

**Cesar Baio**

**O filósofo que gostava de jogar:  
o pensamento dialógico de Vilém Flusser  
e a sua busca pela liberdade**

Com sua filosofia arrebatadora, Vilém Flusser (1920-1991) foi um dos primeiros a perceber o papel que teriam as tecnologias de informação na sociedade que emergia nas últimas décadas do século XX. Seu pensamento “sem chão” antecipou com lucidez um contexto que somente se deixa ver de maneira mais clara atualmente, com a ubiquidade computacional, a expansão acelerada das redes digitais de comunicação, a multiplicação dos dispositivos móveis e, sobretudo, os desdobramentos desses processos nos modelos de sociabilidade, nas políticas de sensibilidade, nas práticas midiáticas e em tantas outras dimensões da cultura.

Desde cedo, Flusser se manteve atento à crescente automatização dos processos de mediação simbólica que constituem a cultura contemporânea e a como estes processos são capazes de programar comportamentos e impor padrões de conduta social. A lógica discursiva da cultura e da comunicação de massa, marcada pela concentração de poder e pela unilateralidade ideológica, é relacionada por Flusser ao modelo de pensamento que conduziu ao nazismo, do qual, diferentemente do restante de sua família, ele foi sobrevivente.

Em contrapartida, ele também percebeu a inoperância das estratégias em vigor nos anos de 1960 e 1970, já que estas buscavam negar frontalmente os discursos dominantes através da imposição de outros discursos. Assumindo o pensamento marxista, estas correntes se engajavam contra as instituições na tentativa de romper com o poder estabelecido, no entanto, elas mantinham, ao final, a mesma lógica de organização que combatiam. Ao entender isso, Flusser compreendeu a impossibilidade de estar “fora” de qualquer sistema e sabia que qualquer tentativa de fuga estabeleceria imediatamente outro sistema, ou, em seus termos, outro conjunto de aparatos e outras automatizações.

A partir disso, sua filosofia encontrou nos meios técnicos um objeto de análise propício para articular um pensamento que transcende a própria tecnologia e que acaba por permear a cultura contemporânea na busca de uma alternativa viável de existência em liberdade. Mesmo quando tratam da imagem e do aparato técnico, suas análises procuram a todo tempo sintetizar os estados de existência possíveis do homem em relação à sociedade. No horizonte utópico de sua filosofia, parece estar a busca por um modo de estar no mundo que nos permita transitar livremente no

tecido cultural que nós mesmos produzimos, mas que tende a nos aprisionar nos automatismos de seus aparatos. A hipótese trabalhada aqui é a de que tal busca encontra no “homo ludens” uma figura conceitual importante para pensar uma possível existência em liberdade.

Como notou Andreas Ströhl (2002: 11), graças à influência de Husserl, Flusser teve pontos de vista privilegiados que o tornaram radicalmente diferente dos mais conhecidos teóricos dos anos 1970 e 1980, muito influenciados pelo pós-estruturalismo e pelo marxismo. Fato este que torna difícil classificar seu pensamento dentro das teorias da mídia, mas que também permitiu que ele formulasse uma das mais fecundas bases filosóficas para se pensar a cultura contemporânea.

Por muito tempo, Flusser foi mantido à parte da história oficial da filosofia e do contexto acadêmico. Isso fez com que, ao longo de muitos anos, a importância do seu pensamento ficasse circunscrita a certos círculos de intelectuais. No entanto, atualmente, sua originalidade tem desmontado certos preconceitos que se ergueram sobre ele e permitido que seu pensamento seja entendido em uma escala mais abrangente. Sua influência nos estudos europeus da mídia e da arte, principalmente em países de língua alemã, tem aumentado de maneira significativa nos últimos anos. Mas ainda há muito o que se pesquisar em sua obra. O texto que segue busca contribuir com esse movimento ao se dedicar ao conceito de jogo e discutir como ele está impregnado na própria forma de Flusser estar e pensar o mundo.

