



SEÇÃO: VARIA

## A idolatria em Vilém Flusser: conexão entre o aparelho, programa e imagens técnicas<sup>1</sup>

*Idolatry in Vilém Flusser: connection between the gadget, program and technical images*

*Idolatría en Vilém Flusser: conexión entre el aparato, programa e imágenes técnicas*

**Jair Inácio Tauchen<sup>2</sup>**

[orcid.org/0000-0002-1974-016X](https://orcid.org/0000-0002-1974-016X)

[jairtauchen@gmail.com](mailto:jairtauchen@gmail.com)

**Recebido em:** 28 set. 2021.

**Aprovado em:** 08 out. 2021.

**Publicado em:** 06 abr. 2022.

**Resumo:** A pesquisa demonstra que a nova magia na contemporaneidade se dá por meio da ritualização de programas, que são estruturados com a clara intenção de programar o comportamento idolátrico da sociedade. A partir da teorização de Vilém Flusser examina-se o processo idolátrico das imagens que transforma as pessoas em sombras das imagens, presas ao desejo da imortalidade. O problema reside em saber como o ser humano se ocupará de símbolos, códigos, sistemas e como será sua vida nesse ambiente imaterial. Até que nível a sociedade atual está programada? Os aparelhos vão resolver os problemas, ou seja, eles funcionarão em função da sociedade? Em primeiro lugar, explicita-se a lógica do funcionamento dos aparelhos. Depois, como a ciência se automatizou e transformou o programador em programado: de sujeito a objeto do processo ao transferir ao programa do aparelho todo o seu poder, tornando a sociedade em massa programada, que funciona em função dos aparelhos. O processo de idolatrização está em curso, entretanto o que se percebe é que a humanidade caminha para um totalitarismo programador.

**Keywords:** Idolatria. Aparelho. Programas. Imagens técnicas. Comunicação.

**Abstract:** The research demonstrates that the new magic in contemporary times occurs through the ritualization of programs, which are structured with the clear intention of programming the society's idolatrous behavior. From the theory of Flusser examines the process of idolatrous images that turns people into shadows of images, prey to the desire of immortality. The problem lies in knowing how the human being will deal with symbols, codes, systems and how his life will be in this immaterial environment. To what degree is the current society planned? Will the gadgets solve the problems, that is, will they work according to society? In the first place, the logic of the operation of the gadgets is explained. Then, we present how science has become automated and transformed the programmer into programmed: from subject to object of process by transferring to the program of the gadget all its power, making mass society programmed, which works according to the gadgets. The process of idolatry is under way, however what is perceived is that humanity moves towards a totalitarian programmer.

**Keywords:** Idolatry. Gadget. Programs. Technical images. Communication.

**Resumen:** La investigación demuestra que la nueva magia en la época contemporánea se da por medio de la ritualización de programas, que se estructuran con la clara intención de programar el comportamiento idolátrico de la sociedad. Tomando como punto de partida la teorización de Vilém Flusser se examina el proceso idolátrico de las imágenes que convierte las personas en sombras de las imágenes, atrapadas al deseo de inmortalidad. El problema radica en cómo el ser humano se ocupará de símbolos, códigos, sistemas y como su vida será en



Artigo está licenciado sob forma de uma licença  
[Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<sup>1</sup> O artigo é um excerto revisado da tese de doutorado do próprio autor: *Por uma crítica da idolatria em articulação com a teologia e a economia – um diálogo interdisciplinar*, defendida em 2018 na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

<sup>2</sup> Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), Porto Alegre, RS, Brasil.

ese ambiente inmaterial. ¿Hasta que nivel la sociedad actual está programada? Los aparatos van a resolver los problemas, es decir, su operacionalidad estará en función de la sociedad? En primer lugar, se explicita la lógica del funcionamiento de los aparatos. Luego, como la ciencia si automatizó y cambió el programador en programado: de sujeto a una condición de objeto del proceso al transferir al programa del aparato todo su poder, convirtiendo la sociedad en masa programada, que funciona en función de los aparatos. El proceso que comprende el idolatrar está en marcha, sin embargo lo que queda perceptible es que la humanidad camina hacia un totalitarismo programador.

**Palabras clave:** Idolatría. Aparato. Programas. Imágenes técnicas. Comunicación.

### Idolatria: incapacidade de decifrar os significados

*"[...] da ideia, não obstante a capacidade de lê-la, portanto, adoração da imagem".*  
(Flusser)

### Introdução

A revolução da comunicação que atinge nossa consciência e nosso ambiente é radical. O sentido de morar, ter casa como há dez mil anos atrás não existe mais, não faz mais sentido. O vento da comunicação sopra através das paredes levando junto tudo o que é público e privado. Quando se fala do desaparecimento do espaço público se quer dizer desaparecimento do diálogo, da opinião pública. As estruturas sociais como a família, sindicato, classes, também começam a desaparecer.

O propósito das mídias é criar e misturar conteúdos propositalmente para que as mensagens surjam como modelos de vida que na verdade transformam-se em modelos de comportamento, pois as pessoas se comportam de acordo com esses modelos, por exemplo, nas escolhas políticas e na educação dos filhos. Encobertos pelos modelos de comportamentos estão os de conhecimento que permitem acesso ao saber graças aos programas. Se todas as pessoas são abordadas pelos mesmos programas e, por isso, igualmente programadas, não existe diálogo, troca de ideia, pois a mensagem emitida foi a mesma para todos. Outra situação, claramente presente na atualidade, é a inflação de infor-

mações, seguido do contínuo aparecimento de novos aparelhos é a brevidade da validade das informações. Isso compromete a comunicação humana, cuja função é receber informações, armazená-las e transmiti-las. Para processar uma informação é necessária uma estratificação das informações recebidas e nessa circunstância pós-histórica não existe estratificação, o que compromete sobremaneira o processamento e a elaboração de nova informação.

A revolução tecnológica contemporânea se difundiu justamente em um período histórico da reestruturação do capitalismo no mundo e, especialmente, a partir de 1980 tornando-se decisivo. O processamento da informação é centrado na ampliação do desenvolvimento tecnológico como resultado da produtividade em um círculo que abrange o intercâmbio entre as bases do conhecimento tecnológico. Todo avanço em algum campo específico da tecnologia amplia os efeitos em outros processos tecnológicos. O conjunto de todas essas tecnologias de comunicação levou à criação da *internet*, possivelmente o meio tecnológico mais revolucionário do mundo contemporâneo. As novas tecnologias da informação através das redes globais de instrumentalidade estão integrando o crescente número de comunidades virtuais. Por outro lado, a questão é saber como integrar novas tecnologias, a ciência universal e as culturas comunitárias na tendência oposta do distanciamento provocado pela globalização e a identidade das pessoas.

