

## O MAGO, O ESPELHO E UMA PROVÁVEL DIVERSÃO

Autor: Raphael Dall’Anese\*, Doutorando (PUC-SP)

### Resumo

Munidos de varinha mágica, apontamos, definimos, invertemos e criamos realidade: refletimos imagens; nesse sentido, seguimos nos projetando para nível trans-histórico; para nível de limite superficial. Somos sujeitos divertidos, bipolarizados: apaixonados por nossa própria condição especulativa. O que nos resta (talvez), na nossa situação, é a magia do jogo simbólico para a continuidade plana e divertida das nossas relações de comunhão. Mágica e desinteressadamente, seguimos projetando imagens e, com elas, refletindo nosso divertido pensamento, isto é: seguimos jogando divertidamente. Partindo destas premissas apresentadas, o propósito deste texto é apresentar – a partir de argumentos do filósofo Vilém Flusser – notas e considerações, mesmo que precárias e cercadas por um sentimento de incerteza, que possibilitem examinar os problemas e as implicações da comunicação projetada pelo sujeito razoavelmente atual.

Palavras-chave: espelho, comunicação, magia, diversão, jogo.

---

\* Mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie [2009]. Atualmente realiza pesquisa de doutoramento no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. É professor nos cursos de graduação em Design de Moda, Design de Interface Digital e Comunicação Visual do Centro Universitário SENAC. Também é membro pesquisador do Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia (CISC).  
Email: [raphaeldallanese@gmail.com](mailto:raphaeldallanese@gmail.com)

## Notas iniciais

A redação destas breves notas lançou-me em dilema de consciência que caracteriza bem a nossa noção atual de comunicação. O dilema é este: sinto, por um lado, uma fundamental desconfiança em relação aos estudos, debates e publicações – reservadas algumas ocorrências esporádicas espaço-temporalmente – que vêm sendo realizadas no Brasil, desde longa data, sobre a comunicação humana. Do outro lado sinto o prazer e a emoção de ver lançado à debate aberto um pensamento que tem perambulado em mim há algum tempo e que proponho colocá-lo em cheque a partir deste exato instante.

O risco assumido desde já torna-se responsável (isto é: admite resposta) na medida em que a própria consciência prepara-se para jogo dialético; como se estivesse pronta para o franco combate entre ela própria e seus possíveis desafidores. Ao mesmo tempo, o dilema se configura justamente por haver esse sentimento, já colocado anteriormente, de irresponsabilidade diante de quase tudo o que foi apresentado até hoje. Este “quase” representa alguns poucos pensadores brasileiros nos quais busco fôlego para dar seqüência – de mãos dadas e em sociedade – a este lance louco rumo ao abismo tenebroso da nossa comunicação. A saída do dilema que encontrei foi essa.

O pensamento filosófico responsável em geral brota do próprio núcleo existencial e avança contra os problemas que se lhe opõem sem respeito pelas conseqüências de tal avanço. A sua única meta é penetrar os problemas, iluminá-los de dentro, e, se for possível, explodi-los. A nossa meta específica em relação ao nosso problema particular, no empenho de devolvê-lo ao seu estatuto de realidade e lançá-lo novamente ao universo tenebroso do qual nunca deveria ter saído, é explodi-lo e complexificá-lo. É dar início à construção de uma teia de relações que nos permitam dizer que a simplificação atribuída ao objeto, através de um discurso segundo o qual a nossa comunicação é um sistema de transmissão de sinais, ou até mesmo que a nossa comunicação é sistema de emissão e recepção de signos, onde sujeito é minimizado em sua capacidade cognitiva e observado redutoramente na condição de codificador e/ou decodificador de sinais, nos trouxe graves problemas epistemológicos e que “[...] apenas uma visão transdisciplinar poderá enxergar o objeto plurifacetado que é o processo comunicativo do homem [...]”<sup>1</sup>. Para tanto, basta um único movimento: projeção.

