

[PRELEÇÕES PARA ALGUM EXAME FUTURO]

**DIÁLOGOS ENTRE FREDERICO E GUILHERME SOBRE O PROBLEMA DA
COMUNICAÇÃO, NA REALIDADE.**

Raphael Dall’Anese Durante

1. Considerações iniciais

Esta pesquisa visa dar continuidade aos exames que desenvolvi no mestrado em Educação, Arte e História da Cultura, na Universidade Presbiteriana Mackenzie, que originaram a dissertação “Considerações sobre o caráter de liberdade no jogo entre homem e aparelho”, onde no núcleo problemático estava a possibilidade de relação existencial dialógica entre homem e aparelho.

De início deparei-me com uma premissa que despertou, de maneira singular, minha atenção: “liberdade é jogar contra o aparelho¹”. No desenvolvimento das leituras e, posteriormente, da redação, consideramos que o empenho neste *jogo contra* se desenvolve em espaço próprio, a saber, espaço caracterizado por seu fundamento livre; fundamento regido pela própria sintaxe do jogo: acaso, probabilidade e necessidade. Indivíduo empenhado ludicamente na tentativa de dialogar com aparelho acaba por descobrir que não há ninguém nem nada contra o qual poderia debater-se.

Para o desenvolvimento analítico-reflexivo desta premissa discutimos a experiência da decisão e da liberdade existencial que pode acompanhar o aperto das teclas, e consideramos que isso pode ocorrer quando as teclas são apertadas contra o próprio programa, em movimento lúdico, durante jogo contra aparelho. Examinamos a questão do jogo entre homem e aparelho na tentativa do esgotamento das possibilidades inscritas no programa. Para tanto, fizemos um levantamento teórico sobre a noção de jogo: analisamos tal noção de Pascal a Flusser, percorrendo os caminhos epistemológicos do conceito, passando cronologicamente por Leibniz, Schiller, Huizinga, Benjamin e Gadamer; tal empenho para chegar a algumas considerações finais sobre o conceito de jogo e para concluirmos que Schiller² e Flusser³ foram decisivos sobre o nosso entendimento das possíveis relações entre homem e aparelho. Em suma, primeiramente Schiller e, posteriormente – e de certa forma dando continuidade àquelas idéias – Flusser introduziram parâmetros importantíssimos para a nossa idéia de comunicação e jogo – hoje e na realidade.

¹ Flusser, 2002

² Vilém Flusser (1920-1991) – filósofo tcheco, naturalizado brasileiro.

³ Johann Christoph Friedrich von Schiller (1759-1805) – poeta, dramaturgo e historiador alemão.

Nossa tentativa, portanto, foi entender fenomenologicamente como tal relação de programação e reprogramação automática se manifesta e se existem meios possíveis para um diálogo criativo entre aparelho e homem – ente que se projeta para fora do sistema aparelhístico no empenho lúdico de jogar contra uma realidade bruta e em funcionamento programático e automático, no qual, em sua sintaxe, relações coincidem ao acaso, e no qual todos os acasos, por serem necessários, são previsíveis. Em suma: nossa tentativa, ao longo da pesquisa de mestrado, foi o branqueamento da caixa preta.

2. Objetivos, problemática e algumas definições

No entanto, a despeito da nossa tentativa de observar e refletir sobre um possível diálogo entre homem e aparelho, nossas relações se tornaram cada vez mais rápidas, mais automáticas, mais irresponsáveis: menos dialógicas. Aparelhos se tornam cada vez mais rápidos, mais automáticos e mais previsíveis, de modo que torna-se humanamente impossível acompanhar seu movimento. A quantidade de relações produzidas automaticamente ultrapassa a capacidade humana para captá-las, de maneira que se torna humanamente impossível constatar-se que a relação desejada – a partir do empenho lúdico em jogar contra o programa – teria sido alcançada, ou determinada. Perdemos o controle sobre os aparelhos: eles nos divertem.

Nossa análise fenomenológica, durante a pesquisa de mestrado, revelou ainda outros aspectos desse jogo. O fato é que os aparelhos que escaparam ao controle humano não são suficientemente autônomos, isto é, automáticos para poderem dispensar toda comunicação humana possível. Embora tenham eliminado as decisões humanas do seu funcionamento, eles exigem que homens apertem teclas, isto é, ainda exigem comunicação. Este é o ponto que nos interessa e que nos traz ao presente projeto: não obstante o cenário em nosso entorno, ainda nos comunicamos; como isto funciona? Não obstante nosso funcionamento esteja subsumido à sintaxe programática dos aparelhos, ainda nos comunicamos, vivemos em função de aparelhos, nos tornamos meros funcionários que articulam símbolos programados e projetados por aparelhos. Em suma: nossa condição é existencialmente absurda e, não obstante, aparelhos se movimentam inercialmente mecânicos, nos divertindo automaticamente. Aparelhos nada querem, movimentam-se mecanicamente por inércia, através apenas de nossos atos de apertar teclas.

