

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

**Arlete dos Santos Petry**

# **O JOGO COMO CONDIÇÃO DA AUTORIA E DA PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO:**

**análise e produção em  
linguagem hipermídia**

Doutorado em Comunicação e Semiótica

Tese apresentada à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo como exigência parcial para a obtenção do título de doutor em Comunicação e Semiótica sob a orientação da Profª Drª Maria Lucia Santaella Braga

**São Paulo  
2010**

**Banca examinadora**



---

---

---

---

---

Às crianças que conheci  
Às pequenas e as grandes  
Às que inventam brincadeiras,  
Criam histórias e reinventam a vida.

Às que tocam música, fazem teatro,  
Produzem ciência com paixão.

Entre elas, minha avó  
Que, de Wilma,  
Foi rebatizada simplesmente Mima  
Que cultivou o amor pelo conhecimento  
E alimentou nossas almas com notas musicais.

## **AGRADECIMENTO ESPECIAL**

À prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Maria Lucia Santaella Braga -  
de quem frequentemente sinto uma  
inexplicável saudade - por sua inabalável  
disposição de nunca abandonar o jogo.

Pela sua acolhida, suas palavras  
de estímulo e sabedoria.

## **AGRADECIMENTOS**

Inicialmente à FAPESP, não somente pelo auxílio financeiro, mas pela seriedade científica que persegue.

Ao desconhecido professor avaliador da FAPESP, pelas palavras que, em alguns momentos, foram das poucas a incentivarem esta orientação de pesquisa.

Ao prof. Dr. Sergio Bairon, por sua indicação de um rumo a seguir e sua insistência para minha experimentação de ferramentas digitais.

Ao profº Dr. Winfried Nöth, pela forma como considerou, tanto no sentido de valorizar como de examinar, meu questionamento.

À profª Drª Lucia Leão, pela leitura atenta de meu texto de Qualificação e pelas observações preciosas.

À profª Drª Ana Maria Netto Machado (UNIPLAC), à profª Ms. Alessandra Rodrigues Luz (UNIFEI) e, por extensão, ao GT de Autoria, formado na Universidade Federal de Uberlândia (MG), durante o XII SILEL, pelas reflexões. À doutoranda Beatriz Cintra Martins (ECA/USP), por compartilhar comigo seu andamento de pesquisa sobre Autoria nas Redes.

À profª Drª Ana Thereza Dürmaier (UFPB), pelo incentivo, enviando textos; a Alessandro de Lima Francisco, por me apresentar ao Dictionnaire Bailly.

À Marciela Henckel, pela parceria na leitura dos Seminários de Jacques Lacan, mas principalmente, por me fazer usar esta rara palavra chamada amizade.

À Margaret Chillemi, pela sensibilidade de se deixar tocar pelo meu texto e, desta forma, fazê-lo ecoar em mim.

Aos meninos e meninas que vivem em cada um dos participantes do Projeto Ilha Cabu, especialmente a Cristiano Natal Tonéis, por partilhar comigo o entusiasmo por pesquisar e a Mário Madureira Fontes, por não me deixar intimidar frente ao monstro de nome *Programação*.

À Isadora Raquel Petry, por estar me reensinando a viver a Arte.

Finalmente, a Luís Carlos Petry que, por ter sido imprescindível nesta investigação e o ser na minha vida, tenho a dizer uma poesia de Bertolt Brecht que, desde jovem, ressoa em minha mente, na voz de Mercedes Sosa:

*Hay hombres que luchan un día y son buenos  
Hay otros que luchan um año y son mejores  
Hay quienes luchan muchos años y son muy buenos  
Pero hay los que luchan toda la vida  
Esos son los imprescindibles*

**PETRY, Arlete dos Santos. O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento: análise e produção em linguagem hipermídia**

