



## **O IMAGINÁRIO COMO POTÊNCIA EM VILÉM FLUSSER: RELAÇÕES ENTRE ARTE E JOGO NA PÓS-HISTÓRIA**

**EDUARDO NESPOLI<sup>1</sup>**

**RESUMO:** O propósito do artigo é investigar a concepção de imaginário na filosofia de Vilém Flusser e sua relação com a arte. Para tanto, examinamos como o filósofo trabalha outros conceitos relacionados, tais como abstrato e concreto, subjetividade e objetividade, arte e jogo, considerando a relação estabelecida com diferentes suportes e meios. O argumento central do texto explora a ideia de que Flusser concebe o imaginário como potência que codifica e transforma o mundo. Os diversos suportes e tecnologias destacados por Flusser em sua obra operam com o corpo, refletindo diferentes níveis de consciências e modos de imaginar. Aprofundando tal abordagem e considerando o deslocamento de materiais e a objetificação do mundo como o gesto primordial, avançamos em direção ao conceito de pós-história com objetivo de compreender as relações específicas entre o imaginário e os aparelhos neste contexto. Por fim, assinalamos como arte, jogo e tecno-imaginação emergem na filosofia de Flusser enquanto princípios de um tipo de experiência imaginativa que envolve a transformação de sentidos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Imaginário; Potência; Arte; Jogo.

**ABSTRACT:** The purpose of the article is to investigate the conception of imaginary in the philosophy of Vilém Flusser. To this end, we examine how the philosopher formulates other related concepts, such as abstract and concrete, subjectivity and objectivity, art and game, considering the relationship with different media. The central argument of the text explore the idea that Flusser conceives the imaginary as a potency that encodes and transforms the world. The several media and technologies highlighted by Flusser in his work operate with body, reflecting different levels of consciousness and modes of imagining. Working with this approach and considering the displacement of materials and the objectification of the world as the primordial gesture, we move towards the concept of post-history with the aim of understanding the specific relationships between imaginary and apparatuses in this context. Finally, we point out how art, game and techno-imagination emerge as principles of a type of imaginative experience that involves the transformation of meanings.

**KEYWORDS:** Imaginary; Potency; Art; Game.

### **Imaginar, Abstrair, concretizar**

O conceito de imaginário em Flusser indica uma série de desdobramentos na relação do homem com o meio. O imaginário está relacionado com a forma como a espécie humana

---

<sup>1</sup> Professor Associado do Departamento de Artes e Comunicação da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Doutor em Artes pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). E-mail: edunespoli@ufscar.br.

adquiriu a capacidade de abstrair objetos e acontecimentos com objetivo de produzir e transportar informação. O início de tal processo, segundo o filósofo, ocorre com a manipulação de volumes, que ao serem deslocados pelas mãos, são informados. A aquisição do objeto no “mundo de volumes” permite ao homem abstrair “o tempo do mundo concreto” (FLUSSER, 2008, p. 16).

O polegar opositor está no corpo. Segurar é uma capacidade física adquirida. Porém, as mãos não somente seguram como também modificam a temporalidade das coisas. Com o gesto realizado pelas mãos, o homem retira os materiais do tempo dos acontecimentos, tornando-se sujeito em um mundo objetivo. A objetificação dos materiais é inerente à subjetivação do corpo. O abstrair produz objetividade e subjetividade, pois quando abstraio o objeto do mundo quadridimensional, me torno “condicionado objetivamente pelo mundo objetivo”, “sou subjetivo aí, em um mundo objetivo e estou alienado do mundo da vida” (FLUSSER, 2015, p. 116). Trata-se também de gesto de separação. As ocorrências ocasionais do mundo dos volumes, quadridimensional, cessam para dar lugar à observação. Os objetos que emergem desta operação podem então ser analisados, transformados e significados. Ao serem separados pelas mãos, os volumes deixam o campo incessante dos acontecimentos para poderem ser resolvidos pelo homem como problemas.

Mas há algo a mais. Os volumes não são somente objetivados e codificados em sua forma natural, uma vez que objetos podem ser modelados para serem usados em alguma função. É possível esculpir objetos com formas e funções específicas. O material modelado é assim informado, torna-se signo de algo e pode ser empregado. Introjeta-se forma na matéria, pois deste modo ela passa a ter uma finalidade, passa a operar como ferramenta. A matéria é formatada e a informação é armazenada em sua forma. Pode-se assim, transpassar para outros materiais a forma da ferramenta, para que seja possível construir outras ferramentas replicadas. A partir disso, objetos também podem ser combinados uns aos outros para produzir sinergia, para permitir ao homem estender e potencializar suas ações no mundo.

A visão, trabalhando simultaneamente com as mãos, capacitará o homem a observar, analisar e estabelecer contexto para produzir informação permutável e transferível entre lugares e indivíduos. Produzo então representações de objetos e instrumentos, modelos abstratos que são registrados em superfícies desprovidas de profundidade, mas que permitem “fazer imagens” que sirvam “para uma ação subsequente” (FLUSSER, 2008, p. 16). A imagem grafada na superfície é assim uma abstração do tempo e da profundidade. Do mesmo modo,

acontecimentos são registrados em imagens que em princípio os representam. Ao fixar imagens em superfícies, o homem abstrai acontecimentos para produzir cenas.

Tal movimento em direção à imagem planejada assinala ainda maior afastamento do mundo concreto, na medida em que um novo tipo de mediação se coloca entre o homem e o meio. A tela é informada com imagem que será transportada para o universo imaginário de outros sujeitos. As imagens são então captadas a partir do ponto de vista do sujeito. Por isso, vejo imagens, mas as imagino de outro modo, a partir de minhas intenções. A imagem se coloca entre o sujeito e o mundo, afastando-o do mundo. Porém, tal afastamento é compensado pela aquisição da capacidade imaginativa, uma vez que “o olho contempla superfície para poder imaginar volumes” (FLUSSER, 2008, p. 18).

