



SOBRE AS NÃO-COISAS, DE VILÉM FLUSSER

por Ivani Santana¹

Resumo:

A informação que agora inunda nosso meio é a informação imaterial: a imagem da televisão, as informações estocadas no computador, os rolos de filmes e microfilmes, hologramas, programas, coisas, ou melhor, não-coisas impossíveis de serem pegadas, agarradas, seguradas. Elas somente podem ser abertas para decodificação. Como nas informações tradicionais elas também vêm inscritas em alguma coisa: em tubos catódicos, celulóides, micro-chip etc.

Abstract:

The information that now inundates our milieu is the immaterial information: the television image, the computer stored information, the roll of a film and microfilm, holograms, softwares, things or in a better way, the non-things impossible to be caught, held or grasp. They only can be opened to decoding. As traditional information, they also come inscribed in some thing: in cathodic tubes, celluloid, microchip etc.

¹ Ivani Santana é doutoranda no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC-SP.





""Senhor...se não restam mais humanos, que ao menos restem robôs-Ao menos a sombra do homem!"

Karel Capel, R.U.R. (Rossum's Universal Robots), 1920

Flusser coloca que todas as coisas tem informação: um livro, um cigarro, uma pintura etc. Mas as coisas devem ser lidas, "decodificadas", para abrir, mostrar, trazer a informação. E isto, ele diz, não é uma novidade. A ciência fez das pessoas coisas, elas passaram a ser mensuráveis, quantificáveis e facilmente manipuladas. Nós vivíamos em um meio no qual nos indenticávamos por distinguir-nos dos objetos artificiais.

Mas Flusser chama a atenção para discutir e refletir sobre o que realmente é natural e o que é artificial. Pergunta por exemplo, se uma hera na parede é natural por ser uma planta viva ou se é artificial pois é plantada e organizada de acordo com a estética do jardineiro. Flusser coloca que outros critérios "ontológicos" poderiam ser escolhidos como a distinção entre objetos móveis e imóveis, animado e inanimado, meu-seu, perto-longe, útil - sem utilidade, mas todas estas escolhas caem em áreas nebulosas e com lacunas.

Viver para Flusser, significa proceder para a morte. Significa cruzar as coisas que bloqueiam a passagem, chamadas de "problemas", os quais devem ser removidos. Ou seja, viver significa resolver problemas de forma a estar apto a morrer. Se resolve





problemas por transformar coisas intratáveis em coisas manipuláveis, que poderia ser denominado como produção, ou por dominá-las, ou seja, o progresso.

Mas as não-coisas inundam nosso meio deslocando as coisas. Estas não-coisas são chamadas de "informação". A informação tem sempre existido, como já mencionado acima. A palavra in-formação refere-se a formar as coisas (information = "form in" things).

A informação que agora inunda nosso meio é a informação imaterial: a imagem da televisão, as informações estocadas no computador, os rolos de filmes e microfilmes, hologramas, programas, coisas, ou melhor, não-coisas impossíveis de serem pegadas, agarradas, seguradas. Elas somente podem ser abertas para decodificação. Como nas informações tradicionais elas também vêm inscritas em alguma coisa: em tubos catódicos, celulóides, micro-chip etc.

Flusser esclarece que pode parecer uma colocação ontológica mas é apenas uma ilusão existencial. Este aspecto material é negligencial para a existência deste novo estilo de informação. Pode-se perceber isto ao verificar que os hardwares estão cada vez mais baratos e os softwares cada vez mais caros.

A informação no seu novo estilo então não está presa ao local de sua inscrição como nas ditas "coisas".

Nós estamos imbuídos neste novo meio de não-coisas. Um novo olhar surge para a informação e nossa preocupação está muito mais em consumí-las do que em possuir coisas. Estamos no momento das prestações de serviços e não mais da industrialização ou produção, do consumo em massa de coisas. A vida neste meio transformado em imaterial ganha novas complexificações.





O aumento das sucatas promovido por este novo meio prova o fim das coisas. Nós alimentamos as máquinas de informação e elas devolvem para o meio uma imensa quantidade de sucatas, de resíduos. Quando aprendermos a alimentar as máquinas de informações tudo será transformado em um mesmo tipo de sucata, todos os valores serão transformados em informação. É a "reavaliação de todos os valores", ele diz. E a humanidade esta sendo dominada pelos grupos que detém e vendem as informações.

