

galáxia

Galáxia (São Paulo)

ISSN: 1982-2553

Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e
Semiótica - PUC-SP

Beccari, Marcos N.

A dança em torno do concreto: a gestualidade em *O universo das imagens técnicas* de Vilém Flusser

Galáxia (São Paulo), núm. 42, 2019, Setembro-Dezembro, pp. 189-201

Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica - PUC-SP

DOI: 10.1590/1982-25532019341683

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=399661475014>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais informações do artigo
- Site da revista em redalyc.org

redalyc.org
UAEM

Sistema de Informação Científica Redalyc

Rede de Revistas Científicas da América Latina e do Caribe, Espanha e Portugal

Sem fins lucrativos acadêmica projeto, desenvolvido no âmbito da iniciativa
acesso aberto



Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que o trabalho original seja corretamente citado.

A dança em torno do concreto: a gestualidade em *O universo das imagens técnicas* de Vilém Flusser

Marcos N. Beccari¹

<https://orcid.org/0000-0002-2178-097X>

I - UFPR
Curitiba (PR). Brasil

Resumo: O objetivo deste artigo é delinear uma interpretação pautada no conceito de gestualidade, desenvolvido em *O universo das imagens técnicas*, livro em que Vilém Flusser se debruça com mais afinco sobre a esfera das mídias e da comunicação. Sob uma abordagem ensaística, parto de uma breve contextualização da obra e, na sequência, relaciono imagem e gesto a partir da noção flusseriana de “dança em torno do concreto”. A especificidade do conceito de imagem técnica é ilustrada com o filme *Blade Runner 2049*, seguindo-se para o delineamento da perspectiva da gestualidade aberta por Flusser no livro aqui revisado. Por fim, assinalo a tese de que imagens técnicas são gestos que produzem concretude, pois funcionam como meios que nos dão a ver o mundo em que vivemos.

Palavras-Chave: Vilém Flusser; filosofia da imagem; gestualidade; imagens técnicas.

Abstract: *Dancing around the concrete: the gesturality in Into the universe of the technical images, by Vilém Flusser* - The objective of this article is to outline an interpretation based on the concept of gesturality presented in *Into the universe of technical images*, a book in which Vilém Flusser focuses on the sphere of media and communication. Under an essay approach, I start from a brief contextualization of the book and, in the sequence, I relate image and gesture from the Flusserian notion of “dancing around the concrete”. The specificity of the concept of technical image is illustrated with the film *Blade Runner 2049*, from which I describe the perspective of gesturality opened by Flusser in the book reviewed here. Finally, I point out the thesis that technical images are gestures that produce concreteness, since they function as means that allow us to see the world in which we live.

Keywords: Vilém Flusser; philosophy of the image; gesturality; technical images.

Introdução

Embora Flusser se posicione filosoficamente como *Bodenlos* (sem chão, sem descendência), devido ao desenraizamento em relação à sua cultura materna, é notório que, ao publicar seu primeiro livro, *Língua e Realidade*, em 1963, ele sabia em que chão estaria a pisar, considerando o panorama europeu e norte-americano dos estudos linguísticos no início da década de 1960. Não interessava a Flusser, no entanto, resolver a questão nominalista, segundo a qual a linguagem é inapta a explicar sua relação com o mundo, uma vez que não podemos sair nem da linguagem nem do mundo para observar como se relacionam. Tal contenda pressupõe que a língua, de algum modo, se refere à realidade, ao passo que, para o filósofo brasileiro, a língua é e realiza a realidade. Ou seja, o mundo não pode ser separado da língua que o enreda e que, ao mesmo tempo, nos permite conhecê-lo¹.

Após deixar o Brasil em meados da década de 1970, Flusser passou a debruçar-se sobre questões mais pontuais do presente, tecendo reflexões que o tornariam reconhecido como pioneiro no debate filosófico acerca do mundo digital, da cibernetica, da cultura midiática etc. Assim, justamente num momento em que o estruturalismo já deixava de suscitar grandes discussões, o autor de *Língua e Realidade* foi acolhido como intelectual de referência na Europa, antes de sê-lo no Brasil. Mas, apesar de vagar por domínios cada vez mais diversos, nunca houve uma reviravolta no pensamento de Flusser, que avançava a partir de seu próprio itinerário, numa procura lenta por clareza e permeabilidade do real no esforço mesmo de dizê-lo.

Em seu último livro publicado em vida, *Gestos*, Flusser (2014, p. 10) observa que “todos os dias, lemos intuitivamente os gestos do mundo codificado ao nosso redor, e não há uma teoria confiável para interpretá-los”. Assim, o filósofo encerra sua vasta obra refletindo sobre a distinção impossível entre nossos gestos mais automáticos (como bocejar ou sorrir) e os códigos que instauram a cultura humana. De um lado, o gesto nasce da necessidade de expressão, de comunicação, mas também como reação a um estímulo. De outro, a cultura é regida pelos códigos que ela própria institui (como a relação entre o sorriso e a alegria). É difícil distinguir o gesto de seu significado ou a codificação da decodificação, porque o ser humano habita a cultura e somente nela se reconhece, imerso numa língua inseparável do mundo.