Trata-se de movimento ambíguo, pois o homem imagina volumes e circunstâncias a partir de imagens planas, porém, tais imagens tornam o acesso ao mundo opaco, elas vedam em certa medida o acesso ao que elas mesmas representam. Tamanha ambiguidade de tal movimentação que essa “dança em torno do concreto” dificulta, paradoxalmente, o “retorno para o concreto” (FLUSSER, 2008, p. 18-19). Toda mediação é, assim, um obstáculo ao mundo concreto, porque ela se coloca entre o observador e o meio. O abstrair separa e distancia. A percepção integral e imediata do “mundo dos volumes” é dissolvida pela intenção de focar na informação. As imagens condicionam a percepção do observador que passa a ver na imagem o próprio mundo: “o mundo imaginário que agora me corteja torna-se alucinação” (FLUSSER, 2015, p. 130).

Mas ao mesmo tempo que as imagens no suporte turvam a relação direta com o mundo, elas inauguram novas visões, novas formas de conceber o mundo, de produzir sentido com o mundo. Assim, abstrair indica imaginar e imaginar sugere concretizar. Isso porque uma imagem é sempre visualizada a partir de uma intenção. Ela é interpretada segundo as experiências e, por consequência, é também deformada, já que uma nova versão do que supostamente seria a representação de algo concreto é produzida. A imagem é re-decodificada subjetivamente. Não somente vejo a imagem, como também a atualizo. Eu a complemento com minha imaginação.

O imaginário virtualiza a imagem plana para re-codificar o próprio mundo e transformá-lo. Assim, imaginar também identifica movimento na direção de concretizar. Todo recuo rumo à abstração é seguido por movimento complementar que empurra o homem novamente na direção de uma concretização. O homem cria símbolo e informação com intenção de compartilhar experiência, coletivizar e produzir a vida social. Por isso, para Flusser, “ao inserir-se na correnteza da tradição, toda imagem propela por sua vez a tradição rumo a novas imagens.

Isto é: toda imagem contribui para que a mundivisão da sociedade se altere” (FLUSSER, 2008, p. 21).

### **Imaginário como potência**

É necessário reconhecer a relação da imagem com o componente temporal da teoria. A imagem congela o tempo e a profundidade do objeto ao abstrai-lo em um plano bidimensional. O acontecimento, antes efêmero, é fixado na imagem, é abstraído enquanto circunstância. Assim, objetos e acontecimentos são reduzidos e separados do mundo, mas podem ser analisados e transportados continuamente, supostamente sob a mesma perspectiva que os fixou. A questão sobre os suportes e a dimensão temporal são relevantes e Flusser produz suas análises com foco nesses aspectos. Ele concentra parte de suas observações na imagem tradicional, por exemplo, pois ela é uma forma primordial de fixação de informações e produção de linguagem. Isso se deve ao fato da imagem bidimensional ser intrinsecamente superfície em suporte, é acontecimento efêmero capturado em plano permanente. A escrita alfabética, por outro lado, é a fixação da fala no código textual. Fixo palavras, discursos e pensamentos abstratos no papel, de tal modo que a informação tende a ser assegurada.

As condições referentes à fixação e à armazenagem da informação no suporte reaparecem de um novo modo quando Flusser observa a transição da escrita para a imagem técnica. A fotografia, a partir do século XIX, irá fixar e manter o ponto de vista captado em determinado instante histórico. O fotógrafo, deste modo, interrompe o tempo histórico ao fixar o evento na imagem fotográfica a partir de seu olhar subjetivo, de sua intenção. Ele captura o instante e o congela como imagem e sentido. Fixados em suporte fotográfico, os acontecimentos podem então transitar pelo corpo social. São então compartilhados para além da presença corpórea dos envolvidos. Tais imagens atuam então como instrução e modelo para que eu possa vivenciar e concretizar algo no mundo. Abstrair é, portanto, dar significado ao mundo por meio de artifícios que permitem registrar e compartilhar a informação, já que “faço imagens de maneira que outros também possam utilizá-las” (FLUSSER, 2015, p. 126).

Contudo, o imaginário é dinâmico e o observador atualiza as imagens captadas pelos sentidos a partir de sua subjetividade. Ele transforma a informação a partir de sua própria interpretação. Assim, imaginário é jogo que abstrai e concretiza, que afasta e aproxima, que ocorre na relação dos indivíduos com objetos, suportes e meios de transferência. Ao produzir abstração o homem se distancia do mundo concreto com objetivo de melhor apreendê-lo. Todo recuo, todo distanciamento do mundo concreto, é compensado pela capacidade de imaginar.

Imaginar é também modificar. Assim, o sentido mais intrínseco do termo imaginar para Flusser se relaciona com a intenção de querer concretizar: “o vetor de significado da imagem aponta para objetos” (FLUSSER, 2015, p. 128). O homem joga com o abstrair e o concretizar para se transformar e transformar o mundo.

Para Flusser, portanto, não importa somente descrever os diferentes recursos abstrativos, mas problematizar o modo pelo qual o aparelho sensorial e as tecnologias de imaginar se articulam entre si. Este jogo do imaginário, próprio do processo humano, é dinâmico e opera alienação e transformação. Trata-se de movimento ambíguo, já que ao imaginar me distancio do mundo ao mesmo tempo que quero me orientar nele. Percebo representações para poder atualizá-las, transformá-las. O imaginário opera, portanto, um mundo potencial. Abstrair, concretizar e imaginar são potencialidades adquiridas para intercambiar experiências com objetivo de transformar o mundo. A imagem produzida pelo homem, abstração do acontecimento em circunstância, é vetor de virtualização e modificação do mundo. O imaginário opera virtualidades que poderão ser atualizadas enquanto experiências coletivas. Ele processa possibilidades para concretizar e significar a relação entre os homens e entre os homens e o meio.