O jogo aparece de maneira transversal nos seus textos, figurando como uma alternativa possível na busca pela liberdade em relação aos automatismos dos aparatos culturais que nos cercam. Ao buscar entender o lugar do jogo no pensamento de Flusser, a hipótese aqui levantada é a de que o lúdico marca uma maneira própria de estar no mundo, sem se integrar alienadamente a ele mas, ao mesmo tempo, sem negá-lo e sem esquivar-se dele. Em suas palavras, um modo de existência de um ser “sem chão”, que por não fincar raízes pode se deslocar, ser livre e jogar. Jogando é possível estar dentro e fora a um só tempo. É possível não se negar a ser sujeito do mundo, mas também não se deixar tomar como objeto. Estar dentro para conhecer e estar fora para pensar. Jogar seria assim, para Flusser, a única maneira viável de exercício de liberdade. Um modo de ser que pode se traduzir na passagem do “homo sapiens” para o “homo ludens”. Trata-se, assim, de um modo de ser que Flusser conceituou, mas também assumiu insistentemente ao longo da sua vida e que propôs como uma alternativa viável de existência diante da sociedade e de seus aparatos das mais diversas ordens, a partir dos quais emerge o que chamamos de cultura.

O jogo como elemento cultural ganhou destaque no pensamento ocidental a partir de Johan Huizinga, em seu livro “Homo Ludens” (1938). Ao estudar aspecto lúdico da cultura, Huizinga viu no jogo um caráter profundamente estético. “(...) jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa "imaginação" da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens)”

(Huizinga, 2000: 7). Talvez seja mesmo essa capacidade de criação de imagens que tenha chamado a atenção de Flusser, que viu no jogo um modo de criar mundos inteiros, a partir de regras que indicam os resultados virtualmente possíveis para este universo de possibilidades.

Para entender o conceito de jogo em Flusser, no entanto, talvez tão importante quanto adentrar no universo conceitual proposto pelo filósofo seja examinar como ele próprio se assume como jogador ao tomar o texto e a linguagem como aparatos com os quais se deve jogar. Busca-se aqui, então, analisar o método flusseriano e pensar a condição de jogador que o filósofo assume a partir tanto de seus conceitos quanto de seu próprio modo de pensar. De certa maneira, trata-se de uma análise do aparato flusseriano. Não apenas do que ele conceitua como aparato, mas, sobretudo, de como ele cria seus textos como próprios aparatos que encontram na linguagem uma forma de jogar com a realidade. O texto que segue busca, assim, analisar o pensamento de Flusser, visando a compreender como ele entende o lúdico como um modo de filosofar e, sobretudo, como um modelo ético por ele assumido, que permeia seus pensamentos, sua fala e sua escrita.

## **O filósofo e as curvas do seu pensamento**

Flusser foi escritor, teórico e crítico, mas, acima de tudo, foi um filósofo de originalidade desconcertante, talvez, por isso, ele exija ser lido à luz apropriada. Propondo-se desde o início a romper com certas convenções balizadoras dos textos acadêmicos, ele passou a despertar extraordinário interesse, inclusive de seus críticos. Embora filho de professor, logo cedo decidiu desviar-se do estilo acadêmico, preterindo a análise disciplinar dos textos filosóficos para assumir a filosofia como um exercício de cunho enxadrístico, tomando questões filosóficas como objetos de jogo. Com estilo próprio, Flusser elegeu o ensaio como gênero ideal e, a partir dele, desenvolveu provocativos jogos de palavras, baseados na lógica e na etimologia, numa linguagem floreada marcada por um existencialismo muito particular e numa maneira peculiar de aplicar o método de redução fenomenológica para elaborar suas questões e argumentos. Essas características, somadas ao seu estilo provocativo e irônico, seduziram muitos intelectuais (artistas, na maioria), mas também confundiram e aborreceram muitos outros, principalmente os do campo acadêmico.

Essa marca pessoal torna qualquer entrada no pensamento de Flusser uma tarefa que envolve certo risco, tanto pelas curvas dos argumentos e contra-argumentos que constituem seu modo de pensar, quanto por outros fatores, tais como suas traduções, seu anti-academicismo e seus

diagramas conceituais. Sabe-se, por exemplo, que Flusser conhecia vários idiomas. Além do tcheco e do alemão, aprendidos na juventude em Praga; também o português, o inglês, o francês, o italiano, o russo e, como contam algumas histórias, até mesmo o tupi. Sua obra é composta por alguns textos escritos em inglês e francês, mas a maioria foi produzida em alemão e em português, este último seu confesso idioma mais desafiador e, por isso, preferido (Flusser, 2007(a): 75).

