

EXPERIÊNCIAS DIGITAIS COM A LIBERDADE

pmdn +zero do brasil

Fabrizio Augusto Poltronieri – Centro Universitário SENAC/PUC-SP

Raphael Dall' Anese Durante – Universidade Presbiteriana Mackenzie

$$\frac{\Pr (B_i/A)}{\Pr (B_i)} = \frac{\Pr (A/B_i)}{\Pr (A)}$$

$$\Pr (B_k/A) \Pr (B_k) = \Pr (A/B_k) \Pr (A)$$

(Thomas Bayes – Teorema de Bayes)

Toma-se o PMDN +zero do brasil¹; que constitui-se em: pesquisa aberta, ininterrupta e contínua – como um *abismo* – que toma como objeto o diálogo dialógico e não hierárquico. Nos referimos à *abismo* por considerarmos esta terminologia conceito-hipótese mais plausível do que as metáforas desgastadas da figura do *labirinto*; do conceito de *rizoma*, da ligação com os *fractais* e com o conceito de *reticularidade*, adotadas por muitos autores². Estas metáforas, ou figuras de linguagem, tem sido aplicadas na tentativa vã de explicar, ou tentar tornar mais claro, o modo de ser dos aparelhos³ e a forma como o jogo lúdico conatural mente humana/mente aparelho (MHMA) é efetivamente processado. Nenhuma delas, entretanto, apresenta o vigor que a compreensão do modo de ser dos aparelhos como *abismo* proporciona. O abismo traz a liberdade em seu cerne. Começa pela perda de chão. Quem se lança em *abismo computacional* (AC) enfrenta a infinitude das possibilidades de recombinação aceleradas pela *vertigem* da velocidade. Por isso o PMDN +zero do brasil é abismo: por permitir a livre recombinação vertiginosa. Chegamos à *loucura*. Recombinar em abismo é jogar com a loucura, pois esta é o modo de ser absoluto da recombinação: “O louco reúne todos os signos e os preenche com uma semelhança que acaba por apagá-los⁴”. A loucura, por seu turno, liga-se a *genialidade*: o modo de ser do gênio. O labirinto, cuja metáfora só faz breve sentido quando se pensa em um fio condutor – completamente perdido no jogo atual – traz chão sólido: não permite a liberdade, nem a recombinação e, muito menos, a loucura. Não serve. Perseu foi morto pelo Minotauro (sagrado seja vosso nome). O rizoma também traz chão na medida em que apresenta-se como puro conceito, desprovido da intuição primaveril necessária para que a liberdade se manifeste. A reticularidade está presa em suas próprias malhas, redes e ligações, que conferem a ela aspecto sólido, compacto demais. Por fim, os fractais revelam-se interessantes guias para pensar os aparelhos por trazerem o eterno *loop*, uma quase perda do solo (OPDS), mas acabam pecando por frustrar a expectativa do descobrir desinteressado. Esgotam-se em seus próprios laços de repetição, em suas

¹ plano maior de dominação napoleônica +zero do brasil – www.maiszero.org

² Ao longo do texto final, desenvolveremos este conceito de acordo com as idéias de Vilém Flusser

³ Aparelho = jogo de permutações simbólicas

⁴ Foucault, 2001:68

interações sinistras. De novo: o abismo transcende a todos por retirar o solo, por deixar o conceito pasmo, posto completamente de lado. Por apropriar-se da loucura.

