



CAIXA-PRETA DA NAU FILOSÓFICA: A FICÇÃO CIENTÍFICA COMO FOTOGRAFIA DESCRITIVA

DIEGO CHABALGOITY¹

RESUMO: Esse artigo tem como objetivo contribuir para reflexões sobre o papel e os alcances da ficção científica na popularização do conhecimento. Como recorte e exercício de fundamentação, situa esse gênero ficcional como fotografia descritiva, buscando na filosofia da fotografia flusseriana elementos que auxiliem no entendimento crítico – que não dicotomiza técnica e estética - dos limites entre conhecimento e ficção. Na ficção científica temas filosóficos que movem seres humanos por milênios, como metafísica, ontologia, ética e política, se somam a uma das características mais cativantes desse gênero literário: o oferecimento de alternativas civilizacionais. Na primeira parte apresentamos os conceitos de tecnoimagem e caixa-preta, relacionando-os ao contexto atual em que o enorme avanço da tecnologia influencia de forma nunca antes vista a ficção audiovisual, criando espaços inéditos para a consubstanciação de ficções em teoria. Na segunda parte apresentamos a diferença entre fantasia e ficção científica traçando um paralelo entre a materialidade implicada no desvelar da caixa-preta e o caminho em que a ficção científica decodifica o conhecimento em ficção para transformar a ficção em conhecimento. Na conclusão sugere algumas questões de perspectiva a serem enfrentadas em investigações que busquem se fundamentar na filosofia da fotografia em Flusser, considerando nossa sociedade tecnocentrada.

PALAVRAS-CHAVE: Filosofia da fotografia; Ficção científica; Tecnoimagem; Vilém Flusser.

ABSTRACT: This article aims to contribute to reflections on the role and scope of science fiction in the popularization of knowledge. As an excerpt and grounding exercise, it situates this fictional genre as descriptive photography, seeking elements in the Flusserian philosophy of photography that help in the critical understanding of the limits between knowledge and fiction. In science fiction, philosophical themes that have moved human beings for millennia, such as metaphysics, ontology, ethics and politics, add up to one of the most captivating characteristics of this genre: civilizational alternatives. In the first part we present the concepts of technimage and black box, relating them to the current context in which the enormous advances in technology influence fiction in a never before seen way, creating unprecedented spaces for the substantiation of fictions in theory. In the second part we draw a parallel between the materiality involved in the unveiling of the black box and the path in which science fiction decodes knowledge into fiction to transform fiction into knowledge. By way of conclusion, it suggests some questions of perspective to be faced in investigations that seek to be based on Flusser's philosophy of photography, considering our techno-centered society.

KEYWORDS: Homo ludens, Anthropophagy, Phenomenology of the Brazilian.

¹ Professor adjunto da Universidade Federal Fluminense (UFF) no Departamento de Ciências Humanas. Pesquisador do Núcleo de Estudos e Pesquisas em Filosofia, Política e Educação (NuFiPE - UFF). Doutor em Educação pela Universidade Federal Fluminense (UFF).. E-mail: diegoc@id.uff.br.

Esse artigo tem como objetivo contribuir para reflexões sobre o papel e os alcances da ficção científica na popularização do conhecimento. Como recorte e exercício de fundamentação, situa esse gênero ficcional como fotografia descritiva, buscando na filosofia da fotografia flusseriana elementos que auxiliem no entendimento crítico – que não dicotomiza técnica e estética - dos limites entre conhecimento e ficção.

Na primeira parte apresentamos os conceitos de *tecnoimagem*² e *caixa-preta*, relacionando-os ao contexto atual em que o enorme avanço da tecnologia de imagem influencia de forma nunca antes vista a ficção audiovisual, criando espaços inéditos para a consubstanciação de ficções em teoria.

