

Simulacro e imagens técnicas: modelos de simultaneidade por Jean Baudrillard e Vilém Flusser

Simulacrum and technical images: models of simultaneity by Jean Baudrillard and Vilém Flusser

Rainer Guldin

Professor de filosofia na Università della Svizzera Italiana, em Lugano, na Suíça. Editor-chefe da Revista Flusser Studies e um dos pesquisadores mais renomados da obra de Vilém Flusser. Estudou Germanística e Letras/Inglês na Universidade de Zurique e na Universidade de Birmingham. É autor de diversos ensaios dedicados à obra de Flusser, a teorias da tradução e à história do corpo humano. Suas áreas de pesquisa abrangem a teoria da paisagem, a história da tradução e a teoria da autotradução, o plurilinguismo em textos literários e a teoria da metáfora.

Tradução:

Mili Bursztyn de Oliveira Santos

Mestranda na linha Tecnologias da Comunicação e Estéticas do Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da UFRJ.

SUBMETIDO EM: 20/02/2016

ACEITO EM: 11/03/2016

DOSSIÊ

RESUMO

Tendo como ponto de partida o romance de ficção científica de Daniel F. Galouyes, *Simulacron-3*, o artigo investe em um diálogo entre Jean Baudrillard e Vilém Flusser, sobretudo, no que diz respeito aos conceitos de simulacro e simulações, de um lado, e imagem técnica e tecno-imaginação, do outro. Uma espécie de rivalidade pessoal e teórica entre os dois filósofos é esboçada, com Flusser nos oferecendo uma alternativa teórica que, ao invés de se queixar da perda de uma realidade supostamente objetiva, como Baudrillard o faz, tenta explorar sua dimensão criativa.

PALAVRAS-CHAVE: Jean Baudrillard, Vilém Flusser, simulacro, imagem técnica, realidade virtual

ABSTRACT

Taking the science fiction novel by Daniel F. Galouyes, *Simulacron-3*, as its starting point, this article invests in a dialogue between Jean Baudrillard and Flusser, especially with regard to the concepts of simulacrum and simulations on one hand, and technical image and techno-imagination on the other. A kind of personal and theoretical rivalry between the two philosophers is outlined with Flusser offering us a theoretical alternative that instead of complaining about the loss of a supposedly objective reality, as Baudrillard does, tries to explore its creative dimension.

KEYWORDS: Jean Baudrillard, Vilém Flusser, simulacrum, technical image and virtual reality

“Realidade virtual é um círculo pontiagudo”.

Vilém Flusser, Zwiegespräche

SIMULACRON-3

O romance de ficção científica de Daniel F. Galouyes Simulacron-3, publicado em 1964, adaptado, em 1973, por Rainer Werner Fassbinder para um telefilme de dois capítulos sob o título de O mundo por um fio (Welt am Draht) e, em 1999, para o filme 13º Andar (The Thirteenth Floor) sob direção de Josef Rusnak, trata de uma cidade grande virtual projetada até os mínimos detalhes e desenvolvida exclusivamente para fins de pesquisa mercadológica. Um computador gigante torna possível que as pessoas que ali vivem percebam a realidade encenada eletronicamente como verdadeira e possuam até mesmo uma consciência própria. Após uma série de eventos incômodos o protagonista, Douglas Hall, diretor técnico da instalação, precisa reconhecer que seu mundo também não é real, mas sim o resultado de uma simulação perfeita. Com a ajuda de Jinx Fuller, filha de Hannon Fuller, seu antigo mentor e inventor do Simulacro, morto em circunstâncias misteriosas, Hall consegue subir na camada mais alta de realidade, onde seu espírito é transmitido para o corpo do grande programador. O número 3 do título refere-se à ideia central da história: os três níveis sobrepostos e enredados entre si – momentos de simultaneidade – e a noção de artificialidade que está ligada a isto. O segundo nível criou um simulador que evoca o terceiro e assim duplica, ao mesmo tempo, o status simulado da própria realidade de forma espelhada.

Particularmente revelador, principalmente em relação à obra de Jean Baudrillard e Vilém Flusser, é a comparação entre o romance de Galouyes e a adaptação fílmica de Rusnak. Após Hall encontrar Ashton, cujo espírito subiu do nível mais baixo para o corpo de um colega de trabalho, seu mundo desaba. Tudo se dissolve em ilusão. Todo o universo lhe parece um simulador gigante.

