

SCHIȚĂ PENTRU O POSIBILĂ FILOSOFIE A DIGITALULUI

LAVINIA MARIN
Katholieke Universiteit Leuven

Outlines of a Possible Philosophy of the Digital. This article aims to develop the outline of a possible philosophy of the digital, as a proper philosophy with its own domain, questions, methods and theories. The article starts by describing the crisis of linear thinking understood, following Vilém Flusser, as a crisis of historical-causal thinking. Then the digital thinking is described as a new way of thinking which aims to become the dominant way of scientific explanation of our times, by replacing historical-causal explanations with numerical models. The proper domain of a philosophy of the digital is then defined as the digital life-form. The article ends by showing an example of a specific problem for the philosophy of the digital, namely the automatization of human life.

Keywords: philosophy of the digital, digitalisation, digital thinking, automatism, Vilém Flusser, post-history, linear thinking.

„Eu nu sunt liber. Sunt un funcționar al unor programe care îmi sunt străine; sunt doar un instrument. (...) Oare mai e loc de revoltă? Eu cred că da. Senzația de plictiseală și de greață pe care programele o cauzează în mine sunt dovada palpabilă că eu nu am fost în întregime programat.”¹

Deși de aproape două decenii am intrat în era digitală, filosofia nu resimte încă șocul schimbării. În presa de larg consum, era digitală este însoțită de obicei de o retorică a schimbării ca necesitate: guvernarea, administrația, educația, aproape totul trebuie să aibă și o umbră virtuală. Oare ar trebui ca și filosofia să intre în era digitală?

Fără a ceda tentației discursului omniprezent al modernizării cu orice preț, merită totuși să ne întrebăm dacă nu s-ar putea face și filosofie altfel. De pildă, ne-am putea imagina cum ar arăta o filosofie digitală? Dar, deoarece filosofia este sinonimă cu gândirea, ne vom întreba în ce măsură putem vorbi cu sens despre o gândire digitală. Trebuie precizat de la început că nu ne referim aici la gândirea de tipul inteligenței artificiale, nu ne interesează dacă roboții pot face filosofie (deși această întrebare nu este lipsită de interes), ci dacă oamenii din carne și oase – fără implanturi și proteze cognitive – pot gândi altfel cu ajutorul instrumentelor digitale.

¹ Vilém Flusser, *Post history*, First edition, Flusser Archive Collection, p. ix.

Reiterând azi întrebarea lui Noica despre „cum e cu puțință ceva nou”² în filosofie, ne dorim să aflăm dacă și în ce fel instrumentele digitale pot aduce ceva cu adevărat nou în filosofie. Suntem înconjurați și influențați de aparate digitale într-o asemenea măsură încât aproape nu le mai observăm prezența. Am putea spune că forma noastră de viață a devenit digitală în multe privințe. Dar cum putem folosi acest fapt pentru a gândi o filosofie nouă?

1. GÂNDIREA LINIAR-TEXTUALĂ CA PARADIGMĂ A GÂNDIRII FILOSOFICE

Fără să ne dăm seama, ne aflăm de ani buni în plină criză a textului. Putem vedea simptomele fizice ale crizei printr-o paradoxală abundență: atât în domeniul beletristic cât și în cel academic se publică imens, într-un ritm care face imposibilă citirea textelor noi. Se scrie imens în toate disciplinele, dar mai citește cineva aceste texte? În spatele demonetizării cuvântului scris stă o criză mai largă a gândirii inițiate prin texte, ceea ce vom numi mai departe „gândirea liniară”.

Criza gândirii textuale a fost descrisă pe larg acum aproape 30 de ani de către Vilém Flusser, unul dintre cei mai importanți filosofi ai media din ultimul secol. În cartea sa *Despre scris. Are scrisul un viitor?*³, Flusser pornea de la ideea că gestul scrisului, precum și gândirea asociată lui își trăiau ultimele zile din cauza apariției calculatoarelor. Fără a fi un profet al apocalipsei textului, Flusser începuse deja să schițeze cum ar arăta o gândire detașată complet de practicile textuale. Vom descrie pe scurt în cele ce urmează argumentul lui Flusser, precum și terminologia acestuia.

Pentru Flusser, istoria gândirii umane se poate împărți în perioade distincte în funcție de codurile folosite de oameni pentru a reprezenta lumea. Astfel, prima codificare a lumii s-a făcut în imagini. Lumea a fost prima oară reprezentată în era primitivă prin picturile de pe pereții peșterilor. A codifica lumea înseamnă pentru Flusser a o traduce într-un mod care poate fi împărtășit intersubiectiv între membrii comunității. A codifica este definit ca „a traduce în simboluri ceva ce poate fi interpretat de alții. Crearea de imagini cere ca ceea ce este văzut subiectiv să poată fi tradus în intersubiectivitate (ca ceva privat să fie făcut public)”⁴. Cu alte cuvinte, când primul animal a fost pictat pe peretele peșterii, acea imagine a servit pentru vânătorii din aceeași comunitate ca un mijloc de a se referi la animalul real încă de pe vremea când nu exista un limbaj comun articulat în cuvinte. Continuând ideea lui Wittgenstein cum că nu există un limbaj privat, Flusser ne spune că nu există un cod privat. Tot ce este codificat trebuie să poată fi împărtășit intersubiectiv.

