

O CENÁRIO FLUSSERIANO DA PÓS-HISTÓRIA

Ana Paula Machado Velho*

RESUMO: As ideias aqui desenvolvidas são fruto do material reunido para apresentação de um seminário no curso de doutorado em Comunicação e Semiótica da PUC de São Paulo. Pretende-se dividir a linha de raciocínio do filósofo com os pesquisadores interessados na obra de Vilem Flusser e com aqueles que investigam a comunicação. Este artigo é uma interpretação particular da forma flusseriana, tão contundente quanto irreverente, de argumentação. Estão desenhados neste texto alguns dos cenários que Flusser constrói sobre o processo de evolução do homem e do mundo. Uma viagem pela história e pela perspectiva da pós-história apresentadas pelo tcheco, com escala entre os estudos sobre os processos comunicativos. Essas reflexões estão registradas no livro *Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar*, publicado em 1983, no Brasil.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Pós-história; Flusser.

THE FLUSSERIAN POST-HISTORY SCENE

ABSTRACT: Current essay reproduces some ideas developed in a seminar within the program of a doctoral degree course in Semiotics of the São Paulo PUC, São Paulo SP Brazil. The author would like to share the Czech-born philosopher's idea with other researchers inte-

* Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP; Jornalista da Assessoria de Comunicação da Universidade Estadual de Maringá - UEM; Docente de Graduação e Pós-Graduação do Centro Universitário de Maringá - CESUMAR. E-mail: anapaula.mac@gmail.com

rested in the work of Vilém Flusser. The essay is a personal interpretation of the Flusserian type of argumentation, which is extremely irreverent and to the point. Flusser's scenes deal with man's and the world's evolution process, or rather, a voyage through history and through the perspective of post-history, with studies on the communication processes. They have been described in his *Post-History: Twenty Shots and how to use them*, book published in Brazil in 1983.

KEYWORDS: Communication; Post-history; Flusser.

INTRODUÇÃO

Cultura, cibernética, progresso, programação, história... pós-história. Falar sobre estes conceitos, segundo a visão de Vilém Flusser, o mais checo dos filósofos brasileiros (ou vice-versa), é uma verdadeira viagem ao cerne das discussões sobre comunicação mediada, ao mundo dos meios de organização da cultura ocidental, que ele descreve com imagens muito próximas dos apocalípticos pesquisadores do século passado, entre eles os da Escola de Frankfurt, com os quais, porém, ele não mantém diálogo formal algum em seus livros, textos e ensaios. Só por esta faceta autorreferencial, a produção de Flusser merece análises profundas e criteriosas.

Vilém Flusser viveu no Brasil. Chegou aqui depois de passar por Londres, fugindo da perseguição dos judeus na Europa. É de origem tcheca, mas, depois do Brasil, viveu ainda na França e na Alemanha. Morreu, em 1993, durante a primeira visita à terra natal, desde a fuga, no fim dos anos 30.

Na Alemanha, Flusser possui publicada uma respeitável produção científica sobre a mídia eletrônica, profundamente conhecida e estudada pelos pesquisadores da comunicação. Aqui no Brasil, o foco de estudo foi direcionado a questões antropológicas e filosóficas. Através do seu modo peculiar de escrever, sem referências bibliográficas e com declarações, muitas vezes, “dramáticas”, escreveu ensaios e livros sobre sua perspectiva em relação às ferramentas

culturais que contribuem para a construção da realidade social.

As ideias aqui desenvolvidas são fruto do material reunido para apresentação de um seminário no curso de doutorado em Comunicação e Semiótica da PUC de São Paulo. Pretende-se dividir com os pesquisadores interessados na obra de VÍlem Flusser e com aqueles que, por algum motivo, querem conhecer sua linha de raciocínio, uma interpretação particular da sua forma tão contundente quanto irreverente de argumentação e montar alguns dos cenários que ele constrói sobre o processo de evolução do homem e do mundo. Uma viagem pela história e pela sua perspectiva de pós-história. Esta viagem tem escalas muito interessantes entre os estudos científicos sobre os processos comunicativos e está descrita num livro publicado no período em que Flusser ainda morava no Brasil.

