

O paradoxal retorno do concreto

The paradoxical return of the concrete

Lucia Santaella

Professora titular do programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. É uma das principais divulgadoras da semiótica no Brasil, com mais de 30 livros publicados. Suas áreas mais recentes de pesquisa são comunicação, semiótica cognitiva e computacional, estéticas tecnológicas e filosofia e metodologia da ciência.

E-mail: lbrega@pucsp.br

SUBMETIDO EM: 20/02/2016

ACEITO EM: 11/03/2016

DOSSIÊ

RESUMO

Os cinco degraus da abstração do ser humano em relação ao mundo são bem conhecidos pelos especialistas na obra flusseriana. O objetivo deste artigo é defender a proposta de que esses graus de abstração podem ser tomados como um desenho conceitual para o desenvolvimento de uma antropologia cultural que abrange dos primatas até a humanidade atual imersa nos ambientes digitais. Para isso, o artigo busca discutir em alguns detalhes cada um dos graus da abstração que partem do mero estar no mundo e passam pela tri-bi e unidimensionalidade até alcançar a zerodimensionalidade dos cálculos computacionais atuais. Detalhando com mais cuidado este último estágio da ausência de dimensionalidade, defende-se a ideia de que, sob a aparência do zero ou do nada, consuma-se aí um paradoxal retorno do concreto.

PALAVRAS-CHAVE: abstrair; antropologia; zerodimensionalidade; digital

ABSTRACT

The five steps of abstraction of human beings in the world are well known to those who are specialists in Flusser's work. The purpose of this article is to defend the idea that these degrees of abstraction can be taken as a conceptual design for the development of a cultural anthropology that encompasses from the primates to modern humans immersed in digital environments. For this, the article discusses in some detail each of the degrees of abstraction that depart from mere being in the world, passes through the tri-two and one-dimensionality to arrive at the zerodimensionality of current computational environments. Detailing this last stage of lack of dimensionality more carefully, the article argues that, under the guise of zero or nothing, a paradoxical return of the concrete is consummated.

KEYWORDS: to abstract, anthropology, zerodimensionality, digital

*Provavelmente permanecerá inatingível a meta
de oferecer o esboço aproximado de uma antropologia.*

*Tentei introduzir o conceito de liberdade,
porque todo o pensamento só tem uma meta:
contribuir para liberdade. Nisso eu fracassei, mais ou menos.*

Vilém Flusser

Sob o título de “Abstrair”, em uma das sínteses vertiginosas que lhe eram caras e que ele dominava com mestria, Flusser desenvolveu, em alguns pontos luminosos, o caminho que partiu dos hominídeos até atingir a civilização atual. Aparentemente, ele estaria falando do mero processo humano de apreensão e produção da imagem. Um estudo mais atento dessa síntese, especialmente quando contraposta a vários escritos do autor, revela que se trata, na verdade, de um diagrama conceitual que pode ser tomado como base para uma história antropológica da cultura humana desde os seus primórdios. Este artigo tem por objetivo discutir essa afirmação não obstante a modéstia de Flusser (2011, p. 7), que julgava absurdamente ingênuo crer que seu modelo pudesse ser tomado como um diagrama da história cultural. Apesar disso, continuo defendendo que há, sim, em seu pensamento, o desenho para o possível desenvolvimento de uma antropologia evolutiva. Embora não seja, de fato, uma história cultural desenvolvida nas minúcias e argumentos que lhe seriam necessários, o traçado, desenhado por Flusser, pode ser tomado como base para isso. Além disso, cobre-se de relevância colocar esse desenho em questão, pois, a meu ver, ele constitui uma chave-mestra para a compreensão de alguns *leitmotifs* do pensamento de Flusser.

O ponto de partida das abstrações

Sabe-se que Vilém Flusser escrevia em pelo menos três línguas: alemão, inglês e português. Alguns de seus livros apresentam títulos semelhantes em uma língua e outra. Entretanto, não podemos nos fiar no fato de se tratar de uma mera tradução. Ele não traduzia *ipsis literis*, mas reescrevia o texto, quando o transpunha de uma língua a outra. As questões a serem aqui discutidas levarão essa característica de sua obra em conta, visto que seu texto muito conhecido sobre os graus de abstração da imagem apresenta algumas versões não inteiramente coincidentes, o que não significa que apresentem contradições, pois esse, de fato, não é o caso.