Portanto, é de fundamental importância levar a sério as mudanças introduzidas pelas transformações tecnológicas e econômicas centradas na tecnologia da informação que produzem impactos e interferem nas relações entre os indivíduos da sociedade que estão marcados por mudanças confusas e incontroladas pelas inovações tecnológicas. As alterações na vida social tornaram-se mais explícitas no final do século XX adquirindo novo sentido às realidades como as observadas na arquitetura, na telefonia, na *internet*, nas operações financeiras do mercado internacional. A sociedade contemporânea encontra-se globalizada, marcada por processos complexos de redes

interligadas que comandam a riqueza global, o poder, a informação e a imagem. Por isso, é importante conhecer adequadamente o processo a fim de que a ação humana seja responsável, pois a maneira de lidar com as novas tecnologias de forma hábil ou não, especialmente aquelas que fazem parte do período histórico, podem provocar as transformações sociais. É imperioso que a sociedade humana encontre uma nova identidade social através de uma racionalidade, mas sem idolatrar sua deusa.

Sob essa perspectiva a proposta é abordar a filosofia flusseriana, mais especificamente o conceito de idolatria e tomar a câmera fotográfica como exemplo diante dos demais aparelhos: o econômico, o mercado e as instituições. É preciso um diagnóstico para compreender como os aparelhos e os programas se comportam e interferem na vida das pessoas e da sociedade e, igualmente, é preciso questionar até que nível as escolhas e os indivíduos estão programados. Sabe-se que o fotógrafo age em função do esgotamento do programa contido no aparelho. Nesse sentido, a sociedade funciona apenas em função do aparelho? Ou seja, simplesmente obedece ao que está inscrito no programa do aparelho?

O sistema complexo que envolve o aparelho e o programa é denominado por Flusser de "caixa preta", cujo esgotamento é muito difícil de ser realizado. A complexidade se estabelece na existência de aparelhos que programam aparelhos nas economias, nas indústrias e na sociedade. Os programadores que elaboram programas o fazem em função de um metaprograma.

## 1 Imagens: mapas do mundo ou biombos?

As imagens são inscrições, símbolos em superfícies, que procuram retratar o espaço, o tempo e representar alguma coisa da imaginação.<sup>3</sup> O significado da imagem pode ser captado pelo sentido da visão. A forma mais adequada de compreender

o seu significado, segundo Flusser, é observar atentamente a superfície com um olhar circular, do eterno retorno, como um *scanning*, a fim de identificar a síntese proposta entre as intenções do emissor e do receptor. O olhar circular sobre a superfície identifica a preferência do observador, elementos de significados cujo tempo estabelecido na relação é mágico, diferente do tempo linear que "estabelece relações causais entre os eventos". (FLUSSER, 2011b, p. 16-17).<sup>4</sup> As imagens, através dos códigos, procuram fazer a mediação entre os homens e o mundo, traduzindo eventos em cenas, representando o mundo. No entanto, Flusser chama atenção para o fato que as imagens não possuem a capacidade de eternizar os eventos; elas simplesmente substituem os eventos por cenas, ou seja, "elas imaginam os objetos que apresentam." O propósito inicial das imagens é auxiliar o homem como mapa do mundo, mas para Flusser no decorrer do tempo, passaram a ser biombos.

O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens. Não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas. Tal inversão da função das imagens é idolatria. Para o idólatra – o homem que vive magicamente –, a realidade reflete imagens (FLUSSER, 2011b, p. 17).

As imagens técnicas são as que atualmente projetam essa *magicização* da vida, pois estão presentes em todos os espaços do cotidiano. Apesar das imagens tradicionais terem sido inventadas com a intenção de orientar o homem pela sua sobrevivência e bem-estar, em determinados momentos elas mais alienavam do que auxiliavam. A invenção da escrita seria uma consequência em reconhecer que a idolatria pela imagem consistia em uma forma de alienação que poderia ser resolvida com a explicação das imagens através dos textos. O homem tornou-se alienado diante dos seus próprios instrumentos,

<sup>3</sup> No *Glossário para uma futura filosofia da fotografia*, Flusser define Imaginação como a "capacidade de compor e decifrar imagens" (FLUSSER, 2011b, p. 12).

<sup>4</sup> As diferentes relações de tempo entre o método circular e linear é exemplificado por Flusser da seguinte forma: "no tempo linear o nascer do sol é a causa do canto do galo; no circular, o canto do galo dá significado ao nascer do sol, e este dá significado ao canto do galo". Esse exemplo é novamente citado por Flusser no livro *O mundo codificado* (2007, p. 141).

na medida em que já não se lembrava do motivo pelo qual as imagens foram produzidas, a saber, que era para servir de orientação no mundo. Nesse caso, é possível afirmar que a idolatria é um sintoma grave de alienação.

A imaginação toma dimensão de alucinação fazendo com que ele não tenha condição de decifrar o significado da imagem. Cronologicamente, o ápice desse processo ocorreu aproximadamente no segundo milênio a. C. quando surgiram pessoas comprometidas em manter a função original das imagens e, para isso, passaram a ampliar a visão do mundo até então escondido pelas imagens. O método empregado foi o de desenrolar as superfícies das imagens em linhas através da invenção da escrita. Na interpretação de Flusser (2011b, p. 18), "tratava-se de transcodificar o tempo circular em linear, traduzir cenas em processos. Surgia assim a *consciência histórica*, consciência dirigida contra as imagens." O surgimento da escrita representou uma nova maneira de compreender a *conceituação* que eliminou o sentido mágico das imagens tradicionais, fato que permitiu a passagem da pré-história à história.

Assim, as imagens técnicas imaginam textos que por sua vez desenvolvem imagens que imaginam o mundo. Diante da complexidade das imagens técnicas é possível ocorrer uma nova alienação, tendo em vista que produzem a ilusão de serem objetivas e que apresentam valor semelhante ao que é possível conferir com os próprios olhos. Em outras palavras, a confiança nas imagens técnicas é semelhante à confiança destinada aos próprios olhos. A sua decifração é difícil, até mesmo porque não há necessidade de serem decifradas. Flusser (2011b, p. 24) entende que o significado das imagens técnicas "se imprime de forma automática sobre suas superfícies, como se fossem impressões digitais onde o significado (o dedo) é a causa, e a imagem (o impresso) é o efeito." Esse fato, alerta Flusser, produz consequências perigosas no qual as imagens se preparam para eliminar textos.

Enquanto nas imagens tradicionais existia a facilidade de se constatar o símbolo, nas imagens técnicas isso não fica tão evidente em razão de

haver um aparelho e um homem que o manipula. Flusser entende que

tal complexo 'aparelho-operador' parece não interromper o elo entre a imagem e seu significado. Pelo contrário, parece ser canal que liga imagem e significado. Isso porque o complexo 'aparelho-operador' é demasiadamente complicado para que possa ser penetrado: é *caixa preta* e o que se vê é apenas *input* e *output*. Quem vê *input* e *output* vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da *caixa preta*. Toda crítica da imagem técnica deve visar o branqueamento dessa caixa. Dada a dificuldade de tal tarefa, somos por enquanto analfabetos em relação às imagens técnicas. Não sabemos como decifrá-las (FLUSSER, 2011b, p. 26).