A obra de título *Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar* é a compilação de 20 ensaios, apresentados em aulas ministradas em Jerusalém, Marseille e São Paulo, que, inicialmente, Flusser não pretendia publicar. Na bula (o prefácio, onde ele escreve os modos de usar), é dito que os ensaios podem ser lidos da maneira que se achar melhor e são resumos da sua perspectiva de mundo. É através destes textos que se tentará reorganizar os cenários do seu pensamento sobre as relações sociais da vida moderna.

Aliás, construir cenários é a marca registrada de Flusser. Propõe-se organizar as imagens da mente do filósofo. Estes cenários serão propostos inúmeras vezes neste trabalho, na tentativa de realizar uma interpretação das idéias flusserianas, um tanto quanto apocalípticas.

2 A HISTÓRIA DA HISTÓRIA

A história da civilização, segundo Flusser, se construiu sobre a imagem de Deus e se despedaçou na luta entre Ele e a ciência (progresso). No livro *Pós-história*, o filósofo explica que os pilares do mundo ocidental foram erigidos sobre o conceito de céu religioso, mítico. Este, que, por muito tempo recebeu a atenção da humanidade, cai em descrença e este fato vai determinar novos rumos para a

humanidade. Na perspectiva de Flusser, esse rumo é que vai desencana-dear o fim da história e o advento da pós-história.

A trajetória começa, na visão do pensador, no momento em que Deus deixa de ser referência, aquele que julga e determina os destinos do homem, que o seguia e lhe obedecia, movido pela fé. Deus despedaça-se a partir do desenvolvimento da astronomização do Cosmos, de responsabilidade de Copérnico. Com a desmistificação do céu, não há mais o Paraíso ou o Éden sobre as nossas cabeças, mas, sim, o éter, preenchido por estrelas, planetas, leis e regras científicas.

Ao mesmo tempo, não há mais o homem, imagem e semelhança de Deus. Nosso semelhante já não é mais criatura de Deus, mas um ente concreto, que habita o plano terreno, assim como os astros “habitam” o céu, o plano religioso. Determina-se a explicação científica dos fenômenos naturais, do cotidiano, do concreto e a visão do homem pelo homem muda, junto com seu modo de se inserir no mundo real. “A revolução coperniciana modificou a experiência religiosa. Deslocou a Terra do centro do Universo e, destarte, aboliu os Céus que, até lá, cobriam e protegiam a humanidade. Astronomizou e, portanto, desreligionizou os céus” (FLUSSER, 1983, p. 17).

O cenário, segundo Flusser, é que matamos Deus em nome da ciência; deixamos de *ser*, para nos tornarmos *saber*; valorizamos a experiência empírica, que não nos permite mais *sentir* o mundo em que vivemos, mas *conhecê-lo, explicá-lo*. Passamos a ser regidos não mais pela fé e pela busca do Paraíso na Eternidade, mas pela explicação científica do mundo, que nos oferece as mais incríveis perspectivas de progresso material, de bem-estar do mundo concreto, civilizado. Com isso não enxergamos mais o outro como semelhante, como “irmão”, mas como habitante de um planeta que se organiza tendo como referência a evolução científica e material.

Na medida em que a manipulação técnica do homem passa a ser rotina, torna-se insinceridade total querer reconhecer no homem a imagem de Deus. Esta é a morte de Deus, a verdadeira crise da religiosidade. E, portanto, de tudo aquilo que brota de tal religiosidade:

a própria cultura do ocidente.

3 O DIABO E A HISTÓRIA

Para reforçar esta ideia da morte de Deus, que é um conceito presente em quase todas as obras de Flusser, propõe-se, aqui, um parêntese, para citar um pequeno trecho do livro *A história do Diabo*, editado em 1965, uma de suas publicações mais famosas. Neste livro ele aponta a luta entre a Igreja Católica e o diabo como fator determinante na construção do perfil e do comportamento do homem “civilizado”. Ele alerta para o fato de que “a evolução do diabo e a evolução da vida são, pelo menos, paralelas”. Sua argumentação é a de que a Igreja prega que

o diabo recorre aos chamados ‘sete pecados capitais’ para seduzir e aniquilar nossas almas. É evidente que a Igreja, em sua propaganda anti-diabólica, recorre a nomenclaturas um tanto tendenciosas ao denominar estes pecados. Chama-os de *soberba, avareza, luxúria, inveja, gula, ira, e tristeza* ou *preguiça*. No fundo são, no entanto, iníquos esses termos arcaicos, e facilmente substituíveis por termos neutros e modernos. É o que proponho. Soberba é a consciência de si mesmo. Avareza é a economia. Luxúria é o instinto [ou afirmação da vida]. Gula é a melhora do *standard* de vida. Inveja é a luta pela justiça social e a liberdade política. Ira é a recusa em aceitar as limitações impostas à vontade humana; portanto, é a dignidade. Tristeza ou preguiça é o estágio alcançado pela meditação calma da filosofia (FLUSSER, 1965, p.

