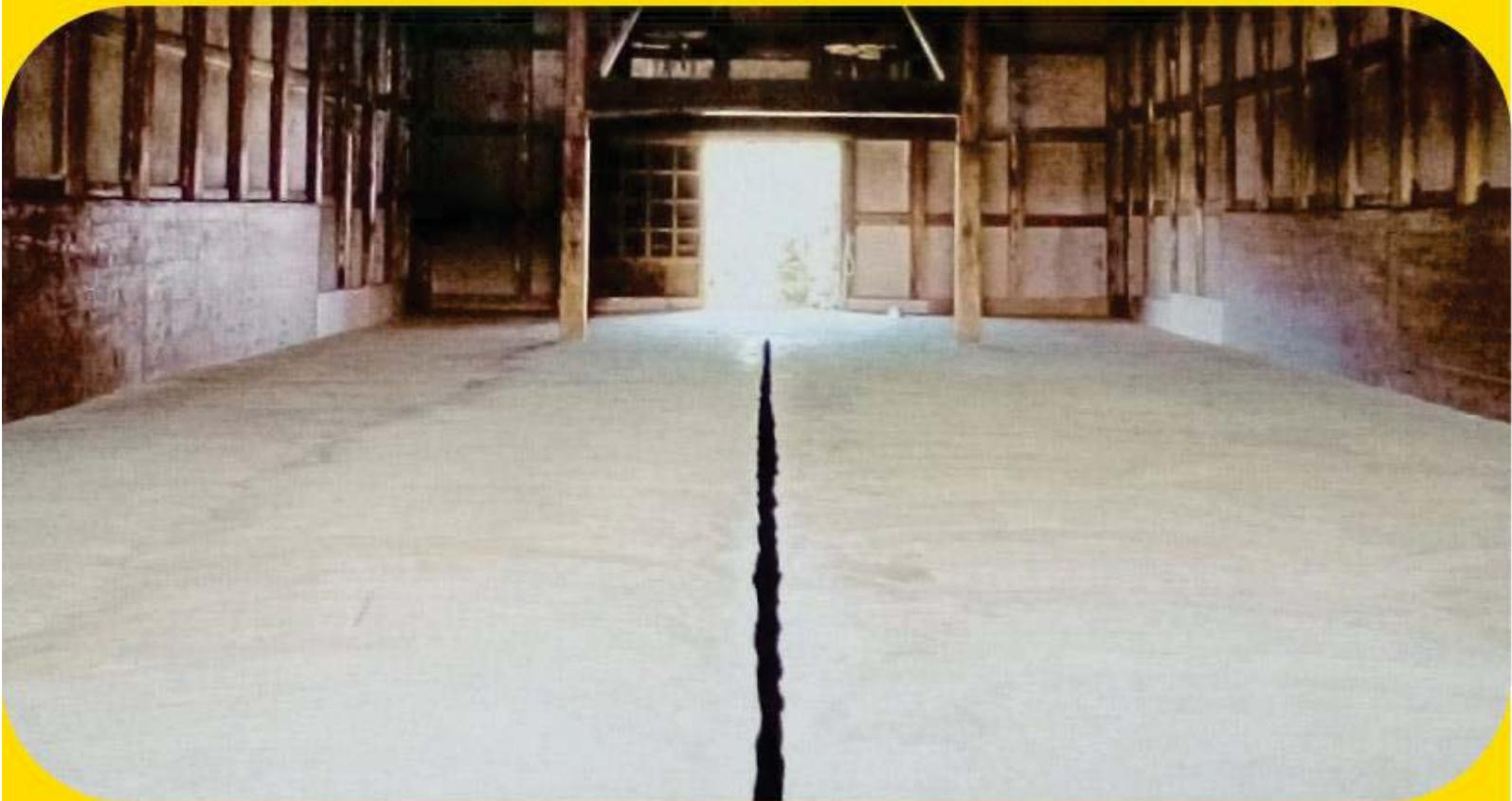


Organizadores
Oscar Federico Bauchwitz
Eduardo Pellejero
Gilvânio Moreira

O Habitar e o Inabitual



Organizadores
Oscar Federico Bauchwitz
Eduardo Pellejero
Gilvânio Moreira

O Habitar e o Inabitual



PPG
Pró-Reitoria de Pós-Graduação



Comissão Organizadora	Prof. Dr. Oscar Federico Bauchwitz Prof. Dr. Eduardo Pellejero Ms. Gilvânio Moreira
Comissão Científica	Prof. Dr. Oscar Federico Bauchwitz Prof. Dr. Eduardo Pellejero Prof. Dr. José Gonzalez Ríos Prof. Dr. José Ordóñez García
Comissão editorial	Antônio Basílio Novaes Thomaz de Menezes Cinara Maria Leite Nahra Daniel Durante Pereira Alves Eduardo Aníbal Pellejero Markus Figueira da Silva
Realização	Programa de Pós-Graduação em Filosofia - UFRN
Revisão	Organizadores
Imagem	Anish Kapoor, sem-título, 1991
Capa	Andrey Chaves Rodrigues
Diagramação	Alexandre Sergio da Mata Laurentino Andrey Chaves Rodrigues

Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI
Catalogação de Publicação na Fonte.
UFRN - Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes – CCHLA

O habitar e o inabitual/ Organizadores Oscar
Federico Bauchwitz; Eduardo Pellejero; Gilvânio Moreira.
-Natal: Programa de Pós-graduação em Filosofia, 2021.
629p.: il. color.

ISBN 978-65-995185-1-5
VI Colóquio Internacional de Metafísica,
organizado pelo Programa de Pós-Graduação em Filosofia
da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, em 2021.

1. Filosofia. 2. Metafísica. 3. Pandemia Covid-19.
I. Título II. Série.

RN/UF/BS-CCHLA

CDU 1

O Digital como Modo Inabitual de Habitação: Uma análise do virtual em Flusser a partir dos conceitos de não-coisa e imaterialidade

Bruno Lemos Hinrichsen¹

1 Breve Introdução ao Problema da Digitalidade

O espírito da contemporaneidade² é, progressivamente, mais e mais digital, virtual – menos analógico³, menos pautado pelas relações próximas e

¹ Doutorando em filosofia pela Universidade de Coimbra, mestre em filosofia pela Universidade Federal de Pernambuco, Especialista em ensino de filosofia pelo Contemporâneo – Centro de Ensino e Pesquisa, bacharel em filosofia pela Universidade Federal de Pernambuco, com período sanduíche na Eberhardt Karls Universität Tübingen, bacharel em direito pela Universidade Católica de Pernambuco e licenciando em matemática pela UFPE. É, também, atualmente pesquisador no Grupo Hegel da UNICAP, coordenador do GHF – Grupo Heidegger e Fenomenologia, tradutor de textos acadêmicos e professor de alemão. Tem-se dedicado atualmente a temas de filosofia contemporânea, incluindo ontologia, metafísica, fenomenologia, estética, design, técnica e tecnologia. Contato: brunohin@gmail.com.

² Deve-se ter em conta, de qualquer forma e antes de tudo o mais que a ideia de um globalismo universal é algo controverso, havendo de se pensar em modelos “decoloniais”. Defende-se essa posição a fim de evitar imperativos por subsunção normativa – do indivíduo universalista ao mundo multifacetado. Nessa linha de pensamento, cf. Viveiros de Castro (2015) e Yuk Hui (2016).