No entanto, esse "branqueamento" sugerido por Flusser é muito difícil de se conseguir, pois as imagens técnicas não são janelas para ver o mundo, mas superfícies nas quais são transcodificados processos técnicos em imagens e que possuem o mesmo efeito mágico em que o observador tende a projetar a magia sobre o mundo. O fascínio mágico que está em discussão, não é o das imagens tradicionais representadas nas paredes das cavernas, mas a magia das imagens técnicas percebidas na tela de cinema, na TV. Essa magia ritualiza com outro tipo de modelo, denominado por Flusser (2011b, p. 27) de programas: "programa é modelo elaborado no interior mesmo da transmissão, por 'funcionários'. A nova magia é ritualização de programas visando programar seus receptores para um comportamento mágico programado." A inclinação atual é no sentido das imagens técnicas, pois o desenvolvimento científico, o artístico e o político visam se perpetuar em imagens, mediadas pela fotografia, pelo filme e pela TV.

O período histórico contemporâneo é o do desenvolvimento e da proliferação de imagens com o propósito de orientar e converter os sentimentos e as percepções das pessoas. As reações e as percepções sobre elas e o mundo não são mais produtos da própria experiência, mas das imagens fabricadas pelo sistema social, imagens essas que tomam conta do futuro, do imaginário e dos desejos. As recordações, os sonhos, os pensamentos são o resultado das imagens

que penetraram na existência da pessoa, colocando-a à margem da vida real, lançando-a em uma dimensão virtual na qual os sentidos e as linguagens do corpo são trocadas pelas imagens produzidas pelas máquinas.

As imagens técnicas, que sintetizam o mundo contemporâneo revelam uma sociedade cada vez mais estranha na qual a família, a política e a arte adquirem um novo significado. O interesse humano não está depositado em um futuro unimaginável, mas se desenvolve no presente. A sociedade vive uma experiência utópica, considerando que não está mais vinculada a um lugar geográfico ou histórico, encontra-se no sentido flusseriano "sem chão". Uma ausência de lugar, de suporte no qual os indivíduos enfrentam inseguros o futuro emergente. A característica principal dessa sociedade é a capacidade de dissipar os grupos sociais e transformar a humanidade em massa amorfa na qual o medo do isolamento existencial é justificável. Por exemplo, a família em frente da TV e com seus celulares está perdendo os laços intra-humanos, está se desintegrando. Os frequentadores das salas de cinema, ordenados geometricamente pelas poltronas, não constituem mais um grupo de pessoas, mas de massa informe. As crianças que brincam com o computador, dando as costas umas às outras, ao chegar à fase adulta, possivelmente não apresentarão uma consciência social, nem de família e classe, pois os valores se desintegraram no caminho.

O que se percebe é que essas imagens irradiadas pela TV, pelo filme ou pelo computador, estruturam cada vez mais a sociedade. A concentração do olhar está sobre as imagens e não sobre os humanos que permanecem cada vez mais dispersos nessa sociedade emergente e idôlatra. A estrutura social está ordenada por cabos, pela rede, que transportam a imagem ao

indivíduo solitário que acredita que as imagens o tornam mais feliz. Esse circuito fechado entre imagem e homem é que forma o núcleo da sociedade informática. O desafio é precisamente estancar esse problema de dispersão, de desintegração social, de idolatria e fazer com que os fios e a rede transportem novos valores para a sociedade a fim de criar um homem politizado, agregador e digno, "capaz de elevar as técnicas novas e os métodos novos ao nível de novos valores" (FLUSSER, 2008, p. 93). É necessário ultrapassar a barreira da contemplação passiva das imagens divertidas e utilizar as imagens como "trampolim" nas relações humanas. Elas devem assumir a mediação na troca de informações (criar informações com a colaboração de todos com todos) entre os homens dispersos no mundo. Todavia, isso exige consenso de que a dispersão não é desejável.

As imagens técnicas podem apresentar duas tendências diferentes na sociedade: uma relativa à sociedade totalitária, programada por receptores e funcionários das imagens, porém utópica e com características negativas; a outra tendência é concernente à "sociedade telemática"<sup>5</sup> que dialoga com os criadores dessas imagens, com intenções positivas. O factível é que cada vez mais os homens concentrem os interesses nas imagens de TV, nos monitores de computadores, filmes, fotografias, que assumem o papel da informação, antes desempenhado pelos textos lineares. O mundo passa a ser conhecido e vivenciado enquanto plano, cena, contexto, graças as superfícies imaginadas e mensagens que interferem no conhecimento e nos valores.

## 2 O fascínio mágico pelo aparelho: o programa e o programado

No prefácio da edição brasileira do livro *Fi-*

<sup>5</sup> O termo "Telemática" praticamente está em desuso na atualidade, mas era comum na França até meados da década de 1980. Uma sociedade telemática, para Flusser (2014a, p. 321), "é uma sociedade em que tudo aquilo que pode ser automatizado está automatizado e todo o resto é 'tele'". O prefixo "tele" (*télos*) tem a ver com meta que é o processo de trazer alguma coisa que está longe para perto, mas não no sentido geográfico ou histórico. Um exemplo de "teleinstrumento" é o telescópio, primeiro passo para compreender o significado de telemática, cuja intenção é trazer o que está longe para perto, ou no caso do microscópio, trazer o pequeno para perto. Todos os aparelhos que começam com o prefixo "tele" têm um significado semelhante, como por exemplo, o telefone, televisão, telégrafo. É importante salientar o que agora é trazido para perto não são apenas objetos, mas também pessoas, colocadas lado a lado, unidas por meio de cabos. Tornar as pessoas próximas através da conexão, mesmo mantendo a distância, é a essência da rede.

*losofia da caixa preta*, Flusser (2011b, p. 8) deixa muito clara a sua intenção que "é contribuir para um diálogo filosófico sobre o aparelho em função do qual vive a atualidade, tomando por pretexto o tema *fotografia*". Portanto, a intenção é tomar a câmera fotográfica como exemplo para os demais aparelhos que podem ser eletrônicos, econômicos e, inclusive, instituições da sociedade pós-industrial. A preocupação é fazer uma análise a fim de compreender o funcionamento dos aparelhos<sup>6</sup> da atualidade e, também, do futuro, desde os de grande porte, como os administrativos até os bem pequenos, como os *chips*. A questão é saber: até que nível a sociedade atual está programada pelos aparelhos? As escolhas são todas programadas? Os aparelhos vão resolver os problemas, funcionar em função da sociedade?

Ontologicamente, aparelhos são objetos produzidos, que obedecem a determinadas intenções humanas, características do período pós-industrial portadoras de programas, diferentes dos instrumentos tradicionais, como as máquinas. Especificamente, em relação à câmera fotográfica, Duarte comenta:

Quando constatamos que a câmera fotográfica é proposta como aparelho originário da época pós-industrial, isso ocorre porque ela é evidentemente dotada de um programa, a saber, um grande (porém limitado) número de potencialidades de registro fotográfico, tendo em vista as características técnicas a partir das quais ela foi construída (DUARTE, 2012, p. 324).