Na segunda parte, ao diferenciar fantasia de ficção científica, traçamos um paralelo entre a materialidade implicada no desvelar da caixa-preta e o caminho que se abre para o gênero em questão, quando esse se propõe a decodificar o conhecimento em ficção para transmutar a ficção em conhecimento.

A terceira parte, à guisa de conclusão, sugere algumas questões de perspectiva a serem enfrentadas em investigações que busquem se fundamentar na filosofia da fotografia em Flusser, considerando nossa sociedade hodierna tecnocentrada.

Começamos nossa discussão por uma provocação que pode, em uma primeira aproximação, parecer ter o intuito de soslaiar a metáfora da caixa-preta fundamentada na filosofia da fotografia de Flusser. Não é nossa intenção. Aqui, ao estilo flusseriano de ficção filosófica, apenas propomos nos aproximar retoricamente do tema considerando, também, o sentido da caixa perdida do avião (quisera Nau interestelar) que se acidenta. Nessa analogia a caixa-preta contém a filosofia. Qual seja o povo que a encontre³, poderá compreender nossa forma de ver o mundo e descrevê-lo, tanto no sentido real quanto no sentido imaginário; tanto no entendimento do passado e do presente para vislumbre do futuro quanto na descrição do que poderíamos ter sido na assunção de rumos diferentes.

Na ficção científica temas filosóficos que movem seres humanos por milênios, como metafísica, ontologia, ética e política, se somam a uma das características mais cativantes desse gênero literário: o oferecimento de alternativas civilizacionais que situam os personagens em um tempo e espaço que, a despeito de serem ambientadas no passado ou no futuro, nesse ou

² Sem polemizar sobre as possíveis e diferentes acepções dos termos, utilizaremos neste trabalho “tecnoimagem” e “imagem técnica” como sinônimos. O conceito é aqui apresentado na primeira parte do artigo.

³ Um bom exemplo se encontra no filme de Steven Spielberg “A.I. Inteligência Artificial”, de 2001. Esse filme é baseado no conto de Brian Aldiss, de 1969, intitulado “Superbrinquedos duram o verão todo”, e foi um projeto sobre o qual havia se debruçado por vinte anos o emblemático diretor Stanley Kubrick. Na estória o personagem David é um robô humanoide que sobrevive à extinção dos seres humanos e é resgatado dois mil anos depois, servindo aos exploradores sintéticos como repositório da raça humana junto às suas origens.

noutro determinado lugar, proporcionam reflexões relevantes a partir da experiência de imersão em “outros” mundos ficcionais distópicos ou utópicos:

Toda ficção é metáfora. Ficção científica é metáfora. O que a separa de formas mais antigas de ficção parece ser o uso de novas metáforas, tiradas de alguns grandes dominantes de nossa vida contemporânea – ciência, todas as ciências, entre elas a tecnologia e as perspectivas relativista e histórica. A viagem espacial é uma dessas metáforas; assim como a sociedade alternativa, a biologia alternativa; o futuro também. O futuro, em ficção, é uma metáfora. (LE GUIN, 2019, p. 17).

A perspectiva em que nos colocamos, que compreende a ficção científica como descrição e não futurismo, se deve a Ursula Le Guin, que afirma: “a ficção científica não prevê; descreve.” (LE GUIN, 2019, p. 14). Nesse tipo de romance, conhecimento e ficção por vezes se confundem. A autora nos provoca afirmando que o romancista usa “palavras” para expressar “o que não pode ser dito em palavras” (LE GUIN, 2019, p. 17) e o faz através da busca das verdades escondidas nas metáforas que nada mais são do que mentiras, invenções ou, como utiliza Flusser, caixa-preta a ser desvelada:

“A verdade contra o mundo!” - sim. Certamente. Escritores de ficção, pelo menos em seus momentos mais corajosos, realmente desejam a verdade: conhecê-la, dizê-la, servi-la. Mas seguem um caminho tortuoso e peculiar, que consiste em inventar pessoas, lugares e eventos que nunca existiram ou existirão de verdade, contando essas histórias fictícias de forma extensa, detalhada e com uma boa dose de emoção; e então, quando terminam de escrever esse monte de mentiras, dizem: “Aí está! Eis a verdade!” (LE GUIN, 2019, p. 15).

