

A IMAGEM TÉCNICA EM FLUSSER E O *HOMO LUDENS* CONTEMPORÂNEO¹

THE TECHNICAL IMAGE IN FLUSSER AND CONTEMPORARY *HOMO LUDENS*

Elenildes Dantas²

Resumo

Este artigo tem como objetivo discutir o conceito de Imagem Técnica em Flusser e a passagem do *homo faber*, que trabalha, ao *homo ludens*, que brinca, em tempos de estetização do cotidiano (Lipovetsky & Serroy, 2015), em um mundo cada vez mais regido pelas imagens, da era iconofágica (Baitello Jr., 2014), de devoradores e devorados por imagens, sobretudo com o advento dos meios digitais. A imagem técnica, para Flusser (1985) é a remagicização do mundo em que tudo parece ocorrer magicamente. Os aparelhos são estruturalmente complexos, mas de operação fácil e simples, fato esse que marca a passagem do *homo faber* para o *homo ludens*, da ação para a sensação, do drama para o espetáculo, pois o *homo ludens* não quer fazer nem ter, mas vivenciar.

Palavras-chave: Imagem Técnica. *Homo Faber*. *Homo Ludens*.

Abstract

This article aims to discuss the concept of Technical Image in Flusser and the passage from *homo faber*, who works, to *homo ludens*, who plays, in times of everyday aestheticization (Lipovetsky & Serroy, 2015), in an increasingly more ruled by images, from the iconophagic era (Baitello Jr., 2014), of devourers and devoured by images, especially with the advent of digital media. The technical image, for Flusser (1985) is the remagicization of the world in which everything seems to happen magically. The devices are structurally complex, but easy and simple to operate, a fact that marks the passage from *homo faber* to *homo ludens*, from action to sensation, from drama to spectacle, because *homo ludens* does not want to do or have, but experience.

Keywords: Technical Image. *Homo Faber*. *Homo Ludens*.

Introdução

A criação da imagem técnica, para Flusser (1985), a partir do surgimento da fotografia e mais recentemente dos meios digitais, trouxe de volta a remagicização da imagem, uma vez que

¹ Trabalho apresentado ao Eixo Temático 7. Imagem e Imaginação, do VII ComCult, Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP), São Paulo – Brasil, 13 a 17 de setembro de 2021.

² Doutora em Meios e Processos Audiovisuais, ECA/USP e E-mail elenildes.d@gmail.com

com os aparelhos técnicos tudo parece ocorrer magicamente, pois cada vez mais os aparelhos são estruturalmente complexos, mas de operação fácil e simples, fato esse que marcaria a passagem do *homo faber* para o *homo ludens*, da ação para a sensação, do drama para o espetáculo, pois o *homo ludens* não quer fazer nem ter, quer apenas vivenciar.

Os aparelhos são, cada vez mais, caixas-pretas porque poucas pessoas sabem como de fato funcionam. Para o autor, as máquinas como aparelhos de criar símbolos, estão no centro, ou melhor, a informação está no centro. O usuário apenas domina o *input* e o *output*, mas não chega perto da programação que permanece uma caixa-preta para ele.

Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca com seu brinquedo, mas contra ele. Procura esgotar-lhe o programa. (Flusser, 1985, p. 15).

Entretanto, se estamos de fato conseguindo esgotar o programado ou ao menos encontrando brechas no programa, não parece ser o caso para a maioria dos usuários dos meios digitais. Flusser (1985) diz que a consciência histórica surge com a capacidade de transformar imagem (tempo circular) em texto (tempo linear) e que o domínio da imagem na atualidade coincide com o “fim da história”, pois a escrita é ainda mais abstrata que a imagem. Assim, quando o texto não significa imagem, a história para. As imagens tradicionais antecedem ao texto, enquanto a imagem técnica o sucede. Porém, com a imagem técnica, ela volta ser mágica. O texto desmitizava a imagem ao explicá-la; na pós-história, a imagem ilustra o texto remitizando-a.

A transformação de texto em imagem pode ser notada no nosso dia a dia com o uso cada vez mais frequente das interfaces dos aplicativos digitais, que são textos transformados em imagens. Assim, as imagens técnicas substituem o texto, que vamos aprendendo a utilizar sem raciocinar. O uso da técnica, que Flusser define como texto científico aplicado, vai se naturalizando de tal forma que mal lembramos como era o mundo antes dela, como se ela sempre estivesse aqui. Porém, se será possível a transformação total da escrita em imagens, especialmente para textos discursivos, ainda não é possível antever.