Há aqui um ponto pertinente que deve ser ressaltado. O suporte externo é uma extensão do movimento sensorial que opera a construção do imaginário. Os suportes são extensões da memória e do imaginário que cooperam com a luta do homem contra a entropia e o esquecimento. São aparatos que possibilitam o armazenamento e o compartilhamento da memória social. Operam, deste modo, formando uma unidade com o corpo. E Flusser reconhece tal questão ao se referir ao cérebro como “nossa caixa-preta por excelência” (FLUSSER, 2008, p. 127). O cérebro, assim, desempenha papel fundamental na relação que construímos com o mundo, explorando possibilidades que podem ser concretizadas. Com efeito, Flusser aborda o mundo enquanto virtualidade construída com a capacidade corporal: “No cérebro ocorrem os mesmos saltos virtuais que no cosmos. Tanto o cérebro como o mundo são um espaço virtual, que é computado, por um lado, como mundo interior do homem, e, por outro, como cosmos” (FLUSSER, 2015, p. 97).

O que queremos destacar é que Flusser observa que a operação no suporte externo é acompanhada de um processo sensorial, que o imaginário encontra-se na relação do corpo com as tecnologias que permitem fixar informações e contextos de diversos tipos. Que o corpo constitui unidade com as tecnologias de imaginar, cujo propósito é potencializar o imaginário, possibilitando criar mundos que não seriam possíveis sem o suporte tecnológico. Para tanto, o

corpo atualiza tais processos, reunindo memória e invenção. Assim, a imaginação é intrínseca à memória, pois fluem juntas no tempo do suporte corpóreo e do suporte tecnológico. O imaginário é também fluxo e invenção, pois a imagem é transformada no devir imaginativo do corpo. O imaginário é, portanto, dinâmico e potencial; e é a partir da construção de virtualidades que o homem transforma o mundo e a si mesmo.

Apesar deste jogo comum, os diferentes meios e tecnologias produzem efeitos variáveis, já que os suportes tecnológicos destacados por Flusser operam interligados à potência humana de imaginar refletindo diferentes formas de consciência. A humanidade criou dispositivos tecnológicos que permitem efetivar de forma diferente a produção coletiva de imaginário. O objeto, a imagem, a escrita, os aparelhos, potencializam diferentemente a capacidade imaginativa. Se o deslocamento do objeto pelas mãos abstrai o tempo e a imagem na superfície abstrai tempo e profundidade, a escrita propiciará que a ciência projete o universo segundo “a linearidade lógico-matemática dos seus textos” (FLUSSER, 2008, p. 17). A revolução industrial, contudo, conduzirá a situação na direção da invenção dos aparelhos modernos que captam e produzem imagem, as máquinas fotográficas e os demais dispositivos eletrônicos dotados de tal capacidade.

Neste sentido, os aparelhos modernos empurram tal dança para uma nova situação. Os aparelhos frutos da revolução industrial agora trabalham com o homem para produzir imaginário em torno da imagem técnica. Trata-se de nova forma de imaginação, que não deve ser confundida com aquela relacionada ao mundo das imagens tradicionais, uma vez que a imagem técnica é pós-alfabética enquanto a imagem tradicional é pré-alfabética (FLUSSER, 2008). As imagens técnicas revelam movimento em direção ao espaço zero-dimensional, uma vez que ocorrem em aparelhos que armazenam, transferem e concretizam a informação por meio de cálculos. Fluxos de elétrons, deste modo, são responsáveis por computar informações abstraídas em circuitos para convertê-las em coisas visíveis e audíveis na superfície de telas eletrônicas. E tal conversão somente pode ser realizada pelo próprio aparelho e seu programa.

### **O imaginário na pós-história**

A vida no século XXI tem cada vez mais evidenciado que a constituição do imaginário ocorre no interior do que Vilém Flusser denominou como período pós-histórico. O imaginário social é desdobramento de relação de acoplagem com os aparelhos audiovisuais. Neste contexto, o imaginário se movimenta em direção ao “abismo da zero-dimensionalidade”, encontra-se em queda “rumo ao vácuo dos quanta” (2008, p. 15), situação em que está

plenamente articulado ao cálculo dos aparelhos. A pós-história transforma a dimensão histórico-temporal linear que caracterizava a sociedade e a forma de produção de conhecimento centralizada na escrita.

Tal mergulho rumo ao modo imaginativo pós-histórico iniciou-se, segundo Flusser, com a invenção da fotografia, cuja potencialidade inaugurou um novo modo de conceber o mundo. A fotografia catalisou tal mudança pois é um protótipo dos demais aparelhos eletrônicos criados posteriormente. A fotografia eterniza a história, paralisa o fluxo temporal linear. As imagens fixadas no aparelho podem ser multiplicadas e programar o imaginário coletivo, pois na pós-história “tudo quer ser imagem” (FLUSSER, 2015, p. 219). Enquanto no decorrer da história a tecnologia intelectual escrita priorizou a forma linear enquanto modo de imaginar e conceber o mundo, na pós-história o imaginário se desdobra na relação com as imagens técnicas e seus dinamismos. Deste modo, ao nos relacionarmos com o mundo por meio de aparelhos produtores de imagem técnica “não mais vivenciamos, conhecemos, e valorizamos o mundo graças a linhas escritas, mas agora graças a superfícies imaginadas” (FLUSSER, 2008, p. 15).