## **RESUMO**

O trabalho de pesquisa analisa o conceito de *Spiel* (jogo) como condição para a autoria e para a produção de conhecimento em geral, e na área de comunicação, em particular. Parte da construção do conceito de jogo, tal como desenvolvido pela filosofia ocidental que se dedicou ao tema, e organiza relações teórico-conceituais com a psicanálise lacaniana. Desenvolve, a partir de um olhar histórico, o conceito de autoria em seus contornos institucionais e nos aspectos anteriores à própria figura do autor. Propõe conceituar a autoria e o autor para além de seus aspectos institucionais, como um ato decisório de uma certa posição de sujeito que deriva de um pré-reconhecimento da posição autor. A partir desses pressupostos, pensa e propõe a sua estrutura fundamental como aquela do jogar e a situa como condição para a autoria. Promove uma vinculação entre autoria e produção de conhecimento, buscando compreender as características que vinculam ambas ao conceito de jogo, refletindo, especialmente a partir do pensamento peirceano, a respeito da produção de conhecimento, como consequência natural de um método que tem seu início com um tipo especial de jogo denominado abdução. Paralelamente à investigação teórica e partindo da ideia de que as definições dos conceitos de jogo e autoria podem orientar a compreensão da navegação e produção na linguagem hipermídia, desenvolve a análise de produções hipermidiático-acadêmicas, bem como realiza a produção de um jogo digital. Esse jogo introduz-se na pesquisa como o corolário metodológico do exercício da tradução em linguagem digital do pesquisado e do texto escrito da investigação empreendida. Como tal, ele deve ser compreendido como um laboratório de reflexão pragmaticista que, visando a linguagem hipermídia, a autoria e a produção de conhecimento, encontra o conceito de jogo em ação no campo dos games. A pesquisa permite a estruturação de uma base documental e interativa que ajuda a responder como se dá a produção do conhecimento em linguagem digital, a constatar a presença das características do jogo e a postular que a hipermídia, na sua perspectiva dos jogos digitais, constitui uma linguagem comunicacional favorável ao redimensionamento do conceito de autoria e da produção de conhecimento.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogo. Autoria. Produção de conhecimento. Linguagem hipermídia. Game. Filosofia.

**PETRY, Arlete dos Santos. The Play as a condition for authorship and knowledge production: analyse and production in the hypermedia language.**

## **ABSTRACT**

*PETRY, Arlete dos Santos. The Play as a condition for authorship and knowledge production: analyse and production in the hypermedia language.*

This research work analyses the concept of *Spiel* (play) as a requirement for authorship and knowledge production in general and the field of communication in particular. It departs from the building up of the concept of play as developed by the occidental philosophy concerning with that issue and systematizes the conceptual-theoretical relations with the Lacanian psychoanalysis. It develops, from a historical point of view, the authorship concept in its institutional settings and in the aspects preceding the own figure of the author. It argues for conceptualizing authorship and author beyond its institutional aspects as a decision act related to a certain standpoint taken by the subject, which stems from a pre-recognition of the author's standpoint. From these assumptions, it conceives and puts forward as its fundamental structure that of the playing and sets it up as a condition for authorship. It promotes the link between the authorship and the knowledge production, aiming at understanding the characteristics which associate both of them to the concept of play, reflecting mainly, in accordance with the Peircean thought, on knowledge production as a natural consequence of a method which starts with a special play called abduction. Parallel to the theoretical investigation and departing from the idea that the definitions of the concepts of play and authorship can direct the understanding of the process of navigation and production in the hypermediatic language, this research analysed academic hypermediatic productions, as well as yielded a digital game. This game makes part of the research as a methodological corollary of the translation activity in digital language on the researched object and the written verbal text of the investigation carried out. As such, it is to be understood as a pragmaticist reflection laboratory aiming at the hypermediatic language. The authorship and the knowledge production get to the concept of play in action at the field of games. This research allows structuring a documental and interactive basis which enables answering how knowledge production in digital language takes place, pointing out the presence of the play characteristics and postulating that hypermedia, in its perspective concerning digital games, can constitute a communicative language which favors the re-dimension of the concept of authorship and the production of knowledge.

