

## O UNIVERSO FOTOGRÁFICO

As fotografias nos cercam. Tão onipresentes são, no espaço público e no privado, que sua presença não está sendo percebida. O fato de passarem despercebidas poderia ser explicado, normalmente, por sua circunstancialidade: estamos habituados à nossa circunstância, o hábito a encobre, somente percebemos alterações em nosso cotidiano. Tal explicação não funciona no caso das fotografias. O universo fotográfico está em constante flutuação e uma fotografia é constantemente substituída por outra. Novos cartazes vão aparecendo semanalmente sobre os muros, novas fotografias publicitárias nas vitrines, novos jornais ilustrados diariamente nas bancas. Não é a determinadas fotografias, mas justamente à alteração constante de fotografias que estamos habituados. Trata-se de novo hábito: o universo fotográfico nos habitua ao "progresso". Não mais o percebemos. Se, de repente, os mesmos jornais aparecessem diariamente em nossas salas ou os mesmos cartazes semanalmente sobre os muros, aí sim, ficaríamos comovidos. O "progresso" se tornou ordinário e costumeiro; a informação e a aventura seriam a paralisação e o repouso.

Igualmente habituados estamos à coloração de tal universo. Não nos damos conta quão surpreendente teria sido um cotidiano colorido para as gerações precedentes. No sé-

culo XIX, o mundo lá fora era cinzento: muros, jornais, livros, roupas, instrumentos, tudo isso oscilava entre o branco e o preto, dando em seu conjunto a impressão do cinza: impressão de textos, teorias, dinheiro. Atualmente tudo isso grita alto em todas as tonalidades do arco-íris. Nós, porém, estamos *surdos oticamente* diante de tal poluição. As cores penetram nossos olhos e nossa consciência sem serem percebidas, alcançando regiões subliminares, onde então funcionam. Algo a ser considerado por toda filosofia da fotografia.

Se compararmos nossa coloração com a medieval ou com a de outras civilizações não-ocidentais, constataremos o seguinte: na Idade Média, como em outras culturas exóticas, cores são símbolos mágicos que se enquadram nos mitos. Assim, “vermelho” pode significar perigo de sermos engolidos pelo inferno. Em nosso universo, o significado mágico foi recodificado para e em função de programas, sem contudo perder seu poder mágico. “Vermelho” em sinal de trânsito continua significando perigo, mas seu significado atravessa olhos e consciência para que apertemos automaticamente o freio. A coloração do universo das fotografias funciona pela maneira descrita: vai programando magicamente o nosso comportamento.

No entanto, o caráter do camaleão do universo fotográfico, sua coloração cambiante, não passa de fenômeno da “pele”. Quanto à sua estrutura profunda, o universo fotográfico é um mosaico. Muda constantemente de aspecto e cor, como mudaria um mosaico no qual as pedrinhas fossem constantemente substituídas por outras. Toda fotografia individual é uma pedrinha de mosaico: superfície clara e diferente das outras. Trata-se, pois, de universo quântico, calculável (*cálculo = pedrinha*), atomizado, democritiano, composto de grãos, não de ondas, funcionando como quebra-cabeça, como jogo de permutação entre elementos claros e distintos.

A estrutura quântica do universo fotográfico não é surpreendente. É um produto do gesto de fotografar, o qual revelou-se gesto composto de pequenos saltos. Se analisarmos a estrutura quântica do universo fotográfico, encontraremos explicação mais profunda para o caráter saltitante de tudo que se refere à fotografia.

Descobriremos que tal estrutura é típica de todo movimento do aparelho. Até em aparelhos que parecem deslizar (como nas imagens do cinema ou da TV), podemos descobrir os pequenos saltos. A razão é que os aparelhos foram construídos segundo o modelo cartesiano. Isto se torna mais evidente se considerarmos como funcionam os computadores.