Essas características dos meios técnicos correspondem ao que afirma o autor sobre o novo ser humano que deixou de ser um homem de ação para ser um jogador, o que marca a passagem do homo *faber* para o *ludens* e a única coisa que lhe resta da mão são as pontas dos dedos que usa para teclar, clicar, deslizar nos aparelhos, jogar com os símbolos e não mais para produzir.

Se como afirma Flusser, as invenções humanas começaram pelo necessário, passaram pelo belo, agora seria a vez do supérfluo e do exagero. Embora os três aspectos da necessidade (*faber*), da beleza (*aestheticus*) e do supérfluo (*ludens*) sempre andaram juntos, a diferença é que, em determinados períodos, um desses aspectos se destaca. É possível dizer que hoje, as ofertas de experiências lúdicas se sobressaem, especialmente com a tecnologia digital.

O caráter lúdico das tecnologias é o aspecto que mais se sobressai na contemporaneidade e já era apontado por Flusser (1985, p.15), mostrando a diferença entre aparelho, que seria um brinquedo simulador de um tipo de pensamento, e instrumento, que seria uma simulação de um órgão do corpo humano, servindo ao trabalho, em que o homem que manipulava os instrumentos trabalhava e os homens que manipulam hoje os aparelhos jogam em busca de esgotar todas as possibilidades que já estão inscritas, programadas, no próprio aparelho. Dessa forma, com os aparelhos digitais temos nas mãos um mundo simulado, ou seja, uma suposta aparência da realidade.

Flusser coloca que o homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função das imagens. Não mais decifra as cenas imagéticas como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas. Essa inversão da função das imagens ele considera idolatria: viver magicamente pelo poder onipresente das imagens técnicas. “Aparelhos são caixas-pretas que simulam o pensamento humano, graças a teorias científicas, as quais, como o pensamento humano, permutam símbolos contidos em sua memória, em seu programa. Caixas-pretas que brincam de pensar” (Flusser, 1985, p. 17).

Nossa dificuldade para entender como de fato funcionam os aparelhos com os quais estamos tão familiarizados, mas que são verdadeiras caixas-pretas a que poucos têm acesso para compreender todo o seu funcionamento, ocorre, segundo Flusser, desde a invenção da fotografia. Porém, foi a invenção da eletricidade que causou esse primeiro grande fosso de conhecimento na humanidade; antes disso, existia uma possibilidade de compreensão geral do funcionamento de tudo o que se fazia, para todos os objetos de uso comum. Mesmo que todas as pessoas não possuíssem a habilidade de um marceneiro ou de um ferreiro, todos conseguiam entender, de forma geral, o funcionamento das coisas que existiam ao redor.

Esse afastamento, esse vácuo, esse fosso entre uso e compreensão do funcionamento só tem aumentado. Quanto mais complexos se tornam os aparelhos, embora com interfaces cada vez mais "amigáveis", pois tudo se faz magicamente, menos sabemos como funcionam - e nem estamos interessados em saber, desde que funcionem.

A estetização/ludenização do cotidiano

Entretanto, como saltamos do *homo faber* para o *homo ludens*, do fazer para o sentir, da ação para a emoção? Os autores Lipovetsky & Serroy (2015), nos dão uma pista. Eles reconhecem que na era moderna, as lógicas industriais e mercantis deram início à estetização de massa, desencadeando uma nova dinâmica de produção e de consumo estético. A sociedade de massas, fortemente instituída, começa a operar com outros valores (ludismo, hedonismo, divertimento, moda, entre outros) e assiste/consome uma propagação de bens materiais e simbólicos impregnados de valor formal e emocional, ou seja, o caráter lúdico, de jogo, de entretenimento é cada vez mais presente na contemporaneidade.

De alguma forma, tudo que é criado pelo ser humano pode ter uma dimensão estética e tocar nossos sentidos, mesmo os objetos familiares de uso - especialmente hoje com as mercadorias fetichizadas pelo design - e integrados à lógica de sedução. O "capitalismo artista ou criativo", ou a era transestética descrita por Gilles Lipovetsky & Jean Serroy (2015) conseguiram

estetizar todas as áreas do cotidiano, em todas as camadas da sociedade. Porém, mais do que a estetização do mundo no plano das produções, o que vivenciamos, pelo menos no plano do consumo generalizado e acrítico de bens culturais, é o consumo do estético como sensação, experiência de satisfação, o *homo ludens* contemporâneo no seu existir cercado por aparelhos e imagens técnicas, de imersão em um mundo simulado, virtual, das imagens técnicas.

