



HOMINES LUDENTES POIÉTICOS OU DO PENSAMENTO PROGRAMÁTICO

Raphael Dall'Anese Durante*

Resumo – Este texto busca apontar algumas breves considerações sobre o caráter da liberdade no jogo entre homem e aparelho. Partindo de um método de investigação dialético e realista – considerando o movimento do jogo como parte de um universo real, onde as relações de continuidade e alteridade são condições fundamentais a esta atividade –, tentamos, de modo pontual, estabelecer relações a partir de argumentos do filósofo checo-brasileiro Vilém Flusser, tendo por objetivo estudar os princípios ontológicos desse movimento lúdico. Esses princípios tornam-se passíveis de investigação dialética desde a análise sintática e semântica da premissa "liberdade é jogar contra o aparelho". Por fim, observamos nas relações de alteridade – próprias ao confronto dialético dos elementos da premissa – possibilidade para uma experiência poética.

Palavras-chave: liberdade, jogo, aparelho, poética, Vilém Flusser.

Homines poiéticos ludentes or the programatic thinking

Abstract – This text aims to present some brief comments about the character of freedom in the game between man and apparatus. From a dialectical and realistic method of investigation – considering the movement of the game as part of the real universe, where relations of continuity and alterity are fundamental to this activity – we tried to establish relations from the arguments on the czech-brazilian philosopher Vilém Flusser, in order to study the ontological principles of this ludic movement. This principles become passive to a dialectic investigation since the syntactic and semantic investigations of the premise "Freedom is to play against the apparatus". Finally, we observe on the relations of alterity – that own to the dialectical confrontation of the elemnts of the premise – possibilities for a poetic experience.

Keywords: freedom, game, apparatus, poetics, Vilém Flusser.

Jogar é fundamentalmente ser jogado; isto é, participar de um acontecer que possibilita transportar jogadores para um espaço próprio: o mundo lúdico que se distingue do mundo cotidiano, pelo fato de propor a quem dele participa um horizonte de relações possivelmente novas. Aqui reside o fascínio habitualmente ligado à ideia de jogo: o horizonte de possibilidades que ele consegue oferecer à variação imaginativa do indivíduo. Isso porque o jogo deve ser jogado. O movimento

* Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM) e Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

lúdico necessita de espaço próprio. O jogo se determina ao ser jogado, consequência de forma sintaxe que o fundamenta e o caracteriza.

O ser surpreendido significa atemorizar-se devido à perda do espaço por ele (jogador) anteriormente dominado. Não é possibilitado ao jogador conhecer a totalidade desse espaço. É como admitir de antemão que algo ocorre durante o jogo, sobre o qual a subjetividade não tem controle. É o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo, e que o mantém em jogo. Cabe ao jogador manter-se aberto ao movimento, seguindo suas estruturas.

A tensão surge na relação entre o interior do jogo e o espaço em que está sendo jogado. Uma vez participando dele, estamos submissos às suas regras. Portanto, é condição para que o jogo se determine como tal que não sejam burladas suas estruturas fundamentais, o que seria a tentativa de dominar o próprio jogo e esquecer o oponente – o outro – aparelho. O próprio jogo exerce sua alteridade no ser jogado. Fazer parte desse movimento, desse espaço, é estar no meio de uma floresta, ou de um deserto, sabendo que o perigo pode vir de qualquer lado; é estar dentro do ilimitado; é não ter segurança nenhuma; é estar inteiramente aberto à totalidade das experiências possíveis.

Parece que no jogo não há um sujeito capaz de dominá-lo. O sujeito do jogo é o próprio princípio que o configura; o sujeito do jogo, como veremos a seguir, é a própria substância que fundamenta e articula a premissa em análise. O jogo está para ser jogado. Os jogadores estão sendo absorvidos pela estrutura sedutora do sistema aparelhístico, isto é, participam empenhando-se no esgotamento das possibilidades – empenham-se em jogar como jogam os aparelhos; empenham-se em transferência e informação de substância.