Trata-se de aparelhos para “pensar” cartesianamente. Segundo o modelo cartesiano, o pensamento é um colar de pérolas claras e distintas. Tais pérolas são os conceitos e pensar é permutar conceitos segundo as regras do fio. Pensar é manipular ábaco de conceitos. Todo conceito claro e distinto significa um ponto lá fora no mundo das coisas extensas (*res extensa*). Se conseguíssemos adequar a cada ponto lá fora um conceito da coisa pensante, seríamos oniscientes. E também onipotentes, porque, ao permutarmos os conceitos, poderíamos simbolicamente permutar os pontos lá fora. Infelizmente, tal onisciência e onipotência não são possíveis, porque a estrutura da coisa pensante não se adequa à da coisa extensa. Nesta, os pontos se confundem uns com os outros, *con-crescem*, fazendo com que a coisa extensa seja *concreta*. Na coisa pensante, há intervalos entre os conceitos claros e distintos. A maioria dos pontos escapa por tais intervalos. Descartes esperava superar esta dificuldade graças à geometria analítica e à ajuda divina. Não conseguiu fazê-lo. Os computadores, estes sim, conseguem o feito, graças a duas estratégias: reduzem os conceitos cartesianos a dois: “0” e “1” – e “pensam” em *bits*, binaria-

mente; depois, programam universos adequados a esse tipo de pensamento. Em tais universos, os computadores passaram a ser, de fato, oniscientes e onipotentes. O universo fotográfico é um exemplo. A cada fotografia individual, corresponde um conceito claro e distinto no programa do aparelho produtor desse universo. Aparelho produtor que não é necessariamente um computador, mas que funciona segundo a mesma estrutura lógica.

Eis como se produz o universo fotográfico: homens constroem aparelhos segundo modelos cartesianos; em seguida, os alimentam com conceitos claros e distintos (atualmente existem aparelhos de “segunda” geração que podem ser construídos e alimentados por outros aparelhos e os homens vão desaparecendo para o além do horizonte); os aparelhos passam a permutar os conceitos claros e distintos inscritos no seu programa; fazem-no ao acaso, automaticamente, “pensam” idiotamente; as permutações que assim se formam são transcodificadas em imagens e fotografias; a cada fotografia, corresponderá determinada permutação de conceitos no programa do aparelho, e a cada permutação corresponderá uma determinada fotografia; haverá relação biunívoca entre o programa do aparelho e o universo da fotografia; o aparelho será onisciente e onipotente em tal universo. Mas terá pago um preço: os vetores de significação se inverteram. Não é mais o pensamento que significará a coisa extensa; é a fotografia que significa um “pensamento”. Resta a pergunta: que significa pensamento programado?

A descrição da produção do universo fotográfico, acima esboçada, ignora o fator humano. Não considerou a involução das intenções do aparelho com as humanas. A simplificação proposital do processo de produção do universo fotográfico permite definir o conceito fundamental de *programa*: jogo de permutação entre elementos claros e distintos.

Tal jogo obedece ao acaso, que por sua vez vai se tornar necessidade. Exemplo extremamente simples de programa é um jogo de dados: permuta os elementos “1” a “6” ao acaso. Todo lance individual é imprevisível. Mas a longo prazo, o “1” será realizado em cada sexto lance. *Necessariamente*.

Isto é: todas as virtualidades inscritas no programa, embora se realizem ao acaso, acabarão se realizando *necessariamente*. Se guerra atômica estiver inscrita em determinados programas de determinados aparelhos, será realizada, *necessariamente*, embora aconteça por acaso. É neste sentido subumano cretino que os aparelhos são oniscientes e onipotentes em seus universos.