Tal alteração epistemológica influi diretamente na formação do tecido social, que na pós-história se fragmenta, se pulveriza. Os aparelhos passam a constituir a potência imaginativa, possibilitando reunir o fluxo abstrato e pontual de informações computáveis com objetivo de concretizar tecno-imagens. Conforme nos explica Flusser, é o reagrupamento de pontos para formar superfícies que caracteriza e difere a imagem técnica da imagem tradicional e, conseqüentemente, o modo imaginativo da sociedade pós-histórica. Enquanto a imagem tradicional tinha como objetivo abstrair e fixar o acontecimento em cena, a imagem técnica contrariamente reagrupa pontos para concretizar informações abstraídas. São gestos que indicam sentidos opostos.

Deste modo, o regime imaginativo da pós-história não somente se afasta da forma linear característica da linguagem escrita, como também não se enquadra nos processos relacionados à imagem tradicional. A perspectiva de Flusser, neste sentido, indica uma inversão de movimento que, por consequência, sugere que o significado da imagem técnica é o oposto do significado da imagem tradicional. Os aparelhos objetivam tornar visíveis as informações abstraídas em seus circuitos e as imagens técnicas se formam a partir da “filtragem” realizada por seus programas. Os aparelhos processam as virtualidades que se encontram transitando em seus circuitos para concretizarem imagens técnicas, identificadas por Flusser como probabilidades. As imagens técnicas são, portanto, componentes sensoriais calculados através de programas. Se juntam ao imaginário coletivo enquanto coisas possíveis: “Nada adianta

perguntar se as imagens técnicas são fictícias, mas o quanto elas são prováveis” (FLUSSER, 2008, p. 25).

Mas o que Flusser deseja afirmar com ser provável? Em uma outra passagem de sua obra ele nos fornece uma chave que permite melhor compreender a questão: “Pretendo derrubar a diferença entre real e fictício através do conceito de virtual. Posso dizer que quando uma possibilidade passa a tornar-se mais improvável, então ela se torna cada vez mais fictícia” (FLUSSER, 2015, p. 293). Não existe exatamente uma realidade na pós-história, mas a possibilidade de algo ser mais ou menos provável. Perceba que a questão refere-se ao conceito de virtualidade. A pós-história é um jogo de possibilidades travado com os aparelhos. Os aparelhos cumprem o papel de tornar imaginável virtualidades que para nós seriam inimagináveis. Imaginamos o mundo por meio dos aparelhos na medida em que as informações matemáticas abstraídas em seus programas se tornam mais ou menos prováveis enquanto imagens técnicas. Quanto menor a probabilidade de uma imagem, uma cena, um programa ocorrer em um aparelho, mais fictícia a informação se torna.

Com efeito, esta é a condição do imaginário na pós-história e ela influi diretamente na forma como concebemos o próprio mundo. Assim, os aparelhos calculam probabilidades a partir de dados que se encontram armazenados em seus circuitos. E as imagens mais prováveis de serem concretizadas pelos aparelhos são os componentes sensoriais pelos quais imaginamos e criamos a relação com o mundo a nossa volta, uma vez que “as imagens projetam sentidos sobre nós porque elas são modelos para o nosso comportamento” (FLUSSER, 2008, p. 60).

O processo pelo qual construímos o imaginário com os aparelhos também implica corporeidade, experiência, valores, modos de se relacionar socialmente. As imagens técnicas estimulam valores no próprio comportamento das pessoas, que estão percebendo o mundo pela mediação de seus aparelhos. Podemos avançar nesta perspectiva para apontar que isso não ocorre somente pela imagem técnica, mas por meio de um conjunto híbrido de informações sensoriais que emergem dos terminais para estimular os nossos sentidos. A imagem técnica na tela vem sempre acompanhada de textos, falas, sons e músicas que atuam conjuntamente para constituir o imaginário, uma vez que os aparelhos modernos não concretizam somente imagens, mas diversos tipos informações abstraídas e transmitidas. Os aparelhos eletrônicos são suportes para o som, para a fala, e também absorveram os suportes anteriores. Assim, o imaginário na pós-história está constantemente acoplado a tais dispositivos e com eles apreendemos e articulamos nossa vivência de mundo.

Concretizando um conjunto complexo de informação através de terminais visuais, sonoros e táteis, os aparelhos atualizam no corpo o imaginário armazenado e propagado coletivamente pelos meios de transmissão. Estamos assim, envoltos naquela situação apontada por McLuhan, quando afirma que as tecnologias eletrônicas interagem com o “sistema nervoso central” (MCLUHAN, 1969). E tal interação é multissensorial e flui para diversas direções simultaneamente, interligando pela mediação tecnológica o indivíduo e o coletivo. O que os aparelhos eletrônicos estendem e potencializam é o próprio corpo no imaginário coletivo. Os espectros de imagens e sons concretizados por aparelhos são armazenados em meu corpo e passam a me compor enquanto presença e gesto. A tecnologia eletrônica produz assim processos de objetivação-subjetivação que se coletivizam dinamicamente e em rede.

A pós-história transforma tão radicalmente a potência humana de imaginar que a relação com o mundo material desequilibra. Configura-se cada vez mais um mundo preenchido por não-objetos, não-coisas. Essas não-coisas são “manuseadas” por meio de teclas, que permitem executar programas para concretizá-las. Os botões dos aparelhos permitem enviar comandos que tornam acessíveis as informações abstraídas, que são projetadas na tela enquanto espectros. E o que os sentidos captam é uma informação parcial, fragmentada, revelada no terminal. Uma probabilidade de ocorrência.