---

<sup>1</sup> BAITELLO JÚNIOR, 1998: 11

Podemos enfocar, se quisermos, toda a história do pensamento do ponto de vista do espelho. Não seria, acreditamos, um ponto de vista desinteressante. Mas o propósito deste artigo é outro. Nutre a especulação de que o nosso interesse pela comunicação humana tem atualmente uma estrutura diferente e emergente. Não estamos mais interessados somente no aspecto subjetivo ou objetivo da comunicação. O nosso interesse está projetado reflexivamente; está naquele caráter existencial coberto pela obscuridade da potencialidade emergente. Tentaremos projetar reflexos. Mágica refletida será o projeto deste texto.

### **Nossa condição existencial**

O termo programa sintetiza dois tipos opostos de fenômenos: seu prefixo aponta em uma direção, enquanto o sufixo aponta para outra. Direções muito bem definidas, vejamos: o sufixo *-grama*, de origem surpreendentemente obscura, assume o caráter sintético e representativo dos fenômenos suportar, aguentar, padecer, aturar e, por fim, sujeitar. Já o prefixo *pro-*, deriva da preposição latina *pro*, que para nós pode significar diante de, em cima de, sobre; por, a favor de. Pode revestir as noções de avanço ou movimento para frente. Em breve: etimologicamente, o termo programa pode representar simbolicamente o fenômeno paradoxal de avançar a favor do sujeitamento; caminhar na direção do padecimento passivo. Considerando a nossa situação cultural a partir do programa, nossa existência programada ruma a favor do cultivo de estruturas mecânicas, inerciais, pneumáticas, entrópicas.

Examinemos:

Estar programado é estar apto a sujeitar-se; é estar apto a existir como sujeito. A nossa existência programada é empenho ao sujeitamento (do latim *subjectio*), ao padecimento, à anestesia, à paixão. É um lançamento invertido em relação ao que se refere à noção já examinada de projeto. Sujeito lança-se para debaixo, por debaixo; oculta-se, esconde-se. Sujeito, nesse sentido observado, é obediente, subordinado. Sob o ponto de vista de Flusser<sup>2</sup>, é funcionário: funciona de acordo com programa. Uma condição existencial

---

<sup>2</sup> Cf. Flusser, 1983

contrária a essa, seria a desgramação; sujeito, empenhado no sentido inverso deste movimento, estaria desgramado. Veremos essa possibilidade mais adiante.

As noções de funcionário e programa, em Flusser<sup>3</sup>, estão indissociavelmente vinculadas ao ponto de ser, metodologicamente, impossível a observação do primeiro a partir da supressão condicional do segundo, e vice-versa. Um exame dialético mesmo não permite esse tipo de formulação matemática, no sentido de forçarmos algo entre parênteses ou colchetes na tentativa do isolamento metódico-hipotético. Seria impor e sobrepor método ao fenômeno; seria tentativa absurda de isolar o fenômeno e considerá-lo apenas a partir do modelo de estudo, da teoria. Já seria empenho programático; já estaríamos funcionando automaticamente de acordo com programa absurdo.

Nesse sentido, interessar-se de fato por um determinado aspecto da realidade – no nosso caso, os processos de comunicação – é embarcar em aventura lúdica rumo ao desconhecido sombrio, desprovido de todo o tipo de resguardo fundamental possível. Nossa tentativa de comunicação com aspectos reais de todo conhecimento possível sobre a nossa própria experiência como homens que jogam, representa estar no meio de uma floresta, ou de um deserto, sabendo que o perigo pode vir de qualquer lado; é não ter segurança alguma, é caminhar em solo sem fundamento, vazio; e isto pode ser aterrorizante: tenebroso.

Tendo consciência destas condições, nossas considerações, enquanto aspectos extraídos da realidade, pretendem ser apenas um símbolo que aparece no próprio curso da experiência de comunicação. Pretendem apenas expressar parcial e simbolicamente um aspecto da realidade tal como nos aparece num determinado momento.