Aparelho⁴ é o prazer de devorar, o puro devorar pelo devorar, o devorar como atividade criadora de realidade. É um órgão extenso ao corpo, é órgão mental; é a mente como sujeito realizador de natureza e como oposição em sua ânsia de transformar natureza em realidade para a mente. Este órgão mental, o aparelho, pesca fenômenos do mundo sensível, reduz a símbolos, sujeita esses símbolos a sintaxes formais e lingüísticas

⁴ Cf. Flusser, 1983; 2002; 2007; 2008a; 2008b

e como resultado desse procedimento, expelle fenômeno transformado. Aparelho contém programa. Entendemos esse programa como mecanismo realizador da transição dos dados sugados e expelidos. O programa é realizador de tarefas automáticas – funciona automaticamente. Devora o mundo dos sentidos, transforma-o em sistema de símbolos, isto é, em língua e, em sua última etapa de realização, expelle produto – jorra máquinas e instrumentos. Instrumentos e máquinas, expelidos pelo aparelho por meio de seu programa realizador, formarão o horizonte da realidade. Este órgão mental, o aparelho, busca o limite. O limite espaço-temporal, o horizonte da realidade, caracteriza sua produção. A estrutura da realidade determina os limites do possível e do impossível; limites estes que o próprio aparelho jamais transgredirá. No entanto, sob a pena de jamais poder transgredir a estrutura ordenadora da realidade, aparelho funciona exatamente nesse limite da transgressão. Aparelho funciona produzindo máquinas e instrumentos nos limites espaço-temporais que estruturam o conjunto total da realidade, isto é, o conjunto dos sistemas de símbolos, que por sua vez, é igual à totalidade daquilo que é apreendido e compreendido, isto é, a língua⁵.

Esta produção é discursiva. Dados existentes são sugados, programados e transvertidos e, por fim, são expelidos, configurando nova realidade. Trata-se, portanto, de processo que visa propagação de novos dados, nova realidade, dentro do tempo e ao longo do tempo. Esse tipo de discurso projeta programaticamente os dados do passado rumo ao futuro, afim de ramificar os dados disponíveis em canais que atingem um número sempre crescente de receptores e faz com que essa nova realidade penetre camadas sempre mais amplas. É processo irresponsável: não está aberto para respostas. A possibilidade da resposta não foi inscrita no programa. Assim, o que nos caracteriza é o funcionamento como meros receptores de dados programados e transformados. Aparelhos deformam para em seguida (re)informar e conformar dados; os colocam numa ordem diferente daquela que é considerada natural ou originária. Aparelhos convertem e invertem dados: divertem.

A recepção caracteriza a existência da nossa comunidade. Nossa comunicação é unilateral, é discurso. Este discurso dos diverte e nos distrai. A expansão da nossa

⁵ Cf. Flusser, 2004

comunicação cria uma espécie de produção e reprodução endêmica do divertimento. O programa não contém possibilidade para reversão do quadro.

Somos todos funcionários dentro do sistema aparelhístico. Funcionamos inertes como parte do movimento inercial dos aparelhos; apertamos teclas e tendemos a constituir uma parte sempre crescente da comunidade. O bater constante, automático das teclas se torna cada vez mais silencioso, e a cada aperto de tecla segue-se um raio imperativo que programa a conduta estética desta própria comunidade. Cultivamos automaticamente o funcionamento divertido.

Sobre o aspecto automático das relações humanas, Flusser discuti amplamente em toda sua obra, em especial, no 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 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 estilizados 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)⁶”. Nos parece que o interesse pela cultura decadente ocorre por ver 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 emergência de uma nova sociedade sequer existe, como seria possível o surgimento – de pronto – desta nova estrutura cultural?

Para Flusser o desprezo e desistência dos discursos e diálogos sobre a cultura decadente e, em contrapartida, a observação atenta desta sociedade emergente, sugere a

⁶ Flusser, 2008, p. 66

descoberta de um tipo novo de relação dialógica que traz em seu programa a possibilidade de reagrupar homens até então dispersos. Esse novo grupo forma o núcleo do que Flusser chama de “sociedade informática”. 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. Flusser completa dizendo que “o engajamento antidispersivo exige consenso. A sociedade deve consentir que a dispersão não é desejável⁷”. 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, divertimento⁸”. O homem se dispersa pelo desejo da experiência pneumática, estética, apaixonada e passiva – é o que o caracteriza. 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.