A ambiguidade desencadeada pelos processos imaginativos também existe na pós-história: corro o risco de deixar de vivenciar as imagens a partir de minha experiência com o mundo para vivenciar o mundo a partir de minha experiência com a imagem. Não percebo mais a imagem técnica tendo como referência objetos e acontecimentos, porque elas se tornam, ao contrário, modelos de vivência que alimentam minha relação com o próprio mundo. Contudo, na pós-história tais referências são dados de um mundo tecnológico probabilístico, cujas não-coisas surgem e se desmancham enquanto possibilidades concretizadas na rede de aparelhos.

A sociedade pós-histórica é espectral e “essa nova consciência imaginística vai vivenciar, conceber e valorar precisamente tal aura espectral enquanto mundo concreto” (FLUSSER, 2008, p. 45). Assim, o sujeito não se liga mais a objetos materiais, mas a não-coisas, imaterialidades que se revelam pela decodificação operada pelos programas.. Esta mudança influi radicalmente na forma como a experiência ocorre. O homem pós-histórico não vivencia problemas e objetos. Ele vivencia programas: “Nós morreremos de coisas como problemas insolúveis, e ele morre de não-coisas como programas errados” (FLUSSER, 2007, p. 58).

É importante destacar neste momento como tal questão evoca aspectos complexos da obra de Flusser. Não se trata mais de modelar e informar materiais, mas sim de jogar com informações prováveis. Ou seja, estamos imersos em um universo de virtualidades. “Virtualidades se cruzam e se tornam mais virtuais por encontrarem-se acidentalmente” (FLUSSER, 2015, p. 293). E na medida em que algumas dessas virtualidades se tornam mais prováveis, elas passam a influenciar com maior força a constituição do imaginário.

A partir desta constatação, Flusser assinala a necessidade de redimensionar o projeto humano, pois há riscos que emergem das probabilidades criadas com a rede de aparelhos. O mundo espectral pós-histórico poderá fluir para posições relativamente diferentes, dependendo da forma como a relação com os aparelhos se consolidar. O caráter imaterial das não-coisas não significa necessariamente perda de relação, mas uma mudança que deve ser observada para que um reposicionamento criativo possa ocorrer. E a chave para tal reposicionamento encontra-se na alteração da relação com as próprias tecnologias, uma vez que deveríamos abandonar as fúteis intenções consumistas para alcançar uma posição dialógica com os aparelhos.

Ao invés do mero apertar botões, como fazem os funcionários, Flusser propõe “esgotar o programa”, penetrar “caixas-pretas”, evocar um “recuo”, com objetivo de converter aparelhos em “pré-aparelhos” (FLUSSER, 2008). É necessária uma relação complexa e criativa com os aparelhos, de modo que a separação vigente entre arte, ciência e estética seja superada por meio do jogar com as informações. Para superar a visão moderna de máquina enquanto ente universal e neutro, a sociedade deve adotar uma posição de valoração subjetiva, uma vez que a distinção moderna entre técnica e arte é “insustentável tanto para a técnica quanto para a arte” (FLUSSER, 1989, p. 152).

A crítica desferida por Flusser à relação superficial e imprudente travada com os aparelhos é acompanhada de proposta que aponta para possibilidades criativas e libertárias. Ele evoca, para tanto, as noções de brincadeira e jogo como elementos fundamentalmente necessários da relação do homem pós-histórico com seus dispositivos de imaginar. Na pós-história, haveríamos de abandonar as ultrapassadas concepções que separam a técnica e a estética para nos enveredar em direção ao jogo pelo qual as tecnologias são reposicionadas com objetivo de reinventar o imaginário.

Sabemos que as preocupações de Flusser sobre o funcionário, a caixa-preta, o automatismo dos aparelhos e o modo simplificado pelo qual a sociedade se relaciona com as máquinas computacionais, aceitando de forma passiva os resultados engendrados pelos programas, devem ser avaliadas a partir de uma problemática maior que se refere ao modo como

nos relacionamos com os conhecimentos. Considerando tal dimensão, sua teoria assinala que a dissimulação do conceito de máquina enquanto ente neutro e isento de valoração prejudica uma relação mais sofisticada com os aparelhos e o imaginário. Flusser então reivindica que tal visão seja revista para atender ao que ele considera de extrema importância: possibilitar um mundo em que a relação criativa com os aparelhos seja erguida como jogo aberto acerca da própria existência humana.

A relação com os aparelhos deve ser travada de forma inventiva pois, caso contrário, há risco de haver precipitação do imaginário na direção de uma sociedade totalitária, em que “feixes sincronizados (fascistas)” ocupariam “centro parcialmente invisível e inacessível aos homens” (FLUSSER, 2008, p. 65). Embora Flusser visualize tal risco como uma das tendências, ele também assinala o diálogo criativo como possibilidade. Em suas palavras:

Partindo das imagens técnicas atuais, podemos reconhecer nelas duas tendências básicas diferentes. Uma indica o rumo da sociedade totalitária, centralmente programada, dos receptores das imagens e dos funcionários das imagens; a outra indica o rumo para a sociedade telemática dialogante dos criadores das imagens e dos colecionadores das imagens (FLUSSER, 2008, p. 14).

Flusser observa no jogo produzido com os aparelhos a possibilidade de haver uma sociedade de criadores e colecionadores de imagens. Ele imagina como uma tendência possível um tipo de sociedade em que as imagens técnicas possam ser adotadas como “superfícies aptas a serem manipuladas dialogicamente”, em um movimento em que uma “consciência imagística nova” abriria “diálogos infinitamente mais informativos que os diálogos unidimensionais da sociedade histórica precedente” (FLUSSER, 2008, p. 89). No contexto dessa segunda tendência, os jogadores seriam também artistas.