Ideias semelhantes se depreendem do texto de Flusser, preocupado em desvelar a caixa-preta: as imagens são “superfícies que transcodificam processos em cenas” (FLUSSER, 2009, p. 15), denotando uma “nova magia” (FLUSSER, 2009, p. 16) que deve ser questionada em diversos sentidos. Para ele, “a nova magia não busca modificar o mundo lá fora, como faz a pré-história, mas os nossos conceitos em relação ao mundo.” (FLUSSER, 2009, p. 16).

Ora, se para Flusser a “imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens” (FLUSSER, 2009, p. 7), somos nós outros, em nossos tempos hodiernos, impelidos a nos perguntar qual o alcance dos conceitos imagéticos em nossa sociedade. A ficção pode realmente mudar nossos conceitos? Que impactos ela pode ter no conjunto das relações sociais? As imagens técnicas estão cumprindo a função prevista por Flusser, de “emancipar a sociedade de pensar conceitualmente”? (FLUSSER, 2009, p. 16).

Nas últimas décadas o desenvolvimento da tecnologia de imagem digital de alta definição impactou substancialmente os grandes estúdios da indústria cinematográfica e audiovisual, contribuindo para a construção de imagens poderosas no gênero ficcional em tela. Infelizmente, Flusser não pode testemunhar tais transformações na percepção e representação visual humana, e em nossas formas de comunicação e expressão cultural, principalmente considerando a consolidação e a globalização da *Internet*.

Ainda assim, suas reflexões vanguardistas do século passado persistem relevantes em grande medida. Flusser nos alerta como as tecnoimagens moldam e medeiam nossas experiências no mundo e nos aponta caminhos para, nos dias de hoje, podermos nos preparar para examinar criticamente a natureza dessas e seu impacto na comunicação, identidade e consciência humanas. Nos leva a indagar como as imagens técnicas e sua reprodutibilidade alteram a percepção do espectador em proporções geometricamente inimagináveis a pouco menos de trinta anos, desafiando as noções de autenticidade e autonomia e o vínculo direto com a realidade.

Seus questionamentos, que colocam frente a frente técnica, imagem, arte e conhecimento pavimentam o caminho de nosso objetivo principal: contribuem para o entendimento crítico do papel e dos limites da aventura ficcional nessa transformação dos “conceitos em relação ao mundo” (FLUSSER, 2009, p. 16).

Apontamentos iniciais sobre os conceitos de tecnoimagem e caixa-preta em Flusser

Flusser define a imagem técnica como “imagem produzida por aparelhos⁴”, considerando que “aparelhos são produtos da técnica que, por sua vez, é texto científico aplicado.” (FLUSSER, 2009, p. 14). Nessa passagem é importante frisar que o autor, ao fundamentar o conceito de tecnoimagem, o faz apresentando, de uma só vez, a crítica e as possibilidades que se lhe apresentam, nos revelando o olhar técnico como porta de entrada para a análise estética.

Do ponto de vista da crítica, a afirmação de que a tecnologia implica a aplicação do texto científico tem profundo significado dialético. Seu receio de que se observem de forma passiva as tecnoimagens como “se fossem janelas, e não imagens”, quando essas “se preparam para eliminar textos”, o faz alertar para “consequências altamente perigosas”. (FLUSSER, 2009, p. 14).

As possibilidades não contradizem a crítica. Também se devem ao fato de que a imagem técnica difere da imagem tradicional justamente porque “parece não interromper o elo entre a imagem e o significado”, sendo assim “caixa-preta” a ser desvelada. (FLUSSER, 2009, p. 14). Flusser nos faz refletir que o mesmo movimento que traz os perigos da passividade frente ao uso da técnica contém a oportunidade de dominá-la. É simples reprodução ou potencialidade de criação.