Mesmo se fosse um mundo físico e material, não continuaria sendo nada? Bilhões de anos-luz até a estrela mais remota da galáxia mais distante, estendido em um mar vasto e quase completamente vazio, espalhado aqui e ali por meio de partículas infinitesimais de algo chamado ‘matéria’. Mas mesmo a própria matéria era intangível como o vazio sem fim entre as estrelas e planetas distantes e universos insulares. Ela era composta, em última análise, de partículas ‘subatômicas’, que eram, na verdade, apenas ‘cargas imateriais’. Esse conceito seria tão insustentavelmente alheio àquele descoberto por Dr. Fuller - que a matéria e o movimento eram apenas reflexos de cargas eletrônicas em um simulador? (Galouye, 2011: 86)

Depois, quando Hall descobre que o grande programador vai apagar seu mundo e a sua amada Jinx Fuller desce do nível superior para alertá-lo, ele diz:

Mas, Jinx - Eu não sou nada [...] Assim sou - agora. Mas você é real. Você tem uma vida física inteira pela frente! [...] Como podemos saber se até mesmo a mais real das realidades não seria subjetiva, em última análise? Ninguém pode provar sua existência, pode? (Galouye, 2011: 154)

Bem no final, quando Hall sobe na mais alta realidade real e prova que esta é uma cópia quase perfeita do

mundo simulado mais abaixo – no romance as três realidades são largamente idênticas – tudo entra em ordem novamente. Os dois níveis situados mais abaixo são meros reflexos do primeiro, que se comporta em relação aos outros dois como realidade e imagem. Apesar do sentimento incômodo de que tudo ficou confuso, Douglas Hall e Jinx Fuller acabam se entregando à atração que sentem um pelo outro.

Jinx me beijou de leve no rosto. 'Você vai gostar daqui Doug, embora não tenha a atmosfera singular de seu próprio mundo' [...] Ela deu de ombros, como se desculpando pela monotonia comparativa de seu mundo de realidade absoluta. [...] 'Eu tenho certeza que você vai se habituar a todas as diferenças'. Eu peguei-a pela cintura e a puxei. Eu também tinha certeza que eu iria (Galouye, 2011: 169).

Uma interpretação substancialmente diferente, baseada na artificialidade, é fornecida pela adaptação fílmica que certamente contém ideias acerca de realidades virtuais produzidas por computadores discutidas intensamente ao longo dos anos 1990. A artificialidade das diferentes realidades é realçada à medida em que cada plano temporal [Zeitebene] é totalmente diferente um do outro. Desta forma, o plano mais profundo é também o mais antigo – a Los Angeles de 1937 – o presente intermediário corresponde à 1999, o ano de produção do filme, e o terceiro diz respeito a uma Los Angeles promissora e utópica de um futuro distante em 2024. Neste novo mundo de beleza embriagante, atrás do qual aparentemente não se escondem outros possíveis mundos, surge Hall. Ali ele reencontra não apenas sua amada Jane Fuller, como também o pai dela Hannon Fuller, que passeava com seu cão na praia. Ao fundo é possível distinguir altas torres futurísticas. Tudo está bem novamente. Hall finalmente está de pé sobre o mundo real. Se não fosse por um pequeno detalhe que, no final, coloca tudo em questão mais uma vez: enquanto Jane Hall tenta explicar a operação do simulador superior, o filme é interrompido subitamente, como se um monitor de computador tivesse sido desligado.

Tanto no livro, quanto no filme, a existência de um mundo artificial é percebido como uma conspiração de destabilizadora provocada de fora. Deus ex machina, diz explicitamente uma passagem do romance (Galouye, 2011: 94), enquanto a noção salvadora associada à isto, de um Deus benevolente, engajado no destino do mundo, se transforma em um momento de manipulação demoníaca. Um desenvolvimento que também pode ser encontrado, curiosamente, na teoria de imagem de Jean Baudrillard. O grande programador de Galouyes é conseqüentemente uma figura sádica que sente prazer em torturar as suas criaturas. O mundo é experimentado como uma gigantesca máquina opaca, regida por um Deus distante e desconhecido com um conjunto de cordas na mão. A compreensão da artificialidade do mundo vem com a inquietante conspiração e provoca o luto pela perda da realidade. O amor vence no romance, reconduzindo os personagens para o solo seguro da realidade. No filme, porém, esta opção é deixada em aberto. E assim chego aos conceitos de Simulacro e de Simulação de Baudrillard, que apresentam algumas similaridades com o romance de Galouyes.

Na coleção de artigos *Simulacres et simulation*¹, publicada em 1981, Baudrillard² investiga no primeiro capítulo intitulado “A precessão dos simulacros”, o desaparecimento da realidade em um mundo cada vez mais determinado por simulacros. Baudrillard joga com o duplo sentido da palavra precessão, que ele utiliza no sentido do verbo preceder. Porém, o substantivo precessão, em alemão Präzession, deriva, na realidade, do campo da astronomia e se refere à uma mudança geral na direção do eixo de um corpo em rotação. Dessa forma, Baudrillard joga simultaneamente com uma dimensão cósmica, o que potencializa ainda mais o significado da mudança em questão.