* * *

Para Flusser (2002), nesse jogo contra o aparelho – no empenho lúdico do esgotamento das possibilidades pré-inscritas no programa –, há, sem dúvida, uma probabilidade que resulta de um maior número de acasos favoráveis; e, à medida que aumenta essa superioridade numérica, ultrapassando os acasos contrários, isto é, meras possibilidades indeterminadas, a probabilidade aumenta em proporção e engendra um grau superior de crença ou assentimento relativo à determinação dessas possibilidades contidas no programa do aparelho. Desde a admissão da investigação sob o prisma da realidade, partimos para esta análise, de acordo com a observação do filósofo, sob um plano de possibilidades finitas (FLUSSER, 2002, p. 23). Exemplo: se um dado fosse marcado com um determinado algarismo ou número de pintas em quatro de suas faces e com outro algarismo ou número de pintas nas duas faces restantes, seria mais provável voltar-se para cima uma das primeiras que das segundas; mas, se tivesse mil faces marcadas do mesmo modo e apenas uma diferente das outras, a probabilidade seria muito maior, e mais firme e segura a nossa crença ou expectativa na determinação do fenômeno: “[...] o número de potencialidade é grande, mas limitado [...]” A cada fotografia realizada, diminui o número de potencialidades, aumentando o número de realizações: o programa vai se esgotando [...]” (FLUSSER, 2002, p. 23).

Não obstante as possibilidades sejam grandes, são finitas e o jogador joga contra: empenha-se em prol do esgotamento das possibilidades pré-inscritas no programa. Ainda nesse sentido, Flusser (2002, p. 24) nos diz que "para funcionar o aparelho precisa de programa 'rico'. Se fosse 'pobre', o funcionário o esgotaria, e isto seria o fim do jogo". As possibilidades contidas no programa do aparelho devem exceder à capacidade do jogador para esgotá-las. Programa além de conjunto de instruções ou diretrizes concatenadas, expressas em linguagem específica, é aquilo que alguém se propõe a executar para alcançar um determinado objetivo. O jogador deve manipular o aparelho, olhar de fato para dentro e através dele, a fim de descobrir e experienciar a determinação de novas possibilidades: essa atividade configura o jogo. "Seu interesse está no aparelho e o mundo lá fora só interessa em função do programa. Não está empenhado em modificar o mundo, mas em obrigar o aparelho a revelar suas potencialidades" (FLUSSER, 2002, p. 23). O jogador não trabalha com o aparelho, mas joga contra ele.

Talvez esse processo mental ou raciocinativo pareça trivial, mas, para quem o considera mais a fundo, pode dar margem a interessantes especulações. Passamos, desse modo, a considerar como igualmente provável o voltar-se de qualquer uma das faces para cima. E nos parece que está nessa operação a verdadeira natureza da liberdade, ou do caráter poético do jogo: tornar perfeitamente igual e equiprovável a determinação de qualquer possibilidade pré-inscrita no programa do aparelho.

Embora dando preferência ao mais usual e acreditando na determinação de uma possibilidade, não devemos esquecer todas as outras: é preciso dar a cada uma delas, como já mencionado, um peso e uma autoridade particular, conforme haja mostrado e experienciado com frequência no passado. Talvez seja esse, também, um importante aspecto do modo de ser do jogo entre homem e aparelho: esse eterno retorno num empenho lúdico, contínuo e repetitivo para a realização do objetivo: esgotar as possibilidades. "Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador, não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca com seu brinquedo, mas *contra* ele. Procura esgotar-lhe o programa" (FLUSSER, 2002, p. 23-24). Dessa maneira, aparelho implica automação e jogo.

Antes de qualquer coisa, é preciso haver acordo sobre o significado de aparelho, já que, na história da filosofia anterior a Flusser, não há consenso para esse termo. Remontando um gosto muito peculiar ao autor: o estudo etimológico; a palavra latina *apparatus* deriva dos verbos *adparare* e *praeparare*. O primeiro indica prontidão para algo; o segundo, disponibilidade em prol de algo. O primeiro verbo implica o estar à espreita para saltar à espera de algo. Esse caráter animal feroz pres-tes a lançar-se, implícito na raiz do termo, deve ser mantido ao tratar-se de aparelhos (FLUSSER, 2002, p. 19).