18-19).

Numa interpretação da argumentação de Flusser, pode-se resumir que os pecados apontados pela fé católica são, nada mais, que a perspectiva de controle do comportamento humano. E mais: o diabo vem se transformar no promotor do resgate do conteúdo da vida, que se perde no redemoinho da construção do mundo ocidental, organizado a partir de regras das mais diversas naturezas, que vão conduzir a contextualização social para a introdução dos padrões de progresso, de desenvolvimento e de civilização modernos. O novo cenário que precisa ser construído, o do concreto, demanda o surgimento do que Flusser vai chamar de *programadores*, instituições, como a Igreja, que por meio de estratégias diversas vão moldar o estatuto do bom funcionamento da evolução material e disseminar estas regras, por meio de aparelhos (estratégias de organização, meios de comunicação).

No caso da Igreja, segundo Flusser, para reforçar a necessidade de submissão aos estatutos do bem comum da sociedade civilizada ela se utiliza da instituição dos pecados para programar o cidadão. Aquele que sai das regras sai dos estatutos de programação e, por consequência, está dando a mão ao Diabo, aquele que trabalha para o caos social.

Na visão de Vilem Flusser, no entanto, o papel do diabo no mundo não é bem o de promover o caos. Ficou para Lúcifer a difícil tarefa de propor o resgate da dignidade humana, perdida entre os pesados avanços da civilização ocidental. Para Flusser, a luta entre progresso (civilização) e comprometimento moral (diabo) molda a história ocidental. Mas, para a Igreja e o que ela representa enquanto *programadora* dos rumos da civilização, o diabo é inimigo número um da condução harmoniosa da humanidade às mais altas promessas de progresso, de domínio do mundo do saber. Mundo prometido que também é o mundo do *ter*, do *conquistar*, verbos estes que de tão conjugados vão desencadear processos que acabam por determinar dramáticos momentos da história do homem. Ações que tiveram

que ser implementadas para conter distorções de comportamentos e situações momentâneas e que acabaram saindo do controle dos programadores. Momentos, enfim, que, hoje, o homem quer esquecer e, por isso, se lançou num processo de relação social fugaz e de futuro imprevisível.

4 O CHÃO

Voltando ao livro *Pós-história*, é importante marcar alguns pontos da trajetória da humanidade rumo ao progresso, proposta por Flusser, para que se possa, mais para frente, retomar a análise do filósofo sobre este futuro fugaz e imprevisível apontado acima. Na obra de 1983, Vilem Flusser acrescenta que a trajetória de transformação do homem em direção à pós-história, começa, já embrionariamente, na passagem do homem nômade para o homem sedentário. Na utilização do que Flusser chama de chão concreto, natural. Até um determinado momento da história do homem, toda a relação dele estava ligada à terra, ao que produzia, onde pisava, vivia, realidade que se desconfigura quando é inaugurada a era da Ciência. Do homem do *ser* passamos ao homem do *ter*. As necessidades básicas que eram atendidas de acordo com o momento específico – quando da fome, ia-se à caça; quando da sede, ia-se à água; quando do frio, buscava-se abrigo –, surgem as composições sociais que começam a demandar a criação de regras de organização, de padrões de comportamento, produção, enfim, do que Flusser chama de *programação*.

Em nome do progresso surgem grupos organizados, que determinar as regras da engrenagem de funcionamento de todos os campos de atividades da civilização. São os chamados *programas* de Flusser, que propõem, entre outras regras, as divisões de classes, de funções, de papéis na sociedade, com vistas à produção de bens e de um novo modelo de vida ocidental, no qual o homem assume papel de *funcionário* do sistema de *programação*.

A passagem da sociedade agropecuária

O CENÁRIO FLUSSERIANO DA PÓS-HISTÓRIA para a industrial teve efeitos ontológicos. O camponês vivencia a realidade diferente da do operário. A atual passagem da sociedade industrial para a pós-industrial terá efeitos comparáveis. O operário vivencia a realidade diferente da do funcionário (FLUSSER, 1965, p. 33).