³ Embora parta de uma posição contrária ao defendido nesse artigo, é importante ressaltar a discussão trazida por Aicher (1978-2015), quando vai investigar o que há em torno do ‘digital’ e do ‘analógico’. Lá o analógico é trazido, a partir de um julgamento moral, como melhor e mais útil (e modelo de salvação ante a escatologia do digital). Ao mesmo tempo, o digital é afastado como um modo de imposição de impropriedade – um argumento quiçá semelhante ao de Heidegger (1927-2006) quando afirma que numa primeira aproximação e na maior parte das vezes, cotidianamente, o ser-aí é, ao modo da decadência, “regido” pela ditadura do *se* (que marca a impessoalidade), sendo impróprio ao

físicas. Há uma modificação substancial no âmbito das relações pessoais, o ser-aí-junto continua havendo, é ontológico e constitutivo, mas os desdobramentos ônticos desse modo de ser é paulatinamente reformulado por virtualizações e por avatares próprios das redes sociais; o trabalho é cada vez mais imaterial, os jornais são informativos e dinâmicos, as redes de conexão entre pessoas não param no bairro, nos estados ou províncias, nas regiões administrativas, nos Estados soberanos, nem mesmo nos continentes: e são imediatas e dinâmicas. Manufatura é artigo de luxo, é *gourmet*⁴; a madeira não é mais de árvores, senão de lojas, em compensados industriais⁵, as florestas são reflorestamentos e parques, “os caminhos do bosque”⁶ são interativos em cartografias digitais, digitalizações de imagens aéreas via satélite ou

modo do *todos-ninguém*. O digital, no sentido apresentado por Aicher (1978-2015) é algo que distancia o humano de si, retira-lhe a capacidade de escolha e entendimento de mundo, coloca-o diante das coisas ao modo da facilitação e da “precisão matemática”, porém sem a vivência e valor típicos do analógico. De fato, Aicher (1978-2015, p. 48) coloca: “[o] conhecimento digital é, mesmo, muito mais preciso, porém, com isso, sem valor”. Original: “*die digitale Erkenntnis ist sehr wohl präziser, dafür aber ohne Wertung*”. Para uma análise do conceito de “virtual” e de “virtualização”, bem como para a demarcação da *realidade* do virtual, cf., outrossim, Lévy (1998).

⁴ É importante observar que o “*design de tudo*”, inclusive do tipo muito específico de utensílio chamado por Flusser (1983-2018) de “aparelho”, passa por uma modificação na atualidade: o modelo massificado industrial cedeu à ideia de que a singularização do desejo pode compor um modelo de produção personalizado. Isso se lê no texto de Cardoso (2016, p. 10): “Nos anos 1960, o paradigma de fabricação industrial ainda era a produção em massa: tudo igual em grandes quantidades para todos. Hoje, a indústria caminha a olhos vistos em direção à produção flexível, com cada vez mais setores buscando segmentar e adaptar seus produtos para atender à demanda por diferenciação”.

⁵ Pensa-se com isso nos conceitos de *Gestell* (armação) e de *Bestand* (disponibilidade), assim como elaborados por Heidegger (1953-2000).

⁶ Do alemão “*Holzwege*”, termo utilizado por Heidegger (1977) para falar dos “atalhos” ou “caminhos” que se encontram nas florestas e bosques. Heidegger (1977, p. iv) escreve: “[m]adeira é um antigo nome para bosque. Entre as árvores há caminhos que geralmente acabam abruptamente na área deserta. Eles são chamados de caminhos do bosque”. Original: “*Holz lautet ein alter Name für Wald. Im Holz sind Wege, die meist verwachsen jäh im Unbegangenen aufhören. Sie heißen Holzwege*”.

drones fotográficos – o mundo é, de certo modo, o que Baudrillard (1991, p. 8) definia como *hiper-real*. E o recurso de registro do mundo é imagético; técnico-imagético.

Os grupamentos humanos continuam cotidianamente dissolvidos e imersos na ditadura silente do impessoal, como descrevera Heidegger (1927-2006), no § 27 de *Sein und Zeit* (SZ), mas a voz a que se ouve e se segue é fruto de processos tecnológicos de reprodução algorítmica⁷ em função de margens poderosas de lucros empresariais. De fato, como colocara Flusser (1991-2014, p. 31), o modelo numérico do algoritmo permite um tipo de codificação extraordinariamente profícuo no que diz respeito à eliminação de ambiguidades – o que leva a uma cultura de *dados informacionais*. Não é à toa que, já recentemente, Cardoso (2016, p. 12) afirme que “[a] ‘era da informação’ chegou para todos – por meio de mudanças essenciais em sistemas de fabricação, distribuição e finanças – e não somente para quem tem computador pessoal em casa”. A “verdade” passa a ser um desvelamento de contextos de mundos projetados por reprodução sistêmica de *quanta* informacional. Seguindo o que alguns teóricos do design têm falado sobre o atual estado de coisas, não faz mais sentido dizer um mundo de grandes obras - ele ruiu; o mundo do diminuto se ergueu a partir da noção de ‘ondas’ e ‘tendências’ de mercado⁸. O humano deve ser observado nesse contexto muito específico – e, pode-se questionar, ademais, se, com esse predomínio constante do digital/virtual, não haveria, talvez, mais do que apenas humanos, mas pós-humanos constituindo-se impessoalmente numa rede cada vez mais complexa de

⁷ Sobre esse tema, e particularmente sobre ‘algoritmos’ e ‘dados’, cf. Koopman (2019).

⁸ Nesse sentido, cf. Schneider (2010) e, também, Megido (2016).

*informações*⁹. O diminuto é o design enquanto passageiro: a obra de arte é limitada no tempo – a essencialidade metafísica deu lugar à metafísica da presença pós-presente – e isso, em um contexto de digitalidade, aparece na forma de imagens técnicas produzidas por aparelhos, por algoritmos sugestivos da ação humana, por frivolidade de toques em superfícies de *smartphones*, por dados informacionais como mapas de consumo.

Este presente artigo investiga aquilo que, em linguagem cotidiana se chama ‘virtual’ ou, ainda, ‘digital’. Ele surge como um desmembramento de pesquisa em torno de temas ligados à filosofia do design e dentro de uma proposta de interpretação fenomenológica do que se chama, na área técnica específica, de “objetos de design”. Acontece que uma parte dos modelos projetivos¹⁰ se dá, hodiernamente, com a expansão e profusão da computação e da cibernética¹¹. Daí se falar, *v.g.*, em “design de interface”, para descrever o alcance e avanço técnico-tecnológico sobre o modo como se utiliza dos dedos para dizer os olhos e o pensamento voltado ao consumo de mídia.

É nesse contexto – em que parte dos entes intramundanos, aqui chamados (ainda que sem rigor) de “objetos de design”, se dão em uma relação do humano para consigo e junto aos demais¹² ao modo de uma

⁹ Quanto às ligações do pós-humanismo ou transhumanismo e relações de mercado, cf. Hayles (1999) e Ferrando (2014).

¹⁰ Faz-se, aqui, uma referência ao termo alemão ‘*Entwerfen*’ (traduzido costumeiramente por ‘projeto’) para falar do design – de fato, uma das palavras utilizadas em alemão para ‘design’ é ‘projeto’; e não por acaso tanto o projeto quanto o projetar são temas centrais na teoria e filosofia do design.

¹¹ Para uma aproximação entre a cibernética e o design, cf. Glanville (2010). Do mesmo modo, para uma leitura fenomenológica da cibernética, cf. Heidegger (1964-2007).