⁴ No presente artigo utilizaremos a terminologia nesse sentido proposto por Flusser. No mesmo texto citado, o autor também define aparelhos como “objetos produzidos, isto é, objetos trazidos da natureza para o homem”, acrescentando que “o conjunto de objetos produzidos perfaz a cultura.” (FLUSSER, 2009, p. 19-20).

Nesse processo, o autor parece conferir lugar de destaque ao conhecimento. Mas, ainda que nos tenha previsto que o incremento tecnológico carrega consigo uma tendência à passividade do espectador e que as chaves necessárias para sua superação passam pela apropriação crítica da técnica, a caixa-preta de Flusser também se torna uma Caixa de Pandora, revelando contradições mais graves do que o autor em tela pôde vislumbrar no século passado.

Ao abrirmos nossa Caixa de Pandora, uma das maiores contradições que se nos apresentam diz respeito ao fato de que o desvelar da caixa-preta implica não somente a apropriação crítica da técnica (do que acontece tecnicamente “dentro” da caixa-preta, ou seja, o domínio do aparelho pelo operador), mas também a formação da imagem que enseja um conceito próprio de quem a formula. Esse formulador também tem intenções direcionadas a quem a deve compreendê-la e depende de base cultural e científica para tanto, o que nos dias de hoje carrega assombroso imperativo material: quase todas as pessoas têm acesso passivo ao aparelho e, fruto de mesmo bloco histórico, igualmente não têm acesso ao conhecimento científico e filosófico.

As previsões do filósofo checo-brasileiro tomam forma inesperada: em nossos dias, da ampla maioria dos que têm acesso à *Internet*, considerável parte tem até mesmo feito seu sustento financeiro na reprodução de “conteúdos” e nas reproduções imagéticas; da mesma forma, seus temores com relação à passividade frente à tecnologia se consubstanciam na quebra dialética promovida por essa relação idealista com o aparelho, que se realiza pela metade ao tomar a forma de um ativismo passivo que dicotomiza a estética, extirpando seu conteúdo e afastando qualquer sentido ontológico de comunicação:

As imagens técnicas (...) deviam constituir denominador comum entre conhecimento científico, experiência artística e vivência política todos os dias. Toda imagem técnica devia ser, simultaneamente, conhecimento (verdade), vivência (beleza) e modelo de comportamento (bondade). Na realidade, porém, a revolução das imagens técnicas tomou rumo diferente: elas não tornam visível o conhecimento científico, mas o falseiam; não reintroduzem as imagens tradicionais, mas as substituem; não tornam visível a magia subliminar, mas a substituem por outra. (FLUSSER, 2009, p. 18).

Atualmente nos fica claro que o papel das imagens na formação da opinião pública e na construção de narrativas objetivadas na influência no comportamento social afasta qualquer leitura idealista que se possa tirar proveito em Flusser e comprova seus alertas de uma triste maneira: as tecnoimagens têm orientado conceitos em relação ao mundo de forma que os indivíduos não podem refletir criticamente sobre o impacto da tecnologia em suas vidas; como sói ocorrer, são, antes, moldados por elas:

Imagens são mediações entre o homem e o mundo. O homem existe, isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. Imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, interpõem-se entre o mundo e o homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem, ao invés de se servir das

imagens em função do mundo passa a viver em função das imagens. Não mais decifra as cenas das imagens como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas. Para o idólatra - o homem que vive magicamente -, a realidade reflete imagens. Podemos observar, hoje, de que forma se processa a *magicização* da vida: as imagens técnicas, atualmente onipresentes, ilustram a inversão da função *imagética* e *remagicizam* a vida. (FLUSSER, 2009, p. 9).