Como a recombinação – jogo com a liberdade – processa-se em abismo e chega a loucura? Primeiro se tem fluxo contínuo (FC), não recortado e indefinível: nada se distingue de nada. Puro caos. Aqui a *racionalidade* – mediação – não atua, já que necessita de relações para estender sua malha. Sem formas individuais não há como estabelecer relacionamentos, pois estes são reféns da tensão, do choque, entre duas ou mais consciências. Este momento da indistinção é o primeiro ao se perder o chão e apresenta-se como a mais pura vertigem abismal. Tudo é a mesma coisa e foge da diferenciação. Assim, tudo é nada ($T = N$): momento de intuição plena. Permanecer neste estágio da queda por tempo em demasia causa enjôo. No momento de uma quase perda definitiva da consciência (QPD²C) entra em cena o processo desencadeador definitivo para o início da recombinação: o recorte, isolamento, do *alter*⁵. Assim inicia-se o procedimento mapeador da loucura. O ser que recorta fica apenas, neste instante, mapeando a loucura. O que era puro fluxo desinformado ganha forma, informa-se: transmuta-se em informação, pronto para ser desinformado novamente. Este é o ciclo da recombinação livre em abismo: desinformação – informação – desinformação – informação – desinformação – informação... Esta análise dá-se em plena queda e o recorte não constitui chão, apenas *identificação*.

Deste conflito da pura sensação com a identificação de outras espécies de mentes em queda surge o terceiro – *signo* –, formalização do processo de formar, agrupamento temporário que entra novamente em fluxo contínuo: torna-se possibilidade indistinta e aguarda novo recorte enquanto despenca: de novo fluxo. Sem chão para deter a queda, o processo repete-se indefinidamente, evoluindo a partir de recortes em planos indistintos. Este é o jogo, o modo de ser da recombinação dos aparelhos: a loucura: a genialidade de quem realmente joga. O abismo mostra sua força na forma de jogo recombinação abismal que entrega-se à loucura. Ouçamos o filósofo, que fala sobre filósofos:

[...] gênio e loucura possuem uma fronteira comum, o gênio em parte transita para a loucura, pelo menos é facilmente tido em sociedade (*vergesellschaftet*) como carregando um indício de loucura. Até mesmo o entusiasmo ficcional se nomeou uma espécie de loucura: Horácio (*Od. Lib. III, 4.*) o nomeia *amabilis insânia*, loucura amável. Wieland escreve na introdução a *Oberon*: “Uma doce loucura brinca em minha testa”. Segundo Sêneca (*de tranq. animi* 15, 16), Aristóteles disse: *Nullum magnum ingenium sine mixtura dementiae fuit* (nunca houve espírito superior sem uma mistura de loucura). [...] Platão fala em várias passagens do parentesco entre loucura e gênio: no *Fredo*, 245a, chega até a dizer que sem uma certa loucura não pode haver poeta autêntico; sim, o mesmo ele diz em 249c-249e, ao afirmar que quem conhece as Idéias eternas nas coisas efêmeras aparece como louco.⁶

Mas talvez tenhamos perdido, aqui, o chão rápido demais. Voltemos, momentaneamente, para a beira do abismo, para os instantes pré-queda: O *plano* (PMDN) chamado +zero do Brasil, que em seu lado exterior mostra-se como produção artística digital (PAD), reflete sobre o acaso e sobre as experiências de alteridade – experimentações com o outro –, não detendo-se ao discurso do método como modo de diretriz estética rumo a Verdade. Devemos assenhorarmo-nos da *Dúvida* flusseriana⁷ – tomando-a como modelo para o pensamento categorial contemporâneo –, de

⁵ O mesmo que outro. *Alter* = outro

⁶ Schopenhauer, 2001:75

⁷ Flusser, 1999

maneira a possibilitar o espelhamento e a contemplação. Considerando a *Dúvida* em oposição às certezas metodológicas modernas e observando-a como fundamento para a investigação intelectual e artística sem chão⁸.

Pausa para breve texto (BT) explicativo necessário: Muito se tem tentado dizer, na forma de *pseudo produção do conhecimento fichativa*, sobre a obra e vida do filósofo tcheco brasileiro Vilém Flusser⁹ (VF). Em verdade, seus textos apresentam-se como tendência a ser debatida e compreendida por acadêmicos, pesquisadores e interessados. Ocorre, porém, que estes seres são atraídos como peixes pelo anzol pelo pensamento flusseriano, já que a leitura superficial e as frágeis relações que são facilmente apreendidas em palestras, congressos e na *opinião* da grande mídia sobre Flusser denotam a completa falta de entendimento sobre o este proferiu. Aventurar-se pelos corredores do labirinto flusseriano exige jogador-leitor preparado, que esteja, no mínimo, em sintonia, ou ciente, das regras que regem tal abismo (novamente) filosófico. Uma destas regras, que se mostra em seu lado exterior como aspecto é o formato profundíssimo do abismo. O pensamento flusseriano revela-se como escritura que, ao invés de fornecer fundamentos de fácil assimilação, joga o jogador-leitor em completa queda livre, retirando deste o chão. Processo já aqui documentado.