Decerto a língua sempre foi para Flusser um instrumento para se articular dentro do universo da cultura e da filosofia. Mas, desde cedo, Flusser percebeu o aspecto de “aparato” que toda língua mantém e passou a procurar insistentemente maneiras de se desviar dos seus automatismos. Nessa busca de liberdade ele passou a jogar com a linguagem e acabou se tornando um “sem chão” também no campo do discurso. Como uma de suas estratégias de jogo, seus textos eram elaborados inicialmente em uma língua e, em seguida, re-escritos em outras, multiplicando suas principais questões em diferentes versões do mesmo argumento. Em cada nova versão, suas idéias eram reorganizadas, transformadas e ampliadas num processo de reformulação constante. Esse aspecto da obra de Flusser causa bastante dificuldade na sua compreensão, mas também dificulta seu mapeamento e o estabelecimento de relações entre as diferentes partes e versões de sua produção.

Ao contrário da prática científica, Flusser raramente apresentava suas referências e muitas vezes tomava como dados conceitos importantes para a compreensão da genealogia dos seus argumentos. Além disso, ele quase sempre jogava com as aproximações e distanciamentos, profundidade e superficialidade. Seu texto conduz o leitor em uma argumentação e, logo adiante, apresenta, ele mesmo, um contra-argumento. Nessas curvas ele vai dando voz a idéias diferentes, na maioria das vezes, contraditórias. Por vezes, ele deixa o texto inconcluso e dá ao leitor a tarefa de amarrar sua linha de raciocínio. Estas inversões são evidentes em muitos dos seus textos, os quais se constituem verdadeiros labirintos com idas e vindas em jogos estonteantes de conceitos e contra-argumentos.

Esta vocação borgiana de Flusser talvez seja um dos aspectos que mais tenha causado mal entendidos na recepção de sua obra. Acompanhar as curvas do pensamento flusseriano é tarefa de longo prazo, mas que se faz necessária para se compreender devidamente seus métodos e sua filosofia. Como afirma Norval Baitello Jr.(2008), este método em que Flusser subverte seus próprios argumentos inverte o próprio objeto e o olhar do leitor, e é decisivo para que ele opere os mergulhos mais extensos e profundos nos seus objetos prediletos.

Estes aspectos conferem certa estranheza aos textos de Flusser e estabelecem uma poética muito particular. Trata-se de algo como uma poesia da lógica, expressa nas curvas, nos

argumentos, nos saltos que desprezam a linearidade histórica e demanda uma sensibilidade diferente daquela inscrita nos textos de tantos outros filósofos.

Mais do que um estilo de escrita, seu texto materializa seu próprio modo de pensar. Elaborada a partir desta estratégia precisamente articulada por Flusser, cada curva do texto e cada inversão lança o leitor para fora e o coloca de frente com a própria materialidade da escrita e com o caráter argumentativo das idéias apresentadas. Assim, Flusser rompe com a transparência da imersão e abre mão da condução romanesca para dar espaço a uma escrita diagramática, processual e imagética, em que o leitor é chamado a gerar suas próprias ideias, conexões, hipóteses e conclusões. Justamente ao se revelar como estrutura é que o texto libera seu leitor. A maneira como se estabelecem os conflitos entre idéias aparece, assim, como uma estratégia para dar conta das ambigüidades do mundo, sempre entendido pelo filósofo em sua alta complexidade. Situar-se nessas curvas do pensamento flusseriano é um verdadeiro desafio ao leitor e exige conhecer com certa latitude a genealogia de tais pensamentos.

## **O dialogismo de Flusser**

Os processos psíquicos ditos “conscientes” assentam sobre camadas grossas de processos “coletivos”, há constante trânsito entre todas as camadas, e o sujeito individual forma espécie de ponta de um iceberg o qual por sua vez flutua em um oceano inarticulado. (Flusser, De sujeito em projeto: 4)

É justamente a partir dessas curvas, que o texto de Flusser estabelece um jogo entre discursos de consciências independentes. Esta escolha estilística representa formalmente a própria base conceitual que cruza o pensamento flusseriano no nível mais abrangente e, ao mesmo tempo, profundo: a existência essencialmente dialógica do humano. Para Flusser (Curso de teoria da comunicação - Media IV: 1), o diálogo é o processo pelo qual uma informação é criada e, por isso, é o que resulta quando conhecimentos armazenados em diferentes memórias se entrecrocaram, dando origem a algo diferente do que era conhecido até então. Para o filósofo, o diálogo é a única maneira de estabelecer uma relação não coerciva de respeito mútuo, de acordo com um projeto que segundo ele já estaria preconizado na visão fenomenológica da sociedade desde Husserl (Flusser, On Husserl: 4). No horizonte desta proposta está a criação de uma rede composta de relações intersubjetivas; de encontros e de diálogos.