Flusser destaca então que arte, técnica e ciência deveriam caminhar conjuntamente para que a condição dialógica possa ocorrer. O que ele propõe como tendência possível é uma sociedade telemática de criadores-programadores que, como artistas, se relacionam com as máquinas de forma inventiva, se apropriando delas a partir de suas dimensões técnicas e estéticas. No seio desta sociedade telemática de jogadores e imaginadores, a vida seria dedicada ao “diálogo que visasse dar sentido à existência humana” (FLUSSER, 2008, p. 89). O diálogo imagético seria adotado na pós-história como uma forma de linguagem pós-alfabética, avançada em informação. A proposta investe em uma tomada de consciência sobre a potência imaginativa que emerge da relação entre as pessoas e seus aparelhos, que deve ser alcançada por meio de jogo e arte.

### O jogo e a brincadeira do artista

Neste momento, vale observar o que Flusser entende como arte. Para ele, a separação entre conhecimentos é efeito dos meios. Não existe preliminarmente uma separação entre arte, ciência e política, já que “a classificação não é feita pelos produtores, mas pelas mídias” (FLUSSER, 2015, p. 175). A classificação dessas esferas de conhecimento depende, deste modo, do contexto em que elas transitam.

O que Flusser afirma sobre os meios e os conhecimentos possui sentido. De fato, a arte somente pode ser entendida como tal quando circula nos espaços reservados para a arte. Ela se separa assim do restante dos saberes, como fazem a ciência e outras formas de conhecimento em seus próprios meios. Esta separação é também uma sacralização do tipo de conhecimento. A sacralização do especialista e do meio em que atua. Com efeito, os meios são as mensagens, como afirmaria McLuhan (1969). É importante considerar que Flusser evita enfaticamente definir arte, ciência e tecnologia como formas independentes de conhecimento. Ao contrário, para ele trata-se de formas complementares de apreensão do mundo, uma vez que “arte (o gesto), ciência (a reflexão), e técnica (o gesto refletivo) formam unidade” (FLUSSER, 1989, p. 155). Independente disso, Flusser relaciona o jogo à arte e vice-versa. Neste sentido, pretendemos aprofundar um pouco mais a questão, uma vez que em diversas passagens ele assinala contornos específicos desta relação. O que de fato Flusser quer dizer com jogo e porque ele relaciona o termo diversas vezes ao artista?

O jogo dialógico é tratado por Flusser como “jogo aberto”, “jogo que modifica suas próprias regras em todo lance”. Arte seria um “fazer limitado por regras que são modificadas pelo fazer mesmo” (FLUSSER, 2008, p. 98). Assim, fazer arte é gesto de jogar para transformar. Ao dizer que aparelho é brinquedo e que o homem da sociedade pós-histórica é jogador, Flusser parece querer redimensionar a relação com os dispositivos de imagem, trazendo para o cotidiano das pessoas a forma como os artistas se relacionam com seus recursos tecnológicos para produzir seus trabalhos. Ele entende que a “criatividade é aquela atividade graças a qual a soma das informações existentes em uma situação aumenta” (FLUSSER, 2015, p. 269).

Brincar significa jogar com as coisas e com as não-coisas, tomando-as enquanto possibilidades. Afinal, os materiais e os suportes se apresentam enquanto elementos potenciais de um jogo e o ser humano faz arte para se engajar em uma luta contra entropia. No mundo primordial dos volumes não há objetos, nem tampouco aparelhos e programas, mas apenas potencialidades. Eu preciso atualizá-las. Elas somente são concretizadas quando eu as codifico,

pois fora disto encontram-se em um universo de acasos. Para compreender melhor a questão, vamos observar com mais atenção a premissa de sua teoria no interior do jogo artístico.

Com o polegar opositor deslocamos o material dos acontecimentos ocasionais e concebemos o objeto. Pegamos, por exemplo, um galho, seguramos e identificamos nele a possibilidade de ser uma bengala. Trata-se agora de uma bengala. O galho foi informado e ajustei-o para o uso. Mas se a cena é transformada, pego o galho e ameaço outro ator, que o vê agora como uma lança. Agora o galho é lança. O objeto não está fixo na performance artística, pois posso adaptar, modificar e ressignificar o material, pelo gesto e pelo sentido que imagino. Estou jogando, imaginando algo sobre aquele material. Ao apontar o galho, quero que os espectadores reconheçam uma lança. O gesto informa o material, pega a forma imaginada e a reconstitui na matéria, preenche a matéria de informação. É uma operação imaginativa. Entre um momento e outro, devolvo o material ao mundo de volumes, quadridimensional e indeterminado, para capturá-lo novamente em meu corpo, informando-o com novo signo. Se entendo a bengala sempre como bengala, o código não é desfeito, não jogo com o material. Preciso devolvê-lo ao indeterminado, ao mundo das possibilidades, para poder capturá-lo novamente em meu corpo como outra coisa, como outro signo. Se não consigo fazer isso, é porque imagino o material sempre da mesma forma. Meu corpo foi então capturado nesse sentido. O código bengala informou e capturou meu imaginário, me tornou objetivo no objeto. Para não permanecer capturado, é preciso jogar e indeterminar. O imaginário é também plástico, eu modifico a forma quando codifico os materiais.

Ora, o galho codificado em bengala é também efeito plástico do imaginar. Mas eu realizo tal operação a partir do código social que possuo, no qual sou virtualmente sujeito. Faço assim, uma alusão. Fantasio o objeto. Neste sentido, a arte possui um modo de jogar com os materiais muito similar ao exercido pelas crianças quando brincam. Nos deparamos novamente, neste processo, com o gesto primordial. O jogo da arte é modificar o sentido das coisas, porque o artista sabe que o sentido é uma convenção social. É codificação imaginária do material. Então ele re-codifica o material (plástico, sonoro, visual, etc.) para modular os sentidos. Tenho materiais e posso imaginá-los abertamente para poder brincar. Para poder fantasiar. Imaginando e transformando, faço então um jogo aberto. Mergulho o corpo em virtualidades buscando atualizar e concretizar sentidos e experiências para as vivências coletivas que participo. E este jogo aberto opera como potência, pois ele possibilita transformar o mundo.