Neste capítulo, ele faz uma breve introdução histórica, recapitulando os quatro passos sucessivos de desenvolvimento da imagem. Baudrillard utiliza o termo simulacro, por um lado, no sentido de imagem em geral, por outro lado, porém, também exclusivamente para a imagem específica da simulação. Por isso, ambos os termos aparecem lado a lado no título do livro. A palavra “simulakrum” é derivada do latim, sobre “simulo” - imagem, reprodução, alucinação – de “simul”, similar, igual. Ela possui um significado ambivalente, podendo ser entendida como negativa, uma mera aparição, ou como positiva, enquanto obra da fantasia. Ela está para uma coisa que tem parentesco ou similaridades com algo ou alguém. Ou seja: ela pode tratar de uma reprodução natural, como por exemplo, a representação de um Deus, mas também pode indicar algo que apenas conservou a forma exterior de uma outra coisa, sem a sua substância. Na filosofia da natureza de Lucrecio ela pertence a uma teoria atomística da percepção a partir da qual as camadas separadas pelas bordas mais extremas das coisas, a pele das coisas, por assim dizer, deixam sua impressão sobre a retina. Baudrillard se utiliza desta ambivalência para explicar as fases da história da imagem que conduzem de um pólo de significação para outro. Se o simulacro está para uma dimensão estática, então a simulação é utilizada para processos e decursos. A palavra “simulação” oscila como o termo “simulacro” entre a verdade e a fraude. Num sentido positivo, isso pode significar a imitação de um comportamento com o auxílio de um aparato, como, por exemplo, um simulador de vôo. No entanto, isso também pode significar enganar – quando, por exemplo, alguém simula uma doença – ou a ostentação falsa de uma similaridade superficial.

No primeiro estágio da história da imagem de Baudrillard a imagem é o reflexo de uma realidade mais profunda. No segundo, a imagem dissimula e desnaturaliza a realidade oculta. Em Flusser esses dois momentos não podem ser separados um do outro – principalmente no sentido de sucessão histórica. Eles pertencem muito mais à ambivalência fundamental dos meios, o que Flusser captura certamente com o jogo de palavras representar/obstruir (*vorstellen/verstellen*): As imagens deveriam, na verdade, representar a realidade, isso quer dizer que elas deveriam possibilitar uma representação da realidade e, portanto, não são cópias no sentido mais simples de uma reprodução realista. Toda imagem é reprodução, ou seja, é re-construção da realidade. Este é precisamente o motivo pelo qual sempre voltamos à questão de que as imagens, que a princípio deveriam nos ajudar a reencontrar a realidade à medida em que a tornam novamente representável (*vorstellbar*) para nós, obstruem (*verstellen*) o caminho até ela. Ao contrário de Flusser, Baudrillard separa claramente os dois

1 Este livro de Baudrillard foi publicado em Portugal pela editora Relógio d'água dez anos depois: Baudrillard, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógia d'água, 1991. N.T.

2 Para uma visão crítica da teoria da mídia de Jean Baudrillard comparar também com Remember Baudrillard, in: Agentur Bilwet. Medienarchiv, Bensheim und Düsseldorf 1993, p. 247-253.

momentos e atribui a eles diferentes fases históricas. Contudo, também se trata para ele de algo como uma última verdade, “uma realidade profunda” (Baudrillard, 1991: 12), uma realidade secreta, como ele a chama.

No terceiro estágio o simulacro mascara a ausência de realidade, e, no último estágio, a imagem perde toda a relação com qualquer realidade, tornando-se um simulacro puro. A imagem, que inicialmente correspondia à realidade, esconde a realidade, a leva a desaparecer para no final ficar em seu lugar. As quatro formas da aparição definem quatro mundos possíveis que Baudrillard redefine de forma interessante com a ajuda de quatro outros termos de inspiração religiosa. A primeira forma original e boa da aparição, o mundo da representação, pertence à ordem do sacramento, do latim “sacramentum”, sinal visível de um mundo invisível. Cada sacramento - por exemplo, o batismo e a comunhão - foram instituídos por Jesus Cristo para a santificação da alma. Consequentemente, Baudrillard também está implicando às imagens algo como uma força santa construtora de realidade. A próxima ordem está para o diabólico, para a aparição do maligno. Baudrillard utiliza o termo “malefício”, do latim “maleficus”, malvado, pecador. A terceira ordem, redefinida a partir do conceito de “sortilégio”, feitiço maligno, finge ser uma aparição. A quarta ordem, finalmente, que não pertence mais ao mundo da aparição - já que ela perdeu qualquer vínculo com a realidade - é redefinida a partir do conceito de simulação. Assim, para Baudrillard a história da imagem é ao mesmo tempo um dos pecados originais em que aparentemente se esqueceu na última fase como tudo começou. O passo decisivo aconteceu entre o segundo e terceiro estágio.

A passagem dos signos que dissimulam alguma coisa aos signos que dissimulam que não há nada, marca a viragem decisiva. Os primeiros referem-se a uma teologia da verdade e do segredo (de que faz ainda parte a ideologia). Os segundos inauguram a era dos simulacros e da simulação, onde já não existe Deus para reconhecer os seus, onde já não existe Juízo Final para separar o falso do verdadeiro, o real da sua res-surreição artificial, pois tudo está já antecipadamente morto e ressuscitado (Baudrillard, 1991: 12).

Justamente por este motivo é difícil quebrar com sucesso o feitiço maligno da simulação, pois esta se ergue sobre uma fase historicamente anterior e em grande parte apagada da consciência geral. Em seu lugar, Baudrillard desenvolve um modelo de três níveis que distingue entre três tipos de simulacros: o pré-moderno, dominado pela imitação, o moderno, dominado pela produção e o pós-moderno, dominado pela simulação. Estes últimos simulacros aparecem sempre antes do original e suprimem, desta forma, definitivamente a diferença entre realidade e representação.