² Constantin Noica, *Schiță pentru istoria lui Cum e cu puțință ceva nou*, București, Humanitas, 1995, p. 10.

³ În original, *Die Schrift : hat Schreiben Zukunft?* (1987).

⁴ Vilém Flusser, „Crisis of linearity”, 1, no. 1 (2007), p. 19 (trad. ns. În cele ce urmează, toate citatele din Flusser sunt traduse de noi).

Procesul specific uman de a codifica reprezentarea lumii pentru a o împărtăși intersubiectiv duce inevitabil la alienare. Flusser definește omul ca fiind „un animal «alienat» care trebuie să creeze simboluri și apoi să le ordoneze în coduri pentru a umple golul dintre el și lume”⁵. Folosim coduri pentru a interpreta și media lumea, dar, fără să observăm aproape, ajungem să luăm mediile noastre drept avataruri ale lumii. Deși, prin invenția codurilor, intenția inițială era de a apropia lumea de subiect, codificarea lumii mărește distanța dintre noi și lume și ne alienează în mod fundamental⁶.

Pentru Flusser nu există nicio formă de gândire care să nu fie asociată unui cod. Codurile ne formează gândirea și dau limitele lumii noastre conceptuale⁷. Astfel, forma de gândire asociată primului cod format din imagini a fost imaginația. A imagina înseamnă a construi imagini despre lume. Dar imaginile, ca medieri ale realității, erau slab semnificative deoarece sensul unei imagini este vag, mai degrabă conotativ decât denotativ, așadar supus interpretării subiective. Imaginația și-a atins limitele reprezentationale când oamenii au simțit nevoia unei noi gândiri și, deci, a unui nou cod pentru a reprezenta și media lumea. În acel moment a fost inventat codul alfabetic. Imaginile nu erau suficiente pentru a construi o lume comună de sensuri, a fost nevoie de inventarea alfabetului pentru a denota precis prin cuvinte obiectele exterioare. Codul alfabetic și scrisul liniar au făcut posibilă inventarea gândirii cauzal-liniare, gândire în care mai suntem încă prinși și acum.

Liniaritatea are două caracteristici fundamentale: direcționalitatea și unidimensionalitatea. A așeza semnele în ordine unul după altul – așa cum se întâmplă când scriem litere – înseamnă a impune o ordine care nu poate fi ruptă ușor.⁸ Numim „liniar” tot ce poate fi aliniat într-un șir. A descrie lumea în cuvinte scrise înseamnă a o de-șira și a o recompune în șiruri liniare de litere și cuvinte. De la imaginea bi-dimensională care putea fi contemplată pornind din orice punct (nu există o ordine impusă a „citirii” unui tablou), s-a trecut la scriul liniar care impune o ordine anume a citirii. Această perspectivă ordonată s-a transferat asupra lumii astfel încât oamenii au început să citească lumea ca pe un text, presupus ca având început și sfârșit, iar mai apoi, au început să proiecteze asupra lumii cauze, efecte, precum și alte explicații liniare. Odată ce lumea a fost codificată prin texte, cele mai importante trăsături ale textului – ordinea și liniaritatea – au fost transferate asupra lumii. Există o „ordine” în istorie care se traduce în saltul spre progres (a se vedea filosofia istoriei de inspirație hegeliană), există o „ordine” în societate ilustrată prin clasele sociale, tot felul de „ordini” au fost puse la lucru pentru a explica o lume haotică și complexă. Chiar și în filosofie considerăm că am explicat complet un fenomen atunci când îi putem revela structura sa fundamentală, adică atunci când punem în evidență o ordine caracteristică fenomenului. A găsi o ordine

⁵ Vilém Flusser, *Writings*, University of Minnesota Press, 2002, p. 37.

⁶ Flusser, „Crisis of linearity”, p. 19–20.

⁷ *Ibidem*, p. 19.

⁸ Arianna Borelli, „Linearity,” in *Flusseriana: An intellectual toolbox*, ed. Siegfried Zielinski, Peter Weibel and Daniel Irrgang, 1st edition, Minneapolis MN: Univocal Pub, 2015, p. 252.