¹² Poder-se-ia falar da relação do ser-aí para consigo, para com os demais entes e para com os outros ser-aí, que se dão como ser-aí-junto, caso fosse utilizada uma linguagem eminentemente heideggeriana (HEIDEGGER, 1927-2006). Entretanto, deve-se notar, talvez a repetição desse tipo de linguagem poderia gerar confusões conceituais no leitor que, quer não familiarizado com o

codificação traduzida em “imagens técnicas” – que é importante se falar de *dados informativos*, *informação* e, também, de digitalidade, virtualidade, imaterialidade e não-coisa¹³. Em geral, quando se pensa nesse âmbito de coisas a que se dá o nome de ‘digital’, tem-se presente um tipo específico de código, próprio das imagens técnicas, que opera por uma prevalência da imagem (sincronia) em detrimento do texto (diacronia)¹⁴.

Uma filosofia do design (incluída aqui a sua relação com a cibernética, a cibercultura e a digitalidade) que se preste a uma análise fenomenológica, é de tal ordem que o que está em jogo é o próprio fenômeno humano, *i.e.*, os desdobramentos existenciais inerentes ao uso de utensílios técnico-analógicos (como é, *v.g.*, um ‘martelo’ ou uma ‘lâmina’), de aparelhos tecnológico-analógicos (como, *v.g.*, uma câmera de fotografia analógica sem a presença de sistemas elétricos) ou de aparelhos tecnológico-digitais (como é o caso, *v.g.*, de câmeras fotográficas digitais, celulares, computadores de quaisquer espécies ou, também, de geradores de hologramas, visores, telas). Com isso, pensa-se, também, o modo pelo qual há a produção desse tipo de entes manuais – inclusive a se pensar na técnica a partir da qual é possível produzir de alguma forma, seja a partir de modelos de construção, seja por processos massificados e industriais, seja imagético-semioticamente (a pensar na publicidade, na virtualidade computacional, na produção, preparação e manutenção de atmosferas em

pensamento de Heidegger quer preocupado com a elaboração e utilização de uma linguagem corrente e comum, aproxima-se do presente texto para dialogar com os conceitos trazidos por Vilém Flusser.

¹³ Já para uma aproximação entre Heidegger e Flusser, é interessante cf. Gerbase (2001), onde se pode ler sobre o que há de comum entre ambos os pensadores no que diz respeito às imagens técnicas e à digitalidade.

¹⁴ Sobre o modo sincrônico ou diacrônico dos códigos, cf. Flusser (1978-2008, p. 24) ou, ainda, seguir para a Seção 4 deste presente artigo.

ambientes controlados¹⁵), inclusive por codificação programadora (imagem – texto – imagem).

Ora, para Pompeu (2016, p. 48) “[...] o design vai aos poucos deixando de ser visto como mais um apetrecho dentro da gaveta da cozinha e passa a ser encarado como uma nova maneira de cozinhar”. Claro que essa afirmação, ainda que seja sobre o design, poderia ser transposta à digitalidade. De fato, o digital não é mais apenas uma tela de computador mostrando a magia tecnológica criptográfica dos códigos e programas, antes ele é uma nova maneira de olhar um qualquer *ob-jectum* (um lançado para além do sujeito encapsulado¹⁶), um novo modo de lidar com utensílios e aparelhos, uma forma de lidar consigo mesmo e com os outros que estão juntos. Digital é uma lida específica – uma paralaxe do modo de vida – uma aceleração e otimização numérico-produtiva de ser aquilo que se *pode* ser. É neste sentido que Aicher (1978-2015, p. 49) diz o seguinte: “[d]e fato, não se pode mais excluir que uma técnica digital transformará o humano em uma essência cada vez mais digital”.¹⁷

A questão passa a ser a seguinte: a digitalidade não é apenas um procedimento criativo, um artifício, um uso específico da técnica – ela não é mais apenas um atributo, algo que se possui; antes de tudo: a digitalidade é um comportamento, um comportar-se – é um jeito específico de lida, *i.e.*, uma maneira do humano de lidar para consigo mesmo, com as coisas e com outros humanos, em tipos organizacionais específicos, em sociedades para as quais a forma de abertura é própria da digitalidade, *i.e.*, é digital. A digitalidade é, sob certo aspecto, e dentro de um pano de

¹⁵ Para entender a importância da “atmosfera” na criação de ambientes (arquiteturais ou digitais), cf. Böhme (2017).

¹⁶ Sobre a relação do sujeito para com o objeto no contexto do “dado presente à mão” (*Vorhandenheit*), cf. Hinrichsen (2021).

¹⁷ Original: “In der Tat ist heute nicht mehr auszuschließen, daß eine digitale Technik den menschen zu einem zunehmend digitalen Wesen macht”.

fundo ontológico, um modo de ser – para o qual o humano, virtualmente, se dispõe aberto significativamente, a tal ponto em que é necessário caracterizar a *vida digital do ente humano imagético-projetivo*.

É nessa esteira que, quando Ferrer (2016, p. 19) comenta a transição à Era Industrial, ele coloca, em linguagem hegeliana, o que é a verdade do espírito: objetos técnicos. Isso pode ser visto na seguinte passagem:

O paralelo de Le Corbusier dos templos dóricos com os automóveis mostra que na época da técnica industrial, o espírito encontra a sua verdade em objetos técnicos com uma configuração adequada à função, assim como os templos exprimiam a suposta verdade da consciência religiosa antiga.

O que acontece com o advento da cibernética – e, para efeitos desse trabalho e levando em consideração a semântica elaborada por Flusser (1991a-1997) – é que não há de se falar apenas em sociedade industrial, senão pós-industrial, no contexto de uma “[t]erceira Revolução Industrial, na qual substituem-se as máquinas por aparelhos [...]”.¹⁸ O que está em jogo é um procedimento de abstração cada vez maior em que a linguagem lógico-matemática, aplicada à produção de imagens técnicas, em contextos de imaterialidade, criam não-coisas – e isso é realizado não apenas para cumprir determinados fins específicos de necessidade, senão ao modo da *disponibilidade (Bestand)* em uma armação tecnológico-produtiva (*Gestell*). É isso, ao menos, o que Lyra (2014, p. 149) parece indicar:

Programadores e usuários, por exemplo, iniciantes e avançados, veem-se todos envolvidos com softwares e hardwares e, muitas vezes sem o saber, com equipes instaladoras de cabos de fibra ótica no fundo dos oceanos e com lançamentos de satélites de comunicação, decerto com *main backbones* e *data centers*, com empresas de

¹⁸ Original: “Die dritte Industrierevolution, jene aus Maschine in Apparat [...]”.

gerenciamento de domínios virtuais e com políticas públicas empenhadas em combater a exclusão digital. Fato é que provocam-se todos, mútua e perpetuamente, para aperfeiçoar-se nas técnicas as mais diversas, geralmente ávidos por novidades, por novas interfaces, por novas interatividades, novas convergências, novas praticidades, novos *tags* acadêmicos e empresariais, todos salvo-condutos para buscas ainda mais sofisticadas, num verdadeiro e formidável mutirão por um mundo novo, com mais escaninhos ou janelas, com mais *gadgets* e *tablets*, sempre mais veloz e econômico, com mais acessibilidade e portabilidade, mundo onde tudo e todos possam ser localizáveis global e instantaneamente, a toque de botão, disponíveis *full-time*.

