# Vilém Flusser

# Ed Sommer: Dialogic Photography.

The photographic [gesture] is an albeit strange discursive gesture. The discursive aspect of it is the position of the camera towards an object: it is said to be "about something", this something is "recorded". The peculiar thing about it is the erratic search for points of view to be taken in relation to this something. The photographic discourse is unbiased, "phenomenological". This discourse structure is provided for in the camera program. Sommer is trying to intervene in this program and turn the discourse into dialogue. This is remarkable for two reasons: (1) Every intervention in a program is to be seen as an attempt to free us from the domination by the apparatus. (2) Dialogue is the only strategy for ¬generating new information, the only 'creative' method. Reason (1) will not be considered here, and reference should be made to my essays "Towards a Philosophy of Photography" and "Into the Universe of Technical Images".

Reason (2): Information (in the sense of: improbable situations) arises either randomly thanks to dices with data, or intentionally thanks to a controlled computation of data. The first generation of information is called "nature" (e.g. spiral nebulae or human brains) the second is called "art" (e.g. cultural objects) All information (whether diced or computed) will eventually¬ decay and pass into increasingly probable situations (second principle of thermodynamics). But computed information has been deliberately produced "neg-entropic", in deliberate contradiction to heat death (to death in general).

Computation proceeds like this: Information that has already been produced is stored in memories (for example, in central nervous systems) and in artificial memory aids (for example, "monuments" such as libraries). Thanks to reversible channels, several (at least two) memories are coupled together in such a way that only those data of one memory that were not already stored there penetrate the other (principle: Maxwell's demon). There they are "processed", i.e. incorporated into the stored data, and result in new information. This coupling and processing is called "dialogue" and it presupposes that the coupled systems open to ¬each other. (This "informatic" description of the creative process¬ has also, of course, existential parameters.) The newly created information can be passed on to other memories thanks to irreversible channels. This transmission is called "discourse", and it presupposes that the cable network switches according to senders and receivers.

The so-called "information revolution" is based on the technical exploitation of this computer analysis. There are "dialogic" circuits and apparatuses (e.g. the telephone), and "discursive" ones (e.g. television). The "revolutionary" thing about it is (among other things) the

"dialogic" switching of artificial intelligence. A burst of creativity in different codes (for example, letters, numbers, images and sounds) is to be expected. Photography has so far been "discursive". Sommer tries to switch it "discursively», i.e. to switch off sender and receiver and instead to switch on reversibly coupled memories. His photos are intended to capture and "prove" this

The technique used is simple: Sommer takes a picture that does not "say something" but "speaks to someone", he transforms his object into another. If the other acknowledges this, Sommer's claim is to ask for an answer. Sommer "takes up the answer" and puts it in his appeal. The image thus created is therefore the result of a dialogue and must (according to¬ the analysis offered above) contain something unexpected (a new piece of information). The camera was forced to record not a "something" (as in its program) but a "we". As seductively simple as this technique may be, this gesture is extraordinarily difficult from an existential point of view. A few words on this:

The other person addressed has to open up for Sommer. That is: in order to be recognized as someone else, he must recognize Sommer; Recognition excludes knowledge: knowledge is "definitional". In order to acknowledge, what is to be acknowledged must be distinguished from everything else. Recognition, on the other hand, is "limitless": in order to recognize, the recognized must recognize himself in what is recognized. So, the person addressed by Sommer must renounce his knowledge and instead try to recognize himself in him. This is a setting that is not provided for in the camera program. Anyone who stands in front of the camera feels recognized and as a reaction wants to revolt against this recognition. The camera transforms the "portrayed" into a patient who attempts to revolt as an agent. The addressee must overcome that. Therefore, an even stronger revolt against the program can be expected from the addressee than from Sommer himself.

This difficulty is unavoidable: it lies in the nature of the dialogic circuit. So, in conclusion, it can be said that the extent to which Sommer's attempt to turn the photo program into dialogue succeeds is not so much up to him as to those he addresses. In other words, it is a demanding endeavour.

Translated from the German by Marc Lenot

# Vilém Flusser
# Ed Sommer. Photographie dialogique

Le [geste] photographique est un bien étrange geste discursif. L'aspect discursif est la position de l'appareil photo par rapport à un objet : on dit que c'est « à propos de quelque chose », ce quelque chose est « enregistré ». Ce qui est étrange, c'est la recherche erratique de points de vue à adopter en relation avec ce quelque chose. Le discours photographique est impartial, « phénoménologique ». Cette structure de discours est proposée dans le programme de l'appareil photo. Sommer tente d'intervenir dans ce programme et de transformer le discours en dialogue. Cela est remarquable pour deux raisons : (1) Chaque intervention dans un programme doit être vue comme une tentative de nous libérer de¬ la domination de l'apparatus. (2) Le dialogue est la seule stratégie pour¬ générer de nouvelles informations, la seule méthode « créative ». La raison (1) ne sera pas analysée ici, il faut se référer à mes essais « Pour une philosophie de la photographie » et « Dans l'univers des images techniques ».