Tecnoimagem e ficção científica: caminhos entrecruzados do conhecimento e da ficção

Antes de adentrar a análise do tema propriamente dito, é necessário que façamos a distinção entre fantasia e ficção científica para que possamos fundamentar somente a última como fotografia descritiva.

Muito da controvérsia em torno da confusão entre fantasia e ficção científica parece se dar ao fato de que o romance tido como marco da última, datado de 1818 e de autoria de Mary Shelley, intitulado *Frankenstein: ou o Prometeu Moderno* (SHELLEY, 2015), é muito conhecido pela criação de um dos mais emblemáticos “monstros” da história da literatura ficcional. É, portanto, igualmente, uma obra de terror. Some-se o fato de que os personagens Drácula, popularizado por Bram Stoker em seu romance de 1897, e o Frankenstein de Shelley, tiveram suas imagens muito difundidas no cinema fantástico de meados do século XX.

Também é importante observar que, ainda que a difusão do título esteja em grande parte restrita à literatura, sendo pouco difundida no cinema, esse menciona Prometeu, um personagem mitológico.

Esses fatores fazem com que o romance de Mary Shelley seja um tanto legendário para o tema. Resta, de toda forma, a deferência ao “Moderno” Prometeu, separando a mitologia da ciência e inaugurando, neste sentido, o gênero.

Desde esse ponto de vista definimos nossa perspectiva nesse artigo. É preciso separar Fantasia de Ficção científica para a discussão que propomos. Aquela é baseada em mitologia, as grandes narrativas de mundo que apresenta passam por explicações sobrenaturais, com personagens muitas vezes dotados de poderes mágicos. A ficção científica, por sua vez, trata de possibilidades relativas ao grau de desenvolvimento, não só científico, mas sobretudo civilizacional, em que os personagens envolvidos são seres humanos, ou seres humanoides sencientes.

Na história das tecnoimagens, contudo, essa distinção é mais complexa, pois implica o impacto do cinema na popularização desse gênero. Para contribuir para nossa fundamentação vale por em tela pesquisa de fôlego de Adam Roberts (2018) sobre a história da ficção científica. Para o autor, essa aproximação com o cinema revela um paradoxo. Por um lado, a ficção científica passa a ter um alcance maior de público; por outro, apesar dessa difusão levar alguns

fãs a procurarem a literatura, o gênero passa a ser muito mais conhecido através da arte audiovisual em geral do que através dos livros. Em outras palavras, se vê mais do que se lê:

Duas coisas fundamentais acontecem com a FC nas últimas décadas do século XX. A mais importante das duas é que ela passa por uma transformação, tornando-se cada vez mais um gênero dominado pela mídia visual e, em especial, pelo que poderíamos chamar *espetacularismo visual*, um subgênero especial de cinema que se baseia na escala e grandiosidade, nos efeitos especiais, na criação de mundos alternativos visualmente imponentes, na concepção de acontecimentos e seres capazes de impressionar. A segunda coisa, ligada a essa, é que a FC se torna de modo menos marcante uma literatura de ideias, ficando cada vez mais dominada por uma estética imagística. Isso envolve tanto imagens poéticas ou literárias mais convencionais quanto um imaginário visual mais acentuado e poderoso, que penetra a cultura de forma mais geral (um osso, atirado para o céu por um macaco pré-histórico, corte para uma espaçonave em órbita...). Faz parte da natureza das imagens não poderem ser analisadas, explicadas e racionalizadas do modo como as ideias são. (ROBERTS, 2018, p. 515).

A retroalimentação entre fantasia e ficção científica na indústria cinematográfica é facilmente observável na medida em que o desenvolvimento das técnicas se deve muito ao sucesso de público alcançado no cinema pelos filmes de fantasia e vice-versa. O preço a pagar é que a “estética imagística” mencionada por Roberts abre espaço na arte para o esvaziamento de ideias e para a falsa equivalência entre fantasia e ficção científica.