Isso acontece sob as asas do que Flusser chama de *noção programática* de mundo. Este conceito pode ser ilustrado pela história da criação do universo: o fenômeno do Big Bang. Esta teoria explica que o Universo surgiu de um acaso, num determinado momento, em consequência de uma informação contida num programa. Esta informação seria a lei da entropia, que propõe que sistemas caóticos tendem à organização. A proposta de Flusser é a de que a visão programática funciona desta mesma forma e pode ser aplicada, também, à organização da cultura ocidental. Aparelhos reguladores foram determinando ações e programas para adequar a “evolução” da civilização ao programa “original” de progresso científico e bem-estar social.

O conceito fundamental da visão programática é, pois, o “acaso” [...] programas se parecem com propósitos se vistos antropomorficamente. E se parecem com causas, se vistos mecanicistamente [...] Todas as tendências atuais demonstram que a realidade vai sendo vivenciada como um jogo absurdo de acasos, como “happenings” [...] Podemos observar sempre melhor como o comportamento do indivíduo e da sociedade vai sendo programado por diferentes aparelhos. E podemos observar, além disso, o comportamento dos “instrumentos inteligentes”, dos quais conhecemos os programas e nos quais

reconhecemos nosso próprio comportamento (FLUSSER, 1965, p. 28-30).

No entanto, Flusser alerta para o fato de que o acaso também faz surgir situações novas no processo de *evolução* e adequações ao princípio programador se tornam necessárias para dar sustentação ao fluxo de programação previsto. Para isso, os programadores vão *criando* ajustes para dar conta de determinadas situações, que saem do controle, que colocam em risco os rumos da civilização, o planejamento determinado *a priori*.

Estes ajustes não passam, no entanto, de jogos: os programadores utilizam-se dos argumentos do progresso para justificar os atos mais questionáveis. Institucionalizam-se as lutas pelo poder, as guerras, as prisões, as leis baseadas em interesses de grupos dominantes ou daqueles que conquistaram o poder pela força.

Esses processos de adequação, lembra Flusser, vão ser responsáveis por inúmeras atos *bárbaros* que o homem vai cometer em nome do progresso. Ele aponta Auschwitz como exemplo contundente do que a civilização ocidental, para dar sustentação a uma ideia, é capaz de promover uma crença, um objetivo ou o seu plano de progresso.

Do nomadismo à Auschwitz o caminho é longo e tortuoso, segundo o filósofo. O homem do ocidente projeta-se do chão concreto, que oferecia subsistência a partir da relação do homem com a terra, para o mundo programado para a produção, que se constrói a partir das regras do programa civilizatório. Essa organização de valores do novo mundo passa a ser o novo chão do homem, a sua nova fonte de subsistência, no qual se bebe as regras do produzir (trabalho), do se comunicar (gesto, roupa, imagem), do viver.

O cervo se assume rebanho e assume a classe dominante como pastor. O operário se assume massa e a classe dominante como martelo [...] A ciência nos diz que quando procuramos imaginar estamos recebendo mal suas ima-

gens, o saber vai devorando a sabedoria [...] podemos saber tudo menos o que interessa [...] conhecer é sobretudo enumerar [...] (é) o fim da filosofia [...] não importa se o motivo do combate à mortalidade infantil é nobre (salvar vidas) ou vil (proporcionar mão-de-obra barata) [...] aborto e combate à mortalidade devem ser equilibrados [...] os motivos da programação são irrelevantes (FLUSSER, 1965, p. 33-47-49-51).

É a cultura, então, o novo chão do homem. Ela é que determina o ritmo do seu cotidiano, do seu pensamento. Ritmo este que se acelera, a cada dia, para que a sociedade possa, segundo Flusser, esquecer tudo que fez e ainda se faz em prol da utopia do progresso social, da democracia, dos supostos direitos iguais para todos.