Para Baudrillard a revolução do século XIX marca um quebra radical com o passado. Com a adoção da produção de massa, a separação entre imagem e realidade torna-se visivelmente obsoleta. Aqui se estabelece também o ponto decisivo para a passagem do segundo para o terceiro nível, das imagens que dissimulam e desnaturalizam a realidade para as imagens que apenas mascaram a ausência da realidade. Também para Flusser teve lugar ao longo do século XIX uma importante guinada tecnológica que ele liga à invenção da fotografia. A câmera fotográfica é o primeiro aparelho e a foto analógica a primeira forma de uma imagem técnica.

O último nível de simulacro de Baudrillard, a fase de simulação, apresenta novamente semelhanças com as imagens técnicas produzidas a partir do pixel, como as que podem ser encontradas em mo-

nitores de computadores e câmeras digitais. Nisso reside no entanto uma diferença fundamental. Embora as imagens calculadas por máquinas produzam mundos aparentemente reais, elas reconduzem, diferentemente da fotografia analógica tradicional – na qual ainda é a luz que deixa seu rastro sobre o papel fotográfico –, para os programas dos quais se originam³. Se ainda existe na fotografia analógica, conforme destacado por Flusser, uma oscilação entre o seu caráter simbólico e o seu caráter sintomático, entre o seu status de ícone e o de index, isto é amplamente suprimido nas imagens calculadas por computador. Essas imagens, segundo Flusser, seriam suficiente até mesmo para o mais inveterado iconoclasta.

Mesmo o talmudista mais ortodoxo não se oporia a tais imagens porque elas não levam ao erro ontológico de confundir representado (Vorstellendes) com apresentado (Vorgestelltem). E até mesmo o epistemólogo mais ortodoxo não teria nenhuma objeção contra isto porque tais imagens não escondem o seu caráter de simulação. Mesmo Platão não teria nada a dizer contra isto, porque tais imagens são 'idéias puras' [...] (Flusser, 1996: 146).

Aqui se encontra, provavelmente, a diferença determinante para a ideia de simulação de Baudrillard. Imagens técnicas calculadas são simulações puras que já não pertencem mais ao mundo das aparições, uma vez que elas perderam qualquer relação com uma realidade reproduzível. Elas tentam dissimular isto à medida em que se colocam como representações hiperrealistas da realidade – basta pensar no detalhe de perfeição estranha das imagens de câmeras digitais. No entanto, Flusser reconhece nisso, ao contrário de Baudrillard, uma possibilidade totalmente nova. Não se trata da perda de uma coincidência entre realidade e reprodução, e sim do entendimento libertador de um mundo absolutamente artificial que, por outro lado, se encontra para além de qualquer dualismo metafísico, abrindo, desta forma, o olhar para a artificialidade de todas as representações.

No modelo de desenvolvimento de três níveis de Baudrillard, diferentes fatores desempenham um papel: a crescente importância dos meios de comunicação em massa modernos (televisão, cinema, imprensa), que diluem a fronteira entre as mercadorias que satisfazem as necessidades humanas e as mercadorias para as quais a necessidade ainda precisa ser criada pela mídia; o valor de troca, que define o valor das mercadorias com base em dinheiro e não em utilidade; o capitalismo multinacional, a urbanização, mas também a influência da língua e da ideologia que encobrem a realidade, ao invés de revelá-la quando ela é usada pelos agrupamentos político e economicamente dominantes. Aqui se faz necessário marcar mais uma diferença importante para Flusser, em cuja obra se identifica uma espécie de determinismo tecnológico. É apenas a potência do aparelho e as imagens técnicas geradas por ele que moldam a nossa experiência da realidade.

No presente, assim continua Baudrillard, a realidade e o significado foram totalmente substituídos por símbolos e signos que não remetem mais a uma realidade situada atrás deles, e sim apenas um ao outro. Estes signos são instáveis e infinitamente modificáveis. Aqui deve-se apontar novamente uma diferença em relação a Flusser. Imagens técnicas – fotografias analógicas ou estruturas digitais que aparecem em monitores, não importa – não permitem mais rastrear a realidade reproduzida por elas. Imagens técnicas forçam o observador a um movimento circular constante no qual cada signo individual é remetido ao outro de forma circular. No entanto, isto não é entendido por Flusser como perda e sim como oportunidade para uma nova leitura da realidade. Imagens técnicas são superfícies.

3 Comparar com R. Guldin, Iconoclasm and Beyond: Vilém Flusser's Concept of Techno-Imagination, in: Studies in Communication Sciences 7/2 (2007), p. 63-83.

