuito e livre para todos. Esse tipo de sociedade é bastante utópico, porque a natureza humana anseia por propriedade privada também, não somente por bens comuns. Então, é como um sonho comunista, em que, na teoria, uma sociedade socialista é o estágio anterior à sociedade comunista ideal, na qual tudo pertence a todo mundo e não há disparidade entre os membros individuais (ENGELS, 1986). Desse modo, uma sociedade telemática é mais ou menos uma sociedade comunista. A comunicação em redes telemáticas é caracterizada pelos seguintes pontos: falta de centralização, mutabilidade, imaterialidade, transubjetividade, igualdade, atemporalidade e deslocamento (FLUSSER, 2008). O processo de comercialização da internet atual introduziu, de certo modo, esses pontos comunicativos, apesar de algumas tendências de concentração mais fortes poderem ser encontradas. Também há empreendimentos dominantes na internet, então uma igualdade efetiva não existe, mas isso é somente uma reflexão da sociedade: *fraternité, égalité, liberté* são palavras utópicas.

Flusser, the twenty-first century and interactive technologies

Abstract – When Flusser developed his idea of imaging techniques, could not foresee how far the technical development of imaging come. The imaging technique has become an important part of public perception, although still remaining purely virtual. In the media, the technical image is omnipresent, and also used to manipulate society and its members in support of major political currents or to create an atmosphere in favor of or against something or someone. An ideal future society, the telematics company, is created from the generation of information by imaging techniques.

Keywords: telematic society, technical image, Flusser, interactive technology, abstraction.

REFERÊNCIAS

BAACKE, D. *Medienpaedagogik*. Tuebingen: Niemeyer Verlag, 2007.

ELIAS, N. *Die gesellschaft der individuen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1987.

ENGELS, F. Grundsätze des kommunismus. In: MARX, K.; ENGELS, F. *Manifest der kommunistischen Partei*. Stuttgart: Reclam Verlag, 1986.

EUROPEAN PRESS INFO. Kritik an nachrichtenagentur reuters nach bildmanipulation, 2010. Disponível em: <<http://www.eip-news.com/2010/06/kritik-an-nachrichtenagentur-reuters-nach-bildmanipulation/>>. Acesso em: 19 set. 2010.

FLUSSER, V. *Lob der oberflaechlichkeit: fuer eine phaenomenologie der medien*. Mannheim: Bollmann Verlag, 1997.

_____. *Kommunikologie*. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1998.

_____. *Towards a philosophy of photography*. Londres: Reaktion Books, 2000.

_____. *Medienkultur*. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 2005.

_____. *O universo das imagens técnicas*. São Paulo: Annablume, 2008.

KANT, I. *Kritik der reinen vernunft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1974.

SPINNER, H. F. *Die wissensordnung*. Opladen: Leske + Budrich Verlag, 1994.

STEHR, N. *Knowledge societies*. Londres: Sage, 1994.

THEIS, W. *The symbolic forms of language and culture*. Murmansk: MPU, 2008.

TOENNIES, F. *Community and society*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.