**KEY-WORDS:** Play. Authorship. Production of knowledge. Hypermediatic language. Game. Philosophy.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO: pegando uma trilha</b>	<b>17</b>
<b>PARTE I • O jogo como condição de mundo</b>	
<b>1. Jogo: na circularidade, uma descoberta</b>	<b>25</b>
1.1 A viravolta da compreensão: “o caminho vai da palavra ao conceito, mas precisamos chegar do conceito à palavra”	28
1.2 O jogo na perspectiva da tradição filosófica	32
1.2.1 A finitude humana diante da infinitude divina	33
1.2.2 Os fundamentos transcendentais da razão e o jogo	35
1.2.3 Entre a sensibilidade e a razão, o jogo	40
1.2.4 O jogo como dialética da liberdade e da necessidade de regra	44
1.2.5 Jogar é ser jogado	47
1.2.6 Os jogos de linguagem	50
1.3 O jogo como topologia do desejo: proposição do tema em uma perspectiva psicanalítica	56
1.4 Jogo como topologia do mundo: na abertura ontológica seu sentido cosmológico	67
<b>2. O jogo da autoria</b>	<b>73</b>
2.1 Quem é o autor: sua construção histórica	76
2.2 O autor morreu?	88
2.3 Reconfigurando o conceito de autoria	94
2.4 A autoria como um jogo	104
<b>3. O jogo da hipermídia</b>	<b>115</b>
3.1 Uma discussão a respeito do conceito de hipermídia e sua implicação na autoria	119
3.2 Análise de produções em linguagem hipermídia	124
3.2.1 Análise um: A <i>Casa Filosófica</i> segundo a taxonomia proposta por Bairon	125
3.2.2 Análise dois: Conceito <i>lexia</i> na hipermídia <i>Psicanálise e História da Cultura</i> segundo a semiótica e a classificação das matrizes proposta por Santaella	129
3.2.3 Análise três: levantamento de diferentes <i>tipologias de classificação</i> de hipermídia realizado por Rui Torres	139
3.2.4 Análise quatro: Análise da hipermídia <i>Der Sandmann</i> e outros PTCC (TMD-PUC-SP), segundo a análise de processo proposta por Cecília Almeida Salles	144
3.2.5 Análise cinco: Análise da hipermídia <i>Valetes em slow motion</i> , a partir de uma metodologia inespecífica	156
3.3 A presença e o lugar do jogo na hipermídia	161

<b>4. A produção de conhecimento como um jogo de possibilidades</b>	<b>169</b>
4.1 O conhecimento científico como um <i>complexus</i>	<b>172</b>
4.2 A abdução e o <i>Musement</i> : conceitos fundamentais na produção de conhecimento	<b>179</b>
4.2.1 Uma crítica como ponto de partida	<b>179</b>
4.2.2 As bases para a abdução e o <i>Musement</i>	<b>183</b>
4.2.3 Abdução e <i>Musement</i>	<b>187</b>
4.3 Abdução e <i>Musement</i> como jogo a caminho da produção de conhecimento	<b>196</b>
 <b>PARTE II • A produção de um game acadêmico: relato do projeto Ilha Cabu</b>	 <b>203</b>
<b>1. Jogo: Hipermídia, jogo ou metaverso? Simplesmente game</b>	<b>209</b>
<b>2. A construção do roteiro</b>	<b>213</b>
2.1 Roteiro do Game Ilha Cabu	<b>222</b>
2.1.1 Construção dos puzzles	<b>231</b>
2.2 Provocando a tipologia	<b>233</b>
<b>3. Um método de trabalho</b>	<b>237</b>
3.1 Documento de Design	<b>244</b>
3.2 Método de programação	<b>247</b>
3.3 Ambientes, Objetos e Personagens 3D	<b>250</b>
3.4 Animação 2D	<b>251</b>
3.5 Espaço sonoro	<b>252</b>
3.6 Espaço para vídeos	<b>262</b>
<b>4. A produção do conhecimento com Ilha Cabu e suas diversas formas de autoria</b>	<b>263</b>
<b>5. Game Ilha Cabu</b>	<b>269</b>
 <b>CONCLUÕES FINAIS: retomando a estrada</b>	 <b>271</b>
 <b>REFERÊNCIAS</b>	 <b>285</b>

# **INTRODUÇÃO:**

## **Pegando uma trilha**

*A linguagem é um labirinto de caminhos.  
Vindo de um lado, conheces o caminho;  
vindo de outro lado, mas para o mesmo  
ponto, já não conheces o caminho.*

*Ludwig Wittgenstein*

Este é um começo com poucas pretensões de início, pelo simples fato de que não se o acredita como tal. É o começo de uma Tese, que na verdade se configura como uma continuação de um caminho iniciado não se sabe bem mais quando. A título de uma tentativa de formalização, digamos que esse caminho tenha se iniciado com minha Dissertação de Mestrado.

De qualquer forma, essa “continuação” teve um início. Era preciso lançar-se ao jogo, “deixar-se jogar” para sair do lugar. Seria esta a sina de todos os começos: começo de vida, começo de pesquisa ou outro começo qualquer?