É desta forma que muitos se perdem em completa queda livre abismal sinistra já nas primeiras páginas de contato com Vilém Flusser. Muitas vezes tal queda é acompanhada de uma luz tão intensa que cega, e o abismo torna-se, além de queda livre, pura queda no mais completo abismo sinistro¹⁰ da escuridão luminosa.

O filósofo dá pistas, indícios, destas características em seu próprio modo de articular a escritura. Mas, muitas vezes, o leitor ignora os avisos que tornam-se apenas relevos incompreensíveis a serem tasteados: único sentido que nesta situação ainda consegue captar algo. São nestes termos que Vilém Flusser deve ser lido e considerado: termos abismais.

Retorno ao escopo principal (EP): O aparelho, objeto estranho – por ser objeto artificial –, modelado pelo homem, elemento essencial à produção artística digital, é um ser em oposição. É como tal que funciona: aparelho-fera. É um ser que assumiu 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 todas negativas. Refletir é negar, e isto é a sua estrutura. Os códigos programados em seu *Programa* confirmam esta afirmativa: o real nega. As possibilidades distribuídas fortuitamente pelo acaso também negam. Não deve, portanto, surpreender que o fundamento do aparelho seja o nada, que constitui-se fonte de toda negação possível. O aparelho funda-se nos sistemas caóticos de não-equilíbrio: *caos é puro nada*¹¹. Por isso, desta brincadeira com o *nada*, surge a *liberdade*.

O PMDN +zero do brasil é, assim como o aparelho, um ser em oposição. É como tal que funciona. É um ser que assumiu uma posição que é oposição: uma posição negativa (PN). É um ser que nega. É por isso que reflete: o real. Reflete, nega e engana; seduz. Não deve, portanto, surpreender que o fundamento do PMDN +zero do brasil seja o nada, essa fonte de toda negação possível. E, portanto, de toda *liberdade* possível.

⁸ Vide Flusser, 2007

⁹ Ver www.vilemflusser.com.br

¹⁰ O abismo sinistro é o lado negro do abismo

¹¹ Peirce *apud* Ibri, 1992:35

Neste trabalho-texto (TT) pretende-se discutir as conseqüências do acaso nos processos de criação envolvidos nas artes digitais, caracterizadas essencialmente pelo jogar lúdico com aparelhos. Este jogo lúdico – sedutor, que configura a produção artística digital abismal relativa ao PMDN +zero do Brasil –, parte de uma concepção de jogo programático (JP) que possibilita o flerte aberto com a *liberdade*, visto que liberdade é jogar contra o aparelho¹².

Acaso, acidente, eventualidade, imprevisto, inesperado, fortuna, sorte, ventura: sinônimos que podemos adotar para *liberdade*: modo fortuito e despreocupado de existir.

A programação, que em seu aspecto formal apresenta-se sob o modo de ser do discurso, portanto segundo mediado – que constitui-se como terceiro –, é lei transformada em palpite por estar incondicionalmente sob o julgo do acaso, primeiro. Esse processo é explicado pela tentativa insuficiente do código de programação tender, mas não realizar, a exatidão. Quem programa de maneira desavisada busca refletir uma realidade objetiva; neste ponto nos encontramos em encruzilhada filosófica; é preciso selecionar um discurso a ser seguido, se a objetividade desprovida da *vontade* de Schopenhauer ou se o *desejo* e *potência da vontade* de Nietzsche.