Tal consenso em favor do divertimento e contra a reunião e o recolhimento pode ser analisado a partir da nossa hipótese de que: a nossa comunicação nos diverte. A existência humana é projetada a partir do divertimento; a existência humana é jogo. Nosso divertimento é sério, é jogo levado a sério. Nossa existência é programada para o divertimento. É atividade simbólica, estética e, por conseqüência, cultural. O objetivo existencial da nossa comunicação é nos fazer esquecer desse contexto sem significado em que nos encontramos; o objetivo da nossa comunicação, do nosso jogo, da nossa realidade é nos divertir; é nos fazer esquecer que esse processo consiste num tecido artificial – é processo artificial: é instrumento. A comunicação humana tece o véu do universo da língua, da realidade artificial.

Nesse sentido, “a comunicação humana” diz Flusser “é um artifício cuja intenção é nos fazer esquecer a brutal falta de sentido de uma vida condenada à morte⁹”. Este é,

⁷ Flusser, 2008, p. 68

⁸ Flusser, 2008, p. 68

⁹ Flusser, 2007, p. 90

em última análise, o propósito da teia comunicativa que nos circunda: que esqueçamos que ela consiste num tecido artificial que esconde um fundamento sem significado, por ela simbolicamente representada.

A hipótese da pesquisa segue e propomos que a nossa comunicação tem dois aspectos: poético e estético. O aspecto poético, o caráter produtor da nossa comunicação é subsequente ao processo dialógico. O aspecto estético, o caráter cultivador, cultural da nossa comunicação – do nosso jogo – é subsequente ao processo discursivo. Diálogo cria realidade; discurso forma e propaga realidade. Todo discurso pressupõe diálogo. Toda estética pressupõe poética. Todo cultivo pressupõe produção.

Para Flusser, o cenário atual é configurado pelo predomínio dos processos discursivos sobre os dialógicos. Nesse sentido, ainda hipoteticamente, podemos propor que há um predomínio do cultivo sobre a produção – da conduta estética sobre a poética – da passividade e da paixão sobre a atividade e ação. Ao mesmo tempo, o discurso, em seu programa, engendra a possibilidade do diálogo. Os processos dialógicos estão pré-inscritos no programa do aparato estético, isto é, a grande comunicação, a grande conversação é potencialidade no projeto inicial da cultura estética. O problema da falta de espaço para uma atividade dialógica – comunicação intersubjetiva – implica reformular o tecido comunicológico, implica reformular o tecido da língua, implica reformular realidade. É problema absurdo de (re)projeção, (re)programação. É problema solúvel?

Ainda: ao cultivar, ao exercer a atividade que caracteriza nossa cultura estética, nos aproximamos objetivamente do propósito formal da nossa comunicação. Ao dialogar, nos aproximamos intersubjetivamente do propósito existencial da nossa comunicação. Estes dois processos, tanto o primeiro: formal (discursivo), quanto o segundo: existencial (dialógico), têm um objetivo em comum: a tentativa de, nos divertindo, negar que ambos consistem em artifícios instrumentalizados programados para esta finalidade.

Flusser tinha consciência de que para estudarmos a realidade da comunidade humana, devemos estar abertos ao enfrentamento das condições miseráveis com as quais ela se apresenta. Devemos estar dispostos a pagar o preço pela descoberta do funcionamento mesmo do aparelho. Se interessar, de fato, por um determinado aspecto da realidade 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 comunicativa representa estar no meio de uma floresta, 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.

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

3. Hipóteses de pesquisa

Diante do que foi colocado, algumas hipóteses iniciais podem ser projetadas:

- A existência humana é projetada a partir do divertimento; a existência humana é jogo. Nosso divertimento é sério, é jogo levado a sério. Nossa existência é programada para o divertimento. O objetivo existencial da nossa comunicação é nos fazer esquecer desse contexto sem significado em que nos encontramos; o objetivo da nossa comunicação, do nosso jogo, da nossa realidade é nos divertir; é nos fazer esquecer que esse processo consiste num tecido artificial – é processo artificial: é instrumento. A comunicação humana tece o véu do universo da língua, da realidade artificial. Este é, em última análise, o propósito da teia comunicativa que nos circunda: que esqueçamos que ela consiste num tecido artificial que esconde um fundamento sem significado, por ela simbolicamente representada.
- A nossa comunicação tem dois aspectos: poético e estético. O aspecto poético, o caráter produtor da nossa comunicação é subseqüente ao processo dialógico. O aspecto estético, o caráter cultivador, cultural da nossa comunicação – do nosso jogo – é subseqüente ao processo discursivo. Diálogo cria realidade; discurso forma e propaga realidade. Todo discurso pressupõe diálogo. Toda estética pressupõe poética. Todo cultivo pressupõe produção.
- Há um predomínio do cultivo sobre a produção – da conduta estética sobre a poética – da passividade e da paixão sobre a atividade e ação. Ao mesmo tempo, o discurso, em seu programa, engendra a possibilidade do diálogo. Os processos dialógicos estão pré-inscritos no programa do aparato estético, isto é, a grande comunicação, a grande conversação é potencialidade no projeto inicial da cultura estética. O problema da falta de espaço para uma atividade dialógica – comunicação intersubjetiva – implica reformular o tecido comunicológico, implica reformular o tecido da língua, implica reformular realidade. É problema absurdo de (re)projeção, (re)programação.

- Ao cultivar, ao exercer a atividade que caracteriza nossa cultura estética, nos aproximamos objetivamente do propósito formal da nossa comunicação. Ao dialogar, nos aproximamos intersubjetivamente do propósito existencial da nossa comunicação. Estes dois processos, tanto o primeiro: formal (discursivo), quanto o segundo: existencial (dialógico), têm um objetivo em comum: a tentativa de, nos divertindo, negar que ambos consistem em artifícios instrumentalizados programados para esta finalidade.

4. Justificativas

É quase irresistível a gente ver todo este período 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 jogos¹⁰”. 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?

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 passam a 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 brutos¹¹. 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 Flusser¹², 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

¹⁰ Flusser, 1983, p. 105

¹¹ Cf. Flusser, 2004

¹² Flusser, 2004

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 estética. A constituição da nossa realidade é processo aparelhístico.

Todos nós somos restritos a determinada sintaxe programática. Somos elementos limitados pelas regras do jogo – funcionamos em prol do movimento do jogo. Jogamos e somos jogados. 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*¹³”, isto é: a nossa comunicação.

A relevância da pesquisa se confirma através das preocupações contemporâneas reveladas por estas estruturas dos processos comunicativos. Estes processos nos divertem, e o que nos interessa é a questão: como funciona? Como o jogo funciona? Quais são suas estratégias? Como nos diverte? Como nos comunicamos divertidamente? Portanto é necessário dialogar – articular idéias e noções de Friedrich Schiller e Vilém Flusser – e refletir que tipo de processo é esse que nos diverte, tornam espetacular o mundo.

¹³ Flusser, 1983, p. 110

5. Aspectos metodológicos e mais algumas definições

Flusser, certamente, foi humilde o suficiente para admitir a extrema dificuldade de ir além dos conhecimentos acessados por Platão e Aristóteles. Por este princípio, tinha consciência de que para constituirmos algum tipo de conhecimento ou autoconhecimento, mesmo hoje, a necessidade do retorno à tradição, o retorno e resgate do conhecimento determinado por Platão e Aristóteles é empenho providencial. Flusser¹⁴ sabia que, para alcançarmos algum tipo de conhecimento – objetivo (discursivo) ou intersubjetivo (dialógico) –, devemos acessar o que já foi dito a respeito da problemática que nos atormenta, examinar as hipóteses dialeticamente, extrair disto alguma premissa que nos movimente à proposição hipotética de um argumento resolutivo e, por fim, determinar o resultado sintético reflexivo desta investigação.

A filosofia é uma tradição e uma técnica. Chega-se ao domínio da técnica pela absorção ativa da tradição e absorve-se a tradição praticando a técnica segundo as várias etapas do seu desenvolvimento histórico¹⁵.

Note-se a diferença que existe entre: a) adquirir pura informação, por mais erudita que seja, sobre as idéias de um pensador; b) levá-las à prática fielmente, como se fossem nossas, no exame de problemas pelos quais sentimos um interesse genuíno e urgente. A primeira alternativa mata os pensadores e os enterra em sepulcro elegante. A segunda os revive e os incorpora à nossa consciência como se fossem papéis que representamos pessoalmente no grande teatro do conhecimento. Tradição vem do latim *traditio*, que significa “trazer”, “entregar”. Tradição significa tornar o passado presente por meio da revivescência das experiências interiores que lhe deram sentido, isto é que lhe foram compreensíveis, reconhecíveis. Nos parece estar aqui a natureza e a essência do ato de comunicar-se. A tradição do pensamento, em sua especificidade, o pensamento ocidental, é a história das lutas pela claridade do conhecimento, mas como o conhecimento é intrinsecamente temporal e histórico, não se pode avançar nessa luta senão revivenciando as batalhas anteriores e trazendo-as para os conflitos da atualidade.