Sem dúvida, a etimologia não basta para definirmos aparelho. Deve-se perguntar, antes de qualquer coisa, por seu estatuto real: ontológico. Como aponta Flusser (2002, p. 19), "trata-se de objetos produzidos, isto é, objetos trazidos da natureza para o homem [...] O conjunto de objetos produzidos perfaz a cultura". O aparelho está contido no real, mas também forma, cria e propaga esse

real – determina realidade. Flusser, todavia, tem um sistema sofisticado que nos possibilita distinguir aparelho de máquina. Aqui, vale deixar claro que não é nosso objetivo entrar em uma lógica de termos, simples terminologia sem significado real: nominalismo cínico; contudo, para aproximar o leitor de nossa experiência com aparelhos, tentaremos construir essas ideias distintivas a seguir.

Em nosso entendimento – a partir dos argumentos de Flusser (2002, 2008) –, aparelho não é máquina. A máquina, historicamente, condiciona o homem ao trabalho, por organizar o espaço para que esse funcione ao redor dela, como em uma linha de produção, em que os operários estão todos posicionados em razão das máquinas. Já aparelho é extensão da mente humana, estando imediatamente ao redor do corpo, e não reorganizando o corpo para que este funcione em razão dele – aparelho. As máquinas trabalham, os aparelhos permitem o jogo. O homem se emancipou do trabalho para poder escolher e decidir, sendo esse jogo pura brincadeira intelectual. Nesse sentido, o arquetípico aparelho que é o aparelho de fotografar nada mais é do que a materialização de uma generalização simbólica: "Pode-se perfeitamente supor que todos os traços possíveis dos aparelhos já estão prefigurados no aparelho fotográfico, aparentemente tão inócuo e 'primitivo'" (FLUSSER, 2002, p. 19).

Gostaríamos de levantar a questão relativa a essa terminologia, mas, sobretudo, ponderar o lugar da expressão "liberdade é jogar contra o aparelho" que gostaríamos de emprestar aqui para designar o que podemos chamar "a função ontológica do aparelho". Pois, se o mundo pós-histórico é determinado por aparelhos – e também os determina –, parece-nos que o termo "máquina" tomado como contradição do trabalho que engloba o mundo anteriormente por ele englobado não pode ser mais o que melhor explica essa função real do aparelho: é termo inútil. Aparelho não "apareilha" a experiência real – no sentido de representá-la –, mas a possibilita e é por ela possibilitada por estar contida no próprio universo de possibilidades sintáticas reais – no sentido de determiná-lo, no sentido de tornar meras possibilidades fenômenos reais.

Assim sendo, aparelho é *sistema*. E como sistema, não pode ser observado, em última análise, como uma máquina. Dizer e defender, portanto, que o aparelho é máquina nos serviria apenas para atrapalhar as sérias definições de Flusser. Dedicamos esse tempo para pensar, a partir dos textos do filósofo, o estatuto do aparelho como outro que, assim como o homem, joga e determina possibilidades, bem como, por excelência, o modo de ser do homem: aparelho como sistema.

Aparelhos são objetos do mundo pós-industrial, para o qual ainda não dispomos de categorias adequadas.

A categoria fundamental do terreno industrial (e também do pré-industrial) é o trabalho. Instrumentos trabalham. Arrancam objetos da natureza e os informam. Aparelhos não trabalham. Sua intenção não é a de modificar o mundo. Visam modificar a vida dos homens. De maneira que os aparelhos não são instrumentos no significado tradicional do termo (FLUSSER, 2002, p. 22).

Aquele que joga não trabalha e tem pouco sentido chamá-lo de "funcionário". Devemos repensar nossas categorias se quisermos produzir uma crítica da nossa cultura. "Querer definir aparelhos",

diz Flusser (2002, p. 23), "é querer elaborar categorias apropriadas à cultura pós-industrial que está surgindo".