Ao contrário, um texto acrescenta elementos novos aos outros.

A partir do ensaio “Abstrair”, contido na obra brasileira *O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade* (2008, p. 15-22), difundiu-se no país a leitura de quatro graus de abstração do humano em relação ao mundo concreto. 1) tridimensionalidade, 2) bidimensionalidade, 3) unidimensionalidade e 4) zerodimensionalidade. No texto em alemão, traduzido para o inglês por Roth (2011), contudo, Flusser fala de cinco “*Stufen*” (degraus, literalmente), o primeiro deles, que não aparece em português, seria um nível de base, do homem primitivo. Sem aparecer com o título de “Abstrair”, o livro *Comunicologia* (2015) está recheado de passagens em que o tema retorna em variadas versões.

O objetivo principal do livro sobre as imagens técnicas foi colocar em discussão a irrevocabilidade da presença crescente dessas imagens nas sociedades e as consequentes utopias negativas e positivas que essa presença desperta. De qualquer modo, para Flusser, haveria ainda liberdade para desafiar tais valores tanto de um lado quanto de outro. O que não se pode mais desafiar é “a dominância das imagens técnicas nas sociedades futuras” (Flusser, 2011, p. 4). Nesse contexto, as ideias levadas a cabo em “Abstrair” e em suas reverberações dão continuidade, segundo o autor, a propostas desenvolvidas anteriormente em sua *Filosofia da caixa preta* (1985), mas agora, a meta é refutar o argumento de que o universo da escrita foi apenas passageiro e de que o advento das imagens técnicas, a partir da fotografia, estaria promovendo um retorno à bidimensionalidade do mundo imaginário, mítico e mágico da pré-história. Ao contrário, vivemos em pleno estágio de mutação do nosso estar-no-mundo, mutação sensória, perceptiva, comportamental e valorativa, característica de um universo pós-histórico, isento de dimensões. Para dar fundamento a esse argumento, Flusser realiza, de modo breve, um longínquo retrospecto na busca do ponto de partida da constituição humana na sua relação com o ambiente.

Para compreender tal ponto de partida, é preciso se retirar daquilo que costuma ser chamado de “realidade objetiva”, um modo de dizer equivocado, pois não se trata de “realidade”, mas simplesmente daquilo que é objetivamente (Flusser, 2015, p. 38). Imaginemos, portanto, um mundo animado em que povos primitivos e animais estão imersos, um mundo quadridimensional de espaço-tempo, na ausência de quaisquer tipos de abstração, mas tão só e apenas um *continuum* de experiência concreta. Trata-se de um mundo fenomenal, que simplesmente aparece. No cerne dessa ideia flusseriana, pode ser encontrado, com liberdades interpretativas, um paralelo com o mundo da vida (*Lebenswelt*) de Husserl. Para Flusser (2015, p. 114), “o mundo da vida consiste apenas em advir (*Ankommen*), apenas em dirigir-se (*Angehen*). Estou no meio, e de todos os lados o mundo se dirige a mim; de todos os lados vem o futuro (*Zu-kunft*), *ad-venire*. O mundo é uma aventura, “*adventure*”.

Sem entrarmos em suas sutilezas, o mundo da vida husserliano pode ser compreendido como aquele estado

de consciência primordial, compartilhado por quaisquer indivíduos, algo imediatamente disponível a todos (Husserl, 1970a, 1970b). Até esse ponto, pode-se encontrar uma coincidência com a ideia que Flusser visa transmitir a respeito da condição do homem primitivo. Contudo, ambos Husserl e Flusser se apartam, antes de tudo, porque, para o segundo, trata-se de um estado humano pré-cognitivo, enquanto, para o primeiro, o que se tem é o compartilhamento de funções lógico-psicológicas necessárias à compreensão de algo. Apartam-se também na aplicação que Husserl encontra para o conceito, na sua função de resgate da consciência transcendental diante da crise instaurada pelo desenvolvimento da ciência na perda de consciência de si e do sentido da história e, conseqüentemente, no desencantamento do mundo. A meta, portanto, é o reencontro de si no mundo da vida, em oposição à desvinculação das ciências em relação ao sentido da vida. Menos do que uma apropriação do *Lebenswelt* de Husserl, o que se pode afirmar é que Flusser pode ter se inspirado nele.