2 O DESENVOLVIMENTO DO CONCEITO DE IMATERIALIDADE

As palavras ‘imaterial’ e ‘imaterialidade’ são, descartados os seus sufixos, formadas pelo prefixo privativo ‘i-’ e pelo radical ‘matéria’, advindo do termo latino ‘*materià*’, derivado do latim ‘*mater*’ (mãe). A matéria é, em suas origens, uma indicação da madeira de que as coisas são feitas. Daí porque o sentido genético da palavra ‘mãe’ pode ter algum papel hermenêutico para entender ‘matéria’ como “aquilo de que advém algo” – e, nesse sentido, tem a ver com a ‘origem’ (*orígo*) ou o ‘princípio’ (*principium*). As palavras ‘origem’ e ‘princípio’ encontram um equivalente grego em ἀρχή – palavra que, já desde os gregos antigos, tem um significado metafísico-filosófico especial. A ἀρχή é o princípio de geração das coisas e não é à toa que Tales diga a água ou que Anaxímenes diga o ar. No fundo eles estão falando daquilo de que as coisas são feitas – é uma maternidade profunda do mundo que se dá como a ‘madeira’ formativa essencial. Os gregos também tinham um termo para dizer ‘matéria’: ὕλη – e ele também possui o valor de ‘madeira’, ‘pau’, “aquilo de que as coisas são

feitas”¹⁹. É nesse sentido que se pode falar em “matéria prima” de algo. É a partir desse sentido “concreto” que se pode falar, também, e mesmo hoje (talvez especialmente hoje), em “materialização de um sonho”. Aqui o termo “matéria” ganha um novo contorno: material é tudo aquilo que tem o status de *res*, *i.e.*, de coisa – e tem, com isso, *realitas* (realidade). É concreto enquanto coisa que, realmente, se materializa. Por oposição, ‘i-material’ é tudo aquilo que carece de *realitas*, pois não é *res*, não é coisa. Mas seria necessariamente isso mesmo?

Partindo do termo grego ὕλη, pode-se dizer que a imaterialidade é um modo completamente outro de compreensão da noção da *realitas materialis*. A compreensão de mundo como espaço de in → formação da matéria, o modelo hilemórfico, é um modelo metafísico que leva em consideração a existência, quiçá necessária, de planos de realidade, *i.e.*, uma vez que matéria e forma compõem um binômio formativo da realidade, dá-se uma conjunção entre a matéria a-morfa e a forma vazia. Acontece que esse tipo de visão, leva em consideração a necessidade da existência de ‘formas’, de certo modo, atemporais, conquanto uma forma de cadeira (esta cadeira mesma que se tem em conta quando se senta) é antes de tudo o mais um exemplar real, hilemórfico, do elemento formal e genérico ‘cadeira’ – basta, para isso, compartilhar das mesmas propriedades. Isso, obviamente, a partir de um pensamento filosófico tradicional²⁰.

Parte da discussão acerca da matéria se dá, como se notou no parágrafo acima, a partir do modelo hilemórfico, *i.e.*, da co-pertença originária entre matéria (ὕλη) e forma

¹⁹ Sobre a origem do termo ὕλη e de toda essa cosmologia como filosofia das origens, cf. Kirk; Raven; Schofield (2010).

²⁰ Note-se que já boa parte da filosofia analítica atual trabalha com outros modelos e concepções metafísicas para a explicação da realidade das coisas e do mundo, como, *v.g.*, a noção de ‘feixe’ (*bundle*). Para isso, cf. Loux (2006, p. 84-102).

(μορφή): o composto ou sínolo. Pois bem, no livro H da *Metafísica* (Aristóteles, 2005, p. 368-391) aparece uma solução ao impasse entre matéria e forma com a teoria da potência e do ato. Bem, de acordo com esta teoria, a matéria corresponde à potência (e se dá no devir, no plano da possibilidade e da contingência); ao passo em que a forma, ao ato (ocorrendo no plano ontológico da substância primeira). Mas é impossível negar que de alguma maneira a matéria é (o verbo copulativo atestando a função dada pela gramática ao sentido existencial como uma *res*, uma coisa); ou seja, a matéria é também uma substância, contudo obliterada pelo devir natural das coisas sensíveis, i.e., pela geração e corrupção. Observem-se, então, as palavras de Flusser (1991b-1997, p. 107): “[o] infortúnio é que eles não apenas informam a madeira (forçam-na no formato de mesa), senão que também deforma a ideia de mesa (distorcem-na na madeira). O infortúnio é, portanto, que é impossível de se fazer uma mesa ideal”.²¹

Dessa maneira, o *algo material* sempre que for tomado isoladamente é dotado da privação, pois é potencialmente impossível de ser sozinho (até porque ao carecer da forma não pode vir a ser²²). As coisas existentes no mundo, portanto, são um composto de matéria e forma: o sínolo. Nessa perspectiva, tirando os entes necessários descritos em *Metafísica* Θ 8, 1050b, 15-23²³, o ente que é simplesmente matéria não passa de um ente em potência, o qual, pode tornar-se em ato (ενέργεια), e, mesmo, tornar-

²¹ Original: “Das Malheur dabei ist, daß sie dadurch nicht nur das Holz informieren (in die Tischform zwingen), sondern auch die Tischidee deformieren (sie im Holz verzerren). Das Malheur ist also, daß es unmöglich ist, einen idealen Tisch zu machen”.

²² Sobre isto é interessante observar o que Aristóteles (2005) escreve em Δ 22, 1022b-1023a e, também, em Θ 1, 1046a.

²³ Nesses casos, como parece ser o de *Deus*, da divindade ou do Primeiro Motor, só é possível que sejam como atos puros.

se a sua forma perfeitamente realizada (εντελέχεια)²⁴. Mas aqui, há de se apontar, há um modo de se pensar a matéria que limita o alcance do que “matéria” pode querer dizer, deixando de lado, o que se considera hoje na física de partículas, que é responsável, se bem pesadas as coisas, por coisas como a computação e, desse modo, a própria produção tecnológica suficiente para a digitalidade (Flusser, 1987-2015, p. 27-35). Pode-se dizer, “[r]esumidamente: as formas nem são descobertas nem invenções, nem ideias platônicas e nem ficções; são, porém, recipientes construídos especialmente para fenômenos (‘modelos’). E a ciência teórica nem é ‘verdadeira’ e nem ‘fictícia’, senão ‘formal’ (projetante de modelos)”²⁵ (Flusser, 1991b-1997, p. 109).

Então não importa se se está a falar em ‘espírito’ (πνεῦμα), ou ‘forma’ (εἶδος ou μορφή), parece que sempre que a linguagem for essa, tudo aquilo que não for ὄλη, será necessariamente πνεῦμα ou εἶδος – e imaterial vira sinônimo de um desses dois últimos. Contudo, Flusser (1987-2015), partindo dos modelos científicos atuais que levam em consideração a organização das partículas que formam as moléculas e, em ascendência, os átomos e os organismos (vivos ou não) etc., vê na probabilidade a possibilidade de descrição da matéria. Imaterial não é mais um contraposto de matéria e, nesse sentido, um espírito ou uma forma. Imaterial é, antes, uma probabilidade informacional. E é nesse sentido que se pode reproduzir imagens sobre uma superfície, organizar fótons para emissão organizada de luzes e cores na forma de imagens, e, até, programar *inteligências*. É por isso que Flusser

²⁴ Cf. Gobry (2007, p. 54) para quem a ‘*entelécheia*’ “é de algum modo o superlativo de *enérgeia*”.

²⁵ Original: “Kurz: die Formen sind weder Entdeckungen noch Erfindungen, weder platonische Ideen noch Fiktionen, sondern zurechtgebastelte Behälter für Erscheinungen (“Modelle”). Und die theoretische Wissenschaft ist weder “wahr” noch “fiktiv”, sondern “formal” (Modelle entwerfend)”.