Como seria, portanto, transpor este aspecto fundamental do fazer artístico para aparelhos eletrônicos? Como jogo com as máquinas de captar imagens e sons para modular sentidos?

Conforme reforça Flusser em diversas passagens, o artista joga contra o programa dos aparelhos e assim transforma o próprio programa. Ele altera o jogo ao jogar contra o programa, modula a informação e produz novos processos de objetivação-subjetivação do mundo. Ele atua contra a repetitividade objetiva da máquina, propondo experiências alternativas que produzam modulações de sentido. A subjetividade do artista luta contra a objetividade que regula o aparelho, na medida em que modula as percepções acerca de suas dimensões maquínicas.

Se considerarmos que imaginar é transformar, temos que o artista captura imagens e sons sabendo preliminarmente que se trata de uma operação subjetiva de modulação. Eu quero modular sentidos por que entendo a situação como jogo aberto. Percebo que ao imaginar, a condição se abre para o jogo. Os aparelhos não são neutros, pois projeto minha subjetividade sobre eles ao mesmo tempo que eles projetam sua objetividade em meu corpo. Por esta razão, posso transformar meu imaginário com eles ao mesmo tempo que os transformo. Posso modular sentidos, brincando com imagens e sons como brincam as crianças com os brinquedos, objetivando produzir fantasia, provocar alusões nos espectadores e quiçá trazê-los para dentro da obra, para que possam complementá-la em um jogo aberto.

### **Jogar com as virtualidades**

Após trabalharmos a questão do jogo enquanto processo de transformação e ressignificação, vamos agora melhor compreender o alcance social de tal abordagem no contexto pós-histórico, especialmente no que tange aos materiais visuais, a imagem técnica. O aparelho e a informação que ele armazena e concretiza formam uma unidade, ambos estão intrinsecamente conectados enquanto possibilidade tecnológica. Contudo, o gesto realizado pelo artista no aparelho altera a informação pois introduz uma intenção. O gesto criativo é aquele que produz algo inesperado, é aquele que joga contra a tendência dos programas visando superar limitações e produzir novas informações. Jogar contra o aparelho identifica gesto de transformação do aparelho e dos efeitos de programação que ele produz no imaginário coletivo. Retoma-se, assim, o gesto primordial, agora articulado a uma máquina informacional. Com efeito, o que Flusser reforça é a necessidade de alteração da relação com o próprio aparelho, uma vez que ele potencializa o imaginário e impulsiona vivências de mundo.

O problema é que os aparelhos já se encontram imersos em uma rede de relações, estão capturados na trama de significações e programações que foram centralizadas pela cultura de massa e pelo consumismo. O jogo de significações e modulações realizado com os aparelhos foi esvaziado pelos hábitos de consumo. O princípio dialógico encontra-se prejudicado pelo uso

repetitivo e condicionado das máquinas de imaginar, que já nascem configuradas sob domínio de um meta-programa que objetiva o consumismo: “O homem de repente se vê eliminado do processo criativo, reduzido a consumidor das informações produzidas. Em suma: totalitarismo (FLUSSER, 2008, p. 122).

Assim, não são apenas os regimes políticos totalitários que devem ser combatidos, mas também o totalitarismo alienante da cultura de massa engendrado pelo consumismo. Há aqui uma aproximação entre as observações de Vilém Flusser e Jean Baudrillard sobre a forma como a sociedade de consumo aliena as pessoas através de simulacros operados com os aparelhos. Conforme investigou Baudrillard, há toda uma ordem do capital que visa produzir um regime de simulações que objetiva tão somente impor uma “implosão do sentido”, uma aceleração vertiginosa através da qual “todos os conteúdos de sentido são absorvidos na única forma dominante de *medium*” (BAUDRILLARD, 1991, p. 107). Ou seja, uma “perda radical de sentido” promovida pelo regime de saturação das informações em que todos os sentidos denotam sentido algum.

Deste modo, há formas sutis de disseminação de imaginários que transitam pelo sistema tecnológico com objetivo de atender setores hegemônicos que não podem ser ignoradas. Porém, Flusser não reflete tal questão como simulação do real ou estado de hiper-realidade, porque para ele não existe exatamente uma realidade objetiva, mas processos de objetivação-subjetivação do mundo. O que existe é um estado de coisas que pode ser a qualquer momento alterado pelo imaginar, pela construção simbólica do gesto no mundo. A existência do homem como ente abstraidor pressupõe simultaneamente a capacidade de criação de mundos possíveis, imagináveis. O imaginário é inevitavelmente virtualidade e transformação.

Os gestos carregam intenções sobre as coisas. Decodificam as coisas repetindo sentidos ou inaugurando novas possibilidades. As coisas existem, portanto, no ponto de convergência das diversas objetivações-subjetivações que são produzidas pelos homens a partir de seus gestos e intenções, pois “a nossa transcendência subjetiva sem um objeto a ser transcendido é rigorosamente nada. (...) Sem objeto qualquer somos mera ficção, mera virtualidade” (...) “A realidade da mesa é a soma das ficções que a modelam” (FLUSSER, 2000, p. 2). Não existe, neste sentido, uma realidade universal e objetiva ocultada pelo simulacro que deva ser desvendada, mas um jogo com as virtualidades, que poderão ser concretizadas enquanto estado existencial provável. O mundo resulta das possibilidades que estão permanentemente em jogo. Há, portanto, um dinamismo, uma flutuação constante dos sentidos e o mundo existe no jogo das possibilidades que se afastam e se aproximam.