5 O RITMO DO MUNDO

Viu-se, então, até agora, que o ritmo do mundo ocidental é, para Vilém Flusser, uma forma de energia de sustentação da civilização. Já foi dito que, para ele, a organização da cultura da produção criou o que chama de *programas*, modos de comportamento, de colocação da engrenagem social em movimento. Estes programas são “gerados” por *programadores*, os grupos de poder político que estão incumbidos de determinar as regras de administração da máquina cultura, organizar o *chão da fábrica* dos acontecimentos do mundo moderno. Estas determinações, segundo o filósofo, são “repassadas” para o cidadão contemporâneo, por meio de *aparelhos*. Estes nada mais são, na visão de Flusser, do que as instituições que moldam o nosso cotidiano.

É hora, então, de entrarmos nas discussões de Flusser sobre comunicação. Segundo ele, o desenvolvimento das tecnologias da disseminação da informação é que vão propiciar o aprimoramento

da capacidade de programação dos *aparelhos* da cultura.

O primeiro aspecto que o filósofo enfoca é que a comunicação mediada transforma o diálogo humano, a interação social da troca de informações entre sujeitos e, até, coloca em jogo o acesso ao conhecimento. O convívio diário do diálogo, da leitura, da conversa, da crítica, a intersubjetividade, como propõe Vilem Flusser, por meio da qual se produz novas informações e novos conteúdos, interações reais, “acessadas” nas relações cotidianas, vão estar cada vez mais comprometidas na sociedade da informação.

Nesta, o que predomina é o discurso; isto é, a reprodução de conteúdos produzidos por grupos específicos que distribuem sistematicamente as informações em moldes, podem-se dizer, industriais, que não permitem a inserção subjetiva do homem. É a produção da informação objetiva.

Os aparelhos da comunicação de massa são caixas pretas que transcodem as mensagens provindas das árvores [campos especializados] da ciência, da técnica, da arte, da politologia, para códigos extremamente simples e pobres. Assim transcodadas, as mensagens são irradiadas rumo ao espaço, e quem flutuar em tal espaço e estiver sincronizado, sintonizado, programado para tanto, captará as mensagens irradiadas (FLUSSER, 1983, p. 62).

Neste momento, o cenário de Flusser é que vivemos no ritmo dos supermercados, da TV e do cinema. A mídia nos seduz pelo discurso verbal e visual para o ritmo da sociedade do progresso, do bem-estar social. O que é moderno e útil nos é mostrado na TV e nós corremos aos supermercados para buscar estes símbolos da civilização bem sucedida econômica e cientificamente. Ele aponta para o fato de que estes são os principais instrumentos de programação que determinam o ritmo da vida moderna, simulam o movimento

da sociedade. Para Flusser, a mídia produz, em escala industrial, mensagens simbólicas preparadas para editar (compor) nossas vidas. Não compramos só mercadorias, bens materiais, mas também ideologia, que nos são entregues, principalmente, pelo cinema, na visão de Flusser (1983, p. 70):

O supermercado e o cinema formam as duas asas de um ventilador que insufla na massa o movimento do progresso. No cinema a massa é programada para comportamento consumidor no supermercado, e do supermercado a massa é solta para reprogramar-se no cinema [...] A cultura de massa é explicável apenas pelo seu *input* e *output*. Pelos programas que nela são alimentados e pelo comportamento que disso resultado [...] Filmes são resultados de um jogo com a história, realizados no interior das caixas pretas dos aparelhos cinematográficos e que visam programar a massa. E os supermercados são lugares nos quais tais programas se transformam em comportamento. De modo que o ritmo da vida em sociedade de massa é manifestação deste eterno retorno [...].

6 PÓS-HISTÓRIA

A necessidade de manter a engrenagem da civilização do progresso em andamento vai determinar a vitória do discurso sobre o diálogo. A sociedade ocidental pode ser vista enquanto jogo comunicativo que vai aplicando métodos de comunicação como estratégia programadora. E é neste cenário que se vislumbra a pós-história anunciada por Vilem Flusser. Ele diz que a mídia tem a tarefa de

transformar história ou os acontecimentos do cotidiano e as regras da organização da sociedade em *informação programada*, uma proposta de encaminhamento do real, um real que ele chama de pós-história.

A mídia, na perspectiva de Flusser, é ferramenta do aparelho político e social, que organiza as mensagens dos programadores e o resultado... é pós-história. Isto é, conteúdos sempre semelhantes que, por mediados pela tecnologia da comunicação e pela ideologia dos programadores, ganham novos contornos; histórias do cotidiano, da ciência etc., que, recontextualizadas para se adequarem às novas demandas da sociedade, se transformam em pós-história, em real mediado. “Os mídia se apresentam como comunicação pós-histórica. São caixas pretas que têm a história por *input* e a pós-história por *output*. São programados para transcodarem história em pós-história, eventos em programas” (FLUSSER, 1983, p. 62).