Retornemos ao problema central desta sub-seção: o nosso programa; a nossa existência programada. Sobre o aspecto programaticamente automático das relações humanas, Flusser examina amplamente em toda sua obra, com especificidade, em seu texto *Alguns aspectos filosóficos da automação*, publicado na Revista Brasileira de Filosofia, no ano de 1970. Neste ensaio, o autor defende a tese de que há um sentido na afirmativa que sustenta ser a automação um acontecimento crítico na história humana, de certa forma comparável em importância com acontecimentos do tipo “origem da cultura”. E o propósito da afirmativa tem a ver com o significado do termo “homem”. Esta afirmativa de Flusser, ao longo do

---

<sup>3</sup> Cf. Flusser, 1970; 1983; 2002.

texto, revela características e parâmetros para a compreensão existencial da cultura humana: a vida é funcionamento programado sem sentido; o homem inicia a sua história ao assumir-se sujeito da natureza sem dar-se conta disso, e isto resulta no cultivo dos instrumentos: o cultivo automático de aparelhos instrumentais e instrumentalizantes nos caracteriza.

No mesmo texto Flusser diz que nós, os observadores, tendemos a prestar atenção nos destroços multi estilhaçados da sociedade decadente, em vez de nos concentrarmos na nova cultura emergente. Ainda, nesse sentido, diz que “a sociedade decadente nos interessa mais que a nova porque as formas sociais em desintegração são ‘sagradas’ (isto é: tradicionais, costumeiras)<sup>4</sup>”. Nos parece que o interesse pela cultura decadente ocorre justamente por notar a impossibilidade de uma cultura emergente, já que o espaço dialógico para a criação de tal nova cultura inexistente. Então nos questionamos: se o espaço para o diálogo sobre a emersão de uma nova sociedade sequer existe, como seria possível o surgimento – de pronto – desta nova estrutura cultural?

Para Flusser<sup>5</sup> o desprezo e desistência dos discursos e diálogos sobre a cultura decadente e, em contrapartida, a observação atenta desta sociedade emergente, sugere a descoberta de um tipo novo de relação dialógica que traz em seu programa a possibilidade de reagrupar homens até então dispersos. Flusser observa – com aparente esperança inédita – nos cabos, circuitos e nos jogos de computador dialógicos, a possibilidade da dinâmica de *feed-back*, a possibilidade de ligar homens dispersados em diálogos, a possibilidade de uma rede onde a responsabilidade seria o fluxo que a caracterizaria. Ainda completa dizendo que “o engajamento antidispersivo exige consenso. A sociedade deve consentir que a dispersão não é desejável<sup>6</sup>”. Contudo, a despeito das tentativas de apontar para as novas possibilidades, Flusser observa e até admite o caráter utópico e insuficiente de seus apelos em prol de uma sociedade de programadores ao afirmar que “atualmente, o contrário é o caso. Há vontade generalizada de dispersão, distração, divertimento<sup>7</sup>”. Sob o assombro de uma nova e inédita possibilidade existencial, isto é, uma cultura projetada *procomunhão*, a favor daquele contexto espontâneo de magias, mitos e narrativas alegóricas, o homem se

---

<sup>4</sup> Flusser, 2008, p. 66

<sup>5</sup> Cf. Flusser, 1983

<sup>6</sup> Flusser, 2008, p. 68

<sup>7</sup> Flusser, 2008, p. 68

dispersa pelo desejo da experiência pneumática, estética, apaixonada e passiva. Deste modo, o anseio por uma unidade de relações comunicativas, seria equivalente à possibilidade de existência de algum tipo de unidade do conhecimento – fenômeno programática e automaticamente impossível.

Para nós, nessa situação descrita, a sombra aparentemente incognoscível, incompreensível, cavernosamente obscura, deformada, triste e decadente, que aqui representa essa nova emergência, assume um novo caráter: mesmo que à primeira impressão não inspire muita confiabilidade, pode revelar esperança, comunidade, diálogo e boa companhia. Esta comunidade individual emergente – por nós representada pela alegoria da sombra tenebrosa – pode significar uma nova condição existencial: projeto.