Para melhor compreender a questão é necessário retomarmos o ponto pelo qual estamos descrevendo o imaginário enquanto componente potencial, colocando-o como pivô das relações desencadeadas entre seres e dispositivos. Giorgio Agamben nos fornece uma reflexão pertinente acerca de tal dinamismo ao explorar a relação dos seres vivos com os dispositivos tecnológicos a partir da linha de pensamento de Foucault. Para Agamben, o dispositivo pode ser qualquer coisa que produza um terceiro, um processo de subjetivação: “Chamo sujeito o que resulta da relação e, por assim dizer, do corpo-a-corpo entre os vivos e os dispositivos” (AGAMBEN, 2005, p. 13). Os dispositivos tecnológicos, os aparelhos, são assim vetores que produzem processos de subjetivação. Para Agamben, trata-se de qualquer coisa que possua a capacidade de capturar, orientar e modelar as opiniões e os discursos dos seres vivos. Em razão disto, os dispositivos carregam em si elementos de disciplina, controle e governo. Além disto, o termo dispositivo refere-se a um conjunto heterogêneo, é sempre a rede que interliga diversos componentes.

Ora, a imagem técnica é um dispositivo assim como a escrita e o próprio aparelho. No contexto da sociedade telemática tais elementos se associam em uma rede de relações. Nossos corpos são assim o território e a fronteira dos múltiplos sujeitos desencadeados pelos processos de subjetivação que ocorrem na relação com os dispositivos com os quais interagimos e utilizamos para produzir imaginário coletivo. Todo dispositivo acoplado engendra simultaneamente um processo de subjetivação, de tal modo que estamos diante de uma multiplicação das subjetividades. As imagens lançadas na rede telemática produzem assim vetores de subjetivação parcial (GUATTARI, 1993).

Nos termos de Flusser, no entanto, produzimos a subjetivação dos dispositivos na medida em que somos objetivados por eles. São virtualidades que se refletem. Ou seja, somos agentes ou sujeitos dos objetos e aparelhos pelos quais operamos a potência imaginativa. Tomando tais relações enquanto possibilidades, Flusser indica que em uma sociedade totalitária, os dispositivos tecnológicos e as imagens técnicas estão sendo manipulados por centros emissores que centralizam tais processos. O problema colocado por Flusser pode ser compreendido da seguinte forma: na medida em que não exercemos a potência imaginativa em um jogo dialógico, permitimos que probabilidades manipuladoras nos capturem em seus programas; nos imaginamos deste modo funcionários de máquinas, pois perdemos o interesse de explorar criativamente a tecnologia, de superar seus limites. Trata-se de situação absolutamente alienante.

Por outro lado, no outro mundo utópico concebido por Flusser, o jogador reúne conhecimentos, aprofunda e ataca a manipulação imposta tecnologicamente pelos centros hegemônicos, engajando-se contra a tendência totalitária. Flusser identificou que tendências totalitárias se interligam aos aparelhos de imaginar para utilizar sua capacidade de forma centralizada. Os poderes hegemônicos intencionam afastar qualquer possibilidade de jogo aberto. Pretendem centralizar e homogeneizar o imaginário, criar corpos dóceis, como diria Foucault (1983).

Flusser visualizou tal tendência e a identificou enquanto uma estrutura que irradia poder, assumindo a forma de um programa auto-generativo, uma espécie de curto-circuito existencial. Um *loop* entre o imaginário corpóreo e a rede de máquinas. Um labirinto complexo, com muitos espelhamentos e falsas saídas. Entretanto, tal meta-programa pode ser desconstruído pelo gesto de brincar com as virtualidades dos aparelhos. Pois tal estado de coisas não está preliminarmente determinado. O imaginário é um não-espaco potencial, é uma utopia. Portanto, o gesto de brincar e fazer arte com o aparelho modifica o dinamismo e os caminhos do jogo.

Neste sentido, Flusser compreende a relação entre jogo e arte como uma forma de subjetivação e objetivação do mundo que coloca o imaginário no centro de uma produção ativa e dialogante. O jogo proposto para a arte envolve multiplicar virtualidades e sentidos. Fazer arte é jogar com as virtualidades. Um jogo como esse seria travado contra a tendência centralizadora a partir de tecno-imaginação, termo que ele define como sendo “a capacidade de imaginar as ideologias atualmente manipuladoras, e de brincar com elas” (s.d., p. 17). Tecno-imaginação seria então uma forma de arte jogada nas dimensões tecnológicas, estéticas e comunicacionais, com objetivo de transgredir e modular sentidos engendrados por centros de poder.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo?. In: *Outra Travessa: revista de Pós-graduação em Literatura*. Florianópolis. Número 5. 2005.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'água, 1991.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1983.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Annablume, 2011.

FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume. 2008.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

FLUSSER, Vilém. *Comunicologia: Reflexões sobre o futuro*. São Paulo: Martins Editora Livraria Ltda, 2015.

FLUSSER, Vilém. Nascimento de imagem nova. Disponível no arquivo FlusserBrasil. Link: <http://flusserbrasil.com/art381.pdf>. [s.d.].

FLUSSER, Vilém. Zona cinzenta entre ciência, técnica e arte. In: *Revista da Sociedade Brasileira de História da Ciência*. n. 3. 1989.

FLUSSER, Vilém. Da ficção. In: *Matraga*. n. 13. 2000.

GUATTARI, Félix. *Caosmose: Um Novo Paradigma Estético*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 3. ed. São Paulo: Cultrix, 1971.