Nesse caminho de investigação encontramos em Flusser orientações importantes:

Tal reformulação da “teoria” tem por consequência a técnica: toda nova teoria exige nova práxis (técnica), e toda nova técnica provoca nova teoria. E isso implica curiosa reformulação do conceito “arte”. Surge um tipo de práxis, jamais visto antes, que não participa diretamente da dialética “ciência-técnica” e que consiste na criação de formas “estéticas”, isto é, vivenciadas. Tais formas não têm valor epistemológico no significado científico do termo. Tal “arte moderna” é, pois, eliminada da correnteza do progresso e, embora ideologicamente glorificada, é efetivamente expulsa da vida cotidiana e encerrada em gueto. A função tradicional da arte, a de imprimir formas teóricas sobre as aparências, é doravante assumida pela técnica. (FLUSSER, 1998, p. 172)

Os receios de Roberts com relação ao espetacularismo visual são indelévels, entretanto Flusser não nos deixa ser surpreendidos. A tecnoimagem é potencialidade de conhecimento por emular a subjetividade da arte na objetividade da ciência, mas essa é apenas uma definição abstrata. Para Flusser, o verdadeiro problema é de caráter intersubjetivo: “A objetividade e a subjetividade (ciência e arte no significado moderno dos termos) não passam de horizontes abstratos da relação concreta que é o conhecimento intersubjetivo.” (FLUSSER, 1998, p. 174). Nesse sentido, “não há diferença entre criação em ciência e em arte.” (FLUSSER, 1998, p. 175). Em uma relação de sentido ontológico e dialético, a arte só se abre epistemologicamente ao conhecimento quando esse se abre esteticamente para a arte.

Essa discussão se torna mais clara na medida em que observamos dois universos ficcionais que denotam bem a diferença entre fantasia e ficção científica, e nos valem como

bons exemplos uma vez que são muito conhecidos do espectador em geral: *Star Wars* e *Star Trek*.

Conhecimento à serviço da ficção: a materialidade da caixa-preta no caso *Star Wars*

O universo ficcional *Star Wars* é uma franquia de fantasia criada pelo cineasta George Lucas. O primeiro filme, intitulado *Star Wars*, foi lançado em 1977. O título foi traduzido literalmente para *Guerra nas Estrelas* no Brasil. Hoje, quase cinquenta anos depois, *Star Wars* movimentou bilhões de dólares, já derivou doze filmes, sendo uma animação, além de dezenas de séries e livros. Para se ter uma ideia, somente considerando os sete primeiros filmes da saga, a receita bruta em 2016 alcançava a estrondosa marca de quase 8 bilhões de dólares. (ROBERTS, 2018, p. 537).

Star Wars é, juntamente com seu antecessor, *2001: uma odisseia no espaço*, de Stanley Kubrick, lançado nove anos antes, um dos primeiros filmes ambientados no espaço. É considerado marco dos chamados efeitos especiais no cinema, mas também por sua inédita bilheteria. Para Roberts:

Star Wars mudou tudo. No rastro de seu sucesso, cineastas afluíram em bando tentando replicar a fórmula campeã e um número muito grande de filmes de FC e séries de TV, com frequência de custo elevado (e às vezes muito bem-sucedidos), foi produzido do início ao fim das décadas de 1980 e 1990. (ROBERTS, 2018, p. 537-538)

No contexto da nossa discussão tomaremos como exemplo o documentário *Disney Gallery: Star Wars: The Mandalorian*, lançado na plataforma de *streaming* Disney+ em 2020. O documentário versa sobre a série *The Mandalorian*, da franquia em questão. Essa série tem sido considerada importante marco na produção dos efeitos especiais e isso é o que é relevante aqui.