Abandonaremos a encruzilhada sem propor reparo. Pois é do universo factual que o acaso criou as *leis* para poder, ele, em sua *ira*, quebrá-las. Para o acaso a decisão tanto faz. Partimos de um plano de *possibilidades infinitas* para esta análise. Para ilustrar: 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.

Talvez esse processo mental, ou raciocinativo, pareça trivial mas olhando mais a fundo ele pode dar margem a interessantes especulações. Passamos, deste modo, a considerar como igualmente *provável* o voltar-se de qualquer das faces para cima. E nos parece que está nesta operação a verdadeira natureza da liberdade, ou do acaso: tornar perfeitamente iguais e equiprováveis a determinação de qualquer *possibilidade* pré-inscrita no *programa* do *aparelho*. Aqui consiste a pressuposição da *necessidade*. A determinação de toda e qualquer *possibilidade* se dá ao acaso, por necessidade, num esforço para descobrir potencialidades até então ignoradas. A *necessidade* pressupõe a *realidade* e esta pressupõe a *possibilidade*.

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 um peso e autoridade particular, conforme haja mostrado com frequência no passado. Talvez seja esse o modo de ser do jogo entre homem e *aparelho*; este eterno retorno (ER) num empenho 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. E tal homem não brinca *com* seu brinquedo, mas *contra* ele. Procura esgotar-lhe o programa. Desta maneira, aparelho implica em automação e jogo. Esse jogo, do homem contra o aparelho implica em variáveis, sendo estas: *possibilidade*, *probabilidade* e *necessidade*, pois estão implícitas no modo de ser desse jogo.

Acolhemos o exemplo do *dado expandido* (DE)¹³ como mera ilustração já que este não constitui-se como aparelho. Imaginemos, agora, um espaço de apresentação

¹² De acordo com Flusser, 2002

infinito, determinado pelas memórias digitais. Este espaço não está limitado fisicamente como o *dado expandido* (DE). Por ser espaço infinito as *possibilidades* são exponencialmente aumentadas. O espaço infinito de apresentação livra a Idéia¹⁴ da representação, do fenômeno, das coisas, e permite o penetrar – cair – em abismo sugador, espiral sem fim ligada a pontos nodais infinitos e irrestritos: hiperapresentação. Desta constatação surge a percepção de que os aparelhos digitais (microcomputadores) não configuram-se como espaço da determinação labiríntica, mas sim da indeterminação apresentada pela queda livre abismal. Cair no abismo é entregar-se à *liberdade* proporcionada pelos aparelhos digitais. A arte, produção e fruição, se determinam durante a queda.

A arte digital, jogo lúdico, ocorre pela permutação livre, necessariamente regida por regras, de símbolos codificados nos brinquedos assim chamados: C++ (néctar supremo), *Java*, *Python*, *Ruby*, *Javascript*, *Processing*, *Max/Msp*, *PureData*, *openFrameworks*, *GCC* e toda miríade vasta de compiladores e interpretadores encontrados nas lojas de brinquedos espalhadas pela rede – alucinação coletiva digital (ACD), na qual a humanidade se conecta de maneira cada vez mais massiva e irrestrita.

Artista digital (AD) é jogador que codifica nestes brinquedos. Mero funcionário é aspirante ao jogo, que simplesmente não mergulha na experiência completa da liberdade: somente surfa – *surf* alucinado, deslumbrado. Artista-jogador-digital-engajado é mergulhador abismal oceânico (MAO), com pulsão de descobrir o que o mero *surf* alucinado, deslumbrado, não possibilita, por ser *pensar raso*, que não perde seu chão.