## **Projeção**

Projeto, do latim *projectio*, remete ao fenômeno – não tão bem definido quanto o anterior – de lançar (se/algo) para diante, atirar, arremessar; lançar (se/algo) tendo por meta, o limite. À mesma maneira etimológica de programa, em projeto, identificamos prefixo e sufixo; porém, aqui, ambos apontam – mesmo que com baixa definição – para o mesmo propósito: ambos, prefixo e sufixo, têm projeto e não são opostos entre si. Podemos sugerir que essa noção traz a idéia de ser tudo aquilo pelo qual o sujeito tende a modificar (se/algo) e a modificar o que o rodeia numa incerta direção, com uma incerta definição. Mas aqui cabe a questão: lançar-se em direção de qual meta? Modifica o quê? Não por outro motivo tentamos examinar a noção de programa anteriormente ao início destas observações sobre o nosso projeto.

Em breve: o nosso propósito nesta seção específica é apresentar o argumento de que o sujeito, enquanto funcionário programado – em isto implica naquelas condições existenciais que apontamos logo anteriormente – funcionam mecanicamente, de acordo com os movimentos inerciais e absurdos do programa; funcionam a favor da paixão e da anestesia. Não obstante esta situação, indivíduos emergem a partir da condição fundamental do diálogo, rumando em direção de algo inédito: projeto. Aqui torna-se justo o lugar daquelas questões apresentadas no início deste sub-capítulo. Estes indivíduos emergentes estão aptos a lançarem-se em direção de qual propósito?

Nós parecemos não termos dado conta de que somos parte dessa emergência atual. Parece não haver uma consciência, isto é, um reconhecimento comum entre nós que somos indivíduos aptos à configuração do diálogo que torna possível esse jogar-se ou lançar-se para fora do programa. A partir daqui começa a ficar deflagradamente exposta a nossa situação a partir da noção de projeto. Este lançar-se ao qual nos referimos não é simplesmente um jogo temporal, onde nos projetamos rumo ao instante futuro apenas para justificar uma consideração existencial mutua. Este lançar-se é fundamentalmente espaço-temporal, onde, é evidente, nos lançamos em direção de um tempo futuro e, ao mesmo tempo, para fora deste que nos rodeia. Nos projetamos trans-historicamente: transpomos passado e futuro para o presente. Isto é: nos projetamos – nos jogamos – para fora dessa nossa condição programada, automática, altamente definida, mecânica, deste universo indubitável, em direção pouquíssimo definida e incertamente tenebrosa: nos desgramamos.

Nos jogamos para fora disto que nos cerca, à busca daquela floresta, daquele deserto; nos lançamos sabendo que o perigo pode vir de qualquer lado. Projetar-se é não ter segurança alguma, é caminhar em solo sem fundamento, vazio; e isto pode ser aterrorizante. A questão proposta no primeiro parágrafo desta seção aparenta estar invertida e problematizada: no empenho de tentar modificar esta nossa condição programada tendo por meta o equilíbrio – alterar o programa para equilibrá-lo –, nos jogamos incondicionalmente abertos ao incerto e ao indefinido, tendo por meta a especulação: o reflexo.

## **Reflexão**

Para imaginar o ambiente do nosso reflexo, uma possibilidade é partir da aparência que caracteriza o seu funcionamento. A oposição entre projeto e programa: projeto *versus* programa, portanto. Não por outro motivo incluímos a palavra *versus*, já que temos por objetivo, nesta etapa, a tentativa de estudar o caráter opositivo do nosso reflexo; o aspecto tenebrosamente opositivo do reflexo; o caráter negativo, inverso, reflexivo da nossa comunicação, ainda em emergência. Comunicação projetada como reflexo, como oposição entre projeto e programa. Comunicação projetada como espelho(!).

O espelho, do latim *speculum*, exerceu desde sempre um grande fascínio sobre o espírito humano justamente por gerar um ambiente de ambigüidade: a imagem que reflete é simultaneamente idêntica e, ainda que invertida e ilusória, remete ao reconhecimento e à identidade. Diante do reflexo, da especulação, o princípio lógico de identidade  $[A=A]$  parece funcionar. Estamos nos aproximando das superficialidades complexas e problemáticas que nos movem até aqui: a aparência tenebrosamente idêntica entre jogo, diversão e comunicação; entre magia e realidade; entre objeto real e reflexo enganador. Seria essa aparência idêntica e enganadora realmente tenebrosa, ou seria ela mesma a própria condição estética humana diante da brutalidade fenomenal?