No quarto episódio da primeira temporada, intitulado “Tecnologia”, o produtor Jon Favreau reúne diretores, produtores e atores para apresentar e debater acerca da inovadora tecnologia utilizada na série. Essa tecnologia, conhecida como “O Volume”, mescla cenários virtuais projetados em enormes telas de *led* com a tecnologia de renderização desenvolvida na indústria de jogos eletrônicos, o chamado “motor de games”. Esse ambiente, de impressionantes 23 metros de diâmetro, é forrado até o teto com telas onde são projetados os “mundos” criados pelos autores. Dessa forma, renderizando os personagens com o cenário, como nos jogos eletrônicos atuais, os atores são imersos em um cenário de realidade virtual que responde a seus movimentos em milésimos de segundo. Nesse sentido, resolve a uma só vez os problemas relativos ao “antigo” método da “tela de fundo verde”: do ponto de vista da fotografia, os problemas de sobreposição não somente são resolvidos como se abrem possibilidades como

a fotografia de vultos e a extensão de horário, uma vez que se pode filmar um por-do-sol por horas a fio, como relata um dos produtores no episódio; para os atores e atrizes, o cenário que se vivencia como realidade virtual traz uma experiência que é transmitida diretamente ao espectador, reforçando o conteúdo da estética e fortalecendo o desvelar do “elo entre a imagem e o significado”. (FLUSSER, 2009, p. 14).

O exemplo é válido porque denota a materialidade do processo que compreende o desvelar da caixa-preta. Aqui, fica evidente que os aparelhos são texto científico materializado. Teoria e tecnologia estão disponíveis à ficção. Um caso concreto é a utilização de imagens que vêm sendo obtidas pelos telescópios espaciais, alguns lançados há décadas no espaço, e como isso tem sido usufruído pela indústria de efeitos especiais. De toda forma, como não podemos deixar de notar, a todo momento no documentário os participantes não se furtam a comentar que tudo é feito com grande aporte de verbas.

Fato é que os avanços nas tecnologias de imagem têm se dado em grande velocidade. Esses avanços têm servido de base técnica importante para incrementar as histórias a serem contadas na ficção científica. Trata-se de um processo que caminha com a história do Cinema e vem desde a magia das maquetes dos primeiros filmes do século passado até as imagens de alta definição dos dias de hoje. São decisivos para colocar o realismo, imprescindível no gênero, em outro patamar de convencimento do público.

Ficção à serviço do conhecimento: a ficção científica como fotografia descritiva e o caso *Star Trek*

O universo ficcional *Star Trek*, criado por Gene Roddenberry, pode, a exemplo de *Star Wars* na Fantasia, ser considerado um clássico do gênero Ficção científica. As séries narram a vida da população mundial daqui a dois séculos. A trama central gira em torno do avanço tecnológico alcançado pelo advento do motor de “dobra espacial” que permite viagens galácticas, mas sobretudo através do primeiro contato com extra-terrestres oriundo desse desenvolvimento. O contato, como é narrado no filme *Star Trek: primeiro contato*, dirigido por Jonathan Frakes em 1996, causa comoção mundial e proporciona uma unidade não compartilhada pelos humanos até então: o dinheiro é abolido, a pobreza e a fome são erradicadas, a tecnologia passa a ser universalizada, a medicina idem etc.

O conceito de “Primeira Diretriz da Frota Estelar”, apresentado em *Star Trek*, é de profunda reflexão ética e um bom exemplo para nossas reflexões neste artigo. Segundo essa ideia, central na ficção, a Frota Estelar não pode interferir no desenvolvimento histórico e cultural de civilizações que ainda não desenvolveram a capacidade de velocidade de dobra

espacial, a fim de não inserir tecnologia avançada e contaminar o processo de desenvolvimento de cada corpo celeste habitado. Note-se que é um marco *material* e tecnológico que confere parâmetro a tal desenvolvimento. Marco que é tratado nas séries como revelação da magia contida na caixa-preta. Uma imagem tão potente que se torna capaz de fazer surgir “o mundo conceitual como sendo o seu universo de significado.” (FLUSSER, 2009, p. 14).