Se considerarmos o aparelho sob tal prisma, observaremos que o *estar programado* é o que o caracteriza; os fenômenos que possibilita estão, de alguma forma, inscritos previamente ("programados", "pré-inscritos") por aqueles que propriamente o programam: aquele que joga, o jogador. Esses fenômenos são determinações de possibilidades pré-inscritas no programa do aparelho. Neste momento, torna-se importante relembrar uma passagem:

O número de potencialidades é grande, mas limitado: é a soma de todas as fotografias fotografáveis por este aparelho. A cada nova fotografia realizada, diminui o número de realizações: o programa vai se esgotando e o universo fotográfico vai se realizando. O fotógrafo age em prol do esgotamento do programa [...] Já que o programa é muito "rico", o fotógrafo se esforça por descobrir potencialidades ignoradas (FLUSSER, 2002, p. 23).

Flusser nos diz que um sistema assim tão complexo é jamais penetrado totalmente e pode chamar-se caixa-preta. Não fosse o aparelho uma caixa-preta, de nada serviria ao jogo: seria jogo infantil, monótono. A pretidão da caixa é seu desafio, constitui o caráter de competição do jogo – como mencionado anteriormente –, porque, embora o homem que joga "se perde em sua barriga preta" (FLUSSER, 2002, p. 24), consegue, curiosamente, dominá-la. Dominar o aparelho significa saber o que se passa no interior da caixa. "Pelo domínio do *input* e do *output*, o fotógrafo domina o aparelho [...]" (FLUSSER, 2002, p. 24)¹ e por esse domínio dos processos no interior da caixa, por conhecer os lados interno e externo do jogo, por conhecer seus modos de ser e aparecer, não é por ele dominado. Tal amálgama de competição – jogador no empenho lúdico de esgotar as possibilidades inscritas no aparelho e aparelho também em empenho lúdico de se complexificar diante do jogador – caracteriza todo o funcionamento de aparelhos e do jogo.

Desse modo, Flusser nos diz que "funcionar é permutar símbolos programados", ou seja, o jogo funciona a partir da programação e reprogramação das possibilidades pré-inscritas no programa do aparelho. O homem que joga deve brincar com as possibilidades que o aparelho oferece, pois eles, os aparelhos, "emancipam o homem do trabalho, liberando-o para o jogo" (FLUSSER, 2002, p. 25).

A despeito de ser extensão da mente humana, o aparelho – objeto externo à nossa consciência, por ser objeto artificial, formatado pelo homem, elemento essencial ao jogo – é um ser em oposição. É como tal que funciona: "aparelho-fera" (FLUSSER, 2002). É um ser que assumiu, ontologicamente, uma posição que é oposição: uma posição negativa. É um ser que nega. É por isso que reflete: o real. Reflete, nega e engana: seduz. As respostas que o aparelho articula em seu jogo são

1 – Devemos compreender *input* e *output* como sendo, o primeiro, fluxos de dados do homem em direção ao programa do aparelho, e o segundo, fluxos de dados na direção oposta.

todas negativas, não são acasos prováveis e, mesmo num grau superior de crença ou assentimento engendrado, relativo à determinação das possibilidades contidas no programa do aparelho, são todas negativas, pois o aparelho exerce seu estatuto real de *alter*, de ser outro. Refletir é negar², e isso é a sua estrutura. Os códigos programados em seu programa confirmam essa afirmativa a cada nova determinação: o real nega. As possibilidades distribuídas fortuitamente pelo acaso também negam. Não deve, portanto, surpreender que o fundamento e princípio do aparelho seja a liberdade, essa gênese motora de toda negação possível. Talvez por consequência desses elementos, dessa brincadeira com o fundamento contra o aparelho, surge a experiência que caracteriza todo o movimento lúdico: surge a experiência poética. A sedução enganadora aqui observada é consequência e não causa da diversidade que há nesse jogo.

O que constitui a essência do jogo são as estruturas e disposições que prescrevem o preenchimento do universo lúdico. Isso vale em geral onde quer que haja um jogo. Vale também, por exemplo, de acordo com Gadamer (2007, p. 113), “para o jogo das águas ou para o brincar dos animais”. Precisamente por isso as regras também têm um caráter distinto, a saber, essas regras começam formando-se no jogo mesmo. E a vinculação a essas regras é livre em um sentido totalmente especial. O jogar, em sua estrutura, se exercita jogando, quer dizer, como execução de si, em um jogo que só então ou depois pode soltar-se – ou desprender-se e evoluir continuamente, por assim dizer –, configurando um sistema sintático. Devemos, desde já, observar que a sintaxe do jogo não é uma norma fixa, tomada de algum lugar, senão que é flexivelmente mutável no jogar e mediante o jogar mesmo. Esse cria para si o espaço dentro do qual ele mesmo por formar-se – o que significa também: dentro do qual ele mesmo pode transformar-se.

Parece-nos característico para o jogo contra o aparelho o fato de que o jogador joga *algo*. Isso pode significar que a ordenação do movimento a que está subsumido possui uma determinação que o jogador “escolhe”. Destarte, ele delimita expressamente seu comportamento ante o modo de ser do aparelho, pelo fato de que ambos querem jogar. Retomando: ao tratar-se de aparelho, devemos considerar prontidão para algo. Isso implica o estar à espreita para saltar à espera de algo. Esse caráter animal feroz prestes a lançar-se, implícito na raiz do termo, ainda deve ser mantido. Não por outra razão, Flusser joga em seu texto ao denominá-lo “aparelho-fera”. Aparelhos também realizam sua escolha no âmbito de sua disposição estratégica para jogar.

O fato de que todo jogo seja jogar alguma coisa passa a valer por primeiro onde a continuidade do movimento do jogo é determinada como um modo de ser e se distingue de condutas de natureza diferente. Mesmo no jogo, o homem que está jogando é uma pessoa que se comporta, até mesmo quando a verdadeira essência do jogo consiste em libertar-se da tensão com que se comporta com relação a seus fins (GADAMER, 2007, p. 113).

2 – Sobre esse argumento, ver Flusser (1998, p. 67-71).

Isso nos permite determinar mais de perto como o jogar é jogar-algo: o acaso, como "propriedade de uma distribuição" requer a potencialidade de algo a ser distribuído. Dessa maneira, podemos dizer que o termo "distribuição" já pressupõe um inventário de coisas possíveis de serem distribuídas, ou seja, jogar é sempre jogar-algo, no sentido de ser necessário um inventário de possibilidades a serem determinadas.

Vale, porém, destacar, dizer que no jogar há liberdade não representa dizer que o jogar é independente de regras. Ao contrário, o acontecer livre sempre está vinculado a regras. Ainda é ressaltado que a vinculação – por parte do jogador – às regras que se formam no jogo é, na verdade, uma vinculação livre. A vinculação às regras (à sintaxe do jogo) pode ser considerada livre simplesmente porque o próprio formar-se das regras é dotado de um elemento espontâneo.

A constituição sintática do jogo define a semântica dos elementos nele contidos. Para Flusser (2004), observar esses aspectos é o mesmo que executar um estudo sobre a ontologia da experiência real; a possibilidade de observar esses aspectos reside no tornar consciente a busca da estrutura.

* * *

"Liberdade é jogar contra o aparelho." Dessa premissa podemos executar a seguinte apreciação: o sujeito simples da sentença é (Liberdade); verbo de ligação é (é); (jogar contra o aparelho) é oração subordinada substantiva reduzida de infinitivo; (jogar contra) como aquilo que se afirma a respeito do sujeito, é o predicado da frase; (jogar) é verbo intransitivo; e por fim, (contra o aparelho) é adjunto adverbial de oposição, onde cabe o objeto da oração: (o aparelho).

A partir dessa simples análise, podemos conjecturar que nessa sentença existe um centro que irradia para um horizonte. O centro é o ato – a ação – o jogar contra; da ação é possível alcançar um horizonte: liberdade. Aparelho, considerado enquanto sistema é mero instrumento. Há transferência de algo de uma substância para outra. O sujeito da sentença (Liberdade) absorve, isto é, alcança e ultrapassa o objeto que lhe é instrumento (aparelho: sistema) nos estágios (é jogar contra – no jogo contra). À medida que a liberdade ultrapassa o sistema aparelhístico, isto é, à medida que o jogo está sendo jogado, o aparelho se transforma em instrumento da liberdade e testemunho de sua determinação existencial.