Os autores relembram que a arte nunca teve existência separada da vida. Ela sempre esteve presente na reza, no trabalho, no combate, enfim, todas as atividades da vida sempre possuíram uma dimensão estética. E que os fenômenos estéticos sempre estiveram presentes em todas as sociedades que nos precederam, como constata a antropologia. Esta “artealização”, ou estetização da vida teve momentos marcantes, como o da arte ritual, religiosa, depois a arte aristocrática e agora a transestética.

A primeira artealização ou estetização descrita pelos autores foi da estética antiga religiosa, do sagrado, dos rituais e das tradições. Nesse regime estético, a arte e, conseqüentemente, a imagem, estavam misturadas ao cotidiano, não existindo separação entre mundo da arte/imagem e o mundo da vida.

Uma artealização ritual, tradicional, religiosa assinalou o mais longo momento da história dos estilos: uma artealização pré-reflexiva, sem sistema de valores essencialmente artísticos, sem designo estético específico e autônomo. (Lipovetsky & Serroy, 2015, p. 18).

O segundo momento consiste na estetização aristocrática que teria ocorrido desde a saída da Idade Média até o século XVIII, constituindo os princípios da modernidade estética, com o advento do estatuto de artista separado do de artesão, com a ideia do poder criador do artista-gênio assinando suas obras, com a unificação das artes ao conceito de belas-artes, com obras destinadas a agradar um público endinheirado e instruído, e não mais apenas buscando comunicar os ensinamentos religiosos e responder às exigências dos destinatários da Igreja, como ocorria no momento anterior. A missão propriamente estética da arte ganha relevo; além da emancipação progressiva dos artistas, dessa forma, a aventura da autonomização do domínio artístico e estético põe-se em marcha.

Por fim, a moderna estetização do mundo, como o terceiro grande momento histórico a organizar as relações da arte e da sociedade, a partir dos séculos XVIII, abrindo espaço para o capitalismo artista ou criativo da era transestética do século XXI. E é neste momento que entra em cena a indústria cultural ou de entretenimento e os aparelhos de reprodutibilidade técnica da imagem (fotografia, cinema, televisão até os atuais meios digitais).

À medida que o campo da arte se autonomiza, os artistas reivindicam uma liberdade criadora tendo em vista que as obras só precisam prestar contas a si mesmas. Porém, Lipovetsky & Serroy (2015, p. 21) lembram que essa emancipação social dos artistas torna-se relativa, pois vem acompanhada da dependência econômica às leis do mercado.

Coincidentemente, Régis Debray (1993) descreve três idades da imagem (magia, arte e visual), que correspondem respectivamente aos regimes do ídolo/Logosfera, da arte/ Grafosfera e visual/Videosfera, que correspondem, de certa forma, com as três eras da estetização do mundo que descrevem Lipovetsky & Serroy (2015).

Segundo Debray (1993), a era da imagem primitiva do Regime do Ídolo, da Logosfera, da imagem como magia, vai dos gregos até a criação da imprensa e refletia a eternidade, os arquétipos, o objeto de culto, o conservador, o ritual, o receio do novo, o mesmo que a era da arte ritual de Lipovetsky & Serroy (2015).

Enquanto o Regime da Arte, Grafosfera, da imprensa, é a era da arte, ilusão da tradição “modelo e ensino”, objeto de deleite, busca da inovação, da criação e do surgimento do conceito de gênio na arte, que coincide com a era da Arte Aristocrática, de Lipovetsky & Serroy (2015). “O artístico advém quando a obra encontra em si mesma sua razão de ser. Quando o prazer estético já não é tributário da encomenda religiosa.” (Debray, 1993, p. 224).

Por fim, o Regime Visual, da Videosfera, do virtual, da experimentação, do objeto que suscita espanto ou distração, da inovação, da ruptura e do escândalo, do desenvolvimento da

informática e do audiovisual, da imagem sintética ou imagem técnica de Vilém Flusser (1985), é o equivalente da era do Capitalismo Artístico ou Transestético de Lipovetsky & Serroy (2015). A era visual também é a era da publicidade, em que a promoção da obra se confunde com a obra. A imagem digital da Videosfera é a simulação do real mesmo antes de este existir, o objeto que vai atrás da imagem, primeiramente se projeta a imagem do objeto, e só depois ele é criado.