Nunca se produziu tanta informação e jamais as mensagens do mundo ocidental funcionaram tão bem. Porém, pela natureza destas mensagens, a natureza discursiva anfiteatral, segundo Flusser, na qual se ouve a mensagem sem perspectivas de participação, interação, provoca nas pessoas a sensação de que falta comunicação. O problema, porém, não é a quantidade, mas a qualidade deste universo de mensagens. Pela impossibilidade de diálogo com os outros, a massa se sente só e esta solidão, não se engane, é outra estratégia do programa civilizatório ocidental. É estratégia do esquecimento.

7 CENÁRIO FUTURO

Seguindo o raciocínio de Flusser, pode-se concluir que, a caminho da organização social do ter, o sistema social foi criando situações inesperadas (acazos) e, para contorná-las, os aparelhos reguladores tomaram atitudes que fizeram os programadores do sistema apagar dos arquivos os dados que garantiam ao homem suas características humanas, tornando-o apenas número, funcionário, consumidor das informações da engrenagem, da manutenção, da ordem ocidental: a

cultura. O homem é dado, é elemento, é objeto deste sistema.

Os indivíduos estão em marcha acelerada envolvidos num turbilhão de esquecimento acerca desta condição irreversível e de todas as mazelas criadas pelos aparelhos reguladores para driblar os desequilíbrios aos quais o sistema é exposto, em certos momentos da trajetória da civilização. Mazelas que carregamos por termos que conviver com a ideia de que os programas e seus aparelhos permitem o extermínio do próprio homem e outras atrocidades (ou virtualidades, como prefere Flusser) em nome do progresso da cultura; ou seja, em nome da manutenção do chão que pisamos. Não há saída para o futuro, na visão do filósofo.

Perdemos a fé em nós mesmos. É essa a vibração oca que acompanha nossos passos rumo ao futuro. No entanto, não é possível rejeitar-se a própria cultura [...] não há saída: somos condenados a servir-nos dos nossos modelos e a servirmos a tais modelos, mesmo depois de desmascarados se quisermos continuar vivendo [...] devemos continuar nossas atividades econômicas, políticas, científicas, artísticas, filosóficas a despeito de Auschwitz. Devemos continuar progredindo, apesar de tudo (FLUSSER, 1983, p. 13-15).

E mais: Flusser garante que somos peças de um jogo, no qual oscilamos ritmicamente e temos sair deste turbilhão e sermos jogados no nada, porque a programação ocidental tirou do homem, logo no início da sua estruturação, a crença nele mesmo quando lhe tirou a possibilidade da existência de algo além da ciência, da matéria e do progresso... tirou-lhe Deus. A descrença no futuro da civilização, a crise da religiosidade, acaba promovendo procuras das mais absurdas e isso explica a entrega de algumas camadas da sociedade a dogmas dos menos acreditáveis, diz o pensador.

Tais pessoas estão dispostas a sacrificarem a razão a fim de reconquistarem a confiança. Quanto mais inacreditáveis os dogmas tanto maior o sacrifício da razão e, portanto, mais válida a volta às igrejas e sinagogas. Trata-se reconquistar a fé, reconquistar a confiança e entrar na fé pela porta dos fundos. É inquestionável se tal nossa experiência religiosa profunda é consolo (FLUSSER, 1983, p. 21-23).

Este é o futuro que Flusser vislumbra. Futuro pós-histórico das relações mediadas. Neste cenário, o homem não é mais dono de sua história. Não tem nas mãos o seu destino. Seu relacionamento com a natureza e consigo mesmo e com seus semelhantes vive alimentado pelos produtos manufaturados da indústria civilizatória; na maré sem controle dos aparelhos programadores que se multiplicam como órgão de um sistema mutante, de um organismo chamado cultura, que determina os passos de uma realidade manufaturada.

REFERÊNCIAS

FLUSSER, Vilem. **Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar.** São Paulo, SP: Duas Cidades, 1983.

_____. **A história do Diabo.** São Paulo, SP: Livraria Martins Fontes, 1965.

Recebido em: 01 Agosto 2009

Aceito em: 28 Fevereiro 2011