O universo fotográfico, no estágio atual, é realização casual de algumas das virtualidades programadas em aparelhos. Outras virtualidades se realizarão ao acaso, no futuro. E tudo se dará *necessariamente*. O universo fotográfico muda constantemente, porque cada uma das situações corresponde a determinado lance de um jogo cego. Cada situação do universo fotográfico significa determinada permutação dos elementos inscritos no programa dos aparelhos, o que permite definirmos o universo das fotografias: 1. surgiu de um jogo programático e significa um lance de tal jogo; 2. o jogo não obedece a nenhuma estratégia deliberada; 3. o universo é composto de imagens claras e distintas, as quais não significam, como se pretende, “situações lá fora no mundo”, mas determinadas permutações de elementos do programa; 4. tais imagens programam magicamente a sociedade para um comportamento em função do jogo dos aparelhos. Resumindo: o universo fotográfico é um dos meios do aparelho para transformar homens em funcionários, em pedras do seu jogo absurdo.

Neste ponto da discussão, o argumento deve necessariamente bifurcar-se. Uma das direções do argumento conduz

à sociedade programada, cercada pelo universo das fotografias; outra vai levar rumo aos aparelhos programadores, “lugares da decisão”, como se dizia antigamente. A primeira levará à crítica da sociedade pós-industrial; a segunda, será tentativa para transcender tal sociedade. Se não distinguirmos as direções divergentes, jamais conseguiremos nos orientar na situação emergente.

*Estar no universo fotográfico implica viver, conhecer, valorar e agir em função de fotografias.* Isto é: existir em mundo-mosaico. *Vivenciar* passa a ser recombinar constantemente experiências vividas através de fotografias. *Conhecer* passa a ser elaborar colagens fotográficas para se ter “visão de mundo”. *Valorar* passa a ser escolher determinadas fotografias como modelos de comportamento, recusando outras. *Agir* passa a ser comportar-se de acordo com a escolha. Tal forma de existência passa a ser quanticamente analisável. Toda experiência, todo conhecimento, todo valor, toda ação consiste em *bits* definíveis. Trata-se de existência robotizada, cuja liberdade de opinião, de escolha e de ação torna-se observável se confrontada com os robôs mais aperfeiçoados.

A robotização dos gestos humanos já é facilmente constatável. Nos guichês de bancos, nas fábricas, em viagens turísticas, nas escolas, nos esportes, na dança. Menos facilmente, mas ainda possível, é ela constatável nos produtos intelectuais da atualidade. Nos textos científicos, poéticos e políticos, nas composições musicais, na arquitetura. Tudo vai se robotizando, isto é, obedece a um ritmo *staccato*. A crítica da cultura começa a descobri-lo. Sua tarefa seria a de indagar até que ponto o universo da fotografia é responsável pelo que está acontecendo. A hipótese aqui defendida é esta: a invenção do aparelho fotográfico é o ponto a partir do qual a existência humana vai abandonando a estrutura do deslizamento linear, próprio dos textos,

para assumir a estrutura de saltar quântico, próprio dos aparelhos. O aparelho fotográfico, enquanto protótipo, é o patriarca de todos os aparelhos. Portanto, o aparelho fotográfico é a fonte da robotização da vida em todos os seus aspectos, desde os gestos exteriorizados ao mais íntimo dos pensamentos, desejos e sentimentos.

O universo fotográfico é produto do aparelho fotográfico, que por sua vez é produto de outros aparelhos.

Tais aparelhos são multiformes: industriais, publicitários, econômicos, políticos, administrativos. Cada qual funciona *automaticamente*. E suas funções estão ciberneticamente coordenadas a todas as demais. O *input* de cada um deles é alimentado por outro aparelho; o *output* de todo aparelho alimenta outro. Os aparelhos se programam mutuamente em hierarquia envelopante. Trata-se, nesse complexo de aparelhos, de *caixa preta composta de caixas pretas*. Um supercomplexo de produção humana, produzido no decorrer dos séculos XIX e XX pelo homem. E homens continuam a produzi-lo. De maneira que parece óbvio como criticar tudo isso: basta descobrir as intenções *humanas* que levaram à produção dos aparelhos.