Justamente por estar programado é que caracteriza o aparelho fotográfico. As imagens produzidas são como que previstas, inscritas, programadas por quem produziu o aparelho. Nesse sentido, Flusser (2011b, p. 36, grifo do autor) entende que as fotografias "são realizações de algumas das potencialidades inscritas no aparelho. [...] *O fotógrafo age em prol do esgota-*

*mento do programa e em prol da realização do universo fotográfico*". Considerando a extensão do programa, existe um esforço do fotógrafo em descobrir e revelar o maior número de potencialidades contidas no aparelho. No entanto, as potencialidades do programa são maiores que a capacidade do funcionário<sup>7</sup> tem em esgotá-las, ou seja, a competência do aparelho é maior que a competência do funcionário. O fotógrafo apenas pode fotografar o que está inscrito no aparelho, de maneira que o aparelho programa o fotógrafo, ou dito de outra maneira, o fotógrafo funciona em função do aparelho. O programa do aparelho não permite que o fotógrafo revele todas as potencialidades, caso contrário, segundo Flusser, "seria o fim do jogo".

De outro modo, o operador da câmera fotográfica é um funcionário que apenas obedece ao que está inscrito no programa do aparelho, com improvável condição de esgotar todas as virtualidades. Duarte (2012, p. 324) entende que o "fotógrafo que tem condições de agir 'em prol do esgotamento do programa' é um *homo ludens*, na medida em que revela a natureza de *brinquedo* do aparelho". É o caso do fotógrafo criativo que procura desafiar todas as potencialidades do programa do aparelho onde funcionário e aparelho se confundem.

Esse sistema complexo que jamais pode ser plenamente esgotado, Flusser chama de "caixa preta", ou seja, aparelhos são "caixas pretas" que permutam símbolos contidos em seu programa. O jogo do fotógrafo se estabelece em função da "pretidão" da caixa, no qual o aparelho funciona em função da intenção do fotógrafo. Isso porque, segundo Flusser,

o fotógrafo domina o *input* e o *output* da caixa: sabe com que alimentá-la e como fazer para que ela cuspa fotografias. Domina o aparelho, sem no entanto, saber o que se passa no interior da caixa. Pelo domínio do *input* e do *output*, o fotógrafo domina o aparelho, mas

<sup>6</sup> Flusser (2011b, p. 31-32) faz uma análise etimológica da palavra *aparelho*, algo importante para entender o que está implícito na raiz do termo. "A palavra latina *apparatus* deriva de verbos *adparare* e *praeparare*. O primeiro indica prontidão para algo; o segundo, disponibilidade em prol de algo. O primeiro verbo implica o estar à espreita para saltar à espera de algo. Esse caráter de animal feroz prestes a lançar-se, implícito na raiz do termo, deve ser mantido ao tratar-se de aparelhos". Também, no mesmo livro, no *Glossário para uma futura filosofia da fotografia*, define aparelho como "brinquedo que simula um tipo de pensamento". E, o aparelho fotográfico como "brinquedo que traduz pensamento conceitual em fotografias" (FLUSSER, 2011b, p. 11).

<sup>7</sup> No *Glossário para uma futura filosofia da fotografia*, Flusser (2011b, p. 12) define funcionário como "pessoa que brinca com aparelho e age em função dele".

pela ignorância dos processos no interior da caixa, é por ele dominado. Tal amálgama de dominações – funcionário dominando aparelho que o domina – caracteriza todo o funcionamento de aparelhos (FLUSSER, 2011b, p. 38).

O valor do aparelho fotográfico não está apenas no aspecto instrumental (plástico e aço), mas sobretudo no aspecto do "brinquedo" (das virtualidades) ou, em outra forma de distinguir, entre o *hardware* (aparelho fotográfico) e *software* (programa). Nesse caso, o símbolo vale mais que o objeto. Flusser quer chamar atenção para a desvalorização do objeto e a valorização da informação, pois entende que esses dois programas (*objeto duro e coisa mole*) se coimplicam e que além desses existem outros cuja hierarquia está aberta para cima, como por exemplo:

O da fábrica de aparelhos fotográficos: aparelho programado para programar aparelhos. O do parque industrial: aparelho programado para programar indústrias de aparelhos fotográficos e outros. O econômico-social: aparelho programado para programar o aparelho industrial, comercial e administrativo. O político-cultural: aparelho programado para programar aparelhos econômicos, culturais, ideológicos e outros. Não pode haver um "último" aparelho, nem um "programa de todos os programas". Isto porque todo programa exige um metaprograma para ser programado (FLUSSER, 2011b, p. 40).

Flusser tem a convicção de que programadores que elaboram programas são funcionários de um metaprograma e que não programam conforme suas intenções, mas em função do metaprograma. Algo funciona em função do interesse de alguém e assim *ad infinitum*.

O ser humano no seu íntimo é uma criatura produtora de imagem. Difícil permanecer neutro nessa questão: ou reflete o Criador, ou outros elementos, como o aparelho, o programa e a imagem. Os aparelhos produtores de imagens foram inventados não apenas para tornar visível as virtualidades, mas, sobretudo, para computarem essas virtualidades em situações improváveis, ou seja, em imagens. Assim, os "aparelhos são programados para transformar possibilidades invisíveis em improbabilidade visíveis." (FLUSSER, 2008, p. 27). Os aparelhos são produtos

humanos que contêm programas, produtores de imagens. Seu propósito é criar, preservar e transmitir informações. De outro modo, o homem desde o princípio sempre procurou preservar as informações herdadas e as adquiridas e, também, criar informações novas. Tal capacidade também é reservada a outros organismos vivos da natureza. No entanto, o homem parece ser o único fenômeno capaz de produzir informações deliberadamente, capaz de transmitir e guardar informações não apenas as herdadas, mas também as adquiridas.

Os aparelhos que ainda não são inteiramente automatizados precisam da intervenção humana para funcionar. Por exemplo, o fotógrafo parece conduzir o aparelho a fazer imagens segundo sua intenção. No entanto, uma análise mais atenta indica que a ação do fotógrafo se desenvolve no interior do programa do aparelho. O fotógrafo apenas pode fotografar o que consta no programa do aparelho. Importa aqui o fato que a imagem técnica não é o que ela mostra, mas a maneira como foi programada. Ou de acordo com Flusser (2008, p. 30), "o aparelho faz o que o fotógrafo quer que faça, mas o fotógrafo pode apenas querer o que o aparelho pode fazer. De maneira que não apenas o gesto, mas as próprias intenções do fotógrafo são programadas."