Mas, por que chamar este começo-continuidade de trilha? Porque, se realmente estava fazendo um caminho, e neste caminhar passei por conhecimentos da Psicologia, da Psicanálise e da Educação, a entrada nos estudos de Comunicação e Semiótica surgiu em minha vida, ao mesmo tempo, como um caminho meio tortuoso, uma vereda e como pista, como um rastro deixado por alguém que já o percorreu.

E como é caminhar por essa trilha? Tendo já andado por todo o seu trajeto, posso dizer que trilhar pelo desconhecido tem um quê de perturbador, mas também de libertador. Talvez seja justamente esse traço estendido entre uma perturbação quase paralisante de medo do desconhecido, de não saber para onde se está indo, e uma liberdade proveniente da abertura a novas possibilidades, o que me fez percorrê-lo com satisfação. Com isso, quero dizer que situo esta investigação de doutorado, que diz respeito à minha vida profissional, como algo que tem andado de braços dados com a minha vida pessoal. Não consigo separá-las: se muitas vezes andei em São Paulo com o coração palpitante por medo de me perder, o mesmo sentia ao ouvir conversas sobre “programação de computadores”, “softwares” e outras tantas expressões do mundo digital. Por outro lado, conseguir chegar ao local pretendido, achar a rua tal, apesar de um mapa nem sempre completo, é tão reconfortante quanto se perceber capaz de colaborar na realização de uma hipermídia e, mais, na coordenação da realização do game *Ilha Cabu*.

Passar da posição sempre negativada de referir-se a si mesmo como “não sou daqui, não sou desta área de conhecimento, não sei onde é este lugar”, total falta de traço identificatório com seu entorno para, aos poucos, passar a ser “aluna da PUC, bolsista da Fapesp,...”, construiu um sentido de referencialidade, para tornar a situar meu espaço de pesquisa e de vida.

Feita essa breve digressão aos propósitos convencionais de uma introdução de Tese, cuja intenção foi a de oferecer alguns parâmetros de leitura ao nosso interlocutor, passamos a apresentar o tema de nossa pesquisa e o texto, propriamente dito.

O tema do Jogo é alvo de nosso interesse há muito tempo. Inicialmente, o percorremos de forma não sistemática, em bibliografias de Psicanálise e de Pedagogia. Posteriormente, com nosso Mestrado em Educação, tivemos orientações que nos possibilitaram um começo de investigação na Filosofia e uma aproximação com o tema da autoria. Durante o mesmo, no âmbito da problematização com questões de Educação, pesquisamos sobre autoria e percebemos que poderíamos relacionar com ela, o jogo, tal qual foi trabalhado pela filosofia hermenêutica.

Agora, em nosso Doutorado, nosso propósito é, à luz de um conceito de jogo, construído no vagar necessário com a filosofia, e tendo da psicanálise uma importante contribuição, aprofundar a reflexão a respeito da participação do jogo na autoria e estendê-la à produção de conhecimento, particularmente, às produções em linguagem hipermídia de cunho temático-conceitual. Sendo assim, pensar o jogo, em nossa pesquisa de Doutorado, como o modo de ser comunicacional fundamental da produção de conhecimento, é decorrência de uma ampliação da pesquisa anterior, pois, na ideia de produção de conhecimento se inclui o conceito de autoria.

Sendo assim, nosso principal objetivo com essa investigação é analisar o

conceito de jogo como condição para a autoria e para a produção de conhecimento científico na área de comunicação. Partindo da ideia de que uma definição filosófica do conceito de jogo pode orientar a compreensão da estrutura de navegação, de montagem e produção da linguagem hipermídia, desenvolvemos a análise de produções hipermidiáticas-acadêmicas, bem como a produção de um game acadêmico.

Para atingir nosso objetivo geral, vislumbramos objetivos específicos:

- a) Identificar no conceito de jogo as características que permitem definir o como condição para a autoria e para a produção de conhecimento científico;
- b) Descrever o conceito de autoria em suas dimensões fáticas e institucionais;
- c) Relacionar autoria e produção de conhecimento como resultantes de um jogar, enquanto estrutura comunicacional;
- d) Verificar a presença das características do jogo nas produções em linguagem hipermídia analisadas;
- e) Produzir um game, portanto, um tipo específico de produção em linguagem hipermídia, com o intuito de experimentar a passagem do texto escrito ao texto hipermidiático;
- f) Analisar como se dá a produção do conhecimento em linguagem hipermídia e em que medida trata-se de uma linguagem comunicacional que nos ajuda a redimensionar o conceito de autoria e de produção de conhecimento.