(1987-2015, p. 33) escreve que “[o] que se vê, se se olha em imagens como videoclipes, hologramas, ou essas sintetizadas em telas de computador, são configurações altamente improváveis de partículas como os fótons”.²⁶ Imaterial não é não-material – mas é material por outras vias, outros modos.

3 IMATERIALIDADE E NÃO-COISA

Muito se falou sobre o que a ‘imaterialidade’ não é. Falta, contudo, desenvolver o que Flusser pensara, de fato, sobre o termo – de forma positiva. Mas antes disso, é necessário que se estabeleça em que tipo de “mundo” e com que tipo de “coisas” se está lidando, quando se fala de ‘imaterialidade’. Assim, parece que é necessária a apresentação do conceito de “não-coisa” (*Unding*). Desse modo, Flusser (1989-1993, p. 80) afirma, então, que “[p]ouco tempo atrás, nosso universo era composto de coisas: casas e móveis, máquinas e veículos, trajes e roupas, livros e imagens, latas de conserva e cigarros. [...] era mais aconchegante viver em um mundo de coisas”. Essas coisas, são o que se pode chamar, tradicionalmente, de coisas reais, de um grupo de entes a que se dá o nome de sínolo, por ser um composto de matéria e forma.

Esse tipo de coisas também pode ser chamado de “produtos naturais” – sendo, então, φύσις, no sentido mesmo dado por Heidegger (1953-2000, p. 12), como um modo de produção poiética a partir de si mesma – e de “produtos técnicos e artísticos”, em que um artífice, enquanto causa eficiente da produção, modifica um “produto natural” no ato de fazer. Um martelo é um exemplar

²⁶ Original: “What one sees, if one looks at images like video-clips, holograms, or those synthesised on computer screens is highly improbable configurations of particles like photons”.

de um produto técnico: é madeira e metal – matéria in → formada, modificada, atualizada na forma de martelo. Esse martelo também é um instrumento ou utensílio (*Zeug*). Ele pode ser utilizado ao modo de um manual (*Zuhandenheit*). Coisas como martelos, brocas, lápis, canetas, canecas, copos, pratos, talheres, escovas de dentes ou de cabelo etc. podem ser apreendidos como instrumentos: usam-se ao modo do manual²⁷. Mas também essas coisas podem ser vistas como objetos analógicos – e aqui entra a distinção entre analógico e digital, que dá título a este artigo. O objeto analógico é o que se costuma pensar como um objeto técnico, é aquilo que, assim como Aicher (1978-2015) coloca, tem valor e gera uma vivência que extrapola o dado informacional – como é o caso de um relógio analógico, cujos ponteiros são códigos para a representação não apenas da quantificação da hora, mas da posição do sol ao longo do dia, e da topografia do tempo.

Aqui, juntamente com Hui (2016, p. 4), se distinguem ‘técnica’, ‘τέχνη’ e tecnologia:

Eu faço uma distinção entre o uso das palavras técnica, techné e tecnologia: *técnica* refere-se a uma categoria geral de todas as formas de fazer e de prática; *techné* refere-se à concepção grega de técnica, a qual Heidegger entende como *poiesis* ou trazer à luz; e *tecnologia* refere-se a uma virada radical que tomou lugar durante a modernidade da Europa, e desenvolveu-se na direção de uma sempre-crescente automação, levando, conseqüentemente, ao que Heidegger chama de *Gestell*.²⁸

²⁷ Utiliza-se aqui a linguagem de Heidegger (1927-2006), em SZ.

²⁸ Original: “I make a distinction between the use of the words technics, techné, and technology: technics refers to the general category of all forms of making and practice; techné refers to the greek conception of it, which Heidegger understands as *poiesis* or bringing forth; and technology refers to a radical turn which took place during European modernity, and developed in the Direction of ever-increasing automation, leading consequently to what Heidegger calls the *Gestell*”.

As coisas a que Flusser faz alusão quando fala em ‘não-coisa’ e “coisa imaterial” dizem respeito aos objetos tecnológicos. Isso não quer dizer que esse grupo de entes “não-coisais” ou “imateriais” não tenham um modo de apresentação conjuntural – de fato eles são informacionais, mas dentro de um contexto de entes que se colocam em uma conjuntura referencial. São imagens na tela, são telas em computadores, computadores em salas, salas em casas ou trabalhos. Isso não se altera. Mas são um tipo específico de entes a que não se pode deduzir necessária instrumentalidade. São o que Flusser (1983-2018) chama de aparelho (*apparatus*). Mas deve-se sinalizar uma precaução: não é que essas coisas “materiais” não existam mais. Elas de fato existem, mas são somadas à outra ordem de coisas “não-coisais”, ou, como Flusser (1989-1993, p. 81) mesmo coloca: “[...] essa situação infelizmente mudou. Agora irrompem não-coisas por todos os lados, e invadem nosso espaço suplantando as coisas. Essas não-coisas são denominadas ‘informações’”.

E, para um garimpeiro de dados, todo o montante de informações geradas e produzidas pela utilização de não-coisas como redes sociais, aplicativos ou, mesmo, dados de inscrição e *login*, são um possível território para um tesouro. O que é, então, a não-coisa? Flusser (1990-1993, p. 86) diz: “[a] memória de computador é uma não-coisa. Do mesmo modo as imagens eletrônicas e os hologramas são não-coisas. Diz-se que são não-coisas, pois não podem ser apreendidas com a mão. Uma não-coisa é assim porque são informações inconsumíveis”.²⁹ As não-coisas são as próprias informações – essas mesmas que convalidam a digitalidade. O digital, não-coisal, imaterial é um local

²⁹ Original: “Das Computergedächtnis ist ein Unding. Eben solche Undinge sind elektronische Bilder und Hologramme. Das sind lauter Undinge, denn sie sind nicht mit der Hand zu fassen. Es sind Undinge, denn es sind unverbrauchbare Informationen”.

informacional. É nesse sentido que se pode falar que, talvez, um buraco negro não apague completamente, consumindo-o, o astro que cai em seu campo gravitacional, mas que ele é transformado, no horizonte de eventos, em informações, ao passo em que sua “matéria” é consumida e expelida por seus extremos. É assim também que se pode fazer a recuperação de dados excluídos da memória de um computador. Esses traços são recuperáveis – são não-coisais. De fato, “[a]s informações que hoje invadem nosso mundo e suplantam as coisas são de um tipo que nunca existiu antes: são informações imateriais” (Flusser, 1989-1993, p. 81).

Na verdade, Flusser (1987-2015) diz sobre o termo ‘imaterialismo’ que “ele costumava significar uma tendência filosófica de negar a realidade da matéria [...]. Agora ele significa geralmente uma forma técnica [*form of art*] que resulta em imagens sem suporte material (como, por exemplo, hologramas)”³⁰. O termo imaterialismo, se forem seguidas as indicações dadas por Flusser (1987-2015, p. 34), significa, então, um jogo com partículas, na medida em que elas se tornam informação a partir da computação. Não é para menos que ele escreva, a fim de revelar a relação entre o material e o imaterial – o grupo de entes tradicionalmente chamado de sínolo (hilemorfismo) e o não-coisais e informacional, as seguintes palavras:

Coisas como estações de energia termonucleares, computadores, robôs, ou imagens eletromagnéticas são partículas invadindo o nível molecular. [...] Não faz sentido dizer de uma usina nuclear que ela espiritualiza a matéria; de um computador, que é espírito materializado [...]; ou da imagem de

³⁰ Original: “It used to mean a philosophical tendency to deny the reality of matter [...]. It now often means a form of art that results in images without matéria support (for instance holograms)”.

uma TV que ela é uma forma platônica pura³¹
(Flusser, 1987-2015, 22-23).