Ocorre que, no conjunto da obra flusseriana, a questão da gestualidade percorre desde o início o seu modo de pensar – um pensamento que era ele próprio gestual, como se nota em seus poucos registros em vídeo. Ao eleger o gesto como conceito central

¹ O problema metafísico, por exemplo, que conduz à dúvida cartesiana sobre como saber se nossos pensamentos se adequam às coisas tal como elas são em si mesmas só faz sentido porque pressupõe desde o início a cisão entre *res cogitans* (coisa pensante) e *res extensa* (coisa externa), como se fossem duas substâncias independentes. Já para Flusser, se a língua/intelecto e a realidade/extensão são o mesmo, não podem não se adequar, e o problema da referencialidade é simplificado à “correspondência entre frases ou pensamentos, resultando das regras da língua” (FLUSSER, 2007, p. 46).

de seu último livro, abalizado pela busca impossível de entrever significados evitando classificá-los, Flusser demarcava certo distanciamento com a fenomenologia, vertente que muito o influenciou, criticando sua busca por objetividade.

Acredito que é somente em *O universo das imagens técnicas*, livro publicado em 1985, que a noção de gestualidade assume aspecto mais propositivo, isto é, sem servir apenas a pretexto de crítica. Embora o escopo desse livro repouse na relação entre imagens técnicas e o mundo concreto, Flusser retoma ali conjecturas ontológicas que já marcavam, de maneira distinta, *Língua e realidade*, reaparecendo vinte anos depois na reflexão sobre como as imagens técnicas funcionam como gestos que produzem concretude. Com efeito, à noção de gesto, Flusser atribui uma potência fabuladora que instaura nossa experiência de mundo, algo como uma atividade plástica: no lugar do *eidos* (essência, estrutura), o *plásma*, a elaboração, a fabricação.

Pretendo traçar, neste ensaio, a importância que veio a ter a ideia de gestualidade na reflexão flusseriana sobre as imagens técnicas. Devo antes desenhar um brevíssimo panorama tecnológico. Até meados da década de 1990, os dispositivos de produção de imagem ainda podiam ser “seguramente” separados entre mídias analógicas e digitais: de um lado, imagens que traduzem o espectro óptico e, de outro, imagens geradas por computador. Atualmente, nas primeiras décadas do século XXI, tal binômio cedeu lugar a uma topologia em permanente deslocamento, um turbilhão ininteligível aos olhares mais apurados; até porque muitos dos dispositivos analógicos mais tradicionais não apenas sobrevivem, como também renascem sob formas híbridas, acopladas, mestiças². Mas, no nascer do século XX, poucos eram os que já se davam conta de que a fotografia e o telégrafo poderiam se mesclar num sistema de transmissão que alguém, doravante, viria a chamar de “fax” (possível versão analógica do e-mail). O que hoje se vê, com efeito, não é exatamente uma evolução tecnológica sem precedentes, quiçá algum tipo de hegemonia alienante das imagens. O que se passa é mais como uma experimentação gestual, uma exploração tateante sobre os gestos possíveis.

Ao datilografar, no início dos anos 1980, *O elogio da superficialidade* (título original de *O universo das imagens técnicas*), Flusser parecia confrontar-se com a imagem de um deslocamento aquático e escuro³, a evocação de toda uma massa de água muito mais espessa e pesada que o poderia deixar suspeitar a clara superfície do mar – e das telas. Mas pensar em termos de profundidade e superfície é anular a fluidez que assinala o pensamento flusseriano, o qual opera acionando sentidos e metáforas na contramão de toda fixidez intelectual. Neste livro, que é certamente onde Flusser se debruça com mais afinco sobre a esfera das mídias e da comunicação, a superfície coincide com o profundo, pois a vertigem não se esconde por trás da tela. Tudo é real, visível e concreto,

² Com isso quero problematizar, de saída, a interpretação da imagem técnica como sendo apenas uma imagem feita de grânulos e/ou pixels – uma definição, a meu ver, redutora.

³ Tenho em mente, aqui, o teor sinuoso de *Vampyroteuthis Infernalis*, lançado originalmente em 1987, apenas dois anos depois de *O universo das imagens técnicas*.

incluindo nossas ilusões, representações, interpretações. É essa abundância ontológica⁴ que faz coincidir vertigem e elogio da superficialidade.

A cultura entre gestos e imagens

A primeira questão que Flusser nos apresenta refere-se a conceituações possíveis sobre, de modo geral, a história da cultura e, em particular, a história da imagem. Começa-se pela noção (mais explorada em *Filosofia da caixa preta* e nos ensaios que compõem *O mundo codificado*) de um desenvolvimento linear rumo à abstração, percurso desenhado a partir de quatro gestos: a manipulação com as mãos (que transforma o mundo em circunstância), a visão imagética (que transforma a circunstância em imagem), a conceituação linear (que transforma a imagem em texto) e a computação digital (que transforma o texto em *bits*, coordenadas impalpáveis). Sob esse viés, a cultura é um modo de explicar o mundo tornando-o abstrato, conferindo-lhe indicadores e gramáticas que a ele se sobrepõem e o substituem.