Para trabalharmos essas questões, optamos pela análise e produção em linguagem hipermídia, pois, sendo ela uma linguagem comunicacional recente na história do conhecimento e das ciências, comporta elementos que problematizam a noção de autoria, que questionam a produção de conhecimento que se ancora exclusivamente na escrita e serve para compreendermos como se dá a produção de conhecimento nessa nova linguagem.

A partir desse ponto, perguntamo-nos: Como o jogo se manifesta nas produções em Hipermídia? Quais as manifestações autorais implicadas na produção de Hipermídias? Que conhecimentos são necessários para a produção em linguagem hipermídia e como se dá a relação entre eles? Com base na análise das produções hipermídias, podemos afirmar que o jogo está presente e é condição de possibilidade para a autoria e a produção de conhecimento? Há elementos teóricos (e em caso afirmativo, quais são) que nos possibilitam pensar o jogo como condição necessária para toda e qualquer autoria e produção de conhecimento?

Como vimos, sendo a hipermídia uma forma de produção de conhecimento ainda recente no campo dos estudos de comunicação, visamos refletir a respeito do que ela carrega em si de potencialidades, dado que a entendemos como uma *nova linguagem*, uma linguagem formulada no âmbito dos *new media*<sup>1</sup>.

Sendo essa a nossa investigação, qual seja, o tema do Jogo como elemento possibilitador e potencializador da autoria e da produção de conhecimento e, particularmente, da produção dessa nova linguagem, que é a hipermídia, propomos uma organização do texto em duas partes, tendo a primeira uma estrutura capitular em número de quatro e, a segunda parte, sendo constituída do relato metodológico-teórico de uma produção também em quatro capítulos.

I. Utilizamos a expressão em inglês dada a dificuldade atribuída ao sentido de “novos meios” ou “novas mídias”.

No *primeiro capítulo* da *parte um*, buscamos uma compreensão do conceito de Jogo, salientando elementos que, a nosso ver, apontam para uma possível resposta a respeito do porquê de sua existência, quais suas características e sua natureza e, ainda, a existência de uma estrutura que o organiza, questões que percebemos fecundas para a discussão do conceito. Realizamos isso, andando de um ponto a outro, indo para frente e, ao voltar para trás, tomando impulso para um passo mais longo. Esse andar parte do sentido *lato* de jogo, ou seja, da palavra jogo e suas variantes em seus diferentes usos; trabalha com a filosofia e a psicanálise a construção do conceito e, ao retomar a palavra jogo, cresce e revela sua mais profunda e verdadeira dimensão. Não falo de filosofia como os “filósofos de ofício”, mas, sim, como alguém que foi se apropriando de pensamentos filosóficos pontuais, para melhor pensar e compreender os conceitos investigados e seu objeto de pesquisa. Falo da psicanálise, deixando em suspenso o ofício clínico de psicanalista.

Realizado esse movimento fundamental em nossa investigação, tema central de nossa tese, partimos para o *segundo capítulo*, no qual propomos uma reflexão a respeito da autoria. Neste ponto, nossa discussão parte de um olhar histórico, dá vistas à problematização que circunda o conceito e destaca, para além das discussões institucionais que têm atualizado o debate a respeito de autoria, um elemento forte, implícito no conceito. Esse elemento, qual seja, o reconhecimento pela via de uma autentificação, que destacamos como cerne da noção de autoria, existente mesmo quando o conceito como tal não havia se colocado historicamente, consideramos como a resultante de um jogo. E mais: a partir do que desenvolvemos, passamos a entender e centrar a questão da autoria no *ato que, ao decidir, faz*. Ato que é consequência de um movimento que produz um sujeito autor.

Em “O jogo na hipermídia”, *terceiro capítulo* desta investigação, nosso principal propósito foi analisar algumas produções em linguagem hipermídia, tendo como intuito constatar a presença ou não do jogo e suas consequências nessa linguagem comunicacional. Realizamos essas análises de hipermídias, seguindo algumas metodologias específicas, pois também queríamos experimentá-las. Nosso propósito nesse primeiro momento foi, mediante esse exercício, decidir qual a metodologia mais adequada para analisarmos hipermídias, dado nosso tema em estudo, qual seja, o Jogo. Como todas as metodologias aplicadas, em suas especificidades, mostraram-se fecundas, continuamos nossa tarefa de análise com *lentes multifocais*, ou seja, apoando-nos nas várias metodologias experimentadas. A maior riqueza que essa parte da investigação proporcionou, que nem de longe imaginávamos, quando começamos esse exercício, foi abrir caminho para a produção de uma hipermídia, discutida na *parte dois* desta Tese.