Bem vindo ao deserto do Real

Baudrillard utiliza para época atual da simulação uma definição que fará carreira. Nós já não vivemos nos tempos em que a abstração era o mundo do mapa, dos duplos, do espelho ou do conceito. A simulação não se aplica a um território, não tem referente, nem tem substância: É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real. O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. E agora o mapa que precede o território (Baudrillard, 1991: 6). Na hiper-realidade da simulação, os simulacros existem antes da realidade, o mapa precede o território. Aquilo que ainda resta da realidade padece ali. «É agora o mapa que precede o território — precessão dos simulacros — é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa» (Baudrillard, 1991: 6 e 7). Continuando: “É o real, e não o mapa, cujos vestígios subsistem aqui e ali, nos desertos que já não são os do Império, mas o nosso. O deserto do próprio real» (Baudrillard, 1991: 7).

No filme *Matrix*, lançado no mesmo ano que o 13º Andar, Morpheus recebe Neo, que havia optado pela pílula vermelha e escondeu os seus softwares no Simulacros e simulação de Baudrillard, com a frase «Bem vindo ao deserto do Real» no novo mundo. Ao redor deles não havia nada além do escuro da destruição, o que remete mais uma vez à ideia de Baudrillard de assassinato da realidade pelo simulacro. Em seu livro, ele fala de um «aniquilamento de toda a referência» (Baudrillard, 1991: 12).

Dois anos mais tarde surge a coletânea de ensaios *Bem vindo ao deserto do Real* de Slavoj Žižek, dedicada aos acontecimentos pós 11 de setembro de 2001. Em uma conversa com Ulrich Gutmair e Chris Flor que aconteceu no dia 7 de outubro de 1998, Žižek entra no conceito de realidade virtual para articular uma posição teórica que se relaciona diretamente com o conceito de imagem técnica e tecno-imaginação de Flusser.

O que era tão chocante sobre o espaço virtual não era a questão de que antes havia uma realidade ‘real’ e agora há apenas uma realidade virtual, mas sim o fato de que através da experiência da realidade virtual nós passamos a compreender de uma forma retroativa que nunca houve realmente uma «realidade real». A realidade foi sempre virtual, nós é que simplesmente não estávamos cientes disso (Gutmair e Flor, 1998).

Vilém Flusser: à realidade e ao efeito

Flusser e Baudrillard se encontraram repetidas vezes em simpósios. A última vez foi no congresso de *Esener Cultec* em novembro de 1991, um pouco antes de Flusser sofrer um acidente de carro mortal perto da fronteira tcheco-germânica. Em seu ensaio “*Sprung in die Fiktion. Einige Überlegungen zu Baudrillard und Flusser*”, Stefan Bollmann recapitula a relação pessoal e teórica dos dois filósofos. Eles teriam se conhecido e simpatizavam um com outro, até onde algo assim for possível entre filósofos. Falar de amizade, porém, é um exagero. Eles nutriam um respeito mútuo, embora não seja possível falar de uma troca propriamente. Talvez isto se deva a um sentimento irritante de proximidade, o que poderia ser percebido como opressivo ou como um inibidor de produtividade sob certas circunstâncias. É peculiar,

em todo caso, que no último encontro ambos tenham deixado a apresentação do outro depois de apenas dez minutos.⁴ Conforme as exposições a seguir demonstrarão, havia, apesar do cuidado de Bollmann ao descrever a relação, realmente algo como uma rivalidade pessoal e teórica entre os dois filósofos.

Isso veio à tona principalmente em uma conversa com Florian Rötzer que aconteceu em Munique em outubro de 1990. Nela Flusser entra no conceito de simulação e o define em relação direta com sua dimensão religiosa, como já havia sido feito na citação anterior de Baudrillard. Na entrevista Flusser lança um polêmico ataque frontal à pessoa e à obra de Baudrillard, sem no entanto mencionar o seu nome.

Eu não gosto da palavra 'virtual' porque ela tem, entre outras coisas, uma conotação machista. Como não existe realidade não virtual, a realidade é apenas um conceito limite (Grenzbegriff) do qual nos aproximamos e que nunca poderemos alcançar, eu posso falar de formas alternativas de alcançar a realidade. Isso eu posso alcançar técnica ou teoricamente [...] Realidade é um conceito relativo, porém, não se percebe isso. As pessoas falam da realidade dura ou da realidade brasileira ou de disparates semelhantes, como se isso fosse uma situação palpável [...]. Por isso, me incomoda o conceito de 'simulação'. Quando algo é simulado, ou seja, quando se assemelha a outra coisa, então deve haver algo que é simulado. No termo 'simulação' ou 'simulacro' se esconde uma profunda crença metafísica em algo que seja simulável. Eu não compartilho desta crença [...] A palavra 'simulação' é a confissão indireta a uma fé transcendental. Se eu acredito que eu posso copiar algo, eu também acredito que exista algo que não copia – não apenas no sentido do original, mas quase no sentido aristotélico de motor imóvel, de primus motor. Na minha opinião, na palavra simulação se esconde o que restou de uma crença no absoluto (Flusser, 1996: 230 e 231).

Em uma conversa anterior com Rötzer, realizada entre os dias 10 e 13 de março de 1988 em Karlsruhe, Flusser aborda a questão do status ontológico das imagens técnicas, no caso, as televisivas. Rötzer sugere uma diferenciação entre o que ele chama de realidade e de plano da imagem (Bildebene).