A franquia tem fãs espalhados por todo o mundo. A exemplo do que acontece com *Star Wars* os jovens têm se interessado e engrossado as fileiras de *trekkers*, como são chamados. Enquanto a franquia de fantasia é divulgada no Disney+, o universo *Star Trek* tem sido produzido *pelos estúdios da Paramount*, e cada vez mais se vale dos avanços da indústria de efeitos especiais.

Convite para reflexão

Passados mais de trinta anos da morte de Flusser, ao mesmo passo que suas reflexões se mostram vívidas e atuais, os avanços tecnológicos alcançados nessas três décadas nos trazem boa dose de responsabilidade em transpor tais estudos aos nossos dias. Estamos vivenciando hoje o risco fundamental de apaziguamento atrás das tecnoimagens, previsto pelo filósofo checo-brasileiro. Mais do que nunca na história da humanidade, essas estão sendo vistas como janelas e não como imagens.

Em nossa análise, ainda que de cunho inicial, nos parece que uma forma promissora de investigação é afastar qualquer perspectiva idealista da busca por contribuições contidas na filosofia da fotografia flusseriana para os dias de hoje. O mundo tecnocentrado em que vivemos não foi conhecido por Flusser e as relações entre a materialidade da produção e transformação surgem como campo a ser investigado. Os limites de toda criatividade humana passam por esse imperativo de questionamento. Nesse momento de nossa história a ficção se aproxima do conhecimento, mas a recíproca, por suas limitações materiais, não se concretiza: não é tão simples afirmar que o conhecimento é uma forma de ficção, mesmo que para muitos já vivemos em distopia de dar inveja aos mais criativos autores e autoras.

Em nossos dias, no acesso à tecnologia, guardadas as proporções entre os grandes estúdios de cinema e os aparelhos pessoais, há possibilidades de criação de conceitos, mas o que parece realmente diferir não se restringe ao que diz respeito especificamente à tecnologia, mas sim ao acesso ao conhecimento de forma mais ampla. A crítica de Flusser sobre os perigos da imagem substituir a escrita pode ser chave importante para outros estudos.

A importância do conhecimento como base para compreensão da caixa-preta tem sua dimensão ampliada no mundo das redes sociais. Na falta de conhecimento, nem tecnicamente se desvenda o aparelho, abrindo possibilidades de novos aparelhos e tecnoimagens, nem se realiza a práxis vislumbrada por Flusser, de desvelar a magia contida na caixa-preta. Essa fica restrita somente ao oferecedor do “conteúdo”, que, pelos mesmos motivos, também não capta a verdadeira magia, reproduzindo uma estética quebrada que não é capaz de operar a transformação da ficção em conhecimento.

A reprodutibilidade das tecnoimagens tomou tamanha proporção que é facilmente observada em todos os campos da sociedade, desde a entrevista de um jogador de futebol, dos modelos imagéticos de reportagens repetidos à exaustão na mídia televisiva, dos comerciais, passando pelo marketing digital que molda os “perfis” nas redes sociais, até no próprio cinema *mainstream*. Nem mesmo o “belo” proveniente de uma concepção metafísica de estética que se contenta com a forma é captado.

O que testemunhamos é reprodução, efemeridades, estética vazia. Muito longe do que Flusser vislumbrou para as tecnoimagens.

Qual o destino de nossa nau filosófica? Até quando conseguirá não afundar, enquanto conceitos são reduzidos a janelas?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FLUSSER, V. *Filosofia da caixa-preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

_____. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

LE GUIN, U. K. *A mão esquerda da escuridão*. 3ª ed. São Paulo: Aleph, 2019.

ROBERTS, A. *A verdadeira história da ficção científica: do preconceito à conquista das massas*. São Paulo: Seoman, 2018.

SHELLEY, M. *Frankenstein ou o Prometeu Moderno*. São Paulo: Penguin – Companhia das Letras, 2015.