Trata-se de um método de crítica sedutor, por duas razões diferentes. Em primeiro lugar, dispensa o crítico de mergulhar no interior das *caixas pretas*. Basta concentrar-se sobre o *input*, que é a decisão humana. Em segundo lugar, o método pode recorrer a critérios já bem elaborados, por exemplo, os marxistas. Eis o resultado de tal crítica: os aparelhos foram inventados para emancipar o homem da necessidade do trabalho; trabalham automaticamente para ele. O aparelho fotográfico produz imagens automaticamente, e o homem não mais precisa movimentar pincéis esforçando-se para vencer a resistência do mundo objetivo. Simultaneamente, os aparelhos emancipam o homem para o jogo. Ao invés de movimentar o pincel, o fotógrafo pode brincar

com o aparelho. No entanto, certos homens se apoderam dos aparelhos desviando a intenção de seus inventores em seu próprio proveito. Atualmente os aparelhos obedecem a 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 do aparelhos.

Segundo tal análise, nada de muito novo aconteceu com a invenção dos aparelhos, porque os conceitos neles programados significam os interesses de seus proprietários. Toda fotografia individual será decifrada quando nela descobriremos os interesses do proprietário, da fábrica Kodak, do proprietário da agência de publicidade, dos poderes humanos que dominam a indústria americana e, finalmente, os interesses humanos que se escondem por trás do aparelho da ideologia americana. Quanto ao universo fotográfico como um todo, estará decifrado somente quando descobriremos a que interesses inconfessos serve.

Infelizmente, essa crítica “clássica” jamais ferirá o essencial: a automaticidade dos aparelhos. Justamente o ponto que merece ser criticado. Não há dúvida que os aparelhos foram originalmente produzidos por homens. Revelaram portanto, sob análise, intenções humanas e interesses humanos, como acontece com todo produto da cultura. Que intenção humana e que interesse humano são esses? Precisamente chegar a algo que dispensa futuras intenções humanas e futuras intervenções humanas. *O propósito por trás dos aparelhos é torná-los independentes do homem.* Essa autonomia resulta, segundo a própria intenção, em situação onde o homem é eliminado. Mas eliminado por método que não foi previsto pelos inventores dos aparelhos; esse jogo casual com elementos passou a ser de tal forma rico e rápido, que ultrapassa a competência humana.

Nenhum homem pode mais controlar o jogo. E quem

dele participar, longe de controlá-lo, será por ele controlado. A autonomia dos aparelhos levou à inversão de sua relação com os homens. Estes, sem exceção, funcionam em função dos aparelhos.

Não pode haver “proprietário de aparelhos”. Como os aparelhos não mais obedecem ao controle humano, a ninguém pertencem. Quem crê ser possuidor de aparelho é, na realidade, possuído por ele. Doravante, nenhuma decisão humana funciona. Todas as decisões passam a ser *funcionais*, isto é, tomadas ao acaso, sem propósito deliberado. Os conceitos programados nos aparelhos, que originalmente significavam intenções humanas, não mais as significam. Passaram a ser auto-significantes. São vazios os símbolos com os quais joga o aparelho. Este não funciona em função de intenção deliberada, mas *automaticamente*, girando em ponto morto. E todas as virtualidades inscritas em seu programa, inclusive a de produzir outros aparelhos e a de autodestruir-se, se realizarão *necessariamente*.

A crítica “clássica” dos aparelhos objetará que tudo não passa de mitificação que os transforma em gigantes super-humanos, a fim de esconder a intenção humana que os move. A objeção é falha. Os aparelhos são de fato gigantes, pois foram produzidos para sê-lo. E de forma nenhuma são super-humanos. Pelo contrário, são pálidas simulações do pensamento humano. O dever de toda crítica dos aparelhos é mostrar a cretinice infra-humana dos aparelhos. Mostrar que se trata de vassouras invocadas por aprendiz de feiticeiro que traz, automaticamente, água até afogar a humanidade, e que se multiplicam automaticamente. Seu intuito deve ser exorcizar essas vassouras, recolocando-as naquele canto ao qual pertencem, conforme a intenção inicial humana. Graças a críticas deste tipo é que podemos esperar transcender o totalitarismo robotizante dos aparelhos que está em vias de se preparar. Não será negando a

automaticidade dos aparelhos, mas encarando-a, que podemos esperar a retomada do poder sobre os aparelhos.