Esse alcance e ultrapassagem só é possível em razão da existência do verbo (ser) contido nessa sentença. A substância do sujeito absorve a do objeto, que lhe serve de instrumento. O fundamento alcança e ultrapassa a superficialidade do aparelho por meio do jogo – o centro predicativo da frase.

Liberdade e sistema são substantivos – são substâncias. São substantivos, pois são aquilo que há de permanente nas coisas que mudam, enquanto esse permanente é considerado como um sujeito, como aquilo que existe por si mesmo sem pressupor um ser diferente de que seja um atributo ou relação. Substância é definida, portanto, como o aspecto essencial de alguma coisa. Para Aristóteles (2002, v. I, cap. VII) é isso; é o que há de permanente nas coisas que mudam, e que é o suporte sempre idêntico das sucessivas qualidades resultantes das transformações. A substância é o que

fundamenta o princípio de identidade – é o que permite dizer que $A=A$. O princípio de identidade que nos possibilita afirmar que $A=A$ é, contudo, um princípio autoevidente, e é tal não porque nos pareça ou porque tenhamos um sentimento de certeza de que é autoevidente, mas porque sua contraditória, ou seja, $A \neq A$, tem duplo sentido: se $A \neq A$, o sujeito da proposição não é igual ao seu predicado, mas, sendo a proposição reversível – o predicado tornando-se sujeito, e o sujeito predicado –, temos então dois sujeitos diferentes, que são ambos sujeitos da mesma proposição: $A_1 \neq A_2$. Logo, a sentença $A \neq A$ não é unívoca e não pode ser unívoca, donde se patenteia que $A=A$ é autoevidente. Esse princípio vale como lei suprema do pensamento: puro e prático. A é A , isto é, cada A é ele mesmo o mesmo. Nessa proposição: A é A , existe empregado o verbo auxiliar (é – ser) que indica os substantivos relacionados na sentença. Para A ser A , deve haver substância permanente que valide a proposição.

Assim sendo, na proposição de Flusser, em sua particularidade – uma premissa hipotética –, liberdade pode ser identificada a aparelho. Não obstante, uma proposição hipotética não pode ser e não é autoevidente, pois, para que uma hipótese tenha esse caráter, faz-se necessário que sua contraditória possa ser admitida como hipotética também – como no exemplo da contraditória de $A=A$. Assim, apenas de modo hipotético podemos afirmar que liberdade é aparelho.

Retomando a discussão sobre os substantivos liberdade e aparelho e sobre o aspecto que os torna cognoscíveis – passíveis de estudo. Aristóteles (2002, v. I, cap. VII) diz:

Temos ciência das coisas particulares só quando conhecemos a sua essência necessária, e com todas as coisas ocorre o mesmo que ocorre com o bem: se o que é bem por essência não é bem, então nem o que existe por essência existe, e o que é uno por essência não é uno; e assim com todas as outras coisas.

Esse argumento significa que tudo é o que é em virtude da essência necessária e que, portanto, tudo o que há de real ou de cognoscível nas coisas faz parte da essência necessária e existe necessariamente. Precisamente nesse sentido, o Estagirita afirma que “a forma das coisas é eterna e não pode ser produzida nem destruída, pois a forma é a essência necessária das coisas compostas” (ARISTOTELES, 2002, v. I, cap. IX). Aonde pretendemos chegar com isso?