4 AS IMAGENS TÉCNICAS NA DIGITALIDADE

A questão deve passar a ser então, como essas informações se dão? O que elas significam e como elas projetam sentido e mundo para o humano projetante? De fato, uma tela de um *outdoor* na rua, no caminho para casa, uma publicidade estampada na frente de uma loja, a própria distribuição das mercadorias em uma loja, as cores escolhidas para as caixas e pacotes em que essas mercadorias são distribuídas – todas e cada uma delas significam algo, são *in* → *formativas*. Assim, observe-se Flusser (1978-2008, p. 21):

[...] tudo se encontra em tecnicolor. Ora, não pode se tratar, obviamente, apenas de um fenômeno estético, de um novo 'estilo de arte'. Essa explosão de cores *significa* algo. O sinal vermelho quer dizer "pare!", e o verde berrante das ervilhas significa 'compre-me! Nós somos atravessados por cores significativas, programam-no com cores. Elas são um aspecto do mundo codificado, no qual nós temos que viver.³²

Não se faz apenas uma cadeira, mas uma *Panton-Chair* ou uma *Tulipa n. 150*. Uma lata não é mais apenas uma lata, mas uma embalagem de um *Spaghetti n. 3*, da Barilla. As superfícies estão lotadas de significados, são

³¹ Original: "Things like termonuclear power stations, computers, robots, or electromagnetic images are particles invading our molecular level. [...] It is nonsense to say of a termonuclear plant that it spiritualises matter; of a computer, that it is a materialised spirit [...]; or of a TV image that it is a pure platonic form".

³² Original: "[...] alles ist in Technicolor. Dabei kann es sich offensichtlich nicht nur um ein ästhetisches Phänomen, um einen neuen «Kunststil» handeln. Diese Farbenexplosion bedeutet etwas. Das rote Ampellicht bedeutet "stop!", und das schreiende Grün der Erbsen bedeutet "kaufmich!". Wir werden von bedeutungsvollen Farben berieselt, man programmiert uns mit Farben. Sie sind ein Aspekt der kodifizierten Welt, in der wir zu leben haben".

meios - mídia. Flusser (1978-2008, p. 21) mesmo diz que “[p]aredes, telas, superfícies de papel, plástico, alumínio, vidro, material de tecelagem etc. se transformam em ‘meios’ importantes”.³³ São meios codificados para comunicar mensagens específicas por meio de recursos semióticos. Mas o que é, na visão de Flusser um código? Ele responde assim: “[u]m código é um sistema de símbolos. Seu objetivo é possibilitar a comunicação entre os humanos. É porque os símbolos são fenômenos, que substituem (significam) outros fenômenos, que a comunicação é um substituto: ela substitui a vivência daquilo que ela ‘tem em mente’”³⁴ (Flusser, 1978-2008, p. 23).

E poder-se-ia dizer, então, sem muitos problemas, que um texto escrito é um código, utiliza de tal ou qual alfabeto (é o caso, v.g., dos alfabetos latino, cirílico ou grego) ou, ainda, de tal ou qual logograma (como, v.g., do hanzi chinês ou do kanji japonês), representa tais ou quais conceitos, objetos etc. Mas também uma expressão corporal é um código e, do mesmo modo, uma imagem sobre uma superfície – seja ela digital ou não. Flusser (1978-2008, p. 24) mesmo afirma que “[u]ma imagem é uma superfície, cujo significado é apreendido [*erfaßt wird*] em um piscar de olhos: ela ‘sincroniza’ o estado de coisas, que significa enquanto cena. Mas depois do olhar que apreende, o olho tem que percorrer a imagem analisando-a, a fim de acolher, de fato, seu significado; ele tem que ‘diacronizar a sin-cronicidade’”.³⁵ O significado da imagem é

³³ Original: “Wände, Schirme, Oberflächen aus Papier, Plastik, Aluminium, Glas, Webstoff usw. sind wichtige «Medien» geworden”.

³⁴ Original: “Ein Code ist ein System aus Symbolen. Sein Zweck ist, Kommunikation zwischen Menschen zu ermöglichen. Da Symbole Phänomene sind, welche andere Phänomene ersetzen (‘bedeuten’), ist die Kommunikation ein Ersatz: Sie ersetzt das Erlebnis des von ihr ‘Gemeinten’”.

³⁵ Original: “Ein Bild ist eine Oberfläche, deren Bedeutung auf einen Blick erfaßt wird: Es ‘synchronisiert’ die Sachlage, die es als Szene bedeutet. Aber nach dem erfassenden Blick muß das Auge im Bild analysierend wandern, um

imediatamente dado, disponível, ao mesmo tempo, uma vez que tudo ocorre de ser apresentado de uma vez, é necessário que se aprenda a interpretar imagens, diacronizar o significado sincrônico por ela ofertado. E, se forem observadas as palavras de Aicher (1978-2015, p. 50): “[a]penas no Século XX voltou-se a aprender que há uma linguagem visual”.³⁶

As imagens técnicas, assim como as imagens impressas sobre latas ou embalagens, comunicam algo. Elas significam algo. Mas há algo a mais: elas são escritas matematicamente primeiro e, por isso, configuram para Flusser, uma abstração. Há, por exemplo, uma maçã: se escrita em código lógico-matemático, por um programador, elas podem ser, posteriormente, interpretadas por um aparelho e transcritas novamente na imagem de uma maçã, dessa vez virtual – uma não-coisa. Mas isso não é algo completamente óbvio e natural e, por isso, sociedades menos expostas à digitalidade têm dificuldade de compreender imagens técnicas, sentem menos facilidade com a utilização de aparelhos, sabem ainda menos decifrá-los e descriptografá-los. É nesse sentido que Flusser (1978-2008, p. 27) afirma: “[n]ós ‘lemos’ o mundo, por exemplo, de modo lógico e matemático. Mas a nova geração, a qual é programada a partir das imagens-técnicas, não compartilha dos nossos ‘valores’. E nós não sabemos ainda para qual significado as imagens técnicas, que nos cercam, programam”.³⁷

seine Bedeutung tatsächlich zu empfangen, es muß die ‘Syn-chronizität diachronisieren”.

³⁶ Original: “Erst das 20. Jahrhundert hat wieder gelernt, daß es eine visuelle Sprache gibt”.

³⁷ Original: “Wir ‘lesen’ die Welt, zum Beispiel logisch und mathematisch. Aber die neue Generation, welche von Techno-Bildern programmiert wird, teilt nicht unsere ‘Werte’. Und wir wissen noch nicht, für welche Bedeutung die Techno-Bilder, die uns umgeben, programmieren”.

As imagens técnicas são produto do desenvolvimento tecnológico contemporâneo. Não seriam imagináveis até o que foi acima chamado de terceira Revolução Científica e sem o advento da cibernética e sua linguagem sistêmica para a produção informacional-imaterial de não-coisas. Ora, “[i]magens técnicas [...] são projeções que fazem a mediação entre cálculos e sua possível aplicação no ambiente”³⁸ (Ströhl, 2013, p. 71). E se ainda não ficou completamente clara a função dos aparelhos no que diz respeito às imagens técnicas, pode-se ler o que escreve Ströhl (2013, p. 162): “[o] que Flusser chama de ‘aparelho’ é uma máquina que traduz textos em imagens técnicas e/ou as distribui”.³⁹ Esse é o caso de uma câmera fotográfica – seja ela analógica ou digital. É possível, inclusive traduzir imagens analógicas, produzidas por câmeras analógicas em *dados informacionais imateriais e não-coisais*, tornados disponíveis para a lida tecnológica em aparelhos outros como computadores. Basta entender o que é uma não-coisa e sua possibilidade de adaptação é imensa.