Fotografia, cinema, televisão, computador: em um século e meio, do químico ao binário, as máquinas destinadas a ver tomaram conta da antiga imagem feita pela mão do homem'. Resultou daí uma nova poética, ou seja, uma reorganização geral das artes visuais. Durante a caminhada, entramos na videosfera, revolução técnica e moral que não marca o apogeu da 'sociedade do espetáculo', mas seu fim. (Debray, 1993, p. 260)

Se o olhar sobre a imagem é que é determinante e se é o nosso olhar que muda em cada era, como afirma Debray, então, qual é o olhar que temos sobre a imagem no Regime Visual? Se como diz Debray (p. 285), para cada geração do olhar existe sua arte padrão, à qual se alinham todas as outras, na era visual da Videosfera, sem dúvida, é o audiovisual, constituído de imagem técnica que domina nosso olhar sobre a imagem na atualidade.

Cada época tem um teclado estético (no sentido original da *aisthesis* grega), a saber: uma sensibilidade coletiva, análoga à mentalidade do mesmo nome, determinada simultaneamente por uma escala de performances emotivas e por uma escala de prestígios sociais. Quadro comparativo das esperanças médias de renome (do mesmo modo que se fala das esperanças médias de vida) que imanta vocações e carreiras. (Debray, 1993, p. 285)

Se é fato que os sentidos são educados a cada nova tecnologia, novo meio de comunicação ou objeto de interação humana, a existência do audiovisual e dos meios digitais, ou seja, da imagem técnica como principais fontes de entretenimento na atualidade, são que educam a sensibilidade do *homo ludens*, independentemente de juízo de valores. O que muda para Debray, diferentemente de Flusser, não é a imagem, mas o nosso olhar sobre a imagem, a forma como olhamos a imagem. Assim, para Debray, o fim da arte não é o fim da imagem, mas o começo da história da imagem, pois, para ele, a história da imagem só está começando.

O audiovisual não tem necessidade de catequizar para se tornar doutrina. O primado do espontâneo sobre o refletido, do indivíduo sobre o coletivo, o desmoronamento das utopias e das grandes narrações, a promoção do presente puro, a retirada para o privado, a glorificação do corpo, etc.: não há uma única característica tão exaltada ou desacreditada dessa nova mentalidade coletiva que não possa ser interpretada como um banalíssimo efeito do visual, (Debray, 1993, p. 321).

Assim, a própria existência da imagem técnica é que constitui o *homo ludens*. Segundo Debray, a imagem arcaica e clássica funciona segundo o princípio de realidade enquanto a imagem visual funciona segundo o princípio do prazer, inversão que traz risco à coletividade. A sociedade eletrônica da imagem ao vivo é como a sociedade primitiva. O mundo tornou-se, com efeito, nossa representação, uma caverna de espelhos em que a alteridade desaparece e só vemos a nós mesmos. Ao que Debray (1993, p. 300) questiona: “Quando o outro desaparece como é que uma moral ainda pode ser concebida?”.

O atual fetichismo da imagem possui muito mais pontos comuns com a longínqua era dos ídolos do que com a da arte e com o retorno ao mito, de que nos fala Flusser (1985). No totalitarismo programado de Flusser (2008), tudo é feito para o imaginário visando o imediato, o presente puro, não à reflexão. As consequências são o individualismo exacerbado, a falta de empatia pelo outro, a falta de senso de comunidade, de coletividade. A imagem técnica ou imagem de síntese é quase um retorno à imagem primitiva, mediadora entre o visível e o invisível, em que, a função mágica da imagem, seria a de, como afirma Debray: “transformar o mundo em imagem de síntese não será, no final, a maneira de impedi-lo – e a nós – de ver?” (Debray, 1993, p. 328).

O *homo ludens* deseja ser imagem

Baitello Jr. (2014) considera que no mundo contemporâneo cercado por imagens de uma assim chamada cultura universal, pasteurizada e homogeneizada, resta saber se somos devoradores de imagens ou se elas que nos devoram. “Ora as imagens são devoradas, ora são as imagens que devoram. Sendo sujeito ou objeto do processo, a denominação caberia tanto a uma como à outra.” (Baitello Jr., 2014, p. 14).