Assumindo uma função estética, portanto simbólica, de enganador malicioso, o espelho assume-se como ambiente de passagens para realidades imaginárias, como espaço de oposição aos limites reais, como espaço que oferece a possibilidade para o confronto com esses limites; conduzindo-nos, assim, ao mundo do esquecimento e da saudade: ao universo das meras passagens. O espelho nos convida à reflexão: no esforço em se descobrir a si próprio, o pensamento pode definir-se como comunhão viva com a Sabedoria divina. Talvez tenhamos apontado aqui o aspecto negativo fundamental da nossa comunicação: possibilitar jogo entre pensamento e reflexão. O que aparentemente remete a uma busca pela sabedoria, ciência, inteligência e inteligibilidade, pode revelar-se como um projeto com direção incerta e mágica, porém propositando o esquecimento do próprio pensamento e da própria reflexão. Precisamos, em outro momento, examinar melhor estas proposições.

Retornando: o princípio lógico de identidade que formulamos automática e diariamente só é possível a partir de dois elementos. Vejamos:  $A$  não pode ser identificado em si mesmo, mas somente diante de outro  $> A' = A''$ ; ou  $A = B$  se assim quisermos.

Mágico(!). Identidade é a forma exterior e refletida de pensamento mágico. Assim como o pensamento matemático, o jogo estético cria mundos possíveis, mundos reconhecíveis. O nosso jogo é gesto mágico. É existência reflexiva no espaço-tempo do eterno retorno.  $A'$  só pode identificar-se e reconhecer-se a partir da existência de  $A''$ .  $A'$  espelha-se em  $A''$  para reconhecer-se. Há reconhecimento a partir de seu reflexo no outro.

O princípio de identidade me parece mágico e não lógico. Para acompanharmos o raciocínio, podemos recorrer, como exemplo, à medicina medieval, baseada neste princípio como fundamento para todo e qualquer tratamento corpóreo. Para eles, causa e efeito não estabeleciam-se lógica, mas magicamente. O pensamento era mágico e, por isso, criava realidade. Ao longo dos últimos anos, minha proximidade com estudos sobre a Europa Medieval me conduzem, como em uma espécie de espiral do tempo, para um tipo específico de pensamento precário que, a despeito da falta de qualquer motivo lógico, aceita certos tipos de explicações duvidosas para problemas aparentemente solucionáveis se observados sob a aura da definida e iluminada ciência moderna. Este tipo de pensamento mágico e simbólico, baseado na verdade espiritual como vontade, como imagem e como reflexo, me conduz à questões do tipo: para quê ir às profundezas do homem e do mundo se as possibilidades de resposta estão na superfície? Jakob Böhme, para citar ao menos um exemplo espaço-temporal, tomou consciência de sua primeira revelação enquanto observava furtivamente a superfície reflexiva de um jarro de cobre bem polido.

Deste modo, considerando estas especulações, a relação entre causalidade e efeito não pode ser compreendida lógica, mas magicamente. Nossa ciência, a ciência da comunicação não pode reduzir estes princípios e implicações à formulas e categorias meramente lógicas e mentais. A não ser que queiramos irônica e artimanhosamente chamarmos estas causas incompreensíveis, de acaso. Isto que fazemos e insistimos na tarefa, é gesto tenebroso.

Aqui, parece ser necessária a definição, mesmo que baixa, disso que chamamos “tenebroso”; vejamos: de gênese latina, remete ao contexto de algo ou alguém cheio ou coberto de trevas, onde não existe nenhuma claridade; obscuro; de difícil compreensão. É possível estar aqui a significação que desejamos definir como, ao menos, hipoteticamente válida para o nosso propósito: um contexto obscuro, de difícil compreensão; fenômeno ainda emergente que resiste e objeta contra uma possível cognoscibilidade: nossa divertida comunicação. A comunhão e quem a produz, como fenômeno e como modo de ser emergentes, para nós, assume papel de objeto, isto é, objeta reflexivamente: reflete oposição. Comunicação nega como espelho; programaticamente, funcionam idênticos. Funciona como espelho e como reflexo: o movimento ocorre em um cenário de astúcias e fraudes; quem o produz articula códigos artificialmente; conspira maliciosamente a favor de um jogo programado para ser jogado, para ser fundamentalmente esgotado. Assume a

aparência mágica que lhe foi conferida desde seu caráter mais íntimo e arcaico. Deste modo, a partir de uma articulação mágica de aspectos meramente aparentes, nos engana. Desfavorece a compreensão do fenômeno como realidade em si mesmo. E a partir destas configurações ardilosas, nos impele a impossibilidade cognitiva: nos diverte. Isto é: programaticamente, o universo da comunicação se projeta em nossa direção tendo por propósito a diversão.