ține loc de explicație deoarece ordinea stă la baza oricărei *episteme*, conform lui Foucault: „Codurile fundamentale ale unei culturi (...) stabilesc pentru fiecare om dintru început ordinele empirice cu care va avea de a face și în care se va simți ca acasă.”⁹

Gândirea liniară sau istorică este gândirea care vede și caută explicații cauzale în lume, care impune o ordine temporală și spațială realului. Gestul scrisului ca gest de ordonare a fost cel care a dat naștere acestei gândiri specifice omului occidental. Pentru Flusser, gândirea liniară este în același timp gândirea critică. Criticând, noi dez-înșirăm argumente și texte pentru a separa ce e bun de ce este fals, de-construind amalgamul textelor. Toate aceste operații de separare nu ar fi posibile fără presupuziția că lumea este liniară în structura sa esențială, că poate fi descifrată exact ca un text. Nu întâmplător metafora lumii ca o carte este poate una din cele mai vechi metafore ale omenirii, pe vremea când a înțelege lumea revenea la a-i descifra gramatica: „Fața lumii este acoperită cu blazoane, cu litere, cu cifruri și cuvinte obscure (...) spațiul locuit de aceste asemănări imediate devine ca o carte imensă și deschisă (...) tot ce ne rămâne de făcut e să o descifrăm.”¹⁰

Dacă pentru omul primitiv gândirea predominantă era imaginația, omul modern este definit de gândirea critică. Critica liniară s-a născut inițial ca o critică a imaginilor prin texte: tot ce era vag și conotativ în imagini s-a încercat a fi înlocuit prin texte clare și riguroase ce descriau mai bine lumea. Dar, cum orice mediere are limitele sale, reprezentarea lumii prin texte și-a atins azi limitele critice. Așa cum imaginile au fost de-construite și criticate prin scris, a venit rândul scrisului să fie criticat și deconstruit – de data aceasta prin numere. Numerele au fost inventate odată cu literele, în același gest al scrisului, dar ele exprimă un cu totul alt mod de gândire, diferit chiar de modul de gândire logic care rămâne textual¹¹, este vorba de gândirea numerică.

Criza gândirii liniare s-a făcut simțită pregnant încă de la începutul secolului 20, atunci când oamenii de știință au început să folosească modele numerice pentru a descrie lumea, înlocuind descrierile textuale. Azi, de exemplu, avem nevoie de modele matematic-statistice pentru a descrie efectele încălzirii globale, fluxurile de imigranți prin lume, mișcările electronilor în jurul nucleului, chiar și alegerile unui simplu consumator sunt modelate mai precis prin analiza de date. A descrie lumea în funcție de agenți individuali și cauză-efect pare aproape simplist în lumea cercetării științifice contemporane. Dar tendința de a privilegia gândirea matematică nu este nouă, o putem trasa înapoi cel puțin de la Descartes – ne putem aminti de idealul său de matematizare a științei – până la Kant, conform căruia o știință conține tot atâta adevăr câtă matematică conține¹². Deja putem sesiza în gândirea

⁹ Michel Foucault, *The order of things: An archaeology of the human sciences*, Routledge classics, London: Routledge, 2002, p. xxii, trad. ns.

¹⁰ *Ibidem*, p. 30.

¹¹ Flusser, „Crisis of linearity”, p. 20.

¹² „în orice doctrină specială a naturii poate fi doar atâta știință propriu-zis câtă matematică există” – Immanuel Kant, *Metaphysical foundations of natural science*, with the assistance of Michael

lui Husserl un semn al crizei gândirii liniare – când, în prelegerea sa intitulată *Criza științelor europene și filosofia transcendențială*, acesta deplângea starea decăzută a filosofiei aflată în slujba științelor naturale, deși putem vedea aici o constatare mai largă aplicabilă în cazul tuturor umanoarelor¹³. Abia în zilele noastre însă putem spune că gândirea matematică și-a atins apogeul și forma în gândirea digitală. Odată cu revoluția informatică am asistat la o nouă schimbare de cod: de la alfabetic și matematic, s-a trecut la codul binar sau digital. Două numere, zero și unu, au ambiția să înlocuiască toată arhitectura informației prezente și trecute.

2. GÂNDIREA DIGITALĂ CA O NOUĂ PARADIGMĂ

Gândirea digitală se constituie ca un caz particular al gândirii matematice, în continuarea „revoltei numerelor contra literelor”¹⁴. Conform lui Flusser, gândirea digitală se caracterizează prin „descompunerea oricăror elemente în puncte care apoi sunt recompuse în mulțimi”¹⁵. Avem de a face cu o diferență dimensională. Dacă imaginația – sau gândirea în imagini – reprezenta lumea prin suprafețe bi-dimensionale, iar gândirea liniară dez-înșira imaginile și apoi le re-ordona unidimensional în linii (de cuvinte), gândirea digitală pornește de la puncte (biți) pentru a construi imagini noi. Gândirea digitală este zero-dimensională și se află la un nivel și mai abstract față de realitate¹⁶. Astfel, dacă imaginile mediau direct lumea reală, în schema conceptuală a lui Flusser textul nu mediază direct lumea, ci imaginile noastre despre lume. Gestul scrisului este un gest iconoclast și critic în primul rând, a pornit din ideea de a denunța imaginile. Dacă textele analizau și criticau imaginile, atunci programele digitale se constituie ca o critică directă a textelor. Cu fiecare schimbare de cod ne regăsim și mai înstrăinați de realitate.