Segundo Flusser (2008), o programa será sempre realizado como que por acaso. No pós-industrial, o desejo é de informação e não mais de objetos, o que é o mesmo que desejar imagem, desejar ser imagem, desejar ser informação, algo perceptível em tempos de redes sociais. A vida, para o *homo ludens*, já não seria um drama, mas antes um espetáculo; já não se buscam mais ações, mas sensações. Não se deseja mais fazer ou ter, mas vivenciar. E nas palavras de Flusser, em lugar de problemas, passa a ter programas. “E mesmo assim continua sendo um homem: vai morrer e sabe disso. Nós morremos de coisas como problemas insolúveis; ele morre de não coisas como um erro de programação.” (Flusser, 2008, p. 58).

Para Baitello Jr. (2014), com o triunfo do olho sobre os outros sentidos humanos: "quanto mais vemos, menos vivemos, quanto menos vivemos, mais necessitamos de visibilidade. E quanto mais visibilidade, tanto mais invisibilidade e tanto menos capacidade de olhar" (Baitello Jr., 2014, p. 117).

Esse triunfo do olhar, sobre os demais sentidos é o mesmo que o triunfo da imagem, da informação sobre as coisas para Flusser, quando as coisas e o próprio homem, saem do centro de interesse e ficam apenas as informações, as representações. "Assim, transformamo-nos em sombras das imagens, ou objetos da sua devoração. No momento em que não as deciframos, não nos apropriamos delas e elas nos devoram", (Baitello Jr., 2014, p. 48).

Bens culturais, para Flusser, são aparelhos que informam sem nada produzir. A intenção do aparelho na sociedade técnica é programar a sociedade para um comportamento propício ao

constante aperfeiçoamento dos próprios aparelhos, daí a necessidade de inovação constante, e da obsolescência programada dos mesmos, justamente para que o usuário não se canse, não se desinteresse.

Dessa forma, um dos dilemas de nosso tempo, para Flusser (1985, p. 41), é a dicotomia entre liberdade e determinismo técnico, pois temos a liberdade de usar as funcionalidades do aparelho que já estão programadas, livres para realizar as potencialidades do aparelho. Porém, a verdadeira liberdade no tempo do totalitarismo programado é jogar contra o aparelho, é encontrar brechas na programação. Segundo ele, é o que fazem os fotógrafos experimentais, que tentam, conscientemente, obrigar o aparelho a produzir imagem/informação que não está na programação, embora, segundo o autor, os fotógrafos não tenham noção de que sua práxis é a única possibilidade de liberdade no totalitarismo programado.

Para Flusser, imagem implica magia; aparelho, em autonomia e jogo; programa, em acaso e necessidade; informação, em símbolo. Assim, a fotografia pode ser definida, para o autor, como: “imagem produzida e distribuída automaticamente no decorrer de um jogo programado, que se dá ao acaso que se torna necessidade, cuja informação simbólica, em sua superfície, programa o receptor para um comportamento mágico.” (Flusser, 1985, p. 39).

Flusser (2008) acredita que embora aparentemente a sociedade imaterial, da imagem técnica, tenha duas classes, a dos programadores que jogam e a dos programados que se comportam conforme o programado, na verdade, a sociedade do futuro será sem classes, de programadores programados, o que ele denomina de totalitarismo programado, em que não haverá opressão, pois nos sentiremos livres por poder decidir em que tecla apertar, porém, essa liberdade também faz parte da programação.

O totalitarismo programado, uma vez realizado, deixa de ser identificável por aqueles que nele participam: será invisível. Só é visível no estado embrionário em que se encontra presentemente. Somos, talvez, a última geração capaz de ver o que nos reserva o futuro. (Flusser, 2008, p. 65).

O mundo medial, constituído de imagens técnicas, vivenciado pelo *homo ludens* contemporâneo, há a predominância do *touch*, de criar o mundo em um toque, fazer e desfazer, simular, preencher o vazio da existência, distração, entretenimento. O homem se vê entretido e imerso no mundo simulado e, muitas vezes, alheio ao mundo que o cerca.

É certo que o mundo medial começou a ser construído desde o início da cultura humana, quando o homem começou a criar um universo de representações ao lado do mundo natural, nas palavras de Huizinga: “Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza”, (Huizinga, 2012, p.7).