A arte digital se apresenta como via estética de escape à hedionda premonição, realizada décadas atrás pelos *Nostradamus* das ciências humanas, mentes aprisionadas em teóricas concebidas por nomes da escola denominada frankfurtiana¹⁵. Premonição esta que ainda nos ronda, como um pesadelo a nos dizer que estamos completamente subjugados pelo cérebro maquínico – mente cartesiana agrilhoadada pela certeza moderna, período que tentou controlar absolutamente as possibilidades nos diversos campos do saber. Processo de negação do acaso, a partir de conjuntos de juízos considerados seguros: *ciência*. Generalização, já que não se conhece, pela ciência, o *ser* das coisas (SDC), complexo, mas sim a maneira como estas podem ser conhecidas pelo estabelecimento de relações: razão.

A tendência atual na Europa e nos Estados Unidos de ultrapassar o divórcio entre ciência e arte não é, pois, mero engajamento epistemológico e estético, mas engajamento em nova sociedade. Não apenas tentativa de ultrapassar a crise da ciência e da arte, mas também crise da sociedade. Libertar a arte do seu gueto sinistro e fazer com que substitua a técnica. Assim como libertar a ciência da sua crise epistemológica ao abri-la ao momento estético, é também, e sobretudo, libertar a sociedade do perigo da tecnocracia e abrir o campo para novas formas políticas insuspeitas¹⁶.

Informação nova é criada por introdução de ruídos em informações redundantes. Isto é: o novo é criado ao se abrir o velho para o ainda-não-articulado; é recombinação abismal. Nesse sentido, não há diferença entre criação em ciência e em arte. Os cientistas sempre abrem-se para vivências não-articuladas, e os artistas, para

¹³ DE: operação mental que concebe um *dado* com mil faces

¹⁴ Segundo o ideal platônico de Idéia como arquétipo imorredouro

¹⁵ A este tipo de mente é vedado o acesso à liberdade proporcionada pelo aparelho-fera

¹⁶ Ver Flusser, 1998

conhecimentos não-articulados. “Toda criação científica”, nos diz Flusser, “é obra de arte, toda criação artística é articulação de conhecimento¹⁷”.

O PMDN +zero do brasil entende que a recombinação é fator, por excelência, inerente aos meios digitais, cuja maior qualidade parece ser a transformação de todo e qualquer tipo de linguagem em sinais elétricos. Este processo de tradução é altamente favorecedor à hibridização de linguagens, conceito nuclear para entender a recombinação como estratégia. Toda linguagem é híbrida por definição¹⁸, sendo que o trabalho com os procedimentos de digitalização apenas torna esta característica mais evidente.

A partir do momento em que o computador suga para dentro de si qualquer tipo de signo e os transcreve em pulsos elétricos, em cadeias numéricas compostas por 1 e 0, tal linguagem mostra-se exemplarmente flexível para qualquer tipo de manipulação. Esta característica – a não distinção do que é verbal, visual ou sonoro – torna o computador um aparelho ímpar no que diz respeito à manipulação de linguagens, já que constitui-se como o primeiro equipamento criado pelo homem que manipula signos formalmente de maneira indistinta. Ou seja, no atual estágio de desenvolvimento, para o computador não há diferença em manipular um vídeo, um texto ou um arquivo de áudio.

Este tipo de manipulação encontra o porque de ser na transformação do usuário em jogador, ser que ordena, seleciona e cria peças para a assemblagem digital. Este novo homem quer experimentar, vivenciar as regras emergentes do jogo digital: as possibilidades. Tal produção é completamente intelectual, onde existe uma continuidade – um *continuum* – entre a mente humana e a mente que existe no computador.

Romper a barreira entre ciência e arte, fazer com que as faculdades científicas e as escolas de arte se confundam, significa abolir a técnica no sentido modernesco. Técnica será novamente sinônimo de arte, como foi antes da Idade Moderna; tecnologia será sinônimo de estética, e o perigo de rumar ao abismo sinistro (AS) terá sido conjurado. Quando os técnicos forem artistas, e os artistas, técnicos, o discurso científico passará a ser informado pelas vivências, o fazer artístico pelas teorias científicas, e tudo, teoria e práxis, será informado pelos valores ético-políticos da sociedade cultural, como o era antes da Idade Moderna, a idade que trouxe para o primeiro plano os ideais cartesianescos.