Eu não vejo diferença ali [...] É como se você perguntasse se na televisão você realmente escuta o Reagan falar. A pergunta, se é o Reagan ou um ator que interpreta o Reagan falando, quando o próprio Reagan é um ator, é absurda. O que interessa não é se é o Reagan ou um outro, e sim o efeito do discurso. O interesse ontológico não se dirige mais à realidade e sim ao efeito. Isso se expressa bem em alemão. Os assim chamados 'simulacros' que vemos em monitores de televisão ou de computador agem realmente nesse sentido. Nós temos que parar de perguntar eternamente pela 'coisa em si' no lugar da efetividade. Os mundos produzidos por computadores são tão efetivos quanto esse mundo miserável no qual fomos supostamente jogados sem termos sido consultados ao nascermos (Flusser, 1996: 57).

Flusser coloca em oposição ao mundo árido contemporâneo a possibilidade de criar e de manipular, através de computadores, mundos alternativos. O vigor crítico de Flusser comove justamente por sua teoria da imagem poder ser interpretada como uma alternativa teórica ao conceito de simulacro e de simu-

4 Vgl. S. Bollmann, Sprung in die Fiktion. Einige Überlegungen zu Baudrillard und Flusser, in: Baudrillard. Simulation und Verführung, hg. von Ralf Bohn und Dieter Fuder, München 1994, S. 103. No dia 23 de novembro de 1991 Flusser falou sobre "A sociedade da informação, fantasma ou realidade" (V. Flusser, Die Informationsgesellschaft, Phantom oder Realität?, Audiobook, Audio CD, supposé Verlag, Berlin 1999) e desenvolveu um modelo de circulação que ele empregou na História, na relação da natureza com a cultura e nas relações de cada ciência entre si.

lação de Baudrillard. Assim como Baudrillard, ele constata o surgimento de novas imagens. As imagens técnicas produzidas por aparatos possuem realmente um outro status ontológico que as imagens tradicionais. No entanto, ao invés de se queixar da perda de uma realidade supostamente objetiva, como Baudrillard o faz, ele tenta, como Žižek, explorar sua dimensão criativa. Ele faz isso, entre outros, a partir de uma reinterpretação positiva da história do pecado original. Porém, falaremos mais sobre isso depois.

Eu gostaria de demonstrar brevemente a posição de Flusser e sua crítica ao conceito de Baudrillard.⁵ A partir daí, a imagem técnica e a tecno-imaginação se revelarão conceitos pares que podem ser contrapostos diretamente ao simulacro e à simulação de Baudrillard. Mesmo em Flusser há uma evolução histórica decorrida em fases, que aliás não trata apenas de imagens, mas também é baseada em uma dialética recursiva entre imagem e texto. Para além disso, o conceito de tecno-imaginação representa uma forma crítica e criativa de se relacionar com as novas imagens técnicas do cinema, da televisão e do computador.

Vilém Flusser: imagem técnica e tecno-imaginação

Flusser desenvolve uma teoria da evolução histórica da mídia⁶ que se inicia com a imagem. Pessoas inventam imagens para poderem se orientar no mundo em que se encontram. Porém, com o tempo, estas imagens se colocam entre as pessoas e o que as cerca.

Imagens (assim como qualquer mediação) têm a tendência de bloquear o caminho que leva ao que é transmitido através delas. Desta forma, a sua posição ontológica é invertida: de sinalizadoras de caminho elas se tornam obstáculos (Flusser, 1996b: 142 e 143).

Por esta razão, foi inventada a escrita, cuja finalidade é a de regular as imagens obstruidoras da realidade, para se libertar de uma indução à idolatria. Mas mesmo neste caso a transmissão medial se transforma em uma separação medial que culmina em uma textolatria. Assim como o mundo das imagens se tornou novamente representável através dos textos, os textos se tornaram novamente representáveis através das imagens técnicas. Nesse modelo dialético de três níveis, texto e imagem interagem continuamente entre si. Além disso, cada nível superado está contido no superior. Textos contêm imagens e imagens técnicas remetem à textos, que por sua vez contêm imagens. É impressionante a diferença em relação ao modelo de quatro níveis de Baudrillard, modelo consideravelmente linear. Após a primeira fase aparentemente paradisíaca da boa representação, seguem três etapas de crescente pecaminosidade, que desembocam em uma extinção da realidade para a qual não volta.

Ao invés de partir da contradição entre realidade e artificialidade como Baudrillard, Flusser utiliza os antônimos concreto/abstrato. Com isso, ele escapa consideravelmente à armadilha metafísica na qual Baudrillard se enredou. Ao contrário do dualismo platônico entre realidade e imagem,

⁵ Na *Reisebibliothek* de Vilém Flussers, que pode ser consultada no Flusser Archiv da Universität der Künste Berlin, se encontram três livros de Jean Baudrillard: "Oublier Foucault" em uma tradução para o espanhol do ano de 1986, "Le miroir de la production: Ou l'illusion critique du matérialisme historique" (Paris 1973) e "Pour une critique de l'économie politique du signe" (Paris 1972) (comparar com Vilém Flusser, *Kommunikologie weiter denken*, Frankfurt am Main 2009, p. 286).