Tal concepção, no entanto, é de início refutada, sobretudo por sua linearidade. Flusser passa então a pensar, ainda que brevemente, na sutileza do gesto de criar imagens: não como ação que se prende à representação ou à projeção de algo (a ser) visto, mas necessariamente como gesto *articulador*⁵ de códigos e olhares previamente dados. Significa que, de um lado, a aparência “concreta” das coisas não é alheia ao modo como as vemos e interpretamos, mas sim inerente a esse processo. De outro, trata-se de dizer que, na verdade, aqueles quatro gestos elementares não mais se sucedem um após o outro. Ao contrário, eles coexistem como meios poderosos que, em especial a partir das imagens técnicas, produzem e reorganizam a concretude das coisas. Quero me deter nesse ponto de vista, no qual a noção de gesto assume um papel central.

Flusser lança mão desse termo para definir a história da cultura como “dança em torno do concreto” (2008, p. 20)⁶, considerando a imagem tradicional como gesto que traduz a experiência concreta em indicadores abstratos e a imagem técnica como gesto inverso que traduz conceitos abstratos em situações concretas. A noção de gesto, portanto, denota uma passagem, um limiar, um entremeio. Se a dança é gesto, é porque ela abrange tanto o curso dos movimentos corporais quanto a exibição da própria dança, uma gestualidade

4 Refiro-me à abundância como “riqueza do ser”, nos termos de Paul Feyerabend (2006). É a fortuna do mundo em suas múltiplas faces, que o expressam sem esgotá-lo, em oposição à operação abstrata que recorta *uma* realidade como sendo a realidade.

5 Em Articulações Simbólicas, defino articulação como o processo de mediação criativa pelo qual reinterpretamos o mundo, rearranjando as diversas coordenadas (visuais, conceituais, afetivas etc.) que o organizam e nele nos situam. Cf. BECCARI, 2016.

6 Expressão que me faz lembrar da famosa frase (oriunda de um ditado popular alemão) duvidosamente atribuída a Nietzsche: “aqueles que foram vistos dançando foram julgados insanos por aqueles que não podiam escutar a música”. É uma sentença que ilustra, de um lado, o caráter vago da comunicação telemática e, de outro, a ambiguidade da definição empregada por Flusser: muitos intérpretes depreenderam dela um teor pejorativo; resta saber se havia alguma música a ser ouvida.

que se explicita enquanto tal. Se a imagem é gesto, é porque ela mostra a si mesma tanto quanto outra coisa. O gesto não tem, nesse sentido, nada a dizer propriamente. E, ao mostrar-se, não se reduz a índice; é antes um meio que se torna visível, é a comunicação de uma comunicabilidade.

Esse tornar-se visível leva-nos a pensar, de imediato, nas fotografias disparadas por Muybridge nas últimas décadas do século XIX: o homem andando, a mulher descendo a escada, a criança dando um salto etc. Antes desses experimentos, não se podia ver com clareza, por exemplo, que um cavalo é capaz de manter as quatro patas em suspensão durante o galope. Muybridge tornou isso visível. Na mesma época, Gilles de la Tourette estudava a interrupção motora dos gestos mais ordinários, quadro clínico que ele descrevia amiúde como “dança involuntária”. O curioso é que essa síndrome, após proliferar-se desde 1885, praticamente deixou de ser registrada nos primeiros anos do século XX. Quanto a isso, Giorgio Agamben (2015) argumenta, em suas *Notas sobre o gesto*, que os tiques e os espasmos gestuais deixaram de parecer estranhos paralelamente aos filmes – com suas falhas de montagem e oscilações descontínuas – que Marey e Lumière começaram a rodar naquele período. E acrescenta:

Nos mesmos anos, Aby Warburg inaugura aquelas pesquisas que somente a miopia de uma história da arte psicologizante pôde definir como “ciência da imagem”, já que, na verdade, tinham no seu centro o gesto como cristal de memória histórica [...]. Nesse sentido, o atlas *Mnemosyne*, que ele deixou incompleto, com suas cerca de mil fotografias, não é um imóvel repertório de imagens, mas uma representação em movimento virtual dos gestos da humanidade ocidental [...]; no interior de cada seção, cada uma das imagens é considerada mais como fotogramas de um filme do que como realidades autônomas (AGAMBEN, 2015, p. 21-22).

Tal liberação da imagem pelo gesto fílmico, por sua vez, remete-nos ao modo como Deleuze (1985, p. 61) descreve o cinema clássico: “a imagem de uma totalidade aberta [...] na qual a temporalidade que nos envolve se oferece a nós em sua dimensão duplamente contraditória – fluxo incessante e ruptura instantânea”. Imagens que, nos termos de Flusser (2008, p. 204), “aparecem como relâmpago e como relâmpago desaparecem”, tal como uma dança errante, coreografada a partir da sucessão ulterior de poses estáticas. Logo: apesar de cega, é também uma dança dirigida.