Trebuie precizat aici că Flusser și-a construit conceptul de gândire digitală pornind de la exemplul fotografiei, deoarece în anii 1980–1990 aparatele fotografice erau mai răspândite decât calculatoarele. Dar tot Flusser recunoștea că fotografia este doar o fază de tranziție spre lumea complet digitală a calculatoarelor pe care abia începea să o exploreze. Fotografia stă la începutul erei digitale prin ambivalența sa, deoarece poate fi explicată și liniar și digital. Gândind liniar, fotografia este explicată ca fiind lumina trecută printr-un filtru ce cauzează direct anumite reacții chimice rezultate prin forme vizibile pe clișeul fotografic. Alternativ, ne putem gândi și că aparatul fotografic conține un senzor și un procesor prin care punctele (de lumină) sunt extrase, calculate și re-compuse într-o unică imagine. Fiecare

Friedman, *Cambridge texts in the history of philosophy*, Cambridge, UK, New York: Cambridge University Press, 2004, p. 4:470, trad. ns.

¹³ Lavinia Marin, „Criticising Humanities Today:-Framing Debates on the Value of Humanities in EU Higher Education Policy with a Special Focus on the Bologna Process,” 2014, 21.

¹⁴ Flusser, „Crisis of linearity”, p. 20.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ *Ibidem*.

poză, chiar și cele făcute pe film, este compusă din milioane de punctulețe vizibile cu o lupă. Pentru Flusser, a doua variantă explică fotografia ca pe un mod de a calcula, de a transforma puncte zero-dimensionale într-o imagine bi-dimensională. Astfel, fotografia nu redă lumea, nu o mediază direct, ci inventează „o lume în întregime calculată” conform cu setările programate în aparatul fotografic¹⁷.

Gândirea digitală nu descifrează un sens deja existent în lume, ci îl construiește de la zero. Gestul fotografiei este de a aduna biți de informație și a-i compune într-un tot unitar și coerent, imaginea fotografică. Specificul gândirii liniare era descompunerea în bucăți prin scriere, demontarea mecanismelor, căutarea dedesubturilor, suspiciunea față de orice reprezentare a lumii. Gândirea digitală creează un sens din puncte fără semnificație, așadar este caracterizată de gestul compunerii. A crea un text din colaje, un gest tipic postmodern, prevestește deja forma gândirii digitale anunțând criza gândirii liniare în același timp.

Pornind înapoi pe firul istoriei filosofiei, putem găsi rădăcinile conceptuale ale gândirii digitale în filosofia lui Democrit. În disputa dintre Heraclit și atomistul Democrit, se poate spune că Heraclit a fost favorizat de istoria filosofiei. Dacă pentru Heraclit „totul curge, totul este un proces”, pentru Democrit lumea „este constituită din puncte care se ciocnesc în mod accidental și formează obiecte”¹⁸. De aceea, când subscriem unei explicații liniare sau cauzale, noi suntem urmașii intelectuali ai lui Heraclit, pe când cu Democrit ne aflăm în plină explicație statistică: totul este accidental¹⁹. Deși aceste două moduri de gândire existau deja din Antichitate, diferența majoră este că azi, din cauza mediului digital pe care îl folosim pentru a interacționa cu lumea, noi suntem mai înclinați să preluăm perspectiva democritiană a lumii, așa cum pentru strămoșii noștri nimic nu era mai firesc decât să își explice lumea în mod cauzal și liniar. În prezent însă ne găsim în situația ciudată de a „păși din fluxul heraclitic în ploaia democritiană”²⁰. Asistăm la o schimbare a formei noastre de viață: trăim conectați la aparate digitale și acest lucru ne face să ne schimbăm aproape pe nesimțite modul de gândire.

Așadar, gândirea digitală poate fi descrisă simplu ca o gândire constructivă, care pornește de la particule zero-dimensionale (biți sau pixeli, de pildă) pe care apoi le compune în imagini și obiecte digitale²¹. Urmele gândirii digitale sunt deja vizibile în modul în care am început să reconceptualizăm științele exacte și cele sociale. De exemplu, am renunțat la conceptul de materie și am înlocuit solidul cu particule; am renunțat la explicații prin forțe, înlocuindu-le cu câmpuri; nu mai gândim viața biologică ca fiind formată din organisme individuale, ci vorbim de biomasă și sisteme ecologice; nu mai vorbim despre procese mentale, ci despre computații procesate de sinapse; relația între individ și cultură nu mai este precis

¹⁷ *Ibidem*, 21.

¹⁸ *Ibidem*, 20.

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ *Ibidem*, 21.