Depois dessa dupla excursão pelo universo fotográfico, podemos resumir o argumento: o universo fotográfico é um jogo de permutação cambiante e colorido com superfícies claras e distintas, chamadas fotografias. Estas são imagens de conceitos programados em aparelhos e tais conceitos são símbolos vazios. Sob análise, o universo fotográfico é universo vazio e absurdo. No entanto, como as fotografias são cenas simbólicas, elas programam a sociedade para um comportamento mágico em função do jogo. Conferem significado mágico à vida da sociedade. Tudo se passa *automaticamente*, e não serve a nenhum interesse humano. Contra essa automação estúpida, lutam determinados fotógrafos que procuram inserir intenções humanas no jogo. Os aparelhos, por sua vez, recuperam *automaticamente* tais esforços em proveito de seu funcionamento. *O dever de uma filosofia da fotografia seria o de desmascarar esse jogo.*

Quem lê tal resumo, terá a impressão de que a importância da fotografia sobre a vida pós-industrial está sendo exagerada. Porque o resumo não descreve apenas o universo fotográfico, mas todo o universo dos aparelhos. Não seria o universo fotográfico apenas um entre os múltiplos universos do mesmo tipo, longe de ser o mais significativo? Não haverá universos mais angustiantes? O próximo e último capítulo deste ensaio se esforçará por mostrar que o universo fotográfico não é apenas um evento relativamente inócuo do funcionamento, mas, pelo contrário, é o modelo de toda vida futura. E que a filosofia da fotografia pode vir a ser o ponto de partida para toda disciplina que tenha como objeto a vida do homem futuro.

## A URGÊNCIA DE UMA FILOSOFIA DA FOTOGRAFIA

No decorrer deste ensaio, vieram à tona estes conceitos-chave: *imagem, aparelho, programa, informação*. Tais conceitos formam as pedras angulares de toda filosofia da fotografia, baseando-se na seguinte definição de fotografia: *imagem produzida e distribuída por aparelhos segundo um programa, a fim de informar receptores*. Todo conceito-chave, por sua vez, implica conceitos subseqüentes. *Imagem* implica magia. *Aparelho* implica automação e jogo. *Programa* implica acaso e necessidade. *Informação* implica símbolo. Os conceitos implícitos permitem ampliar a definição da fotografia da seguinte maneira: *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.*

A definição tem curiosa vantagem: exclui o homem enquanto fator ativo e livre. Portanto, é definição inaceitável. Deve ser contestada, porque a contestação é a mola propulsora de todo pensar filosófico. De maneira que a definição proposta pode servir de ponto de partida para a filosofia da fotografia.

Os conceitos *imagem, aparelho, programa, informação*, considerados mais de perto, revelam o chão comum do qual brotam. Chão da circularidade. *Imagens* são superfícies so-

bre as quais circula o olhar. *Aparelhos* são brinquedos que funcionam com movimentos eternamente repetidos. *Programas* são sistemas que recombina constantemente os mesmos elementos. *Informação* é epíclito negativamente entrópico que deverá voltar à entropia da qual surgiu. Quando refletimos sobre os quatro conceitos-chave, estamos no chão do eterno retorno. Abandonamos a reta, onde nada se repete, chão da história, da causa e efeito. Na região do eterno retorno, sobre a qual nos coloca a fotografia, as explicações causais devem calar-se. "Rest, rest, dear spirit" como dizia Cassirer com referência à causalidade. Categorias não-históricas devem ser aplicadas à filosofia da fotografia, sob pena de não se adequarem ao seu assunto.