Como último e *quarto capítulo* da *primeira parte*, tendo realizado as reflexões a respeito do Jogo, enquanto estrutura presente e possibilitadora para a autoria, tendo analisado hipermídias para pensar a presença do jogo nesta linguagem comunicacional e suas potenciais consequências, como uma diversidade de modalidades autorais, refletimos no sentido de uma compreensão da produção de conhecimento - na qual a autoria está implicada - como um jogo de possibilidades. Entendendo o conhecimento como uma resultante de um jogar com as possibilidades, que tem seu início por um deixar-se jogar pelo jogo que a natureza joga, que nada mais é do que nos deixarmos levar pelo jogo do *Musement*, movimento de nossa mente em conexão com o cosmos, consequência da conaturalidade mente-cosmos e, assim, dar atenção à nossa capacidade de adivinhação, a inferência abdutiva de que nos fala Peirce.

A *parte dois* de nossa Tese trata de um começo de discussão a respeito do Projeto *Ilha Cabu* e, mais especificamente, de um jogo digital que chamamos *Ilha Cabu*, além de parte dos desenvolvimentos e aprendizagens que com ele tivemos. O game *Ilha Cabu*, parte integrante de nossa Tese, situa-se em nossa investigação como uma espécie de corolário, consequência necessária e continuação natural da discussão analítica

que o precedeu.

O texto que discute a *Ilha Cabu* é o resultado de algumas das reflexões teóricas, metodológicas e técnicas que deram suporte ao seu fazer e, principalmente, de reflexões em torno de como se dá a produção em linguagem hipermídia no que diz respeito à autoria e à produção do conhecimento propriamente dito. Talvez um dos aspectos mais instigantes dessa parte da Tese seja o fato de o jogo ter sido concebido para dizer em linguagem hipermídia o que o texto da investigação diz em linguagem verbal escrita e analítica. Outro aspecto é que, além do game ter sido concebido amparado na discussão teórica do tema da Tese, a investigação em questão foi nutrida das reflexões e aprendizagens que o game suscitou, revelando um crescimento da investigação a cada retorno ao texto.

O que nesta Tese tratei de realizar foi a investigação de uma hipótese que me surgiu como um desdobramento de nossa pesquisa de Mestrado, uma verdadeira abdução, consequência de um dos tantos movimentos entre a página de algum livro qualquer e a paisagem em frente a minha janela.

Dito isso, já situo minha posição frente a ela: sujeito e objeto da pesquisa fizeram juntos esse caminho, não sei ao certo se, por gostarem tanto da companhia um do outro ou, simplesmente, porque não concebiam a possibilidade de negligenciar o próprio ser.

Portanto, embalada por Fernando Pessoa, convido-o(a) à leitura do texto.

Qualquer caminho leva a toda parte  
Qualquer caminho  
Em qualquer ponto seu em  
dois se parte  
E um leva aonde indica a estrada  
Outro é sozinho.

**PARTE**

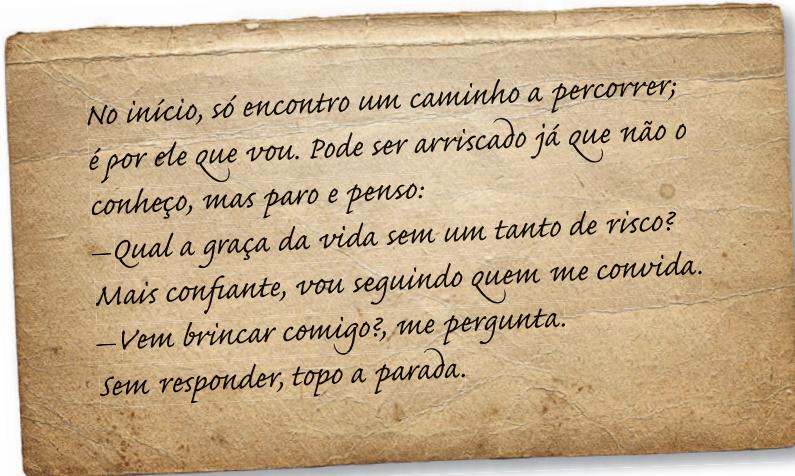


**O Jogo  
como condição  
de mundo**

# **1. Jogo: na circularidade, uma descoberta**

*Uma causa principal de doença em filosofia é uma dieta unilateral: - uma pessoa alimenta o seu pensamento apenas com um gênero de exemplo.*