O procedimento cinematográfico, enquanto liberador de movimento a partir de quadros estáticos, é sugestivo quanto a essa dança, mas não abarca suficientemente seu aspecto dirigido e integrador. Isso aparece com maior clareza nos empreendimentos de Thomas Edison, cujo legado histórico procede menos de um dispositivo ou invento em particular do que do modo como ele entendeu os componentes de uma incipiente cultura de massa: o cinema, a fotografia, o som gravado enquanto partes de um mesmo sistema

no qual elementos gestuais poderiam circular indistintamente (ver CRARY, 2013, p. 55). Com efeito, a lógica que sustentava o cinetoscópio de Edison – a experiência cinematográfica restrita a um indivíduo solitário e não coletivo – repete-se hoje na tela do computador como principal veículo de distribuição e consumo de entretenimento. O que perdurou não foi um aparato, mas a gestualidade que o conjugava.

Eis uma chave da visada flusseriana: os gestos não se reduzem a um modo de agir ou proceder, mas abarcam o universo dos meios culturais que nos levam a agir e a proceder de determinado modo. Por conseguinte, a imagem técnica não é como um espelho ou uma pegada humana, porque ela não reflete nem sinaliza coisa alguma. Ao contrário, trata-se de gesto propositivo – “imaginar o para nós inimaginável” (FLUSSER, 2008, p. 28) – que intenta mostrar não tanto algo visto, mas, antes, uma maneira própria de olhar. Por isso, a dança é “dirigida”, uma vez que, enquanto gesto, ela propõe um modo específico de ver, imaginar e criar. No caso do cinema, para retomar Deleuze (2005), a especificidade desse modo teria se consolidado quando as imagens-tempo, pelas quais irrompe o cinema moderno, deixaram de meramente transmitir um pensamento e passaram a evidenciar o lugar em que este se desencadeia: fora da tela, na interação com o espectador⁷. Assim, imagens técnicas não pedem para ser “decifradas”; o sentido emerge no gesto mesmo que as torna visíveis.

Imagens técnicas como acidentes programados

Para delinear a noção de imagens técnicas enquanto gestos produtores de concretude, proponho uma ilustração (extraída, não por acaso, do cinema). Imaginemos que, em um tempo não muito distante, nossa atmosfera terrestre será contaminada por uma poeira letal, e as corujas serão os primeiros animais extintos: símbolos da sabedoria, elas despencam do céu como em uma praga bíblica. Esse é um pequeno fragmento da premissa de *Blade Runner*, filme dirigido por Ridley Scott, em 1982. Nessa trama, ainda presa ao velho esquema homem *versus* máquina (o mimetismo entre ambos, a ambiguidade de se identificar quem é quem etc.), resta evidente que a força, a frieza e a perfeição são aspectos associados à máquina, enquanto o erro, a fragilidade e a empatia são modos de ser próprios à condição humana.

Assim funcionam as imagens tradicionais: elas jogam luz sobre “o fundo ‘redundante’ do código estabelecido” (FLUSSER, 2008, p. 23), operando como “mapas míticos do mundo. E, enquanto modelos de ação, fazem com que a sociedade se oriente no mundo segundo símbolos míticos” (p. 25)⁸.

⁷ No campo da hermenêutica e da filologia, Paul Ricoeur (2008, p. 68) propôs algo similar: “Esta proposição [de mundo] não se encontra atrás do texto, como uma espécie de intenção oculta, mas diante dele, como aquilo que a obra desvenda, descobre, revela”. Creio ser esse o tipo de interpretação que Flusser tinha em mente ao se referir aos “gestos dialogantes” (2008, p. 120) que se dão a partir, por cima e através das imagens técnicas, instaurando uma “criatividade concreta”.

⁸ A concepção de “mito” adotada por Flusser é, nesse caso, similar àquela difundida por Roland Barthes: mito como signo ideológico, valor naturalizado, meio para fins de alienação.

Já no mundo de 2049, ano retratado no filme dirigido três décadas depois do primeiro, por Dennis Villeneuve (2017), os replicantes aparecem integrados à sociedade, seja de maneira clandestina (antigos modelos que sobreviveram, compondo uma classe social marginalizada) ou propriamente como *blade runners*, caçando e “aposentando” seus pares. E se a pergunta levantada no primeiro filme era se Deckard (o protagonista) era ou não replicante, o mote do segundo gira em torno da *hibridização* de K – o anti-herói replicante (em provável alusão ao agrimensor de *O Castelo de Kafka*) –, assinalando a dissolução das dicotomias homem-máquina, mente-corpo, natural-artificial etc.