5 HABITAÇÃO INABITUALMENTE DIGITAL

Diante do digital, entretanto, como se dá a habitação? O usuário e o programador, ambos, ao seu modo, são habitantes da digitalidade. Há alguns para quem a *topografia digital* é mais clara, mais natural, mais pátrio o solo de habitação. Um programador, por exemplo, chama a sua tela de casa muito mais facilmente do que um usuário, e um usuário faz mais morada na rede do que aquele que usa apenas eventualmente – e resiste de modo analógico ao digital. É particularmente importante

³⁸ Original: “Technische Bilder [...] sind Projektionen, die zwischen Kalkulationen und deren möglicher Anwendung in der Umwelt vermitteln”.

³⁹ Original: “Was Flusser mit ‘Apparat’ bezeichnet, ist eine Maschine, die Texte in technische Bilder übersetzt und/oder diese verteilt”.

falar de habitação nesse sentido – e ainda mais porque o Flusser é um apátrida, sendo habitante de diversos lugares, em diversos tempos, por diversos motivos. Talvez o seu modo de pensar a habitação imaterial, digital, seja particularmente profícuo em função disso.

Assim, Bernardo (2007, p. 10), ao introduzir o texto do Flusser, coloca: “[e]m 1992, a Bollmann Verlag publica em alemão, *post mortem*, sua autobiografia filosófica, intitulada: *Bodenlos*. O título, que pode ser traduzido como “sem chão” ou “sem fundamento”, assume sua condição de eterno migrante, de sujeito desenraizado: tanto de pátrias quanto de quaisquer sistemas”. Ora, aqui a palavra ‘pátria’ é trazida como ‘casa’ – em um sentido habitual de habitação. A casa ou a pátria, nesse sentido, é o lugar para o qual se faz a habitação de modo mais espontâneo. Habita-se a casa em que se nasce, a Terra. Mas habita-se-lhe de diferentes modos, a depender da projeção de mundo significativo-conjuntural ali em vigência. Um mundo cada vez mais preenchido por não-coisas não pode ter o mesmo tipo de habitação que tinha o mundo industrial-fábrica. É comum à casa que ela seja habitual – a pátria é o local de habituação ao habitat em que se habita.

Entretanto, como coloca Ströhl (2013, p. 35), discutindo o caso do migrante, “[é] precisamente quando todos os vínculos estabelecidos são destruídos que as pessoas ganham a oportunidade de estabelecer novos vínculos de forma responsável e consciente, sem, no entanto, dissolverem-se em uma nova rede de relações: o princípio da ‘pátria’ deve ser superado”.⁴⁰ Embora o ponto aqui seja o da migração, no sentido muito específico de uma migração de corpos no espaço geográfico da formação

⁴⁰ Original: “Gerade wenn alle gewachsenen Bindungen zerstört worden sind, erhält der Mensch Gelegenheit, verantwortlich und bewusst neue Bindungen einzugehen, ohne jedoch ganz in einem neuen Beziehungsgeflecht aufzugehen: Das Prinzip ‚Heimat‘ muss überwunden werden”.

identitária de povos (não necessariamente dentro do contexto da delimitação espacial dos Estados-Nação), é possível ver a espécie de nomadismo migratório da cibernética como espaço privilegiado de superação da 'casa', da 'pátria' e do 'lar'. O pôr-se-para-fora-físico (*input* e *output* operacional) e pôr-se-para-além-projetante (dação de sentido informativa) do espaço digital é um alocar-se do migrante na própria condição inabitual de habitação. Ou, como ainda diz Ströhl (2013, 38-39): “[a] maioria dos imigrantes tentava aprender os códigos de sua nova pátria. Esses códigos são inconscientes e sagrados para aqueles que estão enraizados neles. Uma vez feitos conscientes, eles se tornam banais”.⁴¹ Mas esse não é necessariamente o caso do migrante. Os códigos devem ser aprendidos e, claro, não é de todo fácil.

Nesse contexto, é interessantíssimo pensar no capítulo da autobiografia filosófica do Flusser (2007) sob o título “habitar a casa na apatridade (pátria e mistério – habitação e hábito)” – e não é interessante apenas porque o título faz uma espécie de referência direta a temas ligados a esta exposição, senão porque o que se habita é uma tal forma apátrida de casa. A casa apátrida a que Flusser (2007) faz alusão é devida a três fatores: (a) a sua condição de migrante (a habitação compartilhada entre Praga, São Paulo e Robion); (b) o seu poliglotismo (tcheco, alemão, português e inglês foram línguas utilizadas por ele para a comunicação de seu pensamento na esfera pública e privada); e (c) o seu multiculturalismo – assim como Kafka, Flusser fazia parte de uma família judaica que estava inserida dentro de um contexto religioso específico, com uma vivência alemã em Praga. Bem, esse é o contexto da obra. Claramente não é o que se pretende mostrar aqui –

⁴¹Original: “Immigranten bemühten sich meist, die Codes ihrer neuen Heimat zu erlernen. Den dort Verwurzelten sind diese Codes unbewusst und heilig. Einmal bewusst gemacht, werden sie banal”.

salvo se por meio de analogia ou ilustração. A casa digital (ou, nas palavras de Flusser, telemática) é o local onde os corpos são aproximados por meio da rede – mas não necessariamente todos aqueles que se colocam aproximados possuem a nacionalidade ou são naturais dessa terra imaterial e projetiva.

E isso não é uma questão de idade, mas de abertura – é o mundo que ali se forma que tem ou não o caráter de habitual ou inabitual. Se forem pensados os modos de encontro de corpos diversos na rede telemática da internet, vai-se dizer sem muitos problemas que ainda há um estranhamento causado não por uma questão de uso ou de usabilidade (própria da manualidade heideggeriana, por exemplo), mas um estranhamento de casa – o usuário ainda se admira com a imagem técnica causada pela teoria linearmente inscrita para a pro → je(c)ção de um “ambiente” digital – como é esse em que se habita no tempo de um Colóquio ou de um encontro. Desse modo, apátridas da linguagem específica de programação, o imigrante digital ainda projeta sua existência em um mundo significativo de aparatos/aparelhos, botões, códigos, salas, funções, normas, usos – e isso, claro, com maior ou menor imediatidade. E isso fica patente nas feições de banalidade ou de confusão e incômodo próprias da experiência do usuário da rede; ou, ainda, no modo como os dedos são dispostos diante da tela de um smartphone e com qual desenvoltura. De certa forma, o sentido dado por Heidegger (1953) com o termo armação (*Gestell*, *Ge-stell*) pode ser adotado para a vivência do digital enquanto uma disponibilidade (*Bestand*) informativa (imaterial, não-coisal) das imagens técnicas pro → je(c)tivas. Se aqui é necessário uma valoração? Não. É apenas uma consideração não valorativa.