²¹ *Ibidem*.

delimitată, ci indivizii sunt imersați într-un câmp cultural etc.²². Brusc lumea a început să ni se înfățișeze prea complexă pentru a fi gândită doar cu creionul pe hârtie: a înțelege azi lume revine la a construi un model computațional despre ea. Cu cât modelul este mai apropiat de realitate, cu atât vom spune că am aflat mai multe despre lume. Știința nu se mai joacă azi în terenul *înțelegerii*, ci al *calculului lumii*.

3. O CRITICĂ A DIGITALULUI

Am stabilit în pașii anteriori că gândirea liniară sau textuală se află într-o criză cauzată de predominanța gândirii digitale, observabilă mai ales începând cu noul mileniu. Putem avea însă o filosofie a digitalului pornind de la un mod de gândire digital? Dacă filosofia se preta perfect pe gândirea textuală, în cazul gândirii digitale apar anumite dificultăți noi și specifice. Una dintre aceste dificultăți este natura matematică a modelelor ce stau la baza explicațiilor în științele naturale și sociale. Când modelul construit de un program este de natură pur matematică, ce poate fi criticat la el? Filosoful este silit să tacă în aceste cazuri, nefiind expert în matematică sau programare. Pe măsură ce realitatea noastră devine tot mai digitală, deci tot mai matematizabilă, tăcerea filosofului se va extinde în toate domeniile, chiar și în cele tradițional umaniste. Putem lua ca exemplu umanioarele digitale (*digital humanities*), un nou câmp interdisciplinar care aplică metode statistice analizei textului: când un program poate identifica cu precizie autorul unui text controversat bazându-se pe frecvența statistică a anumitor sintagme, ce mai poate spune în plus un filosof? Cum se poate critica un astfel de algoritm fără a deveni programator?

Nu dorim să pledăm pentru imperativul ca toți filosofii să învețe programare, deși suntem de acord cu Constantin Vică în observația sa cum că o gândire critică asupra tehnologiei neinformată de cunoaștere tehnologică nu are mari șanse să elucideze ceva și va cădea doar în speculație²³. Dar trebuie să subliniem că acea cunoaștere tehnologică ce i se cere filosofului nu trebuie să egaleze cunoașterea unui specialist. Conform lui Mihail Radu Solcan, există cel puțin două strategii teoretice de a critica un program: o strategie raționalistă și una de sorginte empirică. Raționalistul va încerca să demonstreze corectitudinea formală a programului, în timp ce empiristul va testa programul conform unor scenarii de utilizare cât mai diferite²⁴. Am stabilit până acum că o strategie raționalistă din partea filosofului nu este tocmai indicată, deoarece ar presupune a pași în alt domeniu și a deveni un expert. Astfel, o strategie empirică în critica unui program ar cere ca filosoful să

²² *Ibidem*.

²³ Constantin Vică, „Modelul democratic al Internetului și programele libere”, în *Etica cercetării și proprietatea intelectuală*, ed. Constantin Stoescu, București, Editura Universității din București, 2014, p. 203.

²⁴ Mihail R. Solcan, „Două etici în tehnologia informației”, în *Analele Universității București*, seria Filosofie, LVII (2008), p. 69.

fie un utilizator expert care supune programul la diferite teste și își notează ce anume se poate construi și ce nu în interiorul lumii create de program. O astfel de strategie funcționează la nivelul criticii algoritmului propriu-zis și s-ar înscrie în liniile unei filosofii digitale aplicate. Putem însă vorbi de o filosofie a digitalului ca o filosofie critică? Dacă ne limităm doar la critica programului în sine, vom pierde din vedere ceva mult mai important, și anume interacțiunea dintre om și calculator, condiționarea formei noastre de viață prin instrumentele digitale. Aici a mai rămas un spațiu deschis pentru un demers filosofic de tip tradițional-critic.

Filosofia s-a remarcat până acum prin abilitatea sa specifică de a păși din interiorul unui sistem în afara lui, a-i delimita granițele și apoi a-l critica. Filosofia știe să facă vizibile relații implicite care sunt de obicei asumate ca firești sau naturale. Este așadar cazul ca filosofia să se aplece și asupra vieții digitale și să îi evidențieze limitele teoretice. Aceste limite pot fi apoi chestionate și prin critică textuală, dar, mai ales, printr-o critică empirică a practicilor și condiționărilor la care ne supune orice aparat digital. Vom schița în cele ce urmează câteva direcții în care această filosofie digitală s-ar putea manifesta.

Conform lui Luciano Floridi, orice nouă disciplină filosofică are nevoie de trei componente distincte: un domeniu particular de aplicare, metode și teorii specifice²⁵. Pornind de la câmpul specific de aplicare a interogației filosofice, vom propune ca domeniu propriu de cercetare pentru orice filosofie digitală forma noastră de viață digitală sau cum existăm într-o lume digitală ca ființe umane. Un exemplu particular de problemă specifică filosofiei digitale este problema automatismului vieții umane. Vom schița în cele ce urmează coordonatele acestei probleme.