Contrariamente ao que pensa Flusser, na visão de Huizinga (2012), o homem primitivo brincava e o homem civilizado abandona o jogo, a cultura torna-se séria com a ciência e a constituição de leis:

O conjunto da civilização torna-se mais sério, e a lei e a guerra, o comércio, a técnica e a ciência perdem o contato com o jogo; mesmo o ritual, que primitivamente era seu campo de expressão por excelência, parece participar desse processo de dissociação. Por fim, resta apenas a poesia, como cidadela do jogo vivo e nobre. (Huizinga, 2012, p. 149).

Huizinga (2012) acreditava, portanto, que quanto mais civilizado, menos lúdico seria o mundo; entretanto não é bem isso o que percebemos com os meios de comunicação digitais, que são totalmente voltados para o lúdico. Não vale nem mesmo para guerra, que sugere ser cada vez mais jogada como um videogame.

O próprio Huizinga percebeu que os meios de comunicação estavam levando a civilização de volta para o mundo do jogo ao tornar todas as espécies de relações humanas “extraordinariamente fáceis” e exacerbando o caráter competitivo da sociedade: “A técnica, a publicidade e a propaganda contribuem em toda a parte para promover o espírito de competição, oferecendo em escala nunca igualada os meios necessários para satisfazê-lo.”, (Huizinga, 2012, p. 222).

Assim, para fugir do totalitarismo programado dos aparelhos, a resposta pode ser com a utilização das próprias potencialidades dos mesmos em função de uma causa não prevista por eles. Jogar contra o aparelho é procurar encontrar brechas no totalitarismo programado ou caverna orbital de Kamper, de individualidade narcísica. Pensa-se em subverter, dessa forma, a intenção ou programação do aparelho, porém, poucos conseguem esgotar ou achar brechas na programação.

Finalmente, para compreender o *homo ludens*, a noção de sociedade telemática de Dietmar Kamper (2002) se faz premente. O homem telemático, segundo ele, teria um parentesco entre o homem e a máquina, enquanto um ‘medial antropológico’. Kamper afirma que o telemático de fato surgiu, mas não pode mais acabar, porque o mundo genuinamente humano dos *media* sobrepôs-se, recalcou-se e, substituiu de tal forma aquele outro mundo, que existe agora também um mundo sem seres humanos, em que já não é mais possível nenhuma manifestação direta sobre o senso do humano, assim como também nenhum dito ou nenhum mito, a não ser por meio da contestação da imanência medial do Imaginário contra a prevalência do exterior e de toda transcendentalidade.

É impossível excluir o telemático do pensamento, ou seja, dissolvê-lo no nada. Esta, aliás, seria a totalidade de uma destruição, a saber, a destruição do corpo pela a cópia. Telemático é a totalidade de um pensamento do imaterial, ou seja, de uma desrealização através da simbolização, uma desmaterialização através da representação. E exatamente isso não funciona como destruição das coisas, mas como superação das mesmas na abstração, pela forma imagética do material. (KAMPER, 2002, p. 3).

Para Kamper, nossa sociedade mais do que um mundo codificado de Flusser (2008), é uma caverna orbital, pois nós continuamos na caverna tal qual no mito de Platão, só que em uma caverna de espelhos, alimentada pelos meios de comunicação, onde só vemos a nós mesmos, o outro é uma figura mediática. Esse abastecimento promovido pela indústria cultural corresponde a uma energia circulante, embora só venhamos a ver nós mesmos no contato mediático. “Deus sonha os homens; o homem sonha as máquinas; as máquinas sonham Deus. Todos os três sonhos são fundamentais; todos seguem juntos. Eles esgotam a imaginação e deixam ao mundo uma órbita de detritos imaginários”. (KAMPER, 2002, p. 7)

A questão levantada por Kamper é saber se existe algo além da caverna de espelhos alimentada pelos *media*, pelas imagens técnicas, ou se é correto dizer que eles abrangem atualmente a totalidade da sociedade, ou que constituem a última totalidade que faz referência à desagregação social, ou ainda se representam – da mesma forma como o dogma determinou a sociedade medieval e o dinheiro, a sociedade burguesa –, fundamentalmente estruturas das sociedades pós-modernas.

Admita-se inicialmente, que não há mais um lado de fora, não há mais um antes, nem um depois. Os novos meios impõem-se pela imanência. Eles se apresentam como instâncias totalitárias, que com o argumento de um "sempre já" breçam todas as tentativas de irrupção. Aquilo que se parece como algo externo é outra forma do medial", (KAMPER, 2004, p. 3).