Assim como seus textos, sua personalidade e sua maneira de pensar eram uma busca por se esquivar da unanimidade, que se dava por meio de provocações, tensionamentos, inversões e

atravessamentos, acabando por gerar debates acalorados e alguns inimigos. Nesse sentido, Flusser desvia seus argumentos do eixo organizador de um discurso unívoco para conformar seu pensamento como um diálogo polifônico, no sentido bakhtiniano no termo. Nada indica que ele tenha tido algum contato com a obra de crítico literário e filósofo russo Mikhail Bakhtin. Entretanto, uma análise do método que Flusser utiliza para elaborar argumentos e formular questões revela uma estratégia baseada em um entrecchoque de pensamentos autônomos. O texto flusseriano é marcado por uma independência de vozes que se abrem ao diálogo, tal como o Bakhtin identificou na obra de Dostoiévski como uma “polifonia de vozes plenivalentes” (Bakhtin, 1997). Vozes estas que, dentro do texto, mantêm independência tanto uma da outra quanto em relação ao próprio autor da obra. Por assumir esta característica, segundo Bakhtin, as personagens de Dostoiévski se tornavam “equipotentes” na medida em que mantinham entre elas e em relação ao próprio escritor uma relação de independência de poder e de autonomia ideológica. Em Flusser, cada ideia encontra sua contraparte.

De fato, esta não é uma coincidência. Os pensamentos de Flusser e Bakhtin mantêm como referência comum a filosofia de Husserl. Nessa mesma corrente de pensadores que partem de fenomenologia, estão Martin Buber, para quem a existência humana é baseada no diálogo, e Wittgenstein, que também assume uma visão de mundo baseada no diálogo.

Na obra de Flusser, este enfrentamento entre consciências plenas de poder muitas vezes é radicalizado ao máximo pela alternância entre pessimismo e otimismo. Foi justamente esta oscilação a responsável por tantos equívocos na leitura da obra do filósofo theco-brasileiro. Como afirma Andreas Strol (2002), enquanto muitos viram nele uma figura “cult” do “admirável mundo novo da mídia”<sup>1</sup>, um “profeta das tecnologias da informação”<sup>2</sup>, ou ainda, um “pioneiro radical das novas tecnologias do micro chip, do monitor e do computador”<sup>3</sup>; outros tantos, o tomavam como um apocalíptico frente à imagem, à tecnologia e à mídia. Flusser não era um e nem outro, e era os dois ao mesmo tempo. Jogava no entremeio dessas duas posições. Esse era seu jogo de liberdade, um modo que ele encontrou de criar uma ambiguidade em seus textos que é própria à diversidade e às múltiplas forças de tensão do contexto cultural atual. Essas idas e vindas, baseadas em uma argumentação em curvas gera um diálogo com o leitor, se tornando capaz de abalar a estabilidade necessária para uma leitura única de seus textos. E tal ambivalência é muito significativa, pois representa a um só tempo a profunda recusa por determinismos de

---

<sup>1</sup> Ver tais referências feitas à Flusser em Ströhl (2000). A começar por: Ströhl in K.P. Liessmann: “Wir können nur noch Saboteure sein.” in: Der Standard, March 13, 1991, p. 27

<sup>2</sup> Wolfgang Preikschat: Das Zeitalter der Buchstaben ist am Ende. in: PS N° 256, probably 1985, p. 30.

<sup>3</sup> Michael Schmidt-Klingenberg: “Die Macht geht auf blöde Apparate über”. in: Der Spiegel, No. 19, May 8, 1989, p. 133 ff

qualquer ordem, a impossibilidade de pensar o homem se não pela relação com o outro e uma concepção do mundo como uma complexidade inexplicável.

## **Imaginando conceitos e escrevendo imagens**

A partir do método de redução fenomenológica de Husserl e do pensamento sistêmico da cibernética, Flusser desenvolveu um método hábil para reduzir fenômenos complexos em diagramas conceituais. Um método analítico diagramático que o conduziu a escrever a partir de imagens, colocando ao leitor o desafio de reimaginar seus pensamentos. De certo modo, um modo de escrever pós-histórico, que se dá por imagens e que, com isso, transcende a linearidade da escrita. Essas imagens, que são também diagramas, habilitaram Flusser a articular conceitos extremamente complexos em textos sintéticos. Esse foi um dos aspectos que o permitiu enxergar tão longe a ponto de ser reconhecido como um antecipador de muito do que vem se dando no campo da cultura atualmente.