4. DOMENIUL SPECIFIC AL FILOSOFIEI DIGITALE ȘI PROBLEMA AUTOMATISMULUI

În anii 1990, când calculatoarele abia intrau pe piață, Flusser deja observase că oamenii aveau tendința de a-și modifica comportamentul înspre automatism atunci când interacționau cu calculatorul. Dacă, în cazul benzilor automate din fabrici, automatismul mișcării umane este observabil, în cazul calculatoarelor putem vorbi de un *automatism în gândire*, mai puțin evident. Pentru Flusser, noi toți am devenit funcționari ai aparatelor cu care interacționăm, ceea ce se traduce prin faptul că nu noi le controlăm, ci ele ne modelează viața, gândurile, lumea în care trăim. Similar ideii de funcționar a lui Flusser, profesorul Solcan remarca tendința tehnologiei digitale de a ne transforma în simpli operatori, oameni care doar butonează, ilustrând aceasta prin „ideea de tehnologie a apăsării-pe-buton. Utilizatorul este acea persoană care doar apasă pe butoane și acționează diversele reglaje.”²⁶

²⁵ Luciano Floridi, *The philosophy of information*, Oxford: Oxford University Press, 2010, p. 4.

²⁶ Solcan, „Două etici în tehnologia informației”, p. 70.

Automatismul gândirii și al comportamentului utilizatorului ar trebui să ridice câteva întrebări pentru orice filosof preocupat de condiția umană. Nu doar că aparatele ne spun ce să facem și stabilesc limitele acțiunilor noastre, ci că această impunere este primită fără nicio tresărire sau revoltă de către specia umană. Flusser ne spune însă că această acaparare de către aparat a libertății umane era inevitabilă, înscrisă în codul genetic al culturii occidentale. Astfel, odată cu era digitală, noi am intrat într-un fel de post-istorie, un paradis tehnic în care nu mai suntem agenți autonomi. În prefața la *Post-istorie*, Rodrigo Maltes Novaes explica ce înseamnă pentru Flusser paradisul tehnic: „Paradisul tehnic este societatea post-industrială, o societate tehnocratică în care aparatele produc și mențin o realitate automatizată în care noi nu mai trebuie să lucrăm, adică să imprimăm valori sau informație asupra obiectelor, unde nu mai trebuie să producem.”²⁷

Dar post-istoria și paradisul tehnic nu reprezintă ceva dezirabil pentru orice om înzestrat cu autonomie: „În mersul nostru către viitor, pașii noștri sună a gol. Dar ne trebuie un auz ascuțit pentru a afla ce fel de vid rezonează cu progresul nostru. Există mai multe tipuri de vid, și al nostru trebuie comparat cu altele, dacă dorim să îl înțelegem.”²⁸ Pentru Flusser, situația noastră este similară perioadei baroce, atunci când lumea era văzută ca un teatru după ce oamenii își pierduseră credința în dogmele teologice ale Evului Mediu. În situația noastră, diferența față de Baroc însă constă în faptul că noi nu mai credem în noi înșine, ca umanitate. Acest lucru a devenit evident în special după Auschwitz, ca eveniment istoric²⁹.

Ca și în cazul lui Adorno, pentru Flusser întrebarea fundamentală pentru o filosofie a prezentului este „cum a fost posibil un Auschwitz?” Răspunsul lui Flusser este că posibilitatea lagărului de exterminare era deja înscrisă în programul culturii vestică. Programul acesta a dus la

reificarea ultimă a oamenilor în obiecte amorfe, în cenușă. Tendința vestică spre obiectificare a fost în cele din urmă realizată în forma unui aparat(...) Programul lagărului de exterminare, odată pus în funcțiune, s-a dezvoltat automat, independent de deciziile programatorilor săi inițiali, chiar dacă a contribuit efectiv la învingerea programatorilor.³⁰

Pentru Flusser, cultura occidentală este cultura reificării, a obiectivării lumii și omului:

Cultura vestică se revelează ca un proiect ce încearcă să se transforme într-un aparat. Caracteristica Vestului este capacitatea sa de a obiectiva transcendența. Această transcendență permite transformarea tuturor fenomenelor, inclusiv fenomenul uman, într-un obiect de cunoaștere și manipulare. Spațiul acestei transcendențe s-a deschis datorită Iudeo-Creștinismului și s-a modificat, în cursul istoriei, în știință, tehnică și, mai recent, în Auschwitz.³¹

²⁷ Flusser, *Post history*, p. xii.

²⁸ *Ibidem*, p. 3.

²⁹ *Ibidem*, 4–5.

³⁰ *Ibidem*, p. 5–6.

³¹ *Ibidem*, p. 9.

Așadar scopul oricărei filosofii a digitalului ca filosofie a prezentului este de a explica cum putem rezista robotizării și automatizării lumii umane, cum putem face față inerției aparatelor. Nu trebuie să citim un nou Auschwitz în orice digitalizare a lumii noastre, dar trebuie să fim conștienți, spune Flusser, de această tendință de obiectivare prezentă în orice realizare tehnologică, de o anumită „robotizare a societății”³². Putem vedea semnele robotizării³³ în tehnologia de consum omniprezentă deja din anii 1990, „în aceste obiecte idioate, aceste gadgeturi care ne înconjoară și care ne programează în două feluri. Mai întâi suntem programați să nu mai putem trăi fără ele, și apoi suntem programați să nu mai observăm prostia obiectelor.”³⁴

Cum poate însă un filosof să chestioneze automatizarea lumii? Mai întâi, punând în evidență condițiile mediatice ale gândirii umane. Dacă limitele gândirii umane sunt date de limitele codului folosit pentru a reprezenta lumea, atunci codul digital ne influențează într-un anumit fel specific. E de ajuns să observăm că toate liniile de cod în toate limbajele de programare sunt instrucțiuni. Mihail Radu Solcan observase că orice linie de cod este fundamental un text, și orice text poate fi tradus în limbaj mașină³⁵, dar trebuie să facem aici distincția între un text înțeles de o mașină și un text doar stocat de ea. Poemele lui Shakespeare se găsesc stocate pe nenumărate calculatoare din lume, traduse în biți pentru a fi păstrate de hard-diskuri, dar cum poemele acestea nu conțin instrucțiuni, calculatoarele nu fac nimic cu ele. Textul există inert pe calculator. Sonetul lui Shakespeare nu poate fi compilat de un procesor, deci nu există propriu-zis pentru calculator. Limbajul înțeles de un aparat e foarte limitat și conține numai comenzi și instrucțiuni: „dacă avem condițiile X, atunci se execută Y”. Aparatele digitale nu știu să facă decât lucruri foarte simple, pornind de la instrucțiuni rudimentare (de exemplu, a schimba afișarea unui pixel pe ecran sau starea unui registru în procesor) ce sunt compuse apoi în comenzi mai complicate.

Am putea spune așadar că pentru un aparat totul se conjugă la modul imperativ. Oamenii însă nu sunt obișnuiți cu acest mod de a interacționa cu lumea reprezentată doar prin comenzi și instrucțiuni. Sistemele totalitare de până acum și-au găsit sfârșitul și pentru că au încercat să trateze oamenii ca pe niște aparate, presupunând un fel de automatism implicit. Majoritatea ideilor centrale pentru sistemele de sorginte totalitară se pot traduce în instrucțiuni comprehensibile de un automat: „toți indivizii din clasa X/genul X/rasa X/regiunea X trebuie să meargă la Y”. Istoria totalitarismelor politice poate fi repovestită și ca istoria încercărilor de a transforma societatea într-o mașină Turing perfectă.

³² *Ibidem*, p. 10.

³³ Cititorii familiari cu opera lui Heidegger vor recunoaște aici ecouri din esul *Întrebare privind tehnologia* și nu se vor înșela dacă vor desena o paralelă între conceptul flusserian de programare și *Gestell*-ul heideggerian. Opera lui Flusser se constituie parțial și ca un răspuns adus lui Heidegger.

³⁴ *Ibidem*, p. 123.

³⁵ Solcan, „Două etici în tehnologia informației”, p. 67.

Problema care a stat la baza nașterii filosofiei politice a fost rezolvarea tensiunii dintre armonia socială și libertatea individuală. Pentru totalitarism, problema se rezolva suprimând al doilea termen. Pentru un filosof, însă, ambii termeni trebuie păstrați, și tensiunea dintre ei nu trebuie negată. O filosofie digitală trebuie să adreseze așadar problema libertății operatorului individual aflat în fața unui aparat care îi condiționează mișcările și gândurile. Despre un alt fel de tip de libertate este vorba în cazul formei de viață digitale: dacă putem identifica relativ ușor o dictatură sau o ideologie, cum putem identifica influența mai subtilă a aparatelor asupra voinței noastre? Așadar, o problemă fundamentală pentru filosofia digitală este identificarea condițiilor de posibilitate pentru libertatea individuală într-o lume condiționată de aparate.

Pentru un om care interacționează cu lumea doar prin aparate, această lume i se prezintă ca o posibilitate de a face lucruri imposibile fizic, dar fixate de limitele aparatului. Însă aceste limite nu sunt explicite și, tocmai pentru că posibilitățile de acțiune în lumea virtuală sunt nesfârșite, aceste limite nici măcar nu sunt experimentate. A avea imaginație digitală înseamnă a construi lumi noi din haos, fără legătura cu realitatea. Gestul gânditorului-demiurg din *Scrisoarea I* eminesciană („Așa el sprijină lumea și vecia într-un număr”) este acum la îndemâna oricărui operator de calculator ce poate genera lumi virtuale doar prin apăsarea unui buton. Dar a înțelege limitele acestor lumi este o chestiune care cere o gândire critică.