¹⁴ Cf. Flusser, 1983; 1986

¹⁵ Cf. Carvalho, 2007

No conjunto, as influências se melhoram umas às outras. Incorporadas em rede dialética, mesmo as relações mais absurdas em aparência acabam se revelando úteis a alguma consciência, como erros naturais que a inteligência tem de percorrer se quer chegar a uma consideração densa, viva e não apenas acerca a generalidades vazias. Nos parece estar aqui a natureza e a essência do ato de comunicar-se.

A dialética tem sido, desde Sócrates, Platão e Aristóteles, o meio por excelência de articular pensamento e realidade. Todos os pensadores – Vilém Flusser certa e principalmente está contido nesta consideração –, que reconhecem no pensamento humano a capacidade de alcançar o conhecimento real e realizar na vida um sentido real da existência, têm admitido a unidade da realidade e prezado, ao menos implicitamente, a dialética como ponte entre os abismos.

O método dialético ganha importância fundamental. Torna-se representativo no interior e no exterior da pesquisa proposta, de modo que nos mostra inexistência de acesso direto ao discurso reflexivo coerente senão pela mediação dos discursos negativos que se depuram ou se resolvem na síntese dialética. Para nós, o papel do método dialético é considerável: ele é o único modo de raciocínio possível em problemas como este – da comunicação – que desejamos enfrentar. Na investigação acerca do estatuto ontológico e epistemológico da comunicação, ele é o preliminar indispensável da consideração reflexiva. Para nós, a dialética torna-se um caminho pelo qual a mente se orienta na selva dos conceitos, dos modos, dos gêneros e espécies, das hipóteses e dos pressupostos ocultos – distinguindo e ordenando.

Outro ponto referente à nossa metodologia, refere-se ao tratamento da “coisa” a ser investigada: a “coisa” não pode ser “objeto” de investigação, pois não há afastamento efetivo entre nós e a “coisa” em análise; nós somos parte constituinte e indissolúvel da comunidade em questão; nós e a “coisa” configuramos **indivíduo**. O aspecto da realidade sob estudo é individual: nós e a “coisa” figuramos um conjunto, isto é, somos indivíduo. Partindo desta premissa, a utilização do termo “objeto” torna-se inaplicável. Para nós, o modo de conhecer a comunidade nunca é conhecê-la como objeto. O termo objeto, objetar, do latim *objectio*, *objettare*, representa o fenômeno de oposição, obstáculo, barreira; fenômeno que alega em sentido contrário; apresentar impedimento. (*ob*) do latim, constitui-se como prefixo no termo (*jetar*) – do latim *jeto* ou *jecto*, conexo com a

noção de lançar, arrojado, atirar, jogar – como propriedade de oposição, hostilidade. Caso nossa pesquisa tivesse por propósito metodológico a adoção do termo “objeto” para designar aquilo que observamos, estaríamos admitindo, automaticamente, o caráter de irresponsabilidade da “coisa” em observação. A “coisa” em estudo apresentaria impedimento ao jogo, ao diálogo, à comunicação: seria de fato, objeto. Nós, enquanto meros observadores, somos também parte das relações comunicológicas em estudo. Nesse sentido, mesmo em estado de divertimento, não estamos separadamente distintos da realidade; nós e nossa comunicação somos um simples aspecto desta realidade.

Flusser mapeia essa situação para muito além do método e afirma que “uma das descobertas mais perturbadoras da atualidade é a inseparabilidade de sujeito e objeto¹⁶”. E completa: “descoberta de situações, nas quais os conceitos “sujeito” e “objeto” perdem todo o sentido. Este texto – intitulado “Sujeito e objeto: está em xeque a cultura ocidental” apresentado na revista Pau Brasil, publicação sobre Ecologia e Cultura –, traz uma belíssima reflexão sobre o valor metodológico e epistemológico destes dois termos em face à sociedade ocidental. Ainda neste texto Flusser nos adverte para o alto grau de dificuldade de incorporação dessa individualidade dos termos tendo em vista o caráter de pedra basilar da existência ocidental apoiado na separação sujeito-objeto. Nos termos do autor: “parece que estamos esbarrando contra uma das pedras fundantes da existência ocidental, a qual assume o mundo enquanto seu objeto”.

Ao tratar de sistema aparelhístico, Flusser¹⁷ o representa simbolicamente dizendo que este aspecto aparece como caixa preta com *input* e *output*. O filósofo, em muitas oportunidades, tratou de estudar os fenômenos que lhe interessavam por meio de metáforas. Ele – por influência direta de Platão e alguns dos filósofos medievais – tinha ciência que não há Lógica ou sistema lógico capaz de explicar a diversidade extraordinária observável nos processos comunicativos. Ao que nos parece, em Flusser, a metáfora é sempre utilizada como instrumento de desconstrução da linguagem e tem por finalidade captar os elementos diversos, livres e até mesmo as regularidades observáveis em um determinado fenômeno. Flusser fazia da língua a sua caixa de ferramentas.

¹⁶ Flusser, 1986

¹⁷ Cf. Flusser, 2002

Para nós, não há observador postado de um lado e realidade como “objeto” de outro; há um ente indivíduo configurado por sistema simbólico. Assim considerado, somos também símbolo da realidade. Somos criaturas simbólicas por excelência. Somos símbolos porque constituímos o tecido da língua; constituímos e tecemos os véus da língua por sermos parte da realidade. Somos parte aparente e simbólica da realidade por reconhecermos e compreendermos dados. Além disto, reconhecemos, compreendemos, recebemos e emitimos dados – nos comunicamos. Fazemos parte de uma mesma realidade porque jogamos simbolicamente: jogamos com símbolos de acordo com sintaxe programada. Devemos deixar claro, desde já, o fato de que qualquer inferência sintética reflexiva, a partir de observação dialógica sobre aspectos da nossa comunicação, certamente nos inclui neste processo. Ou seja, as características observadas nos processos comunicativos devem, necessariamente, aplicarem-se a nós próprios pelo simples fato de sermos indivíduos. Não deve haver divisão metodológica sujeito-objeto. Não somos observadores *ex machina*. Trata-se aqui do problema da intersubjetividade, da relação que une observador e observado. Em tal relação parece fora do propósito a pergunta: quem observa e quem está sendo observado? Ambos, nós e a dupla de personagens em diálogo – a qual nos reportaremos mais adiante – observam e estão sendo observados. Esta nossa posição sugere que os conceitos “sujeito humano” e “comunidade humana” ou “sociedade humana” não passam de concepções abstratas, e que a realidade concreta é o tecido das relações intersubjetivas – é jogo intersubjetivo.

O indivíduo sob investigação – os processos de comunicação do homem –, considerado fenômeno determinado, cuja aparência forma um todo reconhecível, e consistindo num dado aspecto da realidade quer pela experiência de comunicação externa, quer pela experiência comunicativa interna, torna-se cognoscível e passivo de estudo pelo simples fato de estar sendo observado como um fenômeno real. Ou seja, o aspecto comunicológico da nossa tese não é conferido apenas por nós observadores, mas também pelo observado. Em outras palavras: este caráter comunicológico não é conferido apenas metodológica ou epistemologicamente – como disciplina para o estudo de um fenômeno ou como teoria – mas também ontologicamente, pelo próprio aspecto substancial e real do indivíduo.

Em suma: Uma análise fenomenológica do indivíduo sob investigação, partindo de um método dialógico e intersubjetivo para a construção do nosso argumento, pode elucidar o estatuto ontológico e existencial, individual e formal dos processos de comunicação humana na condição de jogadores funcionários em atividade de divertimento.

Não obstante, não por outro motivo, o método proposto para a pesquisa e também para a redação de nossa tese é dialógico. A partir da observação fenomenológica da nossa comunicação, das nossas próprias estratégias de jogo, formularemos diálogos entre dois personagens simbólicos: Frederico e Guilherme. O primeiro pretende, durante a conversação, articular idéias e noções – sobre a problemática do jogo, bem como sobre o caráter estético do homem e de suas relações – do poeta Friedrich Schiller; o segundo tem por propósito, em diálogo com o primeiro, articular conceitos, noções ontológicas, argumentos existenciais, propostas metodológicas sobre a questão do nosso jogo, nosso diálogo e também sobre a nossa comunicação expostas na obra do filósofo Vilém Flusser. Esta série de diálogos será temática; cada uma das conversações terá mote específico e abordará um único aspecto do processo comunicativo. Com esta estratégia temos em vista abarcar alguns aspectos que julgamos relevantes para o avanço do conhecimento acerca do objetivo geral proposto nesta pesquisa.