Raison (2) : L'information (au sens de situations improbables) surgit soit aléatoirement comme avec des dés avec des données, soit intentionnellement grâce à un calcul contrôlé des données. La première génération d'information est appelée « nature » (par exemple les nébuleuses spirales ou les cerveaux humains), la seconde est appelée « art » (par exemple les objets culturels¬). Toute information (qu'elle soit découpée ou calculée) finira par ¬se décomposer et passer à des situations de plus en plus probables (second principe de la thermodynamique). Mais l'information calculée a été délibérément produite comme « néguentropique », en contradiction délibérée avec la mort thermique (et la mort en général).

Le calcul se déroule ainsi : l'information déjà produite est stockée dans des mémoires (par exemple, dans les systèmes nerveux centraux) et dans leurs aide-mémoires artificiels (par exemple, des « monuments » comme des bibliothèques). Grâce aux canaux réversibles, plusieurs (au moins deux) mémoires sont couplées de telle sorte que seules les données d'un souvenir qui n'y étaient pas déjà stockées pénètrent dans l'autre ¬(principe : le démon de Maxwell). Là, elles sont « traitées », c'est-à-dire intégrées dans les données déjà stockées, et génèrent de nouvelles informations. Ce couplage et ce traitement sont appelés « dialogue » et supposent que les systèmes couplés s'ouvrent les ¬uns aux autres. (Cette description « informatique » du processus créatif a bien sûr aussi des paramètres existentiels.) Les informations nouvellement créées peuvent être transmises à d'autres mémoires grâce à des canaux irréversibles. Cette transmission est appelée « discours », et elle suppose que le réseau câblé se commute lui-même en fonction des émetteurs et des récepteurs.

La « révolution de l'information » repose sur l'exploitation technique de cette analyse informatique. Il existe des circuits et appareils « dialogiques » (par exemple le téléphone), et des circuits « discursifs » (par exemple la télévision). Ce qui est « révolutionnaire » est (entre autres) la commutation « dialogique » de l'intelligence artificielle. Un élan de créativité dans différents codes (par exemple, les lettres, les chiffres, les images et les sons) est à prévoir. La photographie a jusqu'à présent été « discursive ». Sommer tente de la commuter « discursivement », c'est-à-dire d'en désactiver l'émetteur et le récepteur et d'activer à la place des mémoires couplées de façon réversible. Ses photos visent à capturer et à « prouver » cela

La technique utilisée est simple : Sommer prend une photo qui ne « dit rien » mais « parle à quelqu'un », il transforme son objet en un autre. Si l'autre accepte cela, la prétention de Sommer est la demande d'une réponse. Sommer « reprend la réponse » et la met dans son appel. L'image ainsi créée est donc le résultat d'un dialogue et doit (selon l'analyse présentée ci-dessus) contenir quelque chose d'inattendu (une nouvelle information). L'appareil photo est obligé d'enregistrer non pas un « quelque chose » (comme dans son programme) mais un « nous ». Aussi séduisante que soit cette technique, ce geste est extraordinairement difficile ¬d'un point de vue existentiel. Quelques mots à ce sujet :

L'autre personne à qui il s'adresse doit s'ouvrir pour Sommer. C'est-à-dire : pour être accepté comme quelqu'un d'autre, il doit accepter Sommer. La reconnaissance (acceptation) exclut le savoir : le savoir est « définitionnel ». Pour identifier, ce qui doit être identifié doit être distingué de tout le reste. La reconnaissance (acceptation), en revanche, est « illimitée » : pour accepter, celui qui accepte doit s'accepter lui-même dans ce qui est accepté. Ainsi, la personne à laquelle Sommer s'adresse doit renoncer à sa connaissance de Sommer et essayer plutôt de s'identifier de nouveau en lui. C'est un réglage qui n'est pas prévu dans le programme de l'appareil photo. Quiconque se tient devant l'appareil se sent identifié et en réaction veut se révolter contre cette identification. L'appareil photo transforme le « portraituré » en un patient qui tente de se révolter en tant qu'agent. Le destinataire doit surmonter cela. Par conséquent, une révolte encore plus forte contre le programme peut être attendue du destinataire que de la part de Sommer lui-même.

Cette difficulté est inévitable : elle réside dans la nature du circuit dialogique¬. En conclusion, on peut donc dire que la mesure dans laquelle la tentative de Sommer de transformer le programme photo en dialogue réussit ne dépend pas tant de lui que de ceux auxquels il s'adresse. En d'autres termes, c'est une entreprise exigeante.

Traduit de l'allemand par Marc Lenot

# Vilém Flusser
# Ed Sommer: Fotografia dialógica.

O gesto fotográfico é um gesto discursivo estranho. Seu aspecto discursivo reside na posição da câmera diante de um objeto: diz-se que ela é "sobre alguma coisa", e essa coisa é "registrada". O que há de estranho nesse gesto é a busca errática por pontos de vista a serem assumidos em relação a essa mesma coisa. O discurso fotográfico é imparcial, "fenomenológico". Essa estrutura discursiva está prevista no programa da câmera. Sommer tenta intervir nesse programa e transformar o discurso em um diálogo. Isso é notável por duas razões: (1) Toda intervenção em um programa deve ser vista como uma tentativa de nos libertar da dominação do aparelho. (2) O diálogo é a única estratégia capaz de gerar informação nova, o único método verdadeiramente "criativo". A primeira razão não será considerada aqui; a esse respeito, remeto aos meus ensaios Filosofia da Caix Preta e O Universo das Imagens Técnicas.