As estruturas que emergiam em tal forma de pensar representavam os pontos pelos quais ele operava suas análises e argumentações de fenômenos complexos, tais como a organização da sociedade, as tecnologias de comunicação, o contexto político e os modelos epistemológicos que permeiam a cultura. Um dos mais importantes diagramas elaborado por ele foi a escalada da abstração, que esquematiza a evolução dos códigos comunicacionais ao longo da história da humanidade em um modelo conceitual que ele chamou de pós-história.

Suas estruturas, no entanto, são diferentes daquelas do estruturalismo em vigor na sua época. Os diagramas conceituais de Flusser são derivados das teorias dos sistemas complexos em sua vertente informacional: a cibernética, assim como das teorias quânticas e da termodinâmica. E, por isso, levam em consideração o caráter processual, as interações e as instabilidades pertinentes a todo sistema. A partir dessa concepção de mundo Flusser percebeu a impossibilidade de incluir em uma única análise todos os elementos, tensões, vetores e interações dos fenômenos analisados. Assim, a abstração do diagrama se mostrou apropriada para criar suas formulações. No entanto, graças às heranças do humanismo, ele se desvia da objetividade, retirando das teorias dos sistemas a frieza e a pureza científica para propor um modelo de análise cultural, baseado naquilo que é capaz de tocar a essência humana. (Flusser, Códigos: 16).

Ao mesmo tempo em que a força de sua metodologia analítica ofereceu a possibilidade de “insights” iluminadores, ela também abriu caminho para muitos mal-entendidos, principalmente por conta de interpretações literais do que era, na verdade, imagem. Caso não seja compreendida

como diagrama, por exemplo, a escalada da abstração pode ser interpretada como algo de completa incoerência. O equívoco mais generalizado em interpretações desse tipo, talvez, tenha sido a repercussão do livro mais conhecido de Flusser: “Filosofia da caixa preta” que é tomado por muitos, ainda hoje, como uma publicação sobre fotografia e não como uma abordagem filosófica geral dos aparatos técnicos de mediação.

Esse modo de Flusser criar conceitos como imagens era fundamental para estabelecer o espaço propício para suas pontes, ou, melhor dizendo, seus saltos. A essa capacidade de gerar imagens que pensam, Flusser chamou tecno-imaginação. Tal conceito, porém, ultrapassa os limites das tecnologias de comunicação e pode ser entendido como uma maneira de se relacionar com todos os aparatos que constituem nosso contexto cultural.

Tecno-imaginação não é contestação, mas superação da situação atual do mundo codificado. Não leva a revolução...Leva, pelo contrário, a uma ação que se aproveita da situação estabelecida com propósitos estranhos aos dos atuais manipuladores. Tecno-imaginação é precisamente a capacidade de imaginar as ideologias atualmente manipuladoras, e de brincar com elas. E quem possui tecno-imaginação seria, ipso facto o oposto tanto do ideólogo quanto do tecnocrata: seria jogador, homo ludens. Em suma: tecno-imaginação não seria pensamento crítico, mas pensamento estrutural, ironicamente reformulador dos dados disponíveis (Flusser, Nascimento de imagem nova: 16)

Essa maneira de “imaginar” o mundo e as forças que o atravessam, entendida como tecno-imaginação, seria assim uma etapa necessária para o jogo com o aparato. Os processos de tradução, o dialogismo labiríntico e a imagem como pensamento são estratégias que Flusser utiliza para imaginar o mundo e jogar contra o aspecto de aparato da linguagem e do texto.

## **O “homo ludens” e o funcionário**

Flusser sempre esteve atento à dimensão de aparato que há na linguagem, percebendo os modos como a escrita condiciona o discurso com seus automatismos, marcas e conduções. Essa maneira de lidar com o texto se revela como uma procura de liberdade em relação ao aspecto instrumental da linguagem. É certo que a escrita mantém uma dimensão de instrumento, mas, como todo aparato, ela é sobretudo um modo de organização de elementos simbólicos do mundo, composto por uma série de camadas de conhecimentos que mantém dimensões éticas, políticas, sociais, ideológicas, que se constituem por modelos epistemológicos. Assumir exclusivamente seu aspecto instrumental seria negligenciar todas essas dimensões.