⁶ Comparar com R. Guldin, A. Finger, G. Bernardo, Vilém Flusser, Paderborn 2009, p. 91-92.

abstrato e concreto são conceitos-limite racionais [Grenzbegriffe], que permitem uma adaptação. Ao contrário do par imagem/realidade, o par abstrato/concreto remete a uma relação direta com sujeito/objeto.

Flusser entende a abstração no sentido etimológico, enquanto dissociação, distanciamento, subtração de um pedaço. Abstrato vem do latim *ab-strahere*, retirar, afastar, separar, mas também de se desamarrar, libertar. Objetos também se tornam abstratos quando retirados de seu contexto. O homem atinge a abstração ao dar um passo atrás, ao cair para fora do continuum espaço-tempo quadridimensional original dentro do qual ele havia se enraizado com todas as suas fibras. Isto significa uma perda, embora também uma libertação para o novo. A etimologia do termo «concreto» também contém momentos fundamentais da teoria da evolução histórica da mídia de Flusser. A palavra deriva do latim: “concretus” é o particípio de “concretere”, que significa aglutinar, condensar. A nova realidade calculada das imagens técnicas que aparecem nos monitores de computador surgem de uma supressão de pontos, aglomeração de pixels, ou seja, uma condensação. Além disso, o primeiro significado da palavra (aglutinar) sugere algo passivo e o segundo (condensar) um momento ativo, projetivo, o que corresponde ao entendimento próprio de Flusser das duas formas de concretude.

O caminho da imagem para o texto para a imagem técnica é descrito agora como a transição da concretude de um primeiro espaço-tempo quadridimensional perdido para uma nova concretude de segundo grau. A invenção da imagem é a primeira tentativa de retornar conceitualmente para esta realidade não mais acessível. No entanto, este passo leva, como todos os demais, para um distanciamento ainda maior. Somente o último passo torna uma nova concretude acessível, porque inteiramente desenvolvida por pessoas. Para Flusser, isto também está relacionado a uma reinterpretação positiva do pecado original.⁷ No momento mesmo em que o ponto máximo da abstração é alcançado, esta se transforma novamente em concreto. Esta segunda concretude – que para Flusser está ligada, principalmente, às capacidades de planejamento do computador – só pode ser comparada à primeira de forma limitada, já que é um mundo completamente artificial diante do qual nos encontramos, com a diferença fundamental de que representa uma artificialidade totalmente feita por pessoas. Determinar a imagem técnica – e aqui há uma certa proximidade com a abordagem teórica de Baudrillard – não é mais um simples reflexo da realidade, como as imagens tradicionais o eram. Ela não obedece mais a uma lógica linear e sim a uma lógica simultaneamente gráfica e circular. Para Baudrillard a simultaneidade é finalmente suspensa pelo fato de que o simulacro mata a realidade restante, levando-a a desaparecer definitivamente. Para Flusser, ao contrário, encontram-se atrás das imagens técnicas instruções textuais e atrás destas, por sua vez, todos os níveis superados anteriormente.

O simulacro é autossuficiente, só se refere a si mesmo e outros simulacros. Também a imagem técnica de Flusser não se refere mais a uma realidade claramente reconhecível e, neste sentido, não é mais um sintoma da realidade. Como as imagens técnicas são produtos de aparelhos – vídeos, televisores, computadores – os programas dos aparelhos dos quais elas se originam estão inscritos nelas. Porém, esta artificialidade se coloca enquanto realidade: Fotos persistem em seu status objetivo, televisores se apresentam como janela para o mundo. Ao examinar fotos hiper-realistas em monitores de computador poderíamos supor que se tem a realidade diante dos olhos. Por esse motivo Flusser cria o conceito de tecno-imaginação. Se Bau-

7 Sobre o metafórico do pecado original em Vilém Flusser, comparar com R. Guldin, *Die zweite Unschuld. Heilsgeschichtliche und eschatologische Perspektiven im Werk Vilém Flussers und Marshall McLuhans*, in: *Flusser Studies* 06, Mai 2008, <http://www.flusserstudies.net/pag/06/guldin-die-zweite-unschuld.pdf>

drillard interpreta a simulação enquanto uma conspiração coletiva para uma desorientação geral, Flusser entende a tecno-imaginação como um antídoto para a atual situação. A tecno-imaginação deve ser pensada de duas formas: não é apenas a capacidade de ver através da essência técnica das imagens técnicas, isto é, a capacidade de enxergar por trás das imagens técnicas reivindicadoras de realidade e de objetividade a sua programação ideológica. É ao mesmo tempo o talento de criar e manipular mundos alternativos.