Sobre a segunda razão, a informação (no sentido de situações improváveis) pode surgir tanto aleatoriamente, como num lance de dados, quanto intencionalmente, por meio da computação controlada de dados. A primeira forma de produção de informação é chamada de "natureza" (por exemplo, nebulosas espirais ou cérebros humanos), a segunda é chamada de "arte" (por exemplo, objetos culturais). Toda informação (quer produzida pelo acaso, quer pela computação) acaba, eventualmente, por decair e passar a estados cada vez mais prováveis (segunda lei da termodinâmica). A informação computada, porém, foi deliberadamente produzida como "neguentrópica", em deliberada oposição à morte térmica (e, de modo geral, à morte).

O processo de computação ocorre da seguinte forma: as informações que já foram produzidas são armazenadas em memórias (por exemplo, em sistemas nervosos centrais) e em suportes artificiais (por exemplo, "monumentos" como bibliotecas). Graças a canais reversíveis, várias memórias (pelo menos duas) são acopladas entre si de tal modo que apenas os dados de uma memória que ainda não estavam armazenados na outra penetram nela (princípio: o demônio de Maxwell). Ali, esses dados são "processados", isto é, incorporados aos dados já armazenados, resultando em nova informação. Esse acoplamento e processamento é chamado de "diálogo" e pressupõe que os sistemas acoplados se abrem um para o outro. (Essa descrição "computacional" do processo criativo tem, é claro, também parâmetros existenciais). As informações recém-criadas podem ser transmitidas para outras memórias por canais irreversíveis. Essa transmissão é chamada de "discurso" e assume que a rede de cabos se comuta de acordo com os transmissores e receptores.

A "revolução da informação" baseia-se na exploração técnica dessa análise computacional. Existem circuitos e dispositivos "dialógicos" (por exemplo, o telefone) e circuitos "discursivos" (por exemplo, televisão). O que é "revolucionário" é (entre outras coisas) a troca "dialógica" da inteligência artificial. É de esperar uma explosão de criatividade em diferentes códigos (por exemplo, letras, números, imagens e sons). Até agora, a fotografia tem sido "discursiva". Sommer procura transformá-la discursivamente, isto é, desligando emissor e receptor e, em seu lugar, ativando memórias acopladas de modo reversível. Suas fotografias pretendem captar e "comprovar" essa possibilidade.

A técnica empregada é simples: Sommer faz uma fotografia que não "diz algo", mas "fala com alguém"; transforma seu objeto em um outro. Se esse outro aceita o apelo, Sommer busca obter uma resposta. Em seguida, ele "incorpora a resposta" ao seu apelo. A imagem assim criada é, portanto, o resultado de um diálogo e deve (de acordo com a análise apresentada acima) conter algo inesperado (nova informação). A câmera foi forçada a gravar não um "algo" (como prevê o seu programa), mas um "nós". Por mais sedutoramente simples que essa técnica possa parecer, esse gesto é extraordinariamente difícil do ponto de vista existencial. Algumas palavras sobre esse assunto:

A pessoa a quem Sommer se dirige precisa abrir-se para ele. Isso significa que, para ser aceitada como um outro, deve aceitar Sommer. O reconhecimento (no sentido de aceitação) exclui o conhecimento, pois o conhecimento é "definicional". Para reconhecer (no sentido de identificar), é preciso distinguir aquilo que deve ser identificado de tudo o mais. O reconhecimento (aceitação), por outro lado, é "ilimitado": para reconecer (aceitar), aquele que aceita deve aceitar a si mesmo naquilo que é aceitado. Assim, a pessoa a quem Sommer se dirige deve renunciar ao seu conhecimento e, em seu lugar, procurar reconhecer-se (identificar-se) em Sommer. Trata-se de uma situação não prevista pelo programa da câmera. Quem quer que se coloque diante da câmera sente-se conhecido (identificado) e, como reação, tende a revoltar-se contra essa identificaçõa. A câmera transforma o "retratado" em um paciente que procura revoltar-se como agente. O interlocutor de Sommer precisa superar essa reação. Por isso, pode-se esperar dele uma revolta ainda mais intensa contra o programa do que a do próprio Sommer.

Essa dificuldade é inevitável: ela está na própria natureza do circuito dialógico. Em conclusão, pode-se dizer que o êxito da tentativa de Sommer de transformar o programa da fotografia em um diálogo depende menos dele próprio do que daqueles a quem se dirige. Em outras palavras, trata-se de uma tarefa exigente.

Tradução do inglês por Marc Lenot, revisado por Victor Geuer