De maneira geral, Flusser logo percebeu que todo aparato, seja ele técnico ou não, possui uma dimensão maquínica e, conseqüentemente, mantém aspectos de instrumento. A partir desta constatação, a filosofia de Flusser avança em oposição a uma concepção funcionalista do aparato, segundo a qual este se converteria em um instrumento a ser “usado” em favor das intenções do seu operador, estando este habilitado a criar, comunicar, gravar, editar, distribuir conteúdo livremente a partir da mediação desse instrumento (seja ele a língua, a máquina fotográfica, o computador ou um aparato de outra ordem). Entretanto, a análise desta concepção mostra uma contradição entre liberdade e automatismo, entre usar e ser usado. Uma questão sutil o suficiente para fazer confundir muitos teóricos, críticos e artistas.

Entender o aparato como um instrumento a ser “usado” significa fazer prevalecer seu aspecto maquínico em detrimento do seu aspecto de aparato. A análise desta oposição parte da concepção de instrumento como um objeto produzido para um determinado propósito, ou, nas palavras de Flusser (1994: 189), um objeto “bom para algo”. Este “algo”, motivo e propósito do instrumento, a um só tempo, faz parte e dá forma ao instrumento de modo a formatar tudo que pode ser gerado por meio dele. Assim, por sua falta de consciência dos modelos operados no âmbito do aparato, o sujeito que toma o aparato como instrumento passa a proceder automaticamente de acordo com os programas do aparelho e acaba por se tornar o próprio objeto de tais modelos.

Esta é, portanto, a base da concepção de funcionário de Flusser: aquele que, acreditando “usar” o aparato como instrumento de seu propósito acaba não percebendo que o resultado de sua ação está condicionado às virtualidades das formas previamente programadas no aparato. Na tentativa de objetificar o aparato, o funcionário acaba sendo usado pelos modelos de conhecimento, poder e estética que estão inscritos na máquina, sendo assim incorporado ao seu programa.

Se o aparato apresenta uma dimensão maquínica e instrumental, ele mantém também essências de ordem epistemológica, política e estética, de modo que lidar com um aparato técnico consiste, primeiro, em desvendar essas dimensões que se apresentam nele codificadas para, então, passar a jogar com elas de modo a operar efetivamente no nível dos fenômenos que são lançados no tecido cultural.

O aspecto instrumental do aparelho passa a ser desprezível, e o que interessa é apenas seu aspecto brinquedo. Quem quiser captar a essência do aparelho, deve procurar distinguir o aspecto instrumental do seu aspecto brinquedo, coisa nem sempre fácil, porque implica em problema de hierarquia de programas, problema central para a captação do funcionamento. (Flusser, 2002a: 26)

De maneira diferente do funcionário, essa figura conceitual que assume uma postura lúdica passa a ser aquela que, em vez de se propor a operar um instrumento, joga com as diversas dimensões do aparato. No lugar de se vincular aos modelos conceituais estabelecidos, o jogador opera por meio da criação de seus próprios modelos, passando a programar sua visão de mundo de modo a, com isso, abrir diálogo com os paradigmas discursivos, estéticos e epistemológicos formalizados nos contextos nos quais está inserido. É a partir dessa concepção que Flusser se assume como jogador e toma o texto e a linguagem como aparatos contra os quais passa a jogar. De maneira diferente do funcionário, na mesma medida em que estabelece uma fala, Flusser se posiciona fora dela para poder se deslocar com agilidade para outras posições e tirar o melhor proveito destes movimentos, visando menos a criar verdades do que a propor questões.

Estas duas posturas éticas, no entanto, não podem ser tomadas como estanques. Não se poder ser completamente jogador ou completamente funcionário. Em vez de estados fixos e completos em si mesmos, eles são figuras conceituais que devem servir para colocar em questão a relação do homem com a sociedade e com os inúmeros aparatos que a atravessam. A complexidade que compõe as subjetividades contemporâneas não cabe integralmente no isolamento de cercas delimitadoras de uma ou outra dessas figuras. Tampouco foi isso que Flusser propôs, tal como ele deixa ver justamente na ambiguidade que atravessa seus textos a partir das estratégias produtoras de oscilações aqui apresentadas.