Romper a barreira entre ciência e arte, fazer com que as faculdades científicas e as escolas de arte se confundam é admitir um método artístico-científico que parte de um princípio *monista*. Um princípio que seja capaz de romper com as barreiras entre experiência e conhecimento, entre o universo factual bruto e o universo epistêmico, entre sujeito e objeto, mente e matéria; na arte digital: entre homem e aparelho.

Neste momento, discutiremos como a noção peirceana de *continuum* pode dar suporte às suas idéias sobre o sinequismo. De acordo com essas idéias, não há separação ou divisão, mas apenas diferenças de grau, entre a natureza e a cultura, entre o físico e o psíquico, entre sujeito e objeto, mente e matéria, homem e aparelho. A perturbadora afirmação de Peirce de que a matéria é mente exaurida, hábitos inveterados tornando-se leis físicas só pode ser apropriadamente compreendida à luz do amplo conceito peirceano de mente e no contexto de sua teoria do *continuum*.

¹⁷ Flusser, 1998:175

¹⁸ De acordo com Santaella (2001:379)

Como podemos observar, por exemplo em Ibri¹⁹, Peirce desenvolveu uma gigantesca e instigante classificação das ciências cujos principais ramos se dividem em ciências da descoberta, ciências da revisão e ciências aplicadas. Só as ciências da descoberta lhe interessavam em abismo – bem como para o presente TT – pois estas são responsáveis pelo avanço do conhecimento; a saber: Matemática, Filosofia e Ciências Especiais²⁰. Quanto mais acima estiver na escala, mais abstrata é a ciência, fornecendo seus princípios para as ciências menos abstratas²¹. Deste maneira, a Filosofia extrai seus princípios da Matemática, do mesmo modo que as Ciências Especiais extraem seus princípios da Filosofia.

De acordo com Santaella²² durante muitos anos os filósofos tenderam a ignorar a lógica peirceana, provavelmente porque esta se coloca distante dos temas tradicionalmente tidos como filosóficos, sendo por isso considerada periférica à filosofia, enquanto os semioticistas, do seu lado e em queda abismal, negligenciaram as fundações filosóficas da lógica – ou semiótica – por julgá-las gerais, abstratas e desligadas das preocupações mais práticas da lógica. Felizmente, essa cisão está diminuindo cada vez mais em prol de uma consideração mais justa das relações internas entre as disciplinas filosóficas tais como foram reivindicadas por Peirce. É nessa direção que este TT se insere desde o início.

Trataremos aqui sobre os fundamentos que o sinequismo, como *continuidade* entre mente e matéria, pode encontrar na lógica e vice-versa, que por sua vez encontra seus fundamentos na Metafísica e esta, na Fenomenologia. O conceito central na Metafísica de Peirce é o conceito de sinequismo, para o qual o autor chamou atenção como sendo “a doutrina de que a continuidade regula todo o domínio da experiência²³”.

Embora o *acaso* – ou acaso objetivo, positivo, como devemos estabelecer – também desempenhe papel fundamental na metafísica peirceana, este entra nela como subsidiário, pois para assegurar à terceiridade sua posição efetiva de comando, Peirce considerou que a primeiridade, aquela categoria de gênese – ou acaso – e a secundidade – ou reação bruta – são irredutíveis à terceiridade, embora sejam ingredientes dela.

O realismo de Peirce, em sua concepção generalidade-alteridade²⁴, não se consoma numa idéia causal do mundo, mas pressupõe um universo dinâmico cujo vetor aponta para o desenvolvimento da mediação natural, urdida na forma de lei, e pela mediação do pensamento cognitivo. Contudo, esses argumentos suscitaram uma consequência notável ao fazer o surgimento das leis se identificar com uma tendência à aquisição de hábitos, o que é, inegavelmente, um predicado de natureza real – um *real inteligível*²⁵. Este predicado, “tipificando uma regra primordial da mente, levou à conjectura sobre uma matriz de substrato *real* para o lado exterior da matéria²⁶”. Desta maneira, parece antecipar-se um idealismo de teor ontológico, objetivo, um idealismo