O que se sobressai, nesse caso, é a gestualidade das imagens técnicas: elas “tornam visíveis processos que seriam invisíveis sem esses dispositivos” (FLUSSER, 2008, p. 52). Elas mostram “o quanto critérios históricos do tipo ‘verdadeiro e falso’, ‘dado e feito’, ‘autêntico e artificial’, ‘real e aparente’ não se aplicam mais ao nosso mundo” (*ibidem*, p. 60). Instauram, em vez disso, diálogos em aberto, conjugados na superfície do que se dá a ver⁹.

K é k porque não tem nome. Não ser nomeado é o que o qualifica como replicante. Mas ele possui uma memória, a princípio implantada, que aos poucos se materializa no mundo – K encontra um brinquedo no local exato onde ele o teria escondido quando criança. Ainda assim, não sabemos se aquela lembrança é ou não sua; ao final, vemos que ela fora implantada. Mas que importa isso? A questão é outra: de um lado, K não passa de um Pinóquio cibernetico, uma máquina que quer ter alma; de outro, Joi, sua namorada virtual, é um holograma que deseja ser matéria. A relação entre os dois, que são máquinas, é simultaneamente virtual e material.

Ora, de fato nunca houve uma distinção facilmente assinalável: a matéria é também virtual, pois tudo o que vemos e tocamos evoca recordações, imagens, pensamentos; inversamente, o virtual é também material, pois toda virtualidade coexiste com um corpo que se afeta. Não se trata de intercâmbio, oposição ou espelhamento. Virtual significa uma força em curso de atualizar-se; é o presente que se torna presente, é matéria que se realiza, se desdobra, se diversifica. “Pois é isto a imagem técnica: virtualidades concretizadas e tornadas visíveis” (FLUSSER, 2008, p. 29).

Tais virtualidades são pintadas de maneira exuberante nas ruínas de Las Vegas, quando K encontra o refúgio de Deckard. O confrontamento entre os dois *blade runners* se dá em meio aos palcos de um cassino abandonado, onde hologramas de Elvis Presley, Frank Sinatra e Marilyn Monroe insurgem espontaneamente, *atualizados*, como se desejassem retornar, por um instante que seja, ao presente. Como se sabe, Las Vegas é a apoteose do jogo e do espetáculo; uma cidade no meio do deserto, feita de signos e “miragens”. Mas é também uma cidade real, como todas as outras. O que leva K a Vegas é a aposta de

⁹ Flusser parece manter, todavia, uma posição oscilante acerca desses diálogos. É como se, a todo instante, ele se perguntasse: quando é que esse gesto dialogante recodifica (ou mesmo restaura) o modelo mágico ou histórico, e quando o exacerbá? Quando é que a imagem técnica se apropria criticamente dos signos tradicionais, e quando os replica irrefletidamente? Mas a única questão que hoje continua, a meu ver, em aberto é mais simples: alguma vez chega a ser puramente um ou outro?

que ele poderia ser filho de dois replicantes (Rachel e Deckard), miragem endossada por Joi (namorada de K), que passa a chamá-lo de “Joe”, para demonstrar que ele é especial, uma pessoa de verdade. Após descobrir que o filho em questão não é ele, K se depara com uma propaganda de Joi, que é vendida genericamente como uma acompanhante holográfica que chama qualquer um de “Joe”.

Significa que, claro, K nunca foi especial. Mas quem o é? K é k porque não tem nome. Não ser nomeado é o que o torna comum... e *concreto*, como Las Vegas e seus hologramas. Porque o concreto não é um milagre, uma exceção, e sim o que há de mais comum. A concretude de uma fotografia, por exemplo, não reside no que ela mostra como identidade, como prova material de algum passado (no caso, de um superestimado amor *ciborg*), mas em como ela é capaz de “implantar”, em certo sentido, a saudade de coisas vividas e, eventualmente, não vividas. Basta olhar com atenção: a prova em questão sempre recai sobre a contundência dos afetos que se proliferam pela imagem¹⁰. Então o que está em jogo em *Blade Runner 2049* não é a máquina, a alma, o artificial, o original e tantos outros rótulos vagos. São os impulsos afetivos que a imagem técnica desencadeia, considerando que toda “imagem técnica é produto de acaso, de junção de elementos. Toda imagem técnica é ‘acidente programado’” (FLUSSER, 2008, p. 33). Trata-se, no fundo, de gestualidades que atualizam a vida, intensificando sua capacidade de produzir seres (humanos, não-humanos ou mistos, pouco importa). A vida é híbrida porque sempre foi, (im)precisamente, *hybris* – excesso, descomedimento. Assim são os gestos rumo ao concreto, e assim o concreto se atualiza em tudo o que quer viver.