Para viver neste mundo imaterial, com informações, códigos, símbolos e modelos, o paralelo que temos para analisar e utilizar como parâmetro é a Revolução Industrial que foi a origem do mundo "moderno" e que foi a norma até recentemente. Nós ainda estamos mais próximos daqueles trabalhadores da revolução francesa do que do tempo atual. Nossos filhos sim estão muito além de nós e mais perto deste mundo das não-coisas.

O novo ser humano é aquele sem mãos, aquele que não segura nada, o homem não é mais da prática e nem da ação manual. O que resta e importa são as pontas dos dedos a qual ele pode tocar as teclas e jogar com os símbolos. "O novo ser humano não é um homem da ação mas um jogador: homo ludens como oposto ao homo faber."

A vida é uma performance e não mais um drama, uma sensação e não uma questão de ação, o homem não deseja mais ter, mas experimentar. Desde que o ser humano é ser humano ele se diferencia por manipular as coisas do seu meio através do dedo pinçador e do polegar. Estas coisas do meio não eram apenas agarradas mas sim e por isso, poderiam ser manipuladas e transformadas.

Não se trata portanto de compreender o mundo como o da natureza onde as mãos seguram e transformam as coisa em contrapartida com a cultura das não coisas. Na





verdade o ser humano está inserido em um meio de mundos circulares os quais interagem uns com os outros: a natureza leva as informações para a cultura que as devolvem para o mundo em forma de resíduos , de sucatas e estas voltam para a natureza e todo o ciclo é re-iniciado. O que pode quebrar este ciclo vicioso são as informações não consumíveis, as "memoráveis", as quais não são estocadas em coisas. Esta cultura sem coisas deveria ser produzida. As memórias dos computadores são um exemplo da tentativa que o homem faz para conseguir esta memória sempre em crescimento. A memória do computador é uma não-coisa.

A idéia de uma cultura, de um mundo sem coisas, de não-coisas possíveis de existir sem coisas não é tão ilusório, já é uma experiência do cotidiano, já é possível perceber a miniaturização das coisas e seu barateamento e, ao mesmo tempo, a expansão das não-coisas, das informações que são ao mesmo tempo efêmeras e eternas. Estas não-coisas não são manipuláveis, mas elas são memoráveis.

O que quer que exista ainda hoje para ser agarrado e produzido é feito automaticamente pelas não-coisas, pelos programas, pela inteligência artificial e pelas máquinas robóticas. O homem de hoje tem que ser então destituído dos trabalhos de pegar coisas, ele tem que ser desempregado. Isto não é um fenômeno econômico mas um sintoma da redundância do trabalho em uma situação sem coisas.

A mão se transforma em algo redundante e possível de atrofiamento enquanto a ponta dos dedos se transforma no órgão mais importante do ser humano. São eles que lidam com as teclas para a decodificação e atuação com os símbolos em benefício dos programas. A ponta dos dedos passa a ser o órgão da decisão, da escolha. O ser humano é emancipado do trabalho para estar apto a escolher e decidir.





A liberdade de decisão de pressionar uma tecla ou um botão com as pontas dos dedos torna-se uma liberdade programada. A escolha de possibilidades préescritas, de regras delineadas no manual. A sociedade do futuro pode então ser aquela dos indivíduos que programam e dos que são programados. Mas esta é uma visão otimista pois estes que programam também estão decidindo no momento de tocar suas telas e atuar com símbolos e produzir informação. O que aqueles que são programados fazem é atuar como meta-programas. Isto se transforma numa regressão infinita de meta para meta, de programadores de programadores de programadores.

Lembrando o já dito, o mundo é circular com as informações que são produzidas e transformadas na natureza que migram para a cultura e que se transformam em resíduo, sucatas do novo mundo que voltam a natureza.

Citando Flusser: " A sociedade do futuro sem coisas será sem classes, uma sociedade de programadores que serão programados. Isto então, é a liberdade de decisão feita viável para nós pela emancipação do trabalho. Totalitarismo programado." Isto porque a possibilidade de decisão é infinita já que o número de possibilidades de escolhas são inúmeras, praticamente é impossível alcançar os limites de um programa.

Nós iremos agora morrer não pelos problemas não resolvidos, mas pelos erros nos programas. A morte continuará a ser o modo básico da existência, seja ela vista como a última coisa ou a última não-coisa.