¹⁹ Ibri, 1992

²⁰ Ver Santaella, 2007

²¹ De acordo com Santaella, 1992; 2004; Ibri, 1992

²² Santaella, 2007: 142

²³ MS 946: 5; *apud* Santaella, 2007: 143

²⁴ Ver Ibri, 2004

²⁵ Ver Ibri, 1992, capítulo 4

²⁶ Ibri, 1992: 56

fundado pela metafísica, que faria do “*real inteligível* algo não meramente acidental, mas essencial no mundo²⁷”.

Conforme Santaella²⁸ demonstra nos argumentos sobre a lógica peirceana (LP), o que *positivamente* pensamos *não depende* do pensamento, como quesito central da concepção realista do mundo, já que aquilo que a *verdade representa* é uma *realidade*. Esta realidade, sendo cognoscível e compreensível, *é da natureza do pensamento*.

“Admitir que o objeto real é da natureza do pensamento, é admiti-lo *geral, alter e inteligível*²⁹”. Já nossas conhecidas, da exposição do realismo categorial, esta última cláusula é condição para a inteligibilidade deste objeto. Peirce, diz que “tudo aquilo que possamos de qualquer maneira conhecer é puramente mental³⁰”.

Assim, podemos refletir e dizer que a inteligência só é possível sobre o inteligível. A reflexão sobre a tessitura da realidade revela sua natureza intelectual; a reflexão sobre a tessitura da realidade inerente ao jogo entre homem e aparelho revela sua natureza intelectual, revela o caráter intelectual – mental – do aparelho.

Vem daí a adoção peirceana de uma versão do monismo por ele batizada de idealismo objetivo, segundo o qual as leis físicas são derivadas das psíquicas, de modo que a grande lei do universo é a lei da mente. Esta lei se encontra na tendência a generalizar e formar associações que é também a tendência a adquirir hábitos, sendo ela mesma um hábito. Para Peirce, toda realidade é governada pela lei da mente, quer dizer, a lei para adquirir hábitos, desde o mundo puramente físico até a mente humana, com a diferença de que a mente humana não se submete à lei do mesmo modo rígido com que a matéria se submete. Por isso, a matéria é mente tão cerrada de hábitos, tão regular que ela cessa de exibir o mesmo comportamento espontâneo que é tão abundante na mente humana: “a matéria é mente ressecada, congelada, hábitos inveterados tornando-se leis físicas³¹”.

O *continuum* entre mente e matéria proposto por Peirce não implica em uma falta de distinção entre tipos de mente ou tipos de consciência. Estas distinções, porém, devem ser encontradas não nas substâncias que compõem tais fenômenos, e sim em sua capacidade de adquirir e lidar com hábitos. Desta forma, “pura matéria” poderia ser descrita como pura escravidão ao hábito, enquanto que “pura mente” poderia ser descrita como pura mudança. Ambos fenômenos seriam, claramente, meras abstrações ou possibilidades, uma vez que qualquer atualização (física ou mental) destes, se caracterizaria em uma mudança no hábito inveterado da “matéria pura”, ou uma regularidade na mudança sem fim da “mente pura”. De fato, para Peirce “a mais alta qualidade da mente envolve uma grande prontidão para adquirir hábitos, e uma grande prontidão para perdê-los³²”. Teríamos, assim, em um extremo do espectro, mentes quase incapazes de mudança devido à rigidez de seus hábitos; do outro, mentes absolutamente plásticas e criativas, praticamente incapazes de manter qualquer hábito; e entre uma e outra, uma infinidade de gradações.

Ainda sob este ponto de vista, Peirce propõe:

Em obediência ao princípio, ou máxima de continuidade, segundo o qual devemos imaginar as coisas contínuas na medida em que o possamos, realce-se

²⁷ Ibri, 1992: 56

²⁸ Santaella, 2004

²⁹ Ibri, 1992: 56

³⁰ CP, 8.145

³¹ CP, 6.24

³² CP, 6.613.

que devemos supor uma continuidade entre os caracteres da mente e da matéria, tal que a matéria nada seria senão mente que teve seus hábitos cristalizados, fazendo-a agir com um alto e peculiar grau de regularidade mecânica ou rotina³³.