Para determinar nossos objetivos específicos – como expostos anteriormente em seção específica – além dos diálogos entre os dois personagens, pretendemos, ao final de cada conversação, expor uma reflexão sobre a essência da problemática discutida, ou seja, para a verificação completa de nossos objetivos constituiremos, também, argumentos discursivos. Neste momento, pretendemos trabalhar tendo como suporte os principais argumentos da Teoria da Mídia e da Semiótica da cultura. Para tanto, ao longo da nossa pesquisa, faz-se necessário o desenvolvimento de leituras e análises aprofundadas dos textos de autores das áreas mencionadas, a saber: Harry Pross, Ivan Bystrina, Elisabeth von Samsonov e Norval Baitello Junior.

O texto apresentado ao final de cada diálogo terá um caráter reflexivo; será texto espelho, porém espelho que reflete discursivamente: nossa reflexão converte, inverte e diverte.

Nossa síntese reflexiva pós-diálogo é produto; por ser caracterizada como produto, é discurso. Nosso método opera assim como aparelhos. Aparelhos sugam dialogicamente dados para dentro de si, os articula programaticamente de acordo com regras próprias e, por fim jorra para fora de si, produto sintético. O nosso caminho rumo ao objetivo em nada é diferente deste – perpassa os mesmos movimentos estruturais: absorvemos conceitos dialeticamente, articulamo-los programaticamente de acordo com regras próprias ao discurso exigido pelo aparelho ao qual nos submetemos e, por fim, refletimos sinteticamente, objetivando um produto parcialmente final e formal do conhecimento.

Como pudemos observar, pretendemos – de acordo com Flusser – uma investigação que propõe justamente uma simetria de direitos entre sujeito e objeto, de modo que não deve mais fazer sentido a pergunta pelo observador ou pelo observado. Antes mesmo de Flusser, Schiller já havia se preocupado com o fim dessa divisão. Para o poeta alemão, seria necessário considerar, então, uma relação de tendências, que instaurasse uma dominação não mais unilateral de uma sobre a outra, mas recíproca, configurando aquela igualdade de direitos e significados que Flusser apresentou posteriormente. Seria preciso instaurar uma relação ontológica de reciprocidade. Essa relação, que também em Schiller seria a solução para o problema da divisão do homem, tomaria a forma de uma terceira tendência que, não sendo uma das duas, seria necessariamente o fruto da ação combinada, do concurso das duas. Essa terceira tendência, Schiller vai chamar de *Spieltrieb*, “tendência ao jogo”.

Vemos bem agora, o lugar e a função que vem assumir o tema jogo na construção teórica das *Cartas sobre a educação estética do homem* e de todo o decorrente pensamento filosófico sobre este conceito.

Contudo, no ao longo dos diálogos, tentaremos compreender como intervém essa noção de *Spieltrieb* e de que maneira pode esclarecer tal problema, antes de descrever as características do jogo assim concebido, tentando mostrar como a função reservada a essa noção age em retorno sobre a compreensão que dela devemos ter. O que é o jogo segundo Schiller e qual a definitiva importância para nossa noção de jogo e para a compreensão das relações ontológicas de comunicação que estamos propondo no presente projeto?

Em breve: o jogo é considerado vetor de harmonia, portanto de equilíbrio, tanto para o físico quanto para o espiritual no homem. O jogo, para Schiller é síntese livre¹⁸. Não é somente um princípio de unidade, mas revela empiricamente capacidades próprias a instaurar uma legalidade no sensível e no passional que não seja sentida como um peso estranho, vexando a vida, mas como uma escolha livre, exaltando-a. Nesse sentido, jogo é o ponto de interseção de uma dupla série de oposições que não se recobrem inteiramente: não há intercambiabilidade dos termos ou significações, mas é aí que todos se encontram.

Esse ponto de ligação em que as oposições se extinguem para transformar-se em cooperação harmoniosa – individual –, esse jogo no sentido de Schiller, talvez, o compreendamos melhor ainda quando soubermos que “o amor é um de seus numerosos sinônimos¹⁹”. O amor, que não é o assujeitamento da razão à natureza, nem o assujeitamento da natureza à razão²⁰, é comunicação intersubjetiva com esse duplo assujeitamento; o homem aí está total, em suma, humano.