Menos comprometido com as reivindicações husserlianas, há um outro conceito que pode entrar em paralelo com o nível primordial do existir, concebido por Flusser, antes que as abstrações tivessem tomado seu curso. É o conceito de *Umwelt*, do biólogo alemão Jakob von Uexküll, para o qual o *Umwelt* seria o segmento ambiental de um organismo, definido por suas capacidades receptoras e efectoras específicas de acordo com sua espécie. Segundo Uexküll (1934, p. 11): “Todos os animais, do mais simples ao mais complexo, ajustam-se dentro de seus mundos únicos com igual completude. Um mundo simples corresponde a um animal simples, um mundo bem-articulado a um complexo”. O que se apresenta, portanto, é o mundo circundante ao sistema de sobrevivência do animal, um modelo variado de afecção e percepção comum a todos os organismos vivos, desde as estruturas mais simples como as células até a complexidade do animal humano. Evidentemente, não se trata aqui de afirmar que Flusser recebeu influência do conceito de *Umwelt*, pois isso não vem ao caso. O que importa é perceber similaridades para melhor compreender.

Da pré-história à história

Foi na pré-história que se deu o primeiro passo de recuo, efetuado pelo humano, do concreto rumo à abstração que, daí para frente, tornar-se-ia crescente. O mundo quadridimensional de espaço-tempo em que animais e humanos estavam mergulhados é um mundo de “volumes que se aproximam e se afastam” (Flusser, 2008, p. 15). Sabe-se que os estágios da evolução que levaram ao *sapiens sapiens* envolveram o bipedismo ou posição ereta, a modificação funcional dos dentes, a humanização da face, o aumento do volume craniano e, sobretudo, aquilo que nos interessa neste momento, a liberação das mãos, esse fabuloso órgão cuja múltipla funcionalidade mal nos damos conta. Sem a presença ubíqua das mãos, a humanidade não teria tido uma

história distinta da sua existência orgânica. Segundo Tallis (2003, p. 22), a mão é a ferramenta de todas as ferramentas, a tenente operativa do nosso cérebro. Entre suas habilidades, destacam-se: agarrar, pegar, segurar, puxar, arrancar, colher, tanger, picar, apertar, espremer, pressionar, acariciar, afagar, acenar, aplaudir, cutucar, espetar, tatear, esmagar, estrangular, esmurrar, perfurar, esfregar, raspar, coçar, arranhar, apagar, apalpar, dedilhar, batucar, levantar, jogar, modelar, moldar, estalar... e a lista não está completa.

Para todas as habilidades das mãos, Tallis encontrou uma síntese em três grandes funções: exploratórias, manipulativas e comunicativas. Na mão, combinam-se um órgão de manipulação, de conhecimento e de comunicação. Ela age, conhece e se comunica, faculdades interativas e integradas. “A mão adquire conhecimento pela ação; seu conhecimento guia sua ação; e ela age e adquire mais conhecimento pela comunicação”. Vem daí seu perfeito ajustamento com o cérebro. A versatilidade da mão é grandemente responsável pelo crescimento do cérebro. Ela não só apreende as coisas do mundo, mas também apreende o sentido delas. Enfim, é o nosso instrumento mor, a ur-ferramenta na origem de todas as outras ferramentas cuja origem se deve justamente à versatilidade criadora da mão (Santaella, 2010, p. 92).

O recuo abstrativo originário, segundo Flusser, é justamente devido às faculdades da mão que diferenciam o humano do animal. Antes mesmo de aprimorar a pluralidade de funções prescritas no seu potencial, as mãos já podiam segurar os volumes do mundo quadridimensional, manipulá-los. “Quando pensarem no fenômeno ser humano, pensem na mão, nessa aranha de cinco pernas, como aquela do filme de Bunuel, que fica andando pelos arredores”. Suponhamos o homem primitivo que tateia ao seu redor e encontra coisas não perigosas, por exemplo, uma pedra. Ele apalpa a pedra, ele a capta e a concebe como algo esférico. Ao tirar a pedra do mundo, ao subtraí-la, ao retirá-la do futuro, ela não faz mais parte do mundo da vida. Ela foi extraída, abstraída. Ela passa a ser uma abstração, não mais quadridimensional, mas tridimensional, um corpo (Flusser, 2015, p. 115).

A extensão da mão em relação ao mundo significa ação. Nesse ato, o humano se afasta do *continuum* do mundo circundante, criando uma cisão entre ele e aquilo sobre o qual age. De um lado, o mundo de sua própria ex-sistência, de outro, o mundo objetivo. A ação abstrai o sujeito do mundo da vida, coloca o sujeito entre parêntesis e o que resta é o universo tridimensional de objetos manipuláveis (Flusser, 2011, p. 8). O humano se vê cercado por um mundo objetivo, está sub-misso a ele. Isso em latim se chama sub-ject, ou seja, subjetivo em um mundo objetivo, alienado do mundo da vida, podendo ser chamado de ser-aí (*Dasein*) (Flusser, 2015, p. 116).

“A manipulação é o gesto primordial; graças a ele o homem abstrai o tempo do mundo concreto e transforma a si mesmo em ente abstraidor, isto é, em homem propriamente dito” (Flusser, 2008, p. 16). Assim, os objetos podem ser transformados, informados pelo humano. Disso resulta a cultura. Embora a ideia flusseriana de

projeto só apareça no próximo gesto abstraidor, é possível perceber que já se encontra, no gesto manipulador, um embrião da noção de design como projeto, ação e produção informadas, pré-formadas pelo projeto. Por isso, Flusser toma a palavra “objeto” como possível sinônimo de “problema”.

Ora, a ação de manipular não é cega, mas guiada pelos olhos. Mãos, tato, olhos e cérebro são inseparáveis. São os olhos que percebem a superfície dos volumes em coordenação com o ato de manipulá-los. Mas foram necessários milhões de anos “até que tivéssemos aprendido a olhar primeiro e manipular em seguida, a fazer imagens que servissem de modelo para uma ação subsequente” (Ibid.). O primeiro passo para trás aumentou a distância e os braços não são suficientemente longos para apanhar o mundo com as mãos. É preciso avançar dentro da subjetividade para ter uma imagem do mundo que, ao ser abrangido pelo olhar, suscita dois problemas. O primeiro deles é que a visão é fugidia. Portanto, a visão tem que ser fixada e para isso bastaria uma pedra como suporte. Mas ela precisa também ser intersubjetivada, o que implica a mediação de um código. “Para fazer uma visão subjetiva tornar-se intersubjetiva, tenho de codificá-la simbolicamente e ordenar os símbolos em um código para que aquele que acessa essas informações também possa decifrá-las” (Flusser, 2015, p. 39).

Aí se encontra o cerne do problema da construção de imagens e daquilo que se denomina imaginação, e na sua gênese encontra-se a faculdade da visão, responsável por esse subsequente gesto abstraidor. As primordiais imagens nas grutas fixam visões das circunstâncias. As superfícies dos volumes são percebidas pelos olhos e as imagens abstraem a profundidade tridimensional da circunstância para fixá-la em planos bidimensionais, o que transforma a circunstância em cena. É justo nesse ponto que emerge o humano como um ente, o *sapiens sapiens*, que age conforme projeto.

No agir informado pelo projeto está encapsulada a dúvida. Quando a circunstância se afasta, por sua magnitude, da distância das mãos, sendo abarcada pela visão, “os olhos percebem apenas reflexos de superfícies, as quais as mãos sabem que podem ser enganosas”. Portanto, nesse movimento para trás, nesse recuo abstrativo da visão, o futuro produtor de imagens “penetra a dúvida quanto à realidade do mundo objetivo” (Flusser, 2008, p. 20).

Além disso, fixar a visão em imagens não leva ao abandono das mãos. Ao contrário, o produtor de imagens é, então, obrigado “a fazer gestos jamais executados antes. Suas mãos não mais se dirigem contra objetos”, mas sim “contra superfícies a fim de informá-las. Tal ato invertido contra a tendência das mãos é de tal complexidade que provocou no produtor de imagens nível de consciência novo: o nível imaginativo”. Por isso, não se pode fiar na mera gestualidade aparente, por exemplo, de um pintor que manipula seu pincel, uma vez que o gesto visível não passa de exteriorização de uma tensão interna que se apodera do produtor como um todo: a tensão imaginativa, cujo gesto produtor é pré-histórico, magia a serviço do mito, do eterno retorno no qual o

produtor de imagens está imerso. É certo, Flusser (2008, p. 20-21) afirma, que a imaginação passou depois de ser nutrida, na correnteza da tradição, nos processos de codificação simbólica, que vão se renovando ao longo dos tempos, contribuindo para as alterações na mundivisão das sociedades.

Todavia, as mudanças pelas quais as imagens foram posteriormente passando não devem ser confundidas com as mudanças ocasionais das imagens pré-históricas, pois aquilo que marca essas imagens não é a busca da originalidade, mas sim manter a verdade em relação às imagens prévias recebidas pela tradição. Os produtores dessas imagens tentavam reduzir sua subjetividade a um mínimo, pois o que importava era manter o código eterno e imutável do mito. Por isso, tais imagens não estavam ainda marcadas pela insígnia da história.

De todo modo, as codificações simbólicas das imagens constituem-se em mediações entre o humano e o mundo lá fora. Implicam, assim, uma dialética interna pela qual se expressa uma ontologia e epistemologia da imagem de punho flusseriano (2015, p. 39). “Quando alguma coisa representa (*vorstellen*) outra coisa, ela também se apresenta à frente (*suchvorstellen*) da outra”. Assim, uma imagem que representa uma paisagem, ao mesmo tempo, veda essa paisagem. A imagem fica à frente da paisagem. Mas foram ainda necessários milhares de anos para que o imaginário pré-histórico conformado à estrutura de suas imagens passasse por uma nova e grande transformação. Isso ocorreu quando o humano aprendeu a atomizar os elementos da imagem para explicá-la, torná-la transparente; extrair os átomos da superfície da imagem, alinhando-os para poder contá-los nos dois sentidos dessa palavra, desenrolar as cenas em escrituras e conceber o imaginário dessas cenas. Aí está mais um recuo para o abstrato, um novo passo abstraidor: conceituar, isto é, abstrair a largura da superfície, o que levou à emergência do homem histórico.

De um lado, as cenas, nas superfícies das imagens, representam situações lá fora palpáveis. De outro, os textos representam as cenas imaginadas à maneira de uma segunda camada mediadora, altamente convencional. “Os fios que ordenam os conceitos (por exemplo, a sintaxe, as regras matemáticas e lógicas) são frutos de convenção” (Flusser, 2008, p. 17). Tem-se aí um universo contável, ou seja, ordenável segundo os fios do texto, quando o mundo passou a ser concebido conforme a linearidade lógico-matemática, na unidimensionalidade de seus textos. É dessa lógica convencional, analítica, que deriva a linearidade abstrata dos textos e do pensamento científico, pois a transcodificação da superfície bidimensional das imagens para o código unidimensional das linhas leva “do compacto e confuso código das imagens para o claro e distinto código da escrita”, das imagens aos conceitos, das cenas aos processos e dos contextos para os textos (Flusser, 2010, p. 29). “A literatura tem por meta eliminar magia e mitos, imagens e falatório. Com ela começa a história, e ela começa com a invenção da escrita linear”. O que se visa é criar “uma consciência livre de todos os mitos e de toda magia”, que pensa e age historicamente (Flusser, 2015, p. 135).

Tais constatações aproximam Flusser das concepções de McLuhan sobre a *Galáxia de Gutenberg* (1972). O

pensamento unidimensional da escritura, orientado por linhas, implica um sentir, um querer, um valorar e um agir também unidimensionais. Entretanto, do mesmo modo que o alfabeto se insurgiu contra as imagens míticas, os pictogramas e os hieróglifos, então os códigos digitais passaram a proceder contra as letras tendo em vista superá-las. Essa iminência de superação levou ao crepúsculo da história e à emergência da pós-história que trouxe com ela mais um gesto abstraidor.

Da história à pós-história

O digital traz consigo o reconhecimento da arbitrariedade das regras da escrita, a descoberta de que essas regras poderiam ser outras. São regras que não estão presentes no ambiente na forma de leis naturais, o que as leva a perder coerência. Esse reconhecimento produz a dissolução tanto das letras, em um enxame de partículas, quanto do sujeito da escrita em um enxame de *bits* e *bytes*, momentos de decisão e moléculas de ação. Essas partículas quânticas não têm dimensão, são zerodimensionais e não podem ser agarradas, nem representadas, nem compreendidas. São inacessíveis às mãos, aos olhos e aos dedos. Mas são calculáveis, computáveis, graças à mediação técnica dos aparatos.

O cálculo permite o agrupamento das partículas em mosaicos, nas linhas, curvas e planos das imagens técnicas as quais transformam o ser humano em jogador que calcula e computa o concebido. Isso não significa que a técnica provoque o ressecamento da imaginação. Ao contrário, nas imagens técnicas é condimentado um outro tipo de imaginário bem distinto do imaginário das imagens tradicionais, a ponto de levar Flusser (2008, p. 22) a hesitar em chamar as duas pelo mesmo nome. Enquanto as imagens tradicionais nascem da observação dos objetos do mundo, as técnicas computam conceitos. As primeiras emergem da descrição, as segundas de um poder alucinatório que perdeu sua fé nas regras. Na falta de outro nome para as imagens técnicas, como garantia de suas distinções em relação à tradição, é misterenfatizar que o universo da zerodimensionalidade gera uma consciência pós-histórica.

Flusser não cairia na ingenuidade de conceber as escalas de abstração como lineares (Trujillo, 2012, p. 3). Embora sejam, de fato, cronológicas, no sentido de que um recuo foi se seguindo ao outro, partindo da tridimensionalidade temporal até a zerodimensionalidade do algoritmo numérico, elas não formam uma série ininterrupta. “O propósito de toda abstração é o de tomar distância do concreto para poder agarrá-lo melhor. A mão segura volumes para poder manipulá-los, o olho contempla superfícies para poder imaginar volumes, o dedo concebe para poder imaginar, e a ponta dos dedos calcula para poder conceber”. Vistos cronologicamente, a utilidade maior dos recuos abstrativos encontra-se na revelação da distinção radical entre

as imagens tradicionais e as imagens técnicas. Ao abstrair a profundidade das circunstâncias, o gesto das primeiras caminha do concreto para o abstrato. Ao produzir um gesto que reagrupa pontos para formarem superfícies, as imagens técnicas realizam um percurso inverso: vão do abstrato rumo ao concreto (Flusser, 2008, p. 18-19).

Toda abstração tem por propósito “tomar distância do concreto para poder agarrá-lo melhor”. Por isso, abstrair não é progredir, mas regredir, de modo que as escalas abstrativas são, antes de tudo, “danças em torno do concreto”(Ibid.) até o ponto em que o concreto retorna, mas de modo paradoxal, ou seja, no limiar mais radical da abstração, na total ausência de dimensões, na ausência do tri-bi-unidimensional, o concreto retorna como concreto virtual. “As cadeias do discurso lógico se desintegraram em *bits*, em proposições calculáveis. Pois é precisamente tal desintegração ‘espontânea’ da linearidade que nos obriga a ousarmos o salto rumo a um nível novo” (Ibid., p. 23).

Abismo do nada ou retorno do concreto?

O último grau da abstração, proposto por Flusser é muitas vezes interpretado — e com razão, pois há evidências textuais para isso — como mera alienação crescente, pela artificialização da passagem de culturas materiais para culturas imateriais, nas quais o cálculo não simula nada, pois são apenas métodos para projetar a zerodimensionalidade: o abismo do nada.

Todavia, são extraordinariamente mais numerosas as evidências textuais, em todos os escritos de Flusser, que buscam trazer à luz outras condições que emergem com a zerodimensionalidade. De fato, são tantas essas evidências textuais que se pode afirmar que, embora não tenha alcançado a explosão da era digital (a WWW só começou a circular a partir de meados dos anos 1990), Flusser conseguiu pressenti-la e até mesmo enxergá-la de modo muito mais acurado do que muitos pensadores que hoje vivem em sua plena vigência. Mais do que isso. As antecipações de Flusser já tiveram início nas suas considerações pontilhadas de originalidade sobre o aparelho fotográfico.

A noção flusseriana de aparelho e de programa remonta à sua filosofia da caixa preta. O estar programado é o que caracteriza o aparelho fotográfico. “As superfícies simbólicas que produz estão, de alguma forma, inscritas previamente (‘programadas’, ‘pré-inscritas’) por aqueles que o produziram” (Flusser, 1985, p. 29). Vem daí a constatação de mero funcionário a todos aqueles que manipulam os aparelhos. Todavia, é interpretação redutora e unilateral prender-se apenas a essa constatação para a qual Flusser é pródigo em apresentar

alternativas. “O fotógrafo manipula o aparelho, o apalpa, olha para dentro e através dele, a fim de descobrir sempre novas potencialidades”. Isso quer dizer que “o fotógrafo não trabalha com o aparelho, mas brinca com ele”, pois “aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional”. Todavia, “tal homem não brinca com seu brinquedo, mas contra ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas” (Ibid., p. 29-30, ver Baio, 2013, p. 9).

A ambivalência entre, de um lado, a mesmice repetitiva do funcionário e, de outro, o possível salto criador acionado pela capacidade lúdica humana, que já comparecia no aparelho fotográfico, obteve continuidade na noção flusseriana *avant la lettre* da conectividade das redes. Em um extremo, “a tendência de enfeixar toda a cultura e nos conduzir a um totalitarismo uniformizado (*gleichgeschalteter Autoritarismus*) sem igual”. No outro extremo, o diagnóstico da conectividade que, para Flusser, já estava embrionariamente presente nos correios, “uma conectividade em rede na qual cada pessoa é um nó de fios. Nesse nó, informações entram, são processadas e saem”. Assim, em uma sociedade em rede, “a identidade se perde, porque a identidade e a diferença implicam uma na outra, (...) a existência (*Dasein*) se torna dialógica” e o “eu é reconhecido como aquilo a quem se diz *você*” (Flusser, 2015, p. 43).

Entretanto, é nas antecipações flusserianas acerca do mundo digital, por ele prefiguradas nas abstrações da zerodimensionalidade, que as ambivalências intensificam-se sobremaneira. Assim, contraposta à interpretação de que a zerodimensionalidade corresponde ao vazio do nada, erguem-se ideias contrárias. É o que comparece quando Flusser (2008, p. 107) insere “o futuro *homo ludens* no universo abstrato dos pontos, no universo do *campo*”. Com isso, “o *homo ludens* será jogador que, em diálogo com outros, computará os *quanta* e os *bits* do universo vazio a fim de criar *strata* de informações a encobrirem o abismo do nada com a pele do significado”. Desse modo, “o *homo ludens* será artista criativo”.

Avançando ainda mais Flusser se dá conta de que, ao dar um passo atrás do cálculo, o *homo ludens* passou “para a esfera abstrata daquilo que hoje se chama *software*. Essas pessoas são nossos soberanos, os maquinadores ocultos atrás de tudo. Elas não têm nenhum motivo. Fazem isso porque é um belo jogo. São jogadores *homines ludentes*” (Flusser, 2015, p. 167). Mais ainda: “será o homem telemático o começo de uma antropologia segundo a qual ser homem é um estar ligado telematicamente com outros, um reconhecimento mútuo visando à aventura da criatividade?” (Ibid., p. 325).