Portanto, as imagens que o fotógrafo produz são prováveis para quem calculou o programa do aparelho. Elas são produtos dos aparelhos que têm o propósito de informar; mesmo sendo uma produção provável e previsível, significam programas calculados. As imagens técnicas escondem o programa que se processa no interior dos aparelhos, são projeções de programas que visam a programar os seus receptores. A função da crítica é tornar transparente os programas que são impalpáveis e invisíveis e que estão por trás das imagens que visam programar a sociedade. A idolatria origina-se justamente quando não se consegue decifrar essas imagens, como ocorreu com as imagens tradicionais, antes da invenção da escrita. Caso o ser humano não desenvolva essa consciência que resista ao comportamento do fascínio mágico, estará fadado a uma socieda-

de<sup>8</sup> programada com indivíduos apertadores de tecla, cujo dispositivo foi produzido pelo próprio homem. O problema gira em torno da descoberta da intencionalidade e não da automaticidade, da inteligência humana e da inteligência artificial. Destarte, a excelência não se encontra no ato de acionar a tecla, mas na produção das teclas. No caso, quem é livre é o programador, o inventor da máquina e não o indivíduo que aperta a tecla. Flusser ao tratar desse assunto pretende derrubar uma crítica da cultura atual que é a de responsabilizar os programadores pela situação que a sociedade vive. A base que serve de argumento é que os programadores também são programados. Essa questão da sociedade idolátrica programada e a falta de liberdade implicam a submissão humana, com também exige sacrifício e sofrimento humano.

Uma parte crescente da sociedade é constituída de funcionários que simplesmente apertam teclas em aparelhos cada vez menores e mais rápidos, alimentados por programas que comandam o comportamento da sociedade. É consenso que a realidade cultural e educacional atual suprime a aprendizagem e a capacidade imaginativa<sup>9</sup> em favor da programação dos seus participantes, pois tudo está inscrito no interior do programa. Essa realidade também atinge a questão do trabalho. Flusser (2008, p. 98) entende que uma parcela cada vez menor da sociedade "trabalha", enquanto a outra parte apenas "funciona" (no sentido de apertar teclas, obedecer ao programa e fazer os aparelhos trabalharem). Na verdade, o trabalho que exige esforço físico está perdendo espaço, pois os aparelhos o fazem de maneira mais eficiente e rápido. Esse movimento

implica em desemprego na sociedade contemporânea, sobretudo daqueles sem formação que desempenhavam o trabalho "pesado", agora destinado às máquinas.

Os funcionários, por sua vez, sejam operadores de computadores, gerentes de bancos, presidentes de nações, manipulam as teclas dos seus aparelhos. No entanto, a escolha está pré-programada, todos apertam teclas segundo o programa contido no interior do aparelho. Nesse caso, a vontade humana deixa de existir e, inclusive, a autonomia independe da superioridade do cargo, pois tudo opera automaticamente, conforme o programa pré-estabelecido. A liberdade humana reside na capacidade de fazer parar o aparelho quando desejar. No entanto, o que se percebe é o aperfeiçoamento progressivo dos aparelhos, cada vez mais rápidos, tornando praticamente impossível do ser humano acompanhar o seu curso. "Os aparelhos funcionam sempre mais independentemente dos motivos dos seus programadores", alerta Flusser (2011a, p. 44). Perdeu-se o controle, eles se automatizaram das decisões humanas e estão funcionando em todas as frentes: aparelhos administrativos, políticos, econômicos, culturais e de guerra. Se inverteu a relação "homem-aparelho".

Os homens, enquanto elementos de massa programada, estão funcionando em função dos aparelhos, são funcionários que reprogramam aparelhos, perderam definitivamente o controle dos aparelhos. Assim, são postos de lado intenções e desejos, pois as decisões humanas atendem a programas pré-estabelecidos. O interessante é que a maioria dos apertadores de teclas, quando consultados, negam que per-

<sup>8</sup> As imagens técnicas são projetores que transferem sentido sobre as superfícies, vital para seus espectadores. Assim, surge uma nova estrutura social denominada por Flusser de "sociedade informática" que agrega as pessoas em torno das imagens, com um novo enfoque sociológico e com novos critérios. Por exemplo, "a sociologia futura partirá da imagem técnica e do projeto dela imanente". Os critérios serão elaborados a partir de uma classificação segundo os tipos de imagens (telespectador, jogador com computador, público de cinema). Uma das características dessa sociedade é a de não reunir as pessoas em seu entorno, mas espalhar, cada uma no seu canto, programada a viver, a valorizar e agir apertando teclas. Os indivíduos estarão ligados uns aos outros no mundo inteiro por meio das imagens técnicas que os estarão programando, considerando que tal imagem estará disponibilizada para todos indistintamente e da mesma forma. Outra característica dessa "sociedade informática" será a solidão massificante dos indivíduos na qual as imagens passam a ser o interlocutor na solidão a que foram condenados. Pessoas solitárias e unidas pela identidade do programa (FLUSSER, 2008, p. 70-73).

<sup>9</sup> Flusser chama atenção para a perda da capacidade imaginativa das pessoas ao afirmar que "a dificuldade da nossa imaginação é negativa". O argumento está baseado no sentido de que a dificuldade não está em imaginar coisas novas, mas em imaginar a perda das coisas antigas. Por exemplo, o desaparecimento das cartas, do jornal, dos livros, dos cinemas. A lista pode ser ampliada com o crescente desaparecimento das escolas, das lojas, dos escritórios, dos cheques, do dinheiro e do próprio tecido social em que se vive. É tendência que toda revolução paralise a capacidade imaginativa das pessoas. A justificativa histórica que Flusser (2008, p. 110) menciona é que "a aristocracia francesa não imaginava as consequências da Revolução, nem os judeus as consequências no nazismo". É possível perceber que a sociedade atual é vítima dessa revolução que está em curso.

deram o controle. A inércia dos aparelhos os deixou inconscientes. Aceitam ingenuamente a realidade, não passam de funcionários programados. O certo é que o funcionário sempre apertará a tecla segundo o programa do aparelho, algo que já é possível perceber na cultura de massa programada<sup>10</sup> e quanto menor for o nível intelectual e moral da sociedade, mais potente será o totalitarismo dos aparelhos.

Se no sistema informático, as decisões são tomadas automaticamente, não existindo mais autoridade e nem decisões a tomar, que tipo de estrutura social, política e administrativa terá essa sociedade emergente? O caminho mais lógico e observável é tornar-se uma sociedade cibernética.<sup>11</sup> Mesmo que o processo já esteja ocorrendo é muito difícil interpretar e entender a coisa.

Por exemplo, é transparente que as trocas de informação através das linguagens naturais estão em declínio, perdendo espaço para a comunicação em grande escala, comandados pelos aparatos tecnológicos sofisticados. O domínio dos aparelhos não conseguiu ampliar o tempo de relações e de proximidade humana. Assim, os pais não dispõem de tempo para seus filhos e nem para o círculo de amigos. Os contatos de proximidade, como o bate-papo, a prática de esportes e a diversão em conjunto estão perdendo espaço para a chamada diversão eletrônica, liderada por aparelhos eletrônicos que ampliam

cada vez mais a distância entre as pessoas. Outro exemplo é a alteração no processo educacional que vem sofrendo significativas modificações com a modalidade de ensino chamada de "educação a distância". As universidades passaram a transferir o espaço e o tempo das salas de aula para o "espaço virtual" das redes, designando o professor a transformar seu computador em sala de aula, através do atendimento virtual. Está cada vez mais claro o crescente uso dos sentidos de distância, enquanto ocorre a diminuição dos sentidos de proximidade, ocasionando um desequilíbrio gerador de inúmeros problemas comunicacionais e sociais da nossa era.

### 3 Idolatria: mutação de pessoas em sombra das imagens

Flusser (2008, p. 318) faz uma análise do sufixo "mática" cujo significado abrange qualquer tipo de escravidão, tanto as relacionadas ao poder quanto ao âmbito político que podem ser transferidos às máquinas. Na sua concepção, a função do homem seria politizar as máquinas e elas ficariam encarregadas de fazer a política, de fazer guerras, de pagar impostos. No entanto, alerta que, infelizmente, a palavra "automatização" encerra a palavra "autonomia" que, por sua vez, significa "achar um lugar por si só". Com isso, um autômato poderia vir a se tornar um autônomo cujo significado é "corre por si mesmo, por inércia". Pensadores antitécnicos encaram com

<sup>10</sup> Flusser desenvolve uma hierarquia de programação cuja tendência é levar os aparelhos rumo a um metaprograma cósmico (essa descrição de metaprograma também é abordada por Flusser no livro *Filosofia da caixa preta* [2011b, p. 40]): "Essas imagens programam o comportamento dos receptores e são, por sua vez, programadas por funcionários que apertam teclas. Os funcionários, por sua vez, são programados por aparelhos a programarem as imagens que programam os receptores, enquanto os aparelhos são, por sua vez, programados por outros aparelhos a programarem funcionários que programam imagens que programam os receptores". (FLUSSER, 2008, p. 104). A crítica da idolatria visa inverter o fluxo: os aparelhos e não os homens devem ser programados; conquistar o controle sobre os aparelhos para programá-los segundo decisões humanas. Ou seja, a decisão deve ser humana em prol da liberdade humana. Tal desejo não seria utópico? O próprio Flusser faz o mesmo questionamento e entende que o engajamento deve partir de toda sociedade em direção a uma democracia na qual o ser humano deve assumir a decisão. Escolher se continua homem ou passa a ser robô. No entanto, de forma resignada, afirma que "toda *futuração* atualmente é utopia".

<sup>11</sup> Flusser imagina e descreve como será essa sociedade cibernética na qual os participantes do futuro – os netos e os bisnetos – viverão. O tom empregado, no mínimo, é sombrio. "Os nossos netos serão gente que fitará terminais, portanto gente fascinada. Tudo que se passará às costas dessa gente acontecerá no horizonte do seu interesse. Por certo, nossos netos continuarão mamíferos e como tal terão 'necessidades biológicas' demandando satisfação, sobretudo terão de procriar e de se alimentar. Mas tudo isso se reduzirá ao mínimo e será devidamente robotizado. A procriação se desligará da libido, automatizada por *gadgets* do tipo 'banco de espermas' e 'incubadoras'. A alimentação será sintética e automaticamente administrada. As 'infraestruturas econômicas e sexuais' serão minimizadas e empurradas para o horizonte do interesse, para as costas dos telespectadores. Essa gente emancipada em alto grau da sua condição mamífera, essa gente de corpo atrofiado, será possuída por avidez insaciável (se incorporá-la) e viverá aventuras imaginárias sempre renovadas. Ela sugará ininterruptamente as situações improváveis, as informações que se derramarão sobre ela a partir dos terminais, e nisto se mostrará incansável. Sua sucção, porém, não será meramente passiva. Tal gente disporá de teclados que permitirão às pontas de seus dedos produzir em conjunto com todos os demais participantes da sociedade sonhos sempre mais aventureiros e sempre mais incríveis. Os nossos netos serão possuídos por paixão ativa, por atividade apaixonante, por 'calor frio' (para contrabandear, nesta descrição futurológica, terminologia McLuhaniana); os nossos netos serão sonhadores ativos, 'artistas puros e criativos'" (FLUSSER, 2008, p. 270-271).

preocupação o fato de colocar uma máquina em movimento que funciona por inércia, cujo motor da máquina é o ser humano, entendendo que o ser humano estaria perdendo o controle da situação.

O problema não são as máquinas se tornarem autônomas. Flusser (2008, p. 319) não tem nada contra as máquinas, inclusive acredita que "são, sim escravas." Que elas continuem a trabalhar com rapidez e eficiência conforme foram planejadas. O problema real são as pessoas que estão envolvidas com as máquinas, os funcionários que estão perdendo a condição de seres humanos e, por isso, é urgente retirá-los dessa condição. O mesmo ocorre quando o homem é dominado pelo aparelho burocrático, cujo trabalho consiste numa repetição contínua de tarefas, tornando-se um homem-software. Para ilustrar, Flusser apresenta o exemplo do funcionário, cuja função é emitir passaporte mediante a apresentação de documentos. Sua vida está condicionada a permanecer atrás do balcão manipulando símbolos e sua carreira depende da eficiência de como manipula esses símbolos. Ele recebe os papéis, confere e emite o passaporte. Antes, porém, cola a fotografia e preenche as instruções até estar tudo na mais perfeita ordem. Quando entrega o passaporte, olha para fora pela abertura e compara a fotografia com quem está lá fora. Isso inverte a ordem das coisas, pois "isso não significa que o passaporte seja um símbolo para o ser humano, mas o contrário, que o ser humano é um símbolo para o passaporte" (FLUSSER, 2008, p. 320). O real é o passaporte e o que está fora, o ser humano, o símbolo.

O homem como sujeito do processo não apenas se torna seu objeto, como também transfere ao programa do aparelho todo o seu poder, abrindo mão de seu próprio corpo. É imperioso questionar esses cenários, considerar os impactos positivos e negativos a fim de devolver a dignidade aos seres humanos, enquanto ainda

é possível, alerta Flusser (2008, p. 320, grifo do autor), "já que 75% da humanidade atual *funciona*, em vez de *viver*, já que 75% do mundo chamado desenvolvido faz carreira em vez de adquirir informações, ele funciona." No entanto, a massa não quer essa mudança, ela funciona em função dos símbolos (dinheiro, papel, imagens) e assim quer permanecer, consolidando o processo idolátrico.