No entanto, a partir dessas figuras conceituais podemos nos perguntar sobre como nos relacionamos com o poder, com as instituições, com as tecnologias, com a mídia, com a arte e com tantas outras instâncias atravessadas por aparatos de toda ordem. Como também é possível entender como esses aparatos formatam a maneira como nos relacionamos com o outro. Talvez essa seja uma das propostas mais importantes da filosofia flusseriana: a busca de repensar a condição existencial humana a partir de uma postura ética pautada no jogo dialógico, ou, segundo suas palavras, em uma condição em que “o homem se assume projeto do mundo” (Do sujeito em projeto: 5). “[os outros] não nos determinam, mas colaboram conosco na nossa busca de liberdade” (Flusser, Aspectos e prospectos da arte cibernética: 2). Esse jogo dialógico seria assim um modo de partilhar a busca por uma existência livre e parece ser a única alternativa possível de instituir uma relação de respeito mútuo; a condição necessária para o exercício da liberdade. Um modo de ser que só pode existir no território comum entre o um e seu outro.

## Referências bibliográficas

- Baitello Junior, Norval (2005). *A era da iconofagia. Ensaios de comunicação e cultura*. São Paulo: Hacker Editores.
- Baitello Junior, Norval (2008). *A escalada da abstração* In: *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume.
- Bakhtin, Mikhail (1997). *Problemas da poética de Dostoiévski*; tradução Paulo Bezerra 2.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Bakhtin, Mikhail (2000). *Estética da criação verbal*; trad. Maria Ermantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes.
- Flusser, Vilém (2010). *We shall survive in the memory of others*. Budapest: C3 Center for Culture and Communication Foundation. (DVD)
- Flusser, Vilém (2008). *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume.
- Flusser, Vilém (2007a). *Bondelos: uma autobiografia filosófica*. São Paulo: Annablume.
- Flusser, Vilém (2007b). *Língua e Realidade*. São Paulo: Annablume.
- Flusser, Vilém (1985). *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará.
- Flusser, Vilém (2002b). *Writings*; editor Andreas Ströhl. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2002 (b).
- Flusser, Vilém (1994). *Los Gestos*. Barcelona: Herder.
- Flusser, Vilém, *Curso de teoria da comunicação - Media IV*. (disponível no [\\_Vilém\\_Flusser\\_Archiv](#), hospedado na [Universität der Künste Berlin](#))
- Flusser, Vilém, *Aspectos e prospectos da arte cibernética*. (disponível no [\\_Vilém\\_Flusser\\_Archiv](#), hospedado na [Universität der Künste Berlin](#))
- Flusser, Vilém, *Códigos*. (disponível no [\\_Vilém\\_Flusser\\_Archiv](#), hospedado na [Universität der Künste Berlin](#))
- Flusser, Vilém, *Do sujeito em projeto*. (disponível no [\\_Vilém\\_Flusser\\_Archiv](#), hospedado na [Universität der Künste Berlin](#))
- Flusser, Vilém, *Nascimento de imagem nova*. (disponível no [\\_Vilém\\_Flusser\\_Archiv](#), hospedado na [Universität der Künste Berlin](#))
- Flusser, Vilém, *On Husserl*. (disponível no [\\_Vilém\\_Flusser\\_Archiv](#), hospedado na [Universität der Künste Berlin](#))
- Foucault, Michel (2002). *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*; tradução Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes.
- Holquist, Michel (2000). *Dialogism: Bakhtin and his world*. London: Routledge.
- Huizinga, Johan (2000). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva (primeira edição de 1938).
- Kant, Immanuel (1994). *Crítica da Razão Pura*. Lisboa: Calouste Gulbenkian.
- Machado, Arlindo (1984). *A ilusão especular: introdução à fotografia*. São Paulo: Brasiliense.
- Merleau-Ponty, Maurice (1999). *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes.
- Simondon, Gilbert (1989). *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris: Aubier.
- Ströhl, Andreas (2002). *Introdução* In Flusser, Vilém. *Writings*; editor Andreas Ströhl. Minneapolis/London: University of Minnesota Press. (Introdução)
- Ströhl, Andréas (2000). *Flusser como pensador europeu*. In: Bernardo, Gustavo; Mendes, Ricardo (eds.). *Vilém Flusser no Brasil*. Rio de Janeiro: Relume Dumará.
- Zielinski, Siegfried (2006). *Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir*. São Paulo: Annablume.