A perspectiva ontológica da gestualidade

Embora estejamos sempre atados ao que já foi visto, descrito ou imaginado por outrem (mesmo que não o tenhamos imediatamente em mente), criar imagens técnicas implica uma reinauguração do mundo, e não uma mera recomposição dos fatos que nos rodeiam ou que nos interceptam. E, para que esse gesto fundante atinja algo de substancial, ele deve conjugar e atravessar toda uma pluralidade gestual – por isso tatear, apontar, dispersar e brincar são alguns dos verbos que intitulam os capítulos deste livro. São somente os gestos humanos que podem ocultar e desocultar os programas por trás das imagens; e esse é, como esclarece Fernando Rezende (2010, p. 241-242), o cerne da tese de Flusser: ela “requer que se desvele o véu que poderia assegurar às imagens o seu caráter totalitário, desmistificando tanto o nosso modo de compreender este universo quanto a nossa própria relação com as imagens que nele circulam”.

¹⁰ Uma vez que, nos termos de Bachelard (2008, p. 25), “o homem é uma criação do desejo, não uma criação da necessidade”.

O que significa tal desmistificação? Devo pontuar, primeiramente, o que ela não significa. Não significa qualquer forma de “desmascaramento” que enxerga o mundo em termos de erros a serem corrigidos – quanto a isso, já nos anos 1970, um crítico como Barthes (1977, p. 12) alertava: a “denúncia, a desmistificação (ou desmitificação), tornou-se ela própria discurso, *corpus* de frases, enunciado catequético”¹¹. Também não é o caso de pleitear algum tipo de ordem autônoma das imagens. Significa, isto sim, encará-las enquanto elementos centrais de processos mais amplos, em termos de mediação ou de articulação sociocultural¹².

O que interessa a Flusser é menos o discurso, a episteme ou a contenda social que circunscreve as superfícies telemáticas e mais a gestualidade que as agencia filosoficamente e que nelas adquire alguma expressão. Em outros termos, sendo a imagem técnica um meio que não se limita a “transmitir” algo, mas que visa concretizar nossa inserção no mundo, aquilo que ela “diz” não importa tanto quanto os modos de ser que se abrem a partir dela. Significa que, se Flusser investe em algum tipo de desmistificação, é mais no sentido de explicitar certa simultaneidade ou dispersão no lugar de qualquer espécie de ordem profunda.

Para um exemplo pontual, recorro uma vez mais ao cinema: com a expansão do acesso à internet e do consumo via *streaming*, esmorece a lógica que distingua produções destinadas às salas de cinema daquelas mais voltadas à transmissão televisiva, entrando em cena a diversificação tanto de públicos quanto de filmes/séries. Do mesmo modo, as telas continuam a se proliferar em diferentes formatos e funções, dialogando entre si de maneira cada vez mais integrada. De um lado, a gestualidade que assim se instaura tende a explicitar as múltiplas interpretações acerca de um mesmo filme. De outro, se tudo pode ser interpretado, é porque não há o que ser interpretado¹³ – à diferença das “caixas-pretas”, que demandam e produzem leituras (in)decifráveis, as imagens técnicas suscitam reinterpretações partilhadas, conforme a situação *in camera* descrita por Flusser (2008, p. 198-199): os “músicos de câmera que improvisam se perdem em jogo de sua própria invenção e, ao fazê-lo, se perdem uns nos outros”.

Imagens técnicas atribuem sentido ao mundo no mesmo ato em que o flagram, concretamente, sem sentido algum. Essa é a lucidez dos gestos “que não podem enganar porque nada encobrem” (FLUSSER, 2008, p. 202). Isso pressupõe, como insistia Nietzsche (2006, III, §2), que o “mundo ‘aparente’ é o único. O ‘mundo verdadeiro’ é apenas acrescentado mendazmente”. Não há o que se ver “por trás” das coisas vistas. O domínio

¹¹ É nesse sentido, quero crer, que Flusser (2008, p. 157) critica certa modalidade de ironia esclarecida e, ao mesmo tempo, faz uso dela: “quem atualmente tem razão é tedioso, e quem atualmente combate o tédio está enganado. O presente ensaio elogia os que estão enganados”.

¹² Exemplo dessas abordagens são os estudos da visualidade – ou *visuality studies*, na designação norte-americana –, associados a autores como Jacques Aumont e Jonathan Crary. Algo mais pontual, nesse sentido, reside no estudo de Jan Olsson (1999) sobre os elementos da cultura sueca que influenciaram as técnicas de sincronização entre som e imagem do cinema sueco em meados do século XX.

¹³ Assim eu defino, noutra ocasião, a noção de hermenêutica trágica: “uma hermenêutica que, como a de Ricoeur, não pressupõe um conteúdo específico a ser interpretado, mas que, em vez disso, encare o compreender como um modo-de-ser” (BECCARI, 2016, p. 145).

das aparências coincide com o do concreto. E a imagem técnica produz o mundo não apenas no sentido de organizá-lo, significá-lo ou dissimulá-lo, mas antes como *tessitura* de realidades distintas. O que há para ser apreendido, dito e compreendido sobre o mundo é o próprio modo pelo qual nos relacionamos com ele, ou seja, pela infinidade de realidades que as imagens técnicas tecem e engendram.

Um texto de 1962 é elucidativo a esse respeito: após mencionar o fato de a raiz latina *res* ("coisa") ter se perdido na língua portuguesa, Flusser (1962, p. 74-75) recorre ao termo *wirklichkeit*, que "quer dizer 'realidade' em alemão", e assinala que, embora também signifique "surdir efeito" e "funcionar", originalmente denotava "tecer". Haveria, então, um vínculo perdido entre o realizar, o instaurar realidades e a tessitura, analogia que reaparece em *Língua e Realidade*, quando Flusser (2007, p. 49) compara o intelecto a "uma fiação que transforma algodão bruto (dados dos sentidos) em fios (palavras). A maioria da matéria-prima, porém, já vem em forma de fios"¹⁴.

Esse tema ontológico de uma sutura do mundo é recorrente em Flusser, que em *A história do diabo*, de 1965, já lançava mão de uma analogia entre a vontade humana e uma aranha que secreta, como teia, a língua-realidade. Em *O universo das imagens técnicas*, é o gesto que assume o papel de um devir demiúrgico, engendrador de realidades. Tal concepção remete a uma antiga ontologia, como a de Demócrito e a dos sofistas, que admite como materiais – porque provenientes de tessituras, ainda que inventadas – as expressões singulares que compõem o universo humano. A própria escrita de Flusser, na medida em que é metalinguística e intertextual por excelência, opera em termos de fabricação de mundo. E, enquanto *Língua e realidade* propunha uma ontologia da tradução, isto é, do encontro entre realidades distintas por meio da tessitura demiúrgica das línguas, em *O universo das imagens técnicas*, Flusser concebe a noção de gestualidade como matéria irredutível a partir da qual as imagens técnicas tornam concreta a realidade, multiplicando nossos pontos de vista e modos de ser.

Considerações finais: o elogio da superficialidade

Doravante, apenas a imagem é o concreto. [...] o resto é "metafísica", no sentido pejorativo do termo (FLUSSER, 2008, p. 189).

Imagens técnicas são realidades possíveis que se concretizam. E o universo das imagens técnicas é um oceano incomensurável onde cada gesto contamina os demais, mantendo as realidades possíveis mutuamente articuladas. O argumento de Flusser pauta-se, em *O universo das imagens técnicas*, menos em seus frequentes arroubos distópicos e mais

¹⁴ No imaginário épico, diga-se de passagem, a imagem de um entrelaçamento por meio do qual se enredam o mundo, os indivíduos e os sentidos remonta ao fazer de Penélope (da *Odisseia*) que, diante das suposições da morte de seu marido em batalha e das pressões para que se casasse novamente, estabeleceu, como condição para um novo enlace, a infiável tessitura de um tapete a ser tecido durante o dia e desfeito durante a noite.

numa visão, tão sutil quanto aguçada, da imanência mundana¹⁵: são os nossos próprios gestos que nos atravessam e nos enfrentam, como um “tear que combina fios”, como um jogo aberto que se reconfigura a cada lance, de sorte que as imagens técnicas são feitas de fios que ligam nada com nada, teias de relações puras que, no entanto, designam precisamente o que há de concreto: gestos ao acaso.

Valho-me da concepção de Clément Rosset (1989, p. 100) sobre o acaso como sendo “a tessitura de tudo o que existe”. Faz alusão, dentre outras coisas, ao conceito epicuriano de clinâmen: o desvio imprevisível de átomos que se chocam, atualizando certas possibilidades em detrimento de outras. Trata-se, ainda, de algo que tangencia o que Flusser define, noutros momentos, como arte: “é esse aspecto da comunicação pela qual a informação relativa à experiência concreta é aumentada” (FLUSSER, 2015, p. 46); “é um meio de proporcionar experiência imediata [...], o órgão sensorial da cultura, por intermédio do qual ela serve o concreto imediato” (FLUSSER, 2013, p. 381).

A dimensão ontológica das imagens técnicas é enunciada no subtítulo do livro aqui enfocado: como *elogio da superficialidade*. Admitindo o superficial ao mesmo tempo como efeito e como propriedade imanente do mundo concreto, tal elogio deve ser entendido, em que pese o salto anacrônico, com o de Górgias, sofista siciliano. Um dos principais argumentos de seu *Elogio de Helena*, como se sabe, referia-se à soberania da palavra, capaz não só de persuadir e suscitar emoções, mas também de fabricar o mundo: “o *logos* [significando aqui palavra, linguagem, discurso] é um grande soberano que, por meio do menor e mais inaparente dos corpos, realiza os atos mais divinos” (GÓRGIAS, 2005, §8). Flusser herda de Górgias, portanto, uma proto-ontologia do “vir a ser”, isto é, do que passa a existir na medida em que é dito ou gestualizado, e a partir das diversas maneiras pelas quais é possível dizer/gestualizar.