O jogo, conseqüentemente, é o lugar onde o homem é mais completo. O jogo concebido de maneira pura deve, segundo Schiller, ter por objeto essencial a beleza da diversidade existente, compreendida como “forma viva²¹”. Há, entre os dois, sempre a relação:

A beleza que existe na realidade equivale à tendência ao jogo que existe na realidade, mas do mesmo modo o ideal de beleza que a razão constrói impõe o ideal de uma tendência ao jogo que o homem deve ter presente na mente em todos os seus jogos. [Ainda:] O homem não deve senão jogar com a beleza e não deve jogar senão com a beleza.²²

Para Schiller, o impulso lúdico se exerce acima das necessidades naturais da vida e independentemente dos interesses práticos. Devemos concordar com o poeta. O impulso lúdico é uma manifestação de ordem espiritual, que se apresenta sobre tudo como jogo estético, como conduta estética. Sua função é conciliar a matéria ao espírito; conciliar o que é presente aos sentidos com a forma, ato do pensamento. O impulso lúdico joga com a beleza da diversidade, que Schiller define como “forma viva”. Essa

¹⁸ Cf. Schiller, 1995

¹⁹ Schiller, 2009, p. 75

²⁰ Cf. Schiller, 1995, Carta VIII

²¹ Cf. Schiller, 1995, Carta IX

²² Schiller, 1995, p. 221

diversidade surge na convergência do subjetivo com o objetivo: termos perdem significado. É princípio motor eminentemente livre.

O jogo equilibra tanto o rigor das representações abstratas, produzidas pelo pensamento, quanto a imediatidade dos fenômenos existentes. Pode ser, paradoxalmente, o elo justo para o ciclo da continuidade do divertimento.

Assim, compreendemos esta frase, através da qual Schiller se resume e que deve marcar o fundamento da noção individual de jogo e comunicação para a pesquisa proposta: O homem não joga senão quando na plena acepção da palavra ele é homem, e não é totalmente homem senão quando joga²³.

²³ Schiller, 1995, p. 84

7. Referências

- BAITELLO JUNIOR, Norval. *A era da iconofagia. Ensaios de comunicação e cultura*. São Paulo: Hacker Editores, 2005.
- _____. *O animal que parou os relógios*. São Paulo: Annablume: 1992.
- _____. *Vilém Flusser e a Terceira Catástrofe do Homem ou as Dores do Espaço, a Fotografia e o Vento*. In: Kondo, Kojin/ Suga, Kejiro (orgs.). *How to talk to photography*. p. 87-94. Tokyo: Kokushokankokai, 2005.
- CARVALHO, Olavo de. *A dialética simbólica*. São Paulo: Editora É Realizações, 2007.
- FLUSSER, Vilém. *A dúvida*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999.
- _____. *A história do Diabo*. São Paulo: Annablume, 2008a.
- _____. *Bodenlos: uma autobiografia filosófica*. São Paulo: Annablume, 2007.
- _____. *Alguns aspectos filosóficos da automação*. In: Revista Brasileira de Filosofia, vol. XX, fasc. 77, 58-70, jan/mar, 1970.
- _____. *Da diversão*. Suplemento Literário, OESP, 7 (334):4, 15/06/1963.
- _____. *Do empate*. Centro interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia, [S.I.: S.N., 19--].
- _____. *Da religiosidade: a literatura e o senso de realidade*. São Paulo: Escrituras Editora, 2002.
- _____. *Em busca do significado*. In: LADUSÃNS, Stanislaus (org.). Rumos da filosofia atual no Brasil em auto-retratos. p. 493-506. São Paulo: Loyola, 1976.
- _____. *Ensaio para um estudo do significado ontológico da língua*. In: Revista Brasileira de Filosofia, vol. XII, fasc. 45, 69-90, jan/fev/mar, 1962.
- _____. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Edusp, 1998.
- _____. *Filosofia da caixa preta: ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- _____. *Filosofia da linguagem*. ITA-Humanidades, vol. 2: 133-210, 1966.
- _____. *Jogos*. Centro interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia [S.I.: S.N., 1967].

- _____. *Língua e realidade*. São Paulo: Annablume, 2004.
- _____. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- _____. *O repertório do pensamento*. ITA-Humanidades, vol. 5: 44-51, 1969.
- _____. *O texto no universo das imagens técnicas*. Arte em São Paulo, vol. 33: 38-43, 1986.
- _____. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008b.
- _____. *Para além das máquinas*. Traduzido do original alemão por Gustavo Bernardo. Düsseldorf: Bollmann, 1991. Disponível também em: <<http://planeta.terra.com.br/arte/dubitoergosum/iflusser.htm>>. Acesso em: 03 jan. 2008
- _____. *Pós-História: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: Duas Cidades, 1983.
- PLATÃO. *A República*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.
- SANTOS, Mario Ferreira dos. *Convite à Filosofia e à História da Filosofia*. São Paulo: Editora Logos, 1964.
- SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem*. Tradução de Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 1995.
- _____. *Cultura estética e liberdade*. São Paulo: Hedra, 2009.
- _____. *Fragmentos das preleções sobre estética do semestre de inverno de 1972-93: recolhidos por Christian Friedrich*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.