Concordamos com os argumentos de Aristóteles³ e trazemo-los para o problema que nos move até aqui. Dizemos que o que ocorre é a troca de substância entre um substantivo e outro – da liberdade para aparelho (sistema). A substância se transfere da forma do primeiro para a forma do segundo. Apesar de haver – nesse jogo – uma transferência de substância de um primeiro para um

3 – Não por *vontade* ou *porque sim*, ou até mesmo *porque vemos alguma relação possível*, que utilizamos a *Metafísica* de Aristóteles para fundamentar um raciocínio lógico aparente aos argumentos de Vilém Flusser. A razão que nos leva a estabelecer esse tipo de relação teórica é a notável influência do Estagirita em várias teses de Flusser, a saber, por exemplo, em “Lingua e realidade”, “A história do Diabo”, “Pós-história”, “A dúvida”, e também em “Filosofia da caixa-preta”.

segundo, em que o segundo é informado pela essência do primeiro, o primeiro não é desinformado, isto é, sua forma permanece contendo a substância que lhe é essencial e que o caracteriza. Ou seja, entre liberdade e aparelho há um jogo, uma tensão; esse jogo é transferência de substância.

O substantivo adquire sua plena função somente dentro de uma frase – de um sistema; ele se torna funcional somente como sujeito ou objeto. Substantivo significa, portanto, tipo de palavra apta a tornar-se sujeito ou objeto numa frase. Substância é a coisa que cerca a realidade, a coisa da qual a realidade é o núcleo realizado. A substância livre só pode ser compreendida quando determinada, substantivada no plano objetivo – o verbo poder, por exemplo. A potencialidade acrescida de necessidade resulta em realidade. “Poder significa *não-ser tendendo para ser*. O poder como substância é a substantivação do nada em seu progresso rumo à realização” (FLUSSER, 2004, p. 121). O que é, o é porque podia. A substância livre (possível) adquire seu pleno caráter somente quando determinada no núcleo realizador do jogo: o sistema aparelhístico.

* * *

Estamos em meio a uma tentativa contínua de observar o caráter poético em relação às possibilidades da mente humana em desenvolver sintaxes programáticas que viabilizam um franco e contínuo diálogo com a liberdade – o princípio criador. Não fosse assim, o projeto de um sistema aparelhístico como esse seria uma mera aplicação desenfreada de técnicas bem conhecidas e dominadas, em vez da verdadeira aventura lúdica que o caracteriza.

A pergunta ingênua, fruto de uma metafísica primitiva, do tipo *o que é realmente o jogo?*; ou *o que é realmente a experiência de liberdade?*; ou *o que é realmente o aparelho?*, é o tipo de pergunta que, em sua forma, sintaxe e semântica, tem pouca ou nenhuma importância para o problema ontológico observado por Vilém Flusser.

Não obstante, a analítica do sujeito, do predicado e do objeto, considera e admite o caráter ontológico do elemento de alteridade no realismo de Flusser. Por esse motivo mesmo, o filósofo nos diz que é jogo contra – por saber e ter consciência de que sabe sobre a resistência exercida pelo o que ele chama de “dado bruto” (FLUSSER, 2004), – o segundo – o objeto que persiste ao empenho formador, criador e propagador da língua. Para além dessa consideração, podemos observar, a partir da análise gramatical executada, que a pura possibilidade, isto é, o elemento incondicionalmente livre (sujeito da sentença) que tende a realizar-se surge à tona, aparece ao intelecto, organiza-se em cosmos (no sistema organizado); esse princípio substantiva-se, objetiva-se, no estágio do jogo contra, na transferência de substância para o segundo; é a meta em direção da qual todo o movimento lúdico se expande.

O desenvolvimento e a análise de novas sintaxes podem, portanto, ser fluidos, de uma consistência expansiva, instável, como a de uma ideia, como a própria criatividade humana. O sistema – e não somente o sistema, mas toda a sentença – em sua estrutura deve estabelecer um *continuum* com o

estatuto real da experiência. Nesse sentido, admitir que o objeto real de nossos estudos – a premissa de Vilém Flusser por nós exposta – é de natureza ontológica é admiti-lo livre, *alter* e inteligível.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. *Metafísica*. Tradução Giovanni Reale. São Paulo: Loyola, 2002. v. I.

FLUSSER, V. *Pós-história. Vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: Duas Cidades, 1983.

_____. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Edusp, 1998.

_____. *A dúvida*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999.

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

_____. *Língua e realidade*. São Paulo: Annablume, 2004.

_____. *A história do Diabo*. São Paulo: Annablume, 2008.

GADAMER, H., 1900-2002. *Verdade e método*. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.