*Ludwig Wittgenstein*



## Jogo: na circularidade, uma descoberta

Este primeiro capítulo, que abre nossa Tese, consideramos fundamental, porque além de discutir o conceito-chave de nossa investigação, inaugura um novo caminho, a entrada na trilha que decidimos trilhar.

Para realizar esse percurso comprehensivo, tomamos a instigante ideia do filósofo Hans-Georg Gadamer, proferida pela primeira vez em uma palestra a um público leigo, do alto dos seus 96 anos. Nesta palestra de 1996, intitulada *Da Palavra ao Conceito: a tarefa da hermenêutica enquanto filosofia*, discutia algumas questões que o mundo, já à época, enfrentava, como a aproximação, cada vez maior, das diversidades culturais e, portanto, das diferentes formas de pensar, sentir e agir. Interessava-lhe pensar como o mundo marcado pela ciência e que se formulou filosoficamente através do universo do conceito, caminha ao mesmo tempo que culturas tão diferentes, marcadas, por exemplo, pela religiosidade ou pela visão da determinação dos destinos humanos.

Igualmente, o mundo humano produziu formas diferentes de saber e um não é mais importante do que o outro. A arte, sendo aquela que traz muito singularmente à experiência, a questão fundamental do ser humano, por abandonar-se a si mesmo, frutifica e convence. Já a ciência, tradicionalmente, ao colocar objetos à frente, acredita que deve e pode dominá-los, assim como manter sob controle os pressupostos subjetivos.

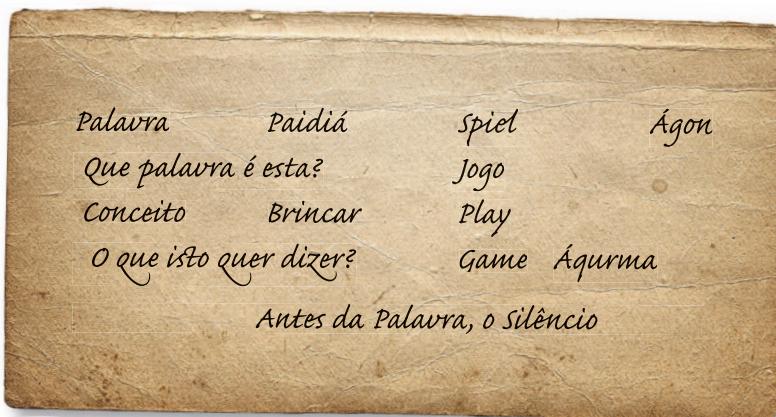
Se o mundo transformou-se em uma aldeia global, nela se encontram várias tribos; se todos se encontram nos mesmos lugares, a Torre de Babel está sempre a nos lembrar da dificuldade e necessidade de alcançar o outro. É nesse sentido que entendemos a afirmação de Gadamer quando diz que “o caminho vai da ‘palavra ao conceito’- mas precisamos chegar do conceito à palavra, se quisermos alcançar o outro. Só assim ganhamos uma compreensão racional, de uns para com os outros”.

Sendo assim, logo de saída, situamos essa abordagem; discutimos a palavra<sup>1</sup> *jogo*; traçamos uma compreensão do conceito de jogo para alguns filósofos que marcaram o pensamento ocidental quanto ao tema; propomos estender seu entendimento, contando com a perspectiva psicanalítica e, por fim, voltamos ao uso da palavra *jogo*, em sua abertura de sentido.

Procuramos, neste andar circular pela linguagem, experienciar o movimento característico do jogo, como quando uma criança move pedrinhas de um lado para o outro e, neste movimento, algo à ela é revelado.

1. Palavra é aqui entendida a partir do estruturalismo norte-americano, como unidade com som e significado a constituir enunciado.