Conforme foi bem lembrado por Poltronieri (2015, p. 176) e Heilmair (2012, p. 126), “pontos não são meramente negações, mas também localizações em potencial, isto é, potencialidades”. No caso das ciências, o

aprofundamento para os níveis mais abstratos e negativos “criam buracos cada vez mais dilatados na fabricação da realidade”. A prática, a técnica e a tecnologia, por seu lado, miram a emergência da superficialidade. Esta ocorre “por meio da projeção do cálculo de probabilidades rumo a níveis cada vez mais concretos e positivos, ao preencher os buracos abertos pelas ciências”.

Portanto, na zerodimensionalidade dos pontos, números e programas, Flusser vislumbrou o paradoxal retorno do concreto. Da computação gráfica às atuais imagens animadas em 3D, nos games, nas impressoras 3-D, graças ao talento dos criadores, a dança em torno do concreto nos conduz aos inquietantes ambientes do concreto virtual. “Ao começarmos destarte a nos precipitar rumo ao abismo do mundo lá fora e rumo ao abismo do eu cá-dentro, que são, os dois, o mesmo abismo da abstração derradeira, estamos começando a conquistar a liberdade. (...) Esta é a nossa liberdade: opormos ao concreto estúpido do nada da morte a rede frágil e imaginária da liberdade” (Flusser, 2008, p. 97).

Referências bibliográficas

BAIO, Cesar. *O filósofo que gostava de jogar: o pensamento dialógico de Vilém Flusser e a sua busca pela liberdade*. *Flusser Studies* 15, 2013.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. Ensaio sobre uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

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

_____. *A escrita*. Há futuro para a escrita? Murilo Jardelino da Costa (trad.). São Paulo: Annablume, 2010.

_____. *Into the Universe of technical images*. Nancy Ann Roth (trad.). The University of Minnesota Press, 2011.

_____. *Comunicologia*. Reflexões sobre o futuro, Tereza Maria Souza de Castro (trad.). São Paulo: Martins Fontes, 2015.

HEILMAIR, Alex Florian. *O conceito de imagem técnica na comunicologia de Vilém Flusser*. Dissertação de mestrado. Programa de estudos pós-graduados em Comunicação e Semiótica/PUC-SP, 2012.

HUSSERL, E. *Expérience et jugement*, D. Souche (trad.). Paris: PUF, 1970a.

_____. *La crise des sciences européennes et la phénoménologie transcendantale*. G. Granel (trad.). Paris: Gallimard,

1970b.

MCLUHAN, Marshall. *A galáxia de Gutenberg*. Leonidas Contijo de Carvalho e Anísio Teixeira (trads). São Paulo: Companhia Editora Nacional/Edusp, 1972.

POLTRONIERI, Fabrizio. *Communicology, apparatus, and post-history: Vilém Flusser's concepts applied to videogame and gamification*. Em *Rethinking gamification*, Mathias Fluchs et al. (eds.). Lüneburg: Meson Press, 2015, p. 165-186.

SANTAELLA, Lucia. *Imagens na ponta dos dedos*. Em *Ecologia pluralista da comunicação. Conectividade, mobilidade, ubiquidade*. São Paulo: Paulus, p. 185-198.

TALLIS, Raymond. *The hand. A philosophical inquiry into human being*. Edinburgh University Press, 2003.

TRUJILLO, Gerardo Santana. *Las matemáticas em el pensamiento de Vilém Flusser*. *Flusser Studies*, 13, 2012.

UEXKÜLL, Jakob von. *A stroll through the worlds of animals and men: a picture book of invisible worlds*. Em *Instinctive behavior: the development of a modern concept*, Claire H. Schiller (ed.). International Universities Press, Nova York, EUA, 1934, p. 5-80.