Quando refletimos nos lançamos em direção da superfície reflexiva; nos lançamos à superficialidade. Se considerarmos essa superfície como um limite, então talvez essa nossa projeção seja em direção ao limite máximo existencial.

Como possibilidade para a montagem da oposição entre projeto e programa, podemos compor o cenário a partir da estrutura mecânica de um *vortex*. Este termo representa nada além do próprio movimento de um vórtice: movimentos espirais ao redor de um centro de rotação. É um movimento que surge a partir de uma tensão inicial, tendo propósito mais geral equilibrá-la. É movimento ambíguo e inverso: movimento de inversão, ou seja, a vorticidade pode representar essa oposição refletiva; pode representar aquele movimento que propusemos executar ao longo deste artigo; vejamos: *Vortex* pode revelar-se um bom termo para definir uma estrutura social centralmente programada; configurada espiraladamente, movimentando-se do centro programador para o limite reflexivo: superfície que a tudo devora. A direção de rotação que caracteriza o modo de operação do vórtice é relativo à força que o provocou. É uma relação de força: energia de ativação.

Talvez essa primeira vorticidade seja a própria alimentação sistêmica: retro-alimentação. Esse movimento – o vórtice – define a emergência, determinação e rumo de toda imagem: história projetada. Este movimento vorticial concentra seus interesses na emergência de novos centros emissores. Este movimento está interessado em determinar potencialidade: está interessado em energia e poder. É empenho em expelir energia e poder magicizados. Este movimento vorticial concentra seus interesses na emergência de novos limites. Vai na direção oposta ao movimento natural e devorador do sistema.

Este exemplo de movimento é argumento decorrente de uma pesquisa de doutorado ainda em andamento. Procuramos demonstrá-lo aqui apenas para melhor visualização das implicações mecânicas e automáticas do cenário mágico atual. Ainda precisamos submeter

o termo e o exemplo à diversos processos e exames dialéticos e atualizá-lo a partir do confronto com o legado da tradição, afim de amadurecê-lo, tirá-lo da precariedade conceitual e transformá-lo em modelo simbólico para uma possível compreensão do universo da comunicação. O paralelo entre este movimento – o vortex – e as relações sócio-existenciais atuais, pode ser extremamente rico em sugestões e pontos de partida para especulações futuras. Como toda parábola, pode ser facilmente exagerado. Não pretendemos forçar demasiadamente este processo neste momento: tarefa para os próximos meses e anos.

Retornando e caminhando para algumas considerações finais: a mente tem uma difícil relação com o reflexo. Internamente articulamos pensamentos continuamente de um modo muito astucioso para saber como são organizados os nossos reflexos e onde estão situados no ambiente. No entanto, nossa percepção, aliada aos nossos fabulosos sentidos, não consegue focalizar com alta definição estas especulações. Se tornam objetos estranhos, obscuros, tenebrosos, que nos deixam perplexos; perplexos! Como se explica essa ambigüidade de conhecimento da nossa comunicação?

É nesse sentido que buscamos a nossa inversão aqui proposta. Uma inversão que tem por propósito, a consciência sobre este cenário tenebrosamente complexo.