Simultaneidade

Por último, gostaria de discorrer sobre a questão da simultaneidade na obra de ambos os autores. Os conceitos de simulacro e simulação utilizados por Baudrillard são, sobretudo se considerados em relação ao conceito de simultaneidade, extremamente problemáticos, pois sugerem uma dualidade ontológica que não poderia existir no quarto e no último nível de desenvolvimento da imagem. O simulacro não esconde mais uma verdade, nem ao menos uma ausência da mesma. Ele mantém apenas uma relação consigo mesmo, isto é, tornou-se seu próprio simulacro puro: “ela é o seu próprio simulacro puro” (Baudrillard, 1991: 12). O mesmo vale para o conceito de simulação. Nesse sentido, pode-se falar, na verdade, de uma suspensão radical da simultaneidade em Baudrillard. Este fato, no entanto, não é levado em conta nos conceitos utilizados. Que Baudrillard se apegue justamente a conceitos que reflitam a realidade descrita por eles apenas em parte, pode se dever ao fato dele querer deixar a realidade desaparecida continuar participando pelo menos conceitualmente. Isso também poderia ser interpretado como a expressão de uma certa nostalgia que ressoa nos conceitos carregados de religiosidade dos quatro estágios de desenvolvimento. Nesse sentido, seria para se concordar com crítica dura de Flusser. Além disso, a filosofia de Baudrillard – ao menos seu par de conceitos simulacro/ simulação – parece se fechar para a alegria criativa da invenção de mundos artificiais.

Completamente diferente de Vilém Flusser, que, embora previna sobre os perigos de mundos fictícios criados a partir de aparelhos, também destaca as potencialidades criativas dos novos meios da fotografia e do computador. Uma ambivalência que, como já foi mencionado, aparece no conceito de tecno-imaginação. A teoria da evolução da mídia de Flusser tem a vantagem de ter abandonado definitivamente o contexto dualista das reflexões de Baudrillard, colocando a ênfase sobre duas relações dialéticas interligadas: de um lado a relação concreto/abstrato e por outro lado a relação imagem e texto. Dentro deste contexto, a simultaneidade tem um papel fundamental. Entretanto, ela nunca é uma forma dual e sim portadora de múltiplas camadas de simultaneidade. Tampouco há aqui um momento de origem que se perdeu em um segundo momento. Além disso, não se trata nunca de uma relação hierárquica em que predomine um dos dois termos, senão sempre de uma relação reversível de momentos intercalados.

Assim, a nova concretude de segundo grau contém todas as fases anteriores de abstração e até mesmo a primeira forma de concretude. Da mesma forma, a imagem técnica contém os textos que a programam em conjunto com as imagens contidas nos textos, que por sua vez conservaram em si o primeiro espaço-tempo de quadridimensional. Uma outra forma de simultaneidade controla o próprio processo de mediação, que, de acordo com Flusser, varia desde o início entre revelar e ocultar, representação e dissimulação e é constitutivo de toda mediação da realidade.

Se o homem é no modelo de simulação de Baudrillard, na melhor das hipóteses, uma vítima isolada

da, Flusser deseja com o conceito de tecno-imaginação pessoas críticas e criativas que não olhem com tristeza o status de artificialidade do novo mundo em nome de um passado melhor perdido e sim entendam este como um ponto de partida possível para novos projetos coletivos.

Referências Bibliográficas

AGENTUR, Bilwet. **Medienarchiv**. Bensheim und Düsseldorf, 1993.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacres et simulation**. Paris 1981.

_____. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

BOLLMANN, Stefan. "Sprung in die Fiktion. Einige Überlegungen zu Baudrillard und Flusser". In: **Baudrillard. Simulation und Verführung**, hg. von Ralf Bohn und Dieter Fuder. München 1994, S. 103-113.

FLUSSER, Vilém. **Zwiesgespräche, Interviews 1967-1991**. Göttingen 1996.

_____. "Eine neue Einbildungskraft". In: **Vilém Flusser, Der Flusser-Reader zu Kommunikation, Medien und Design**, Mannheim 1996b.

_____. **Die Informationsgesellschaft, Phantom oder Realität?** Audiobook, Audio CD, supposé Verlag, Berlin 1999.

_____. **Kommunikologie weiter denken**. Frankfurt am Main, 2009.

GALOUYE, Daniel F. **Simulacron-3**. Rockville, 2011.

GULDIN, Rainer. "Iconoclasm and Beyond: Vilém Flusser's Concept of Techno-Imagination", **Studies in Communication Sciences 7/2** (2007), S. 63-83.

GULDIN, Rainer. "Die zweite Unschuld. Heilsgeschichtliche und eschatologische Perspektiven im Werk Vilém Flussers und Marshall McLuhans", **Flusser Studies 06**, Mai 2008. Disponível online: <http://www.flusserstudies.net/pag/06/guldin-die-zweite-unschuld.pdf>

GULDIN, Rainer, FINGER, Anke e BERNARDO, Gustavo. **Vilém Flusser**. Paderborn 2009.

GUTMAIR, Ulrich e FLOR, Chris. "**Hysterie und Cyberspace. Im Gespräch mit Slavoj Žižek**", 1998. Disponível online: <http://www.heise.de/tp/artikel/2/2491/1.html>

ZIZEK, Slavoj. **Bem vindo ao deserto do Real**. São Paulo: Boitempo, 2005.