No entanto, o abandono do pensamento causal e linear se dá espontaneamente, não é preciso deliberá-lo. Pensamos já pós-historicamente. Os conceitos-chave sustentadores da fotografia estão espontaneamente encrustados em nosso pensar. Darei como único exemplo a cosmologia atual.

Reconhecemos no cosmos um sistema que tende para situações cada vez mais prováveis. Situações improváveis surgem ao acaso, de vez em quando. Mas retornarão, necessariamente, para a tendência rumo à probabilidade. Reformulando: reconhecemos no cosmos um sistema que contém um programa inicial, no *big-bang*, que vai se realizando por acaso, automaticamente. No curso da realização, surgirão informações que vão pouco a pouco se desinformando. A cada instante, o universo é situação surgida ao acaso, que levará necessariamente à morte "térmica", de forma que o universo seja aparelho produtor do caos. A nossa própria cosmologia não passa de imagem desse aparelho. Em conseqüência, tal cosmovisão deve descartar toda explicação causal e recorrer a explicações formais, funcionais. Os quatro conceitos-chave da fotografia são também os da cosmologia.

A estrutura pós-histórica do nosso pensamento pode ser encontrada em vários outros terrenos: biologia, psicologia, lingüística, informática, cibernética, para citar apenas alguns. Em todos, estamos já, de forma espontânea, pensando *informaticamente, programaticamente, aparelhisticamente, imagetivamente*. Estamos pensando do modo pelo qual "pensam" computadores. Penso que estamos pensando de tal maneira porque a fotografia é o nosso modelo, foi ela que nos programou para pensar assim.

A tese não é muito nova. Sempre se supôs que os instrumentos são modelos de pensamento. O homem os inventa, tendo por modelo seu próprio corpo. Esquece-se depois do modelo, "aliena-se", e vai tomar o instrumento como modelo do mundo, de si próprio e da sociedade. Exemplo clássico dessa alienação é o século XVIII. O homem inventou as máquinas tendo por modelo seu próprio corpo, depois tomou as máquinas como modelo do mundo, de si próprio e da sociedade. *Mecanicismo*. No século XVIII, portanto, uma filosofia da máquina teria sido a crítica de toda ciência, toda política, toda psicologia, toda arte. Atualmente, uma filosofia da fotografia deve ser outro tanto. Crítica do *funcionalismo*.

A coisa não é tão simples. A fotografia não é instrumento, como a máquina, mas brinquedo como as cartas do baralho. No momento em que a fotografia passa a ser modelo de pensamento, muda a própria estrutura da existência, do mundo e da sociedade. Não se trata, nesta revolução fundamental, de se substituir um modelo pelo outro. Trata-se de saltar de um tipo de modelo para outro (de paradigma em paradigma). Sem circunloquções: a filosofia da fotografia trata de recolocar o problema da liberdade em parâmetros inteiramente novos.

Toda filosofia trata, em última análise, do problema da liberdade. Mas, no decorrer da história, o problema se colo-

cava da seguinte maneira: se tudo tem causa, e se tudo é causa de efeitos, se tudo é “determinado”, onde há espaço para a liberdade? Reduziremos as múltiplas respostas a uma única: as causas são impenetravelmente complexas e os efeitos tão imprevisíveis, que o homem, ente limitado, pode agir como se não estivesse determinado. Atualmente, o problema se coloca de outro modo: se tudo é produto do acaso cego, e se tudo leva necessariamente a nada, onde há espaço para a liberdade? Eis como a filosofia da liberdade deve colocar o problema da liberdade. Por isto e para isto é necessária.