### **Divertida comunicação**

É quase irresistível a gente ver todo este período em que vivemos como uma espécie de jogo de cartas marcadas, onde o próprio programa esconde as cartas que não quer ver ou utilizar. Tendemos a perceber o mundo que nos cerca como sendo contexto de comunicações. “Tendemos a perceber nosso ambiente como contexto de jogos<sup>8</sup>”. Flusser continua: “tal tendência nossa para a ludicidade tem duas fontes. Uma é nossa práxis, que é a de jogo como símbolos. A outra é o fato de vivermos programados: programas são jogos”. Nesse sentido, não mais captamos nossa existência em comunidade como se fôssemos funcionários de indústrias – peças de engrenagem, mas como se fôssemos funcionários de programas – peças de jogo. O que interessa hoje é a questão: quais as estratégias que estão em jogo?

---

<sup>8</sup> Flusser, 1983, p. 105

Vivemos nossas comunicações enquanto determinações casuais, lances de jogo. Nos movimentamos com irresponsabilidade programática: discurso automático. Nossa comunicação se forma e se desforma ao longo de um jogo de possibilidades, que surgem ao acaso e tornam-se necessárias para a plena continuação do jogo.

Estamos vivenciando nossa realidade como conjunto de dados, e podemos dizer que vivemos em realidade dupla: na realidade de palavras e na realidade de dados brutos<sup>9</sup>. Nossa experiência com os dados brutos são comunicadas por meio da língua, que os transformam em conjunto de símbolos apreensíveis. A língua, de acordo com Flusser<sup>10</sup>, é o conjunto de todas as palavras percebidas e perceptíveis, quando relacionadas entre si de acordo com sintaxe preestabelecida, isto é, língua é conjunto de símbolos. Vejamos nas palavras de Flusser, como daremos sentido e relevância às nossas proposições:

Se definirmos “símbolo” como “o apreensível”, e o “o apreensível” como “símbolo”, já que “símbolo” é “símbolo” e o “apreensível” é “o apreensível”, símbolo é o apreensível. Se, em seguida, definirmos “conjunto de símbolos” como “língua”, e “conjunto do apreensível” como “realidade”, então a língua é realidade.

A constituição da nossa realidade é processo comunicativo. Nossa realidade pode ser criada, formada e propagada pelo nosso jogo, pela nossa comunicação. As possibilidades dialógicas e discursivas criam e cultivam realidade. Não obstante, os processos discursivos ganham mais espaço, realidade é cultivada e nos aproximamos objetivamente do propósito formal da nossa comunicação, da nossa cultura divertida. A constituição da nossa realidade é processo comunicativo. O que vive na linguagem, vive com a linguagem.

Todos nós somos restritos a determinada sintaxe programática. Somos elementos limitados pelas regras do jogo, pela racionalidade lúdica divertida nela mesma – funcionamos divertidamente em prol do movimento do jogo. Jogamos e somos jogados. Divertimos e somos divertidos. Versamos binariamente. Nossa existência passou a ser participar de jogos, e o que interessa hoje é a questão: como funciona? O que interessa em programas, nos diz Flusser “não é o *input*, mas o *output*<sup>11</sup>”, isto é: a nossa comunicação.

---

<sup>9</sup> Cf. Flusser, 2004

<sup>10</sup> Flusser, 2004

<sup>11</sup> Flusser, 1983, p. 110

## REFERÊNCIAS

BAITELLO JÚNIOR, Norval. Comunicação, mídia e cultura. *Revista da Fundação Saede*. V.12/no. 4. Out/Dez 1998. São Paulo. P. 11-16.

FLUSSER, Vilém. **Alguns aspectos filosóficos da automação**. In: *Revista Brasileira de Filosofia*, vol. XX, fasc. 77, 58-70, jan/mar, 1970.

\_\_\_\_\_. **Do empate**. *Centro interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia*, [S.I.: S.N., 19--]. (<http://www.cisc.org.br>)

\_\_\_\_\_. **Em busca do significado**. In: LADUSÃNS, Stanislaus (org.). *Rumos da filosofia atual no Brasil em auto-retratos*. p. 493-506. São Paulo: Loyola, 1976.

\_\_\_\_\_. **Filosofia da caixa preta: ensaio para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

\_\_\_\_\_. **O repertório do pensamento**. *ITA-Humanidades*, vol. 5: 44-51, 1969.

\_\_\_\_\_. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

\_\_\_\_\_. **Pós-História: vinte instantâneos e um modo de usar**. São Paulo: Duas Cidades, 1983.