Esse sentimento de funcionar em função de símbolos está na raiz do ser humano que o acompanha ao longo da história provocando catástrofes. Em uma das conferências de Flusser no *Kornhaus*,<sup>12</sup> "Reflexões nômades", ele expôs a evolução da vivência humana através do argumento segundo o qual o homem vivenciou três grandes catástrofes ao longo da sua história, considerando a percepção do espaço e da ocupação do mundo: a primeira foi a hominização ocorrida em função da utilização e manejo da ferramenta de pedra. Como nômade, persegue sua caça como o vento e, ao andar, apreende o mundo; a segunda, foi a civilização decorrente da sua sedentarização. Constrói casas, domestica, cria animais, começa a possuir coisas. Decorrente disso, permanece fixo em determinado lugar, não apreendendo mais o mundo. Nesse período, também desenvolve as imagens tradicionais e a escrita, que substituem o mundo e seus caminhos; a terceira catástrofe, está em andamento e ainda não tem nome, é caracterizada pela volta do nomadismo, no qual as casas se tornaram inabitáveis, porque em todos os buracos entra o vento da informação. As imagens técnicas continuamente transmitidas pelas tomadas da eletricidade invadem todos os espaços. É importante ressaltar que nesse novo estilo de nomadismo não é mais o corpo que se desloca e caminha, mas o espírito.

Na primeira catástrofe, o homem vivia caminhando no espaço, no tempo e a caça era sua referência móvel. Na segunda, mantinha uma residência fixa, possuía terras e coisas. Na terceira, o nomadismo, favorecido pelo vento da

<sup>12</sup> Os chamados *Internationale Kornhaus Seminare* (Seminários Internacionais do Celeiro) foram organizados por Harry Pross, em uma pequena aldeia de Weiler nos alpes alemães de 1984 a 1993. Os debates, sempre calorosos, ocorriam em um celeiro de aproximadamente 200 anos com duração de uma semana no qual pessoas como Abraham Moles, Lev Kopelev, Vicente Romano, Carlos Mongardini, Vilém Flusser, discutiam e pensavam a comunicação, a mídia, suas projeções e rumos. O público participante era de umas 150 pessoas e, também, eram convidados importantes jornalistas alemães. Ao total foram dez seminários e Flusser participou ao todo de oito seminários até 1991 ano em que veio a falecer.

informação e dos valores simbólicos. O vento a que se refere é o sopro do espírito não visível, da imaterialidade que caracteriza as imagens técnicas. O que se percebe é que a cada degrau ocorreu uma redução até o surgimento das não coisas cujo tema foi tratado por Flusser em 1989 por meio do artigo "A caminho das não coisas".

Este último degrau tem consequência direta na vida das pessoas porque as coisas (toda matéria bruta) perderam valor, enquanto as não coisas (símbolos, *software*, fama) ganharam importância e valor. É um novo mundo no qual somente o sopro da imaterialidade que caracteriza as imagens técnicas tem espaço. O mundo das não coisas desafia a humanidade ao desmaterializar a existência transformando-a em cálculos, pontos e números. O universo todo está composto de coisas e até pouco tempo atrás o valor estava depositado nas casas, móveis, veículos, máquinas. Viver em um mundo de coisas tornava a tarefa mais fácil, pois era possível estabelecer uma relação sobre como proceder para poder viver. Inclusive, o ser humano também foi convertido em objeto pela ciência, tornando-se como as demais coisas, admissível de ser calculado, mensurado e possível de manipular.

Houve uma mudança de rumo e atualmente as não coisas (informações) estão invadindo todos os espaços, ultrapassando as coisas. No entanto, Flusser (2007, p. 54) alerta que as informações sempre estiveram presentes, pois todas as coisas contêm informações, como por exemplo, livros, latas de conservas, cigarros. A informação torna-se clara quando é possível decifrá-la. O tipo de informação que está em discussão e que invade constantemente o mundo é algo que até então não existia: "são as informações imateriais (*undingliche Informationen*)". Trata-se da imagem eletrônica da televisão, os dados contidos no computador, os hologramas, os programas, todos "impalpáveis", mas possíveis de serem decodificados.

A base material (as coisas – *hardware*) está com o preço em declínio, cada vez mais barato e cada vez menor em tamanho, enquanto as não coisas (informações – *software*), cada vez mais va-

lorizados. O que se percebe é um deslocamento de interesse das coisas para a informação, uma cultura imaterial. A produção industrial das coisas tende a ficar em segundo plano, enquanto uma parcela maior da sociedade se dedica à produção de informações. Flusser (2007, p. 55) pensa que a classe trabalhadora, ou seja, "os produtores de coisas, está se tornando minoria, enquanto os funcionários e os *apparatchiks*, esses produtores de não-coisas, tornam-se maioria." A tendência é que as coisas percam o seu valor e que sejam transferidas para as informações. Já é possível perceber esse movimento sem precedentes na história quando países ou grupos financeiros que dispõem de informações privilegiadas (armas atômicas, engenharia genética, farmacêutica, aviação, sistema bancário) dominam e exploram as pessoas, cobrando preços altíssimos, subjugando a humanidade.

Ainda sobre o deslocamento de interesse das coisas para as informações, o que se intui é que os atributos imagéticos estão sendo mais consumidos do que as coisas. O consumo de imagens ocorre de todas as formas: marcas, tendências, moda, ídolos, logomarcas. Inclusive, a comida está sendo consumida por meio das imagens. Em vez de alimentos come-se imagens de alimento através das embalagens, das cores, dos formatos. É o processo idolátrico das imagens que transforma as pessoas em sombras das imagens, presas ao desejo de imortalidade. Quando o homem não consegue mais decifrar as imagens, as imagens o devoram.

A questão a saber é como se comportará o novo homem que se ocupará de símbolos, códigos, sistemas e como será a sua vida nesse ambiente imaterial. Não deverá ser tarefa fácil, ponderando que não irá lidar mais com as coisas; isso implicará o desenvolvimento de suas ações concretas em seu trabalho. O trabalho será realizado pela ponta dos dedos, digitando símbolos no teclado. Flusser (2008, p. 58) não tem dúvida de que o "novo homem não é mais uma pessoa de ações concretas, mas sim um *performer* (*Spieler*): *Homo ludens*, e não *Homo faber*". Para ele, a vida deixou de ser um drama e passou a

ser um espetáculo: "não se trata mais de ações, e sim de sensações." O certo é que a invasão das não coisas está provocando uma mudança radical na existência humana. Não é possível ver claramente, o processo ainda está invisível, mas a impressão é que a humanidade caminha para um totalitarismo programador, uma sociedade composta de programadores e programados.

Considerando esse novo fato, Flusser atribui à fotografia um *status* especial em sua filosofia ao abordar as imagens técnicas, pois são elas que inauguram o mundo das tecnoimagens: "a fotografia é para Flusser o primeiro objeto pós-industrial ao qual não se dá valor por sua materialidade (como folheto, como pedaço de papel), mas por sua informação, pelo seu teor semiótico." (BAITELLO JUNIOR, 2010, p. 56). A fotografia é produto de um aparelho que programa a imagem que capta, portanto, um sistema complexo na sua avaliação. A complexidade pode ser entendida ao comparar as ferramentas com as máquinas. Por exemplo, na relação com as ferramentas o homem era o sujeito da ação, ocupava o centro. O contrário ocorreu na era industrial quando as máquinas ocuparam o centro e o homem passou a operar as máquinas e, em função do elevado custo da máquina, quem as possuía também controlava quem nelas operava.

Com o surgimento dos aparelhos, inverteu novamente a lógica industrial. No caso da câmera fotográfica, o maior valor está no programa alocado dentro do aparelho, ou seja, a coisa perdeu valor, a valorização está na não coisa. Dentro dessa perspectiva, Baitello Junior (2010, p. 56) acredita que "é impossível trabalhar (no sentido da era industrial) com o aparelho, pois seu programa já trabalha previamente em lugar do fotógrafo. Com ele só é possível jogar, brincar com suas potencialidades." É um brinquedo complexo que sinaliza a "vitória do aparelho sobre homem". Assim, como em um ritual de magia, os símbolos passam a operar o homem em vez de o homem operar os símbolos, concluindo o programa da terceira catástrofe que para Flusser está em curso e que "não tem nome e tornou as casas inabitáveis". Assim, no curso da história a pessoa

humana transforma-se em funcionário obediente às prescrições do programa do aparelho.

A fotografia é produto do aparelho fotográfico que também é produto de outro aparelho. Os aparelhos podem ser industriais, administrativos, políticos, econômicos. Todo aparelho é alimentado por outro aparelho que se programam mutuamente. Uma produção humana complexa do século XIX e XX em desenvolvimento, objetivando descobrir novas intenções humanas para levar à construção de novos aparelhos. Flusser (2011b, p. 8g) alerta para o fato de que atualmente os aparelhos "obedecem às decisões de seus proprietários e alienam a sociedade. Quem afirmar que não há intenção dos proprietários por trás dos aparelhos está sendo vítima dessa alienação e colabora objetivamente com os proprietários dos aparelhos." O que quer destacar é que na invenção dos aparelhos estão contidos os interesses dos detentores do poder denominados de proprietários.

### Considerações finais

Através da filosofia flusseriana foi possível demonstrar que os aparelhos e os programas interferem na vida e na escolha das pessoas e da sociedade direcionando a humanidade para um totalitarismo programador. O ser humano funciona em função do aparelho e obedece ao que está inscrito no programa. É um sistema complexo no qual aparelhos programam aparelhos com interferência na economia, na indústria e na sociedade. Os programadores e os programas são dominados por um metaprograma. Ou seja, aparelho programado para programar aparelho com a clara finalidade de funcionar em função do interesse de alguém *ad infinitum*. Essa nova magia do mundo contemporâneo é a ritualização de programas com o propósito de programar a sociedade em vista de um comportamento idolátrico programado. A função da crítica é justamente tornar transparente os programas políticos, sociais e econômicos que são impalpáveis e invisíveis e que visam programar a sociedade.

A principal característica dessa sociedade emergente é a capacidade de dissipar os grupos

sociais e transformar a sociedade em massa amorfa e isolada. A concentração do olhar está sobre as imagens e o desejo pelos aparelhos, e não sobre os homens que permanecem cada vez mais dispersos nessa sociedade idolátrica. Esse circuito fechado composto por cabos e pela rede tornam o homem solitário, crente que as imagens o tornam mais feliz.

O desafio da pesquisa foi o de fazer uma crítica filosófica à idolatria em seu formato contemporâneo apropriado pelo mercado e, consequentemente, aos seus impactos geradores de desintegração social. É imperioso que os fios que conectam todos com todos transportem novos valores para a sociedade a fim de criar um homem politizado e agregador que ultrapasse a barreira da contemplação passiva das imagens e que elas possam assumir o papel de mediadora na troca de informações entre os homens dispersos no mundo.

Isso implica que o homem possa sentar-se na frente de um terminal eletrônico e decidir quais as computações são informativas, preservando o direito do "não", e o direito de revogar e vetar as decisões tomadas automaticamente, tornando-se desta forma um crítico criativo. Quando o homem assume a passividade de ser um apertador de tecla segundo o programa contido no aparelho, a autonomia é deixada de lado e tudo passa a operar automaticamente conforme o programa pré-estabelecido. A liberdade humana consiste na possibilidade de parar o aparelho quando desejar. Portanto, a crítica da idolatria visa exatamente inverter o fluxo: os aparelhos e não os homens devem ser programados.

## Referências

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.
- BAITELLO JUNIOR, Norval. *A serpente, a maçã e o holograma*: esboços para uma teoria da mídia. São Paulo: Paulus, 2010.
- BAITELLO JUNIOR, Norval. *A era da iconofagia*: reflexões sobre a imagem, comunicação, mídia e cultura. São Paulo: Paulus, 2014.

BERNARDO, Gustavo; GULDIN, Rainer. *O homem sem chão*: a biografia de Vilém Flusser. São Paulo: Annablume, 2017.

BRAYNER, André. *Vilém Flusser: Filosofia do desenraizamento*. Porto Alegre: Editora Clarinete, 2015.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. A era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia internet – Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade*. Fundação Calouste Gulbenkian. Lisboa: 2004.

DUARTE, Rodrigo. *Pós-história de Vilém Flusser: gênese-anatomia-desdobramentos*. São Paulo: Annablume, 2012.

FELINTO, Érick; SANTAELLA, Lúcia. *O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo*. São Paulo: Paulus, 2012.

FLUSSER, Vilém. *Fenomenologia do brasileiro*. Rio de Janeiro: Eduerj, 1998a.

FLUSSER, Vilém. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998b.

FLUSSER, Vilém. *Lingua e realidade*. São Paulo: Annablume, 2004.

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

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

FLUSSER, Vilém. *A escrita – Há futuro para a escrita?* São Paulo: Annablume, 2010.

FLUSSER, Vilém. *Pós-História*: vinte instantâneos e um modo de usar. São Paulo: Annablume, 2011a.

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

FLUSSER, Vilém. *Comunicologia*: reflexões sobre o futuro: as conferências de Bochum. São Paulo: Martins Fontes, 2014a.

FLUSSER, Vilém. *Ser judeu*. São Paulo: Annablume, 2014b.

FLUSSER, Vilém. *O último juízo: gerações I*: culpa & maldição. Organização Rodrigo Maltez Novaes, Rodrigo Petronio. São Paulo: É Realizações, 2017a.

FLUSSER, Vilém. *O último juízo: gerações II*: castigo & penitência. Organização Rodrigo Maltez Novaes, Rodrigo Petronio. São Paulo: É realizações, 2017b.

GULDIN, Rainer. *Pensar entre línguas*: a teoria da tradução de Vilém Flusser. São Paulo: Annablume, 2010.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da informação*: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Edições 34, 1993.

RANCIÈRE, Jacques. *O destino das imagens*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

---

### **Jair Inácio Tauchen**

Doutor e pós-doutorando (PNPD/CAPES) em Filosofia pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), em Porto Alegre, RS, Brasil.

---

### **Endereço para correspondência**

Jair Inácio Tauchen  
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul  
Programa de Pós-Graduação em Filosofia  
Av. Ipiranga, 6681, Prédio 8, 4º andar, Sala 403  
Partenon, 90.619-900  
Porto Alegre, RS, Brasil

*Os textos deste artigo foram revisados pela Poá Comunicação e submetidos para validação do autor antes da publicação.*