6 À Guisa de Conclusão – Necessidade de Habitação Imaterial

A digitalidade é uma norma e com ela uma série de códigos afluem e se ramificam – são linguagens de programação as mais distintas. Do mesmo modo, os aparelhos são cada vez mais complexos em relação à sua programação e produção tecnológica, mas cada vez mais facilitados para simularem os antigos instrumentos, como eram os botões, *v.g.*, que agora se dão como telas sensíveis à toque com cores específicas para a sinalização de comandos. É por isso que Flusser (1978-2008, p. 28) é enfático:

Não há paralelo algum no passado, que nos permita aprender o uso dos tecno-códigos, assim como aqueles que se manifestam, por exemplo, enquanto explosão de cores. Mas nós temos que aprende-los, caso contrário estaremos condenados a levar uma existência [*Dasein*] sem sentido em um mundo codificado e tecno-imaginário que se tornou sem significado.⁴²

É necessário, nesse sentido, virar algo como um homem-aparato. O homem-aparato é aquele que vive para a derrocada do homem-mão, do homem-utensílio e do homem-máquina. Com o aparato, a verdade que se descobre é aquela própria da subsunção de si ao avatar e, com isso, sua ressignificação, reconfiguração e reapropriação. Deve-se habitar, ainda que lentamente e gradualmente, a digitalidade. A inabitualidade é algo que já não mais se encontra com aqueles a quem a constante

⁴² Original: “Es gibt keine Parallelen in der Vergangenheit, die uns erlaubten, den Gebrauch der Techno-Codes zu lernen, so wie sie sich zum Beispiel als Farbexplosion manifestieren. Aber wir müssen ihn lernen, sonst sind wir verurteilt, in einer bedeutungslos gewordenen, techno-imaginär kodifizierten Welt ein sinnloses Dasein zu fristen”.

exposição aos modelos telemáticos, habitua ao habitat não-coisal.

Referências

AICHER, Otl. Analog und Digital. In: AICHER, Otl. *Analog und Digital*. Ernst & Sohn: Berlin, 1978-2015. p. 47-54.

ARISTÓTELES. *Metafísica*: texto grego com tradução ao lado. Tradução de Marcelo Perine. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2005. v. 2.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Tradução de Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'água, 1991.

BERNARDO, Gustavo. Prefácio: a gente de Flusser. In: FLUSSER, Vilém. *Bodenlos*: uma autobiografia filosófica. São Paulo: Annablume, 2007. p. 9-15.

BÖHME, Gernot. *The aesthetics of atmospheres*. Londres, Nova York: Routledge, 2017.

CARDOSO, Rafael. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: UBU, 2016.

FERRANDO, Francesca. "The body". In: RANISCH, Robert (ed.); SORGNER, Stefan Lorenz (ed.). *Post- and transhumanism: an introduction*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2014, p. 149-162.

FERRER, Diogo. Filosofia da arquitectura e do espaço: aproximações histórico-conceituais ao modernismo. Coimbra, *Revista Filosófica de Coimbra*, n. 49, 2016, p. 9-28.

FLUSSER, Vilém. Die kodifizierte Welt. In: FLUSSER, Vilém. *Medienkultur*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1978-2008. p. 9-15.

FLUSSER, Vilém. *Imaterialism*. [S.l.]: Metaflux, 1987-2015.

FLUSSER, Vilém. Das Unding I. In: FLUSSER, Vilém. *Dinge und Undinge: phänomenologische Skizzen*. München, Wien: Carl Hanser Verlag, 1989-1993. p. 80-84.

FLUSSER, Vilém. Das Unding II. In: FLUSSER, Vilém. *Dinge und Undinge: phänomenologische Skizzen*. München, Wien: Carl Hanser Verlag, 1990-1993. p. 85-89.

FLUSSER, Vilém. Die Fabrik. In: FLUSSER, Vilém. *Vom Stand der Dinge: eine kleine Philosophie des Design*. Göttingen: Steidl, 1991a-1997. p. 68-75.

FLUSSER, Vilém. Form und Material. In: FLUSSER, Vilém. *Vom Stand der Dinge: eine kleine Philosophie des Design*. Göttingen: Steidl, 1991b-1997. p. 105-112.

FLUSSER, Vilém. Habitar a casa na apatridade (pátria e mistério – habitação e hábito). In: FLUSSER, Vilém. *Bodenlos: uma autobiografia filosófica*. São Paulo: Annablume, 2007. p. 221-236.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma filosofia da fotografia*. São Paulo: É Realizações, 1983-2018.

FLUSSER, Vilém. *Comunicologia: reflexões sobre o futuro: as conferências de Bochum*. Tradução de Tereza Maria Souza de Castro. São Paulo: Martins Fontes – Selo Martins, 1991-2014.

GERBASE, Carlos. Flusser e Heidegger: as imagens técnicas na questão da técnica. Porto Alegre, *Seções do Imaginário*, n. 6, jul. 2001, p. 34-37.

GLANVILLE, Ranulph. A (cybernetic) musing: design and cybernetics. São Carlos, *VIRUS*, n. 3, 2010, p. 1-13. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus03/PDF/invited/2_en.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2021.

GOBRY, Ivan. *Vocabulário grego da filosofia*. Tradução de Ivone C. Benedetti. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.

HAYLES, N. Katherine. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago, Londres: The University of Chicago Press, 1999.

HEIDEGGER, Martin. Das Ende der Philosophie und die Aufgabe des Denkens. In: HEIDEGGER, Martin. *Zur Sache des Denkens*. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, 1964-2007. p. 67-90. (GA 14).

HEIDEGGER, Martin. Die Frage nach der Technik. In: HEIDEGGER, Martin. *Vorträge und Aufsätze*. Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann, 1953-2000. p. 5-36. (GA 7)

HEIDEGGER, Martin. *Sein und Zeit*. 19. ed. Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1927-2006. (GA 2)

HINRICHSEN, Bruno Lemos. *Transcendência não transcendente: um problema heideggeriano*. Curitiba, Editora CRV, 2021.

HUI, Yuk. *The question concerning technology in China: an essay in cosmotechnics*. Falmouth: Urbanomic, 2016.

KIRK, G. S.; RAVEN, J. E.; SCHOFIELD, M. *Os filósofos pré-socráticos: história crítica com seleção de textos*. 7. ed. Tradução de Carlos Alberto Louro Fonseca. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2010.

KOOPMAN, Colin. *How we became our data: a genealogy of the informational person*. Chicago, Londres: The University of Chicago Press, 2019.

LÉVY, Pierre. *Becoming virtual: reality in the digital age*. Tradução de Robert Bononno. Nova York: Plenum Trade, 1998.

LYRA, Edgar. A atualidade da *Gestell* heideggeriana ou a alegoria do armazém. In: MAC DOWELL, João SJ (Org.), CASANOVA, Marco Antonio (Ed.); FRAGOZO, Fernando (Ed.). *Heidegger: a Questão da Verdade do Ser e sua Incidência no Conjunto do seu Pensamento*. Rio de Janeiro: Via Verita, 2014, p. 138-158.

LOUX, Michael J. *Metaphysics: a contemporary introduction*. 3. ed. Nova York, Londres: Routledge, 2006.

MEGIDO, Victor Falasca. Prefácio – Revoluções. In: MEGIDO, Victor Falasca (Org.). *A revolução do design: conexões para o século XXI*. São Paulo: Editora Gente, 2016, p. 8-21.

POMPEU, Bruno. O design, as tendências e um novo tempo. In: MEGIDO, Victor Falasca (Org.). *A revolução do design: conexões para o século XXI*. São Paulo: Editora Gente, 2016, p. 35-49.

SCHNEIDER, Beat. *Design – uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico*. Tradução de Georg Bernard Sperber e Sonali Bertuol. São Paulo: Editora Blücher, 2010.

STRÖHL, Andreas. *Vilém FLusser (1920-1991): Phänomenologie der Kommunikation*. Köln: Böhlau Verlag, 2013.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. *Metafísicas canibais: elementos para uma antropologia*. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

WOSSENKUHL, Wilhelm. Einführung. In: AICHER, Otl. *Analog und Digital*. Ernst & Sohn: Berlin, 1978-2015. p. 47-54.