A înțelege și a critica, iată cele două scopuri ale unei filosofii digitale. A critica însă nu se poate rezuma doar la a scrie texte despre aparate și a le analiza influența asupra minții noastre. A critica înseamnă, în noua paradigmă, și a sabota: „Azi nu mai putem fi revoluționari, adică a opune programului dominant alte programe. Putem fi doar sabotori, adică să aruncăm cu nisip între roțile aparatului. Efectul fiind că orice acțiune curentă de emancipare este, dacă este inteligentă, o acțiune subversivă.”³⁶

O filosofie digitală este, în cele din urmă, o filosofie a sabotajului. Ar putea începe prin a observa influența aparatelor asupra noastră, a modului programat în care am ajuns să reacționăm la orice, dar ar trebui să continue prin a propune alte practici de viață, alte forme de a trăi care, prin acțiuni subtile, să destabilizeze modul „pe pilot-automat” în care societatea și oamenii trăiesc. Dar, această destabilizare nu are sens dacă este doar o critică detașată a altora, de la distanță, pentru că, dacă este o critică a prezentului, ea trebuie să pornească de la existența digitală a filosofului însuși deoarece „însuși actul de a cerceta prezentul propriu pune la îndoială în același timp poziția cercetătorului”³⁷. Inspirați din nou de filosofia lui Foucault, susținem că orice filosofie ce se vrea a fi modernă sau

³⁶ Flusser, *Post history*, p. 127.

³⁷ Maarten Simons and Jan Masschelein, „This Truth Truth That I Say to You, Well, You See It in Myself”: On Research As Education | As Philosophy | As a Way of Life,” in *A Companion to Research in Education*, ed. Alan D. Reid, E. P. Hart and Michael A. Peters, Dordrecht: Springer Netherlands, 2014, p. 94.

contemporană trebuie să fie în același timp o filosofie a prezentului, o filosofie care elucidează „ce anume din prezentul nostru este cu adevărat singular”³⁸. Pentru a putea face acest lucru, o filosofie a prezentului trebuie să înceapă prin a elucida relația filosofului cu lumea și cu ceilalți. În acest moment, putem spune că relația noastră cu lumea este mediată parțial, dar semnificativ prin instrumentele digitale. O filosofie a prezentului construită pentru timpurile noastre nu va putea evita problemele specifice ale filosofiei digitale.

BIBLIOGRAFIE

- Borelli, Arianna, „Linearity”, în *Flusseriana: An intellectual toolbox*, edited by Siegfried Zielinski, Peter Weibel and Daniel Irrgang, 1st edition, 252. Minneapolis MN: Univocal Pub, 2015.
- Floridi, Luciano, *The philosophy of information*, Oxford: Oxford University Press, 2010.
- Flusser, Vilém, *Post history*, first edition, Flusser Archive Collection.
- //–, *Writings*, University of Minnesota Press, 2002.
- //–, „Crisis of linearity”, 1, no. 1 (2007), p. 19–21.
- Foucault, Michel, *The order of things: An archaeology of the human sciences*, Routledge classics, London: Routledge, 2002.
- Foucault, Michel, Paul Rabinow, and James D. Faubion, *The essential works of Michel Foucault, 1954–1984*. The essential works of Michel Foucault, 1954–1984, v. 1. New York: New Press, 1997–2000.
- Kant, Immanuel, *Metaphysical foundations of natural science*, with the assistance of Michael Friedman. Cambridge texts in the history of philosophy. Cambridge, UK, New York: Cambridge University Press, 2004.
- Marin, Lavinia, „Criticising Humanities Today: -Framing Debates on the Value of Humanities in EU Higher Education Policy with a Special Focus on the Bologna Process”, 2014.
- Noica, Constantin, *Schiță pentru istoria lui Cum e cu puțință ceva nou*, București, Humanitas, 1995.
- Simons, Maarten, and Jan Masschelein, „‘This Truth Truth That I Say to You, Well, You See It in Myself’: On Research As Education | As Philosophy | As a Way of Life.” In *A Companion to Research in Education*, edited by Alan D. Reid, E. P. Hart and Michael A. Peters, p. 83–95. Dordrecht: Springer Netherlands, 2014.
- Solcan, Mihail R., „Două etici în tehnologia informației”, *Analele Universității București, seria Filosofie* LVII (2008): 65–78.
- Vică, Constantin, „Modelul democratic al Internetului și programele libere”, în *Etica cercetării și proprietatea intelectuală*, edited by Constantin Stoenescu, 185–208, București, Editura Universității din București, 2014.

³⁸ Michel Foucault, Paul Rabinow and James D. Faubion, *The essential works of Michel Foucault, 1954–1984*, The essential works of Michel Foucault, 1954–1984, v. 1, New York: New Press, 1997–2000, p. xxxi.