Segundo a visão do pensador alemão, a saída da humanidade seria a então redescoberta do corpo por meio das artes e das danças. Pois, apesar de os corpos, por definição, não aparecerem mais no interior dos novos meios visuais acelerados de comunicação, eles são eficazes nos seus pressupostos da mediação deles, sendo dependentes, quer seja como corpos humanos, que produzem e consomem, quer seja como aparelhos e máquinas, que lançam, sustentam e carregam imagens, sendo que quem acompanha a tendência da desmaterialização mediatizada já não os encontra mais. “No mainstream estão apenas imagens de corpos ou máquinas, imagens – no melhor dos casos – de imagens”. (KAMPER, 2004, p. 4).

Contudo, ainda segundo Kamper, não se pode prever a maior parte das conseqüências da telematização do espaço e do tempo. Elas não foram escritas nem computadas, pois, do ponto de vista da imanência mediática, não podem ser percebidas. Pelos caminhos da antropologia histórica, o trabalho apenas começou através da condensada planta do espaço e da ampliada seção vertical do tempo. “Na perspectiva de uma antropologia histórica, a questão se coloca da seguinte forma: o olhar automatizado, que acaba na tela, obriga o corpo humano a um êxtase de autodesnudamento que vai aumentando”. (KAMPER, 2004, p. 6).

Para Kamper (2006), a imagem tem, de acordo com o seu significado, pelo menos três funções: a de presença mágica, a de representação artística e a de simulação técnica, entre as quais existem múltiplas intersecções e superposições. Segundo ele, os homens hoje vivem nas imagens do mundo, de si próprios e, dos outros homens que foram feitos para eles. Mas isto

gera um distúrbio de saber se está morto ou vivo, distúrbio este causado por imagens sem referentes, de certo modo, imagens autônomas. “Essa impossibilidade de decidir se está ainda vivo ou morto adere às imagens, pelo menos no momento da sua pura simulação sem referência”. (KAMPER, 2006, p. 7).

Nesse contexto, o pensador acredita que já seria o tempo de se sair da autoproduzida caverna de imagens que está se fechando. Mas isto não seria fácil, já que não é possível simplesmente proibir ou coibir as imagens novamente. A saída seria então ir abrindo caminho entre as imagens, procurando-se algo além das imagens nas próprias imagens. “Dado, porém, que as imagens são “planas”, essa busca de profundidade não é fácil e os mencionados distúrbios das imagens podem ajudar”. (KAMPER, 2006, p. 8).

Por último, Kamper (2006) considera que as necessidades da alma são maiores que as do corpo e mais exigentes também, uma vez que a razão instrumental exclui todos os outros sentidos existentes, o que implica na necessidade de revificar a imaginação para constituir a si próprio o poder de saber, novamente: o *homo fabulus* ignorado torna-se vital na superação diante do reino plasmático das imagens. Ou seja, para salvar o *homo ludens* contemporâneo, precisamos retornar ao *homo fabulus* primitivo.

Referências

BAITELLO JR., Norval. (2014). A era da iconofagia. Reflexões sobre imagem, comunicação, mídia e cultura. São Paulo: Paulus.

DEBRAY, Régis. (1993). Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente. Petrópolis: Vozes.

FLUSSER, Vilém. (2008). O Mundo Codificado. São Paulo: Editora Cosac Naify.

FLUSSER, Vilém. (1985). Filosofia da Caixa Preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Editora Hucitec.

FLUSSER, Vilém. (1994). Gestos. Barcelona: Editorial Herder.

HUIZINGA, Johan. (2012). *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura. São Paulo. Perspectiva.

KAMPER, Dietmar. (2006). Imagem. Disponível em: www.cisc.org.br.

KAMPER, Dietmar. (2004). Imanência dos media e corporeidade transcendental. Tradução de Marcondes Filho, C. Disponível em: www.eca.usp.br/nucleos/filocom/traducao9.html.

KAMPER, Dietmar (2002). As máquinas são tão mortais como as pessoas. Tradução de Marcondes Filho, C. Disponível em: www.eca.usp.br/nucleos/filocom/traducao9.html.

LIPOVETSKY, Gilles & SERROY, Jean.(2015). A estetização do mundo: Viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Companhia das Letras.