### 1.1 A viravolta da compreensão: “o caminho vai da palavra ao conceito, mas precisamos chegar do conceito à palavra”



Em certo ponto do texto *Da palavra ao conceito: a tarefa da hermenêutica enquanto filosofia*, já citado, Gadamer define a hermenêutica como a arte de compreender. Deixará claro que compreender não deverá ser para dominar e que “compreender significa que eu posso pensar e ponderar o que o outro pensa. [...] Compreender é sempre, em primeiro lugar, ‘Ah, agora comprehendi o que tu queres!’” (2000, p. 23). Sendo assim, Gadamer suspeitará de toda fundamentação teórica que negligencie a experiência ontológica primordial que a análise da linguagem permite revelar. Em um de seus livros fundamentais, *Verdade e Método I*, na parte referente à *superação da dimensão estética* (1997, p. 37-83), ele mostra que a auto-reflexão lógica das ciências do espírito, em seu desenvolvimento efetivo durante o século XIX, foi completamente dominada pelo modelo das ciências da natureza. Tal caminho resultaria em uma positivação completa dos saberes da tradição, presentes nas *ciências do espírito*, ao modo de uma racionalidade instrumental unívoca, caso não tivéssemos, por exemplo, a entrada em jogo da crítica fenomenológico-hermenêutica. Nesse sentido, Gadamer, a partir de Heidegger, nos ensinou a buscar a verdade muito mais na arte do que no método da racionalidade técnica. Portanto, encontramos na arte uma das motivações que levará a fenomenologia hermenêutica a estabelecer os limites da racionalidade instrumental, dela se afastando.

Essa direção do pensar está fundada em uma concepção filosófica que não quer perder de vista a dimensão de abertura ao desconhecido e ao estranho a que a experiência da vida nos remete. Seria essa abertura, o verdadeiro motor da reflexão. Refletimos porque *algo* ou *algum* nos inquieta, interroga-nos, pelo simples fato da alteridade que provoca em nós. Refletimos como uma forma de impulso primordial ao que nos acontece no mundo e não exclusivamente como resultado da atividade reflexionante, muito bem descrita pela epistemologia genética de Jean Piaget<sup>2</sup>. Teríamos, inclusive, que considerar a existência de um fundamento pré-reflexivo<sup>3</sup> a todo saber objetivo e, levando isso às últimas consequências, perceber a falsa soberania dos conceitos. Uma das tarefas é a de descobrir o processo de instauração ou abertura do sentido que se configura a partir de uma compreensão do ser-no-mundo (o *Dasein*). Trata-se de identificar as estruturas práticas aí em operação que, pré-reflexivas, o constituem como *Dasein*. Mesmo assim, esse desvelamento buscado não renuncia, de modo algum, a uma pretensão de validade, enquanto saber, ainda que se coloque como completamente distinto do saber produzido pelas ciências empíricas. Esse saber, que aprendemos com a fenomenologia, é um saber de linguagem, *linguageiro*, diríamos. Assim,

2. Esse tema é trabalhado mais especificamente em Piaget, Jean et al. *A abstração reflexionante: relações lógico-aritméticas e ordem das relações espaciais*. Porto : Artes Médicas, 1995. Vide também: Becker, Fernando.

Ensino e construção do conhecimento: o processo de abstração reflexionante. In: \_\_\_\_\_. *Educação e construção do conhecimento*. Porto Alegre: Artmed, 1995.

3. O fundamento pré-reflexivo que encontramos em Gadamer, ao nosso ver, se aproxima à ideia de abdução de Peirce que discutiremos em capítulo posterior.

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

com este modo de agir, a hermenêutica trata de perceber o quanto fica de *não-dito*, quando se *diz algo*. A dinâmica da linguagem, encontra-se, então, no cerne da pesquisa hermenêutica, especialmente, pela vivacidade que a palavra suporta. É o que identificamos nas palavras de Gadamer, quando nos diz que:

Sem levar a falar os conceitos, sem uma língua comum, não podemos encontrar palavras que alcancem o outro. O caminho vai “da palavra ao conceito” - mas precisamos chegar do conceito à palavra, se quisermos alcançar o outro.[...] Só assim temos a possibilidade de recolher-nos, para deixar valer o outro. Eu acredito em um deixar-se absorver em algo, de tal modo que, nisso, se esqueça a si mesmo. (GADAMER, 2000, p. 26).

Partindo dessa ideia fundadora, começamos nossa reflexão pensando na palavra *jogo* em seus usos, tendo por objetivo a tentativa de alcançar seu conceito e, só então, retornarmos à uma compreