

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. Organizado por Rafael Cardoso. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 224 p.

## O HOMEM É UM ANIMAL QUE CRIA CÓDIGOS

**Maria Teresa Cardoso de Campos\***

Em 1940, chega ao Brasil Vilém Flusser, que nasceu em Praga, na Tchecoslováquia, em 1920. Aqui viveu durante muitos anos, trabalhando e desenvolvendo muitas de suas idéias, até se mudar, em 1972, para a Europa. Em 1991, acabou aceitando um convite para uma aula inaugural na Universidade de Praga, na cidade natal onde não pretendia mais voltar, e faleceu quando retornava, em um acidente de carro.

De espírito aberto e preocupado com problemas contemporâneos, elegeu temas pouco comuns, como objeto de análise filosófica: as novas tecnologias; o design; a comunicação; as imagens técnicas, como a fotografia; entre outros. Por isto, *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação* é um livro precioso para a área da Comunicação Social, que carece de reflexão filosófica sobre questões que lhe dizem respeito, pois a mídia, apesar da sua expansão e da óbvia influência que exerce, ainda não é considerada, por muitos, como objeto que mereça atenção filosófica. Felizmente, a obra de Flusser vem sendo publicada e conhecida no Brasil e esse livro contribui certamente para fortalecer a base de uma Filosofia da Comunicação e também consolidar um lugar destacado para o seu pensamento no país.

*O mundo codificado* é composto por uma seleção de textos e foi dividido pelo organizador Rafael Cardoso em três partes: “Coisas”, “Códigos” e “Construções”. Apesar desta divisão, o leitor poderá verificar que os textos se complementam. Assim,

---

\* Graduada em Comunicação Social, pela UFMG, Mestre em Filosofia, pela UFMG, e professora do Centro Universitário de Belo Horizonte - UNI-BH.

os interessados em Comunicação não devem se dirigir apenas à parte “Códigos”, que trata mais diretamente de assuntos dessa área.

Os conceitos desenvolvidos nesses textos foram explorados pelo pensador em outras ocasiões, como em *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*, de 1983. Imagem, aparelho, programa, informação são apresentados por ele como os conceitos-chave deste livro, e observamos que em *O mundo codificado* eles também são centrais.

Para Vilém Flusser, é próprio do ser humano fabricar coisas e se quisermos investigar uma época da história humana, é preciso analisar as suas fábricas. O homem é um designer, um criador que inventa mundos, ao construir modelos para os fenômenos, ao impor forma à matéria. O surgimento dos aparelhos eletrônicos inaugura uma fase na qual o homem cria “não-coisas”, isto é, informações imateriais, como as imagens da televisão e os dados armazenados nos computadores. Seu interesse se volta para essas informações e as pontas dos dedos, que pressionam uma tecla, tornam-se a parte mais importante do corpo.

“Que tipo de homem será esse que, em vez de se ocupar com coisas, irá se ocupar com informações, símbolos, códigos, sistemas e modelos?” (FLUSSER, 2007, p.56). Este homem é um funcionário, o qual é programado pelos aparelhos, ou seja, age segundo as possibilidades oferecidas por eles, mas que acredita ter liberdade, já que não consegue alcançar os limites do programa do aparelho.

Ele vive em mundos que cria artificialmente, como o cyberspaço, por exemplo, que considera tão reais quanto aquele propiciado pelo sistema nervoso central. Ironicamente, Flusser observa: “Esse é um belo caldeirão de bruxas: cozinhamos mundos com as formas que quisermos e o fazemos ao menos tão bem como o fez o Criador no decorrer dos famosos seis dias” (FLUSSER, 2007, p.79).

Ocorre é que o autor desses mundos se esquece da sua artificialidade e os códigos que concebe como o alfabético e o imagético, adquirem o estatuto de uma segunda natureza, que esconde a falta de sentido da vida, a solidão humana e a morte. A comunicação, que consiste em símbolos organizados em códigos, é então o resultado da intenção contranatural do homem de armazenar informações para dar significado à vida. E, nesse

sentido, o designer que desenha artefatos, utilizando a técnica e a arte, é um enganador. Na realidade, declara Flusser, “todo envolvimento com a cultura é uma espécie de auto-engano” (FLUSSER, 2007, p. 185).

O código imagético (imagens pintadas nas cavernas) foi o primeiro a ser inventado pelo homem. É o mundo do mito e da consciência mágica, que o filósofo designa como a pré-história. Com a escrita, um código linear (o desenrolar da imagem em linhas), irrompe o tempo da história. E, uma vez que os símbolos são ordenados em linhas, a consciência ocidental passa a apreender o mundo como um processo.

Flusser, com sua capacidade de perceber o que a maioria não observa ou não dá a devida importância, anuncia a emergência de um novo tempo, a pós-história, que corresponde a uma nova civilização das imagens. Trata-se de um processo que já se iniciou com o código bidimensional das superfícies (tecno-imagens), o qual vem adquirindo relevância crescente, mas ainda não é compreendida a transformação que ele opera.

Hoje dois tipos de mídia coexistem: a primeira é uma ficção linear (textos de livros, publicações científicas e filosóficas), de uma cultura de elite, e a segunda uma ficção em superfície (imagens da televisão, filmes, fotografias, ilustrações), de uma cultura de massa. Surpreendentemente, Flusser acredita que há alienação nos dois casos. Isto porque as explicações conceituais da primeira tornam-se cada vez mais abstratas, e as imagens da segunda acabam substituindo os fatos que representam.

A pós-história corresponderia a uma nova civilização, na qual ocorreria a síntese das duas mídias, isto é, o pensamento-em-superfície absorveria o pensamento linear. Para explicar esta fusão, ele recorre à figura da caixa-preta, que já utilizara anteriormente para o aparelho fotográfico. Em outra conjuntura, “Todos os textos fluirão para essa caixa (notícias e comentários teóricos sobre acontecimentos, *papers* científicos, poesia, especulações filosóficas) e sairão como imagens (filmes, programas de TV, fotografias)” (FLUSSER, 2007, p.146). Há possibilidade de que isso represente criatividade e liberdade, mas não há certezas, é um futuro que ainda se delinea.