Imagens técnicas são os gestos que nos dão a ver o mundo em que vivemos, suas dobras e protuberâncias, sem perderem-se em fins exteriores. De acordo com Mario Perniola (2009, p. 28), “tal é o mundo contemporâneo, em que tudo já se dá no presente, tudo está disponível aqui e agora, e nada falta”. Não se trata de uma perspectiva resignada, como conformação às coisas como elas são, mas exatamente o oposto: é a condição de uma gestualidade viva, incessantemente animada por superfícies em meio às quais nos mantemos imersos no mundo. É preciso reiterar a relação de equivalência, em vez de sobreposição, entre o mundo concreto e a gestualidade que o compõe: tal como no cinema, em que o movimento é criado pela sucessão de imagens estáticas, o mundo humano dança conforme os gestos que lhe atribuem sentido e concretude.

Essa força fabuladora que instaura nossa experiência de mundo é hoje veiculada por imagens técnicas, num processo em que o próprio mundo aparece como efeito de uma gestualidade cuja tessitura o faz surgir. Sob esse prisma, a segmentação do mundo em

¹⁵ Imanência refere-se à premissa de que o mundo é determinado por si mesmo e não por qualquer ordem transcendente, de modo que “imanência mundana” é expressão redundante.

domínios compartimentados, bem delineados, como natureza e cultura, sujeito e objeto, humano e não humano, perde seus contornos mediante a multiplicação de gestos por parte das imagens técnicas. A demiurgia flusseriana assinala, assim, uma filosofia capaz de evidenciar a dimensão gestual operando no fundo de cada enunciação, no fundo de cada modo de ser, mas que se localiza na superfície concreta daquilo que nos cerca. O gesto, desse modo, é a maneira pela qual nos inserimos no mundo e, ao mesmo tempo, a matéria a partir da qual o mundo se torna concreto, expressivo e eloquente.

Marcos Beccari é professor Adjunto do Depto. de Design Gráfico e professor permanente do PPG-Design da UFPR. É doutor em Educação pela USP.

contato@marcosbeccari.com

Referências

- AGAMBEN, G. Notas sobre o gesto. In: IANNINI, G.; GARCIA, D.; FREITAS, R. (Orgs.). **Artefilosofia:** Antologia de textos estéticos. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015, p. 19-25.
- BACHELARD, G. **A psicanálise do fogo.** São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- BARTHES, R. "Mudar o próprio objeto" [1971]. In: LUCCIONI, G. **Atualidade do mito.** São Paulo: Duas Cidades, 1977, p. 11-15.
- BECCARI, M. N. **Articulações simbólicas:** uma nova filosofia do design. Teresópolis: 2ab, 2016.
- CRARY, J. **Suspensões da percepção:** atenção, espetáculo e cultura moderna. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- DELEUZE, G. **Cinema:** imagem-movimento. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- _____. **A imagem-tempo.** São Paulo: Brasiliense, 2005.
- FEYERABEND, P. **A conquista da abundância:** uma história da abstração versus a riqueza do ser. São Leopoldo: Unisinos, 2006.
- FLUSSER, V. Ensaio para um estudo do significado ontológico da língua. **Revista Brasileira de Filosofia**, v. 12, n. 45, p. 69-90, jan./mar. 1962. Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art487.pdf>>. Acesso em: 02 jan. 2019.
- _____. **Língua e Realidade.** São Paulo: Annablume, 2007.
- _____. **O universo das imagens técnicas:** elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.
- _____. Nossa embriaguez. In: DUARTE, R. (org.). **O belo autônomo:** textos clássicos de estética. Belo Horizonte: Autêntica/Crisálida, 2013, p. p. 375-383.
- _____. **Gestos.** São Paulo: Annablume, 2014.
- _____. A arte: o belo e o agradável. In: IANNINI, G.; GARCIA, D.; FREITAS, R. (orgs.). **Artefilosofia:** Antologia de textos estéticos. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015, p. 42-46.
- GÓRGIAS. **O elogio de Helena.** Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 2005.

NIETZSCHE, F. **Crepúsculo dos ídolos:** ou como se filosofa com o martelo. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

OLSSON, J. In and out of Sync: Swedish Sound Films 1903–1914. **Film History**, v. 11, n. 4, Luton: University of Luton Press, fev. 1999.

PERNIOLA, M. **Enigmas:** egípcio, barroco e neobarroco na sociedade e na arte. Chapecó: Argos, 2009.

REZENDE, F. Com as máquinas, rumo ao diálogo. **Revista Matrizes**, ano 3, n. 2, p. 239-242, jan./jul. 2010.

RICOEUR, P. **Hermenêutica e ideologias.** Petrópolis: Vozes, 2008.

ROSSET, C. **A lógica do pior:** elementos para uma filosofia trágica. Rio de Janeiro: Espaço e Tempo, 1989.

Referências filmicas

BLADE RUNNER. Direção: Ridley Scott. Produção: The Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros., Blade Runner Partnership. Estados Unidos, 1982. 117 min.

BLADE RUNNER 2049. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Warner Bros., 16:14 Entertainment, Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions, Stereo D, Thunderbird Films, Torridon Films. Estados Unidos, 2017. 164 min.

*Artigo recebido em 01/02/2019
e aprovado em 15/03/2019.*