Reformulemos o problema: constata-se, em nosso entorno, como os aparelhos se preparam para programar, com automação estúpida, as nossas vidas; como o trabalho está sendo assumido por máquinas automáticas, e como os homens vão sendo empurrados rumo ao setor terciário, onde brincam com símbolos vazios; como o interesse dos homens vai se transferindo do mundo objetivo para o mundo simbólico das informações: sociedade informática programada; como o pensamento, o desejo e o sentimento vão adquirindo caráter de jogo em mosaico, caráter robotizado; como o viver passa a alimentar aparelhos e ser por eles alimentado. O clima de absurdo se torna palpável. Onde, pois, o espaço para a liberdade?

Eis que descobrimos, à nossa volta, gente capaz de responder à pergunta: fotógrafos. Gente que já vive o totalitarismo dos aparelhos em miniatura; o aparelho fotográfico programa seus gestos, automaticamente, trabalhando automaticamente em seu lugar; age no “setor terciário”, brincando com símbolos, com imagens; seu interesse se concentra sobre a informação na superfície das imagens, sendo que o objeto “fotografia” é desprezível; seu pensamento, desejo e sentimento tem caráter fotográfico, isto é, de mosaico, caráter robotizado; alimentam aparelhos e são por eles

alimentados. Não obstante, os fotógrafos afirmam que tudo isto não é absurdo. Afirmam ser livres, e nisto, são protótipos do novo homem.

A tarefa da filosofia da fotografia é dirigir a questão da liberdade aos fotógrafos, a fim de captar sua resposta. Consultar sua práxis. Eis o que tentaram fazer os capítulos anteriores. Várias respostas apareceram: 1. o aparelho é infra-humanamente estúpido e pode ser enganado; 2. os programas dos aparelhos permitem introdução de elementos humanos não-previstos; 3. as informações produzidas e distribuídas por aparelhos podem ser desviadas da intenção dos aparelhos e submetidas a intenções humanas; 4. os aparelhos são desprezíveis. Tais respostas, e outras possíveis, são redutíveis a uma: *liberdade é jogar contra o aparelho*. E isto é possível.

No entanto, esta resposta não é dada pelos fotógrafos espontaneamente. Somente aparece como escrutínio filosófico da sua práxis. Os fotógrafos, quando provocados, dão respostas diferentes. Quem lê os textos escritos por fotógrafos verifica que crêem em algo diverso. Crêem fazer obras de arte, ou que se engajam politicamente, ou que contribuem para o aumento do conhecimento. E quem lê história da fotografia (escrita por fotógrafo ou crítico), verifica que os fotógrafos crêem dispor de um novo instrumento para continuar agindo historicamente. Crêem que, ao lado da história da arte, da ciência e da política, há mais história: a da fotografia. Os fotógrafos são inconscientes da sua práxis. A revolução pós-industrial, tal como se manifesta pela primeira vez no aparelho fotográfico, passou despercebida pelos fotógrafos e pela maioria dos críticos de fotografia. Nadam eles na pós-indústria, inconscientemente.

Há, porém, uma exceção: os fotógrafos assim chamados experimentais; estes sabem do que se trata. Sabem que os problemas a resolver são os da *imagem, do aparelho, do*



*programa e da informação.* Tentam, conscientemente, obrigar o aparelho a produzir imagem informativa que não está em seu programa. Sabem que sua práxis é estratégia dirigida contra o aparelho. Mesmo sabendo, no entanto, não se dão conta do alcance de sua práxis. Não sabem que estão tentando dar resposta, por sua práxis, ao problema da liberdade em contexto dominado por aparelhos, problema que é, precisamente, tentar opor-se.

Urge uma filosofia da fotografia para que a práxis fotográfica seja conscientizada. A conscientização de tal práxis é necessária porque, sem ela, jamais captaremos as aberturas para a liberdade na vida do funcionário dos aparelhos. Em outros termos: a filosofia da fotografia é necessária porque é reflexão sobre as possibilidades de se viver livremente num mundo programado por aparelhos. Reflexão sobre o significado que o homem pode dar à vida, onde tudo é acaso estúpido, rumo à morte absurda. Assim vejo a tarefa da filosofia da fotografia: apontar o caminho da liberdade. Filosofia urgente por ser ela, talvez, a única revolução ainda possível.