Assim considerando, mente e matéria nunca devem ser vistas como tipos absolutamente distintos de substância, ou mesmo como aspectos inteiramente separados de um mesmo fenômeno. A matéria deve ser considerada uma especialização da mente³⁴, de tal modo que, embora a matéria seja vista como nada além de mente sob o domínio de hábitos fortemente estabelecidos, algumas propriedades da mente (tais como uma certa capacidade para adquirir e modificar seus hábitos) ainda se apliquem a ela.

Não obstante, a íntima relação do Sinequismo com o Idealismo Objetivo, na qual é recusada a ruptura mente-matéria, é de basilar relevância para compreendermos o modo de ser da arte digital:

O sinequismo, mesmo em suas formas menos vigorosas, nunca pode admitir o dualismo... Em particular, o sinequista não admitirá que os fenômenos físicos e psíquicos sejam inteiramente distintos – como se fossem categorias diferentes de substância ou lados inteiramente separados de um anteparo – mas insistirá que todos os fenômenos são de um único caráter, embora alguns sejam mais mentais e espontâneos e outros mais materiais e regulares³⁵.

A abrangência do conceito de hábito deve ser vista à luz de sua solução para o problema das relações de jogo entre mente-matéria. É justamente nesse encontro dos mundos – experiência e conhecimento – que devemos, de maneira urgente, nos posicionar. Urgentemente!

Não obstante, o PMDN +zero do Brasil vem jogar luz potente – capaz de cegar os desavisados, como a luz flusseriana (LF) –, nas relações contemporâneas entre arte digital e programação, visto ser esta relação formada por jogadores que programam e constroem os aspectos duros *hardware* e os fluídos *software* utilizados para queda abismal livre. O trabalho-texto (TT), aqui resumido, decididamente efetua mapeamento das categorias da contemporaneidade, de acordo com o apelo legado por Flusser em conclusão dramática de seu texto sobre a Filosofia do aparelho³⁶. Súplica esta, despercebida pelas mentes que apenas realizam fichamento de sua obra. Urge uma Filosofia do aparelho para que a práxis programática – modo de ser deste – seja revelada. A conscientização com relação a tal práxis é necessária porque, sem ela, jamais captaremos as aberturas para a liberdade na vida do funcionário dos aparelhos, ressaltada a importância da transmutação da figura de funcionário para artista-jogador-digital-programador alforriado.

Urge compreender, portanto, a súplica-dúvida flusseriana em sua magnitude abismal. É neste sentido que nos parece adequada a relação com os pressupostos do sinequismo peirceano (SP), que indistingue mente-matéria, derrubando por terra toda a tradição filosófica cartesiana, que coloca um suposto espírito que de tudo pode se apossar indistintamente sobre a matéria – objeto de posse e usufruto.

O sinequismo, portanto, evidencia a natural comunicação mente-aparelho digital, sendo a arte digital a expressão sublime máxima (ESM) desta ligação, expressa pelos termos da recombinação libertadora.

³³ CP, 6.277.

³⁴ CP, 6.268.

³⁵ CP, 7.570

³⁶ Flusser, 2002

Referências bibliográficas (RB):

IBRI, Ivo Assad. *Kósmos Noéticos: a arquitetura metafísica de Charles S. Peirce*. São Paulo: Editora Perspectiva: Hólon, 1992.

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

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

_____. *Bodenlos: uma autobiografia filosófica*. São Paulo: Annablume, 2007. (Coleção Comunicações).

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

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

SCHOPENHAUER, Artur. *Metafísica do belo*. São Paulo: Editora UNESP, 2001.

Obs.: As referências a *CP* referem-se aos *Collected Papers* de Charles Sanders Peirce.