## GLOSSÁRIO PARA UMA FUTURA FILOSOFIA DA FOTOGRAFIA

- Aparelho:* brinquedo que simula um tipo de pensamento.
- Aparelho fotográfico:* brinquedo que traduz pensamento conceitual em fotografias.
- Autômato:* aparelho que obedece a programa que se desenvolve ao acaso.
- Brinquedo:* objeto para jogar.
- Código:* sistema de signos ordenado por regras.
- Conceito:* elemento constitutivo de texto.
- Conceituação:* capacidade para compor e decifrar textos.
- Consciência histórica:* consciência da linearidade (por exemplo, a causalidade).
- Decifrar:* revelar o significado convencional de símbolos.
- Entropia:* tendência a situações cada vez mais prováveis.
- Fotografia:* imagem tipo folheto produzida e distribuída por aparelho.
- Fotógrafo:* pessoa que procura inserir na imagem informações não previstas pelo aparelho fotográfico.
- Funcionário:* pessoa que brinca com aparelho e age em função dele.
- História:* tradução linearmente progressiva de idéias em conceitos, ou de imagens em textos.
- Idéia:* elemento constitutivo da imagem.
- Idolatria:* incapacidade de decifrar os significados da idéia,

não obstante a capacidade de lê-la, portanto, adoração da imagem.

*Imagem*: superfície significativa na qual as idéias se inter-relacionam magicamente.

*Imagem técnica*: imagem produzida por aparelho.

*Imaginação*: capacidade para compor e decifrar imagens.

*Informação*: situação pouco provável.

*Informar*: produzir situações pouco prováveis e imprimi-las em objetos.

*Instrumento*: simulação de um órgão do corpo humano que serve ao trabalho.

*Jogo*: atividade que tem fim em si mesma.

*Magia*: existência no espaço-tempo do eterno retorno.

*Máquina*: instrumento no qual a simulação passou pelo crivo da teoria.

*Memória*: celeiro de informações.

*Objeto*: algo contra o qual esbarramos.

*Objeto cultural*: objeto portador de informação impressa pelo homem.

*Pós-história*: processo circular que retraduz textos em imagens.

*Pré-história*: domínio de idéias, ausência de conceitos; ou domínio de imagens, ausência de textos.

*Produção*: atividade que transporta objeto da natureza para a cultura.

*Programa*: jogo de combinação com elementos claros e distintos.

*Realidade*: tudo contra o que esbarramos no caminho à morte, portanto, aquilo que nos interessa.

*Redundância*: informação repetida, portanto, situação provável.

*Rito*: comportamento próprio da forma existencial mágica.

*Scanning*: movimento de varredura que decifra uma situação.

*Setores primário e secundário*: campos de atividades onde objetos são produzidos e informados.

*Setor terciário*: campo de atividade onde informações são produzidas.

*Significado*: meta do signo.

*Signo*: fenômeno cuja meta é outro fenômeno.

*Símbolo*: signo convencionado consciente ou inconscientemente.

*Sintoma*: signo causado pelo seu significado.

*Situação*: cena onde são significativas as relações-entre-as-coisas e não as coisas-mesmas.

*Sociedade industrial*: sociedade onde a maioria trabalha com máquinas.

*Sociedade pós-industrial*: sociedade onde a maioria trabalha no setor terciário.

*Texto*: signos da escrita em linhas.

*Textolatria*: incapacidade de decifrar conceitos nos signos de um texto, não obstante a capacidade de lê-los, portanto, adoração ao texto.

*Trabalho*: atividade que produz e informa objetos.

*Traduzir*: mudar de um código para outro, portanto, saltar de um universo a outro.

*Universo*: conjunto das combinações de um código, ou dos significados de um código.

*Valor*: dever-se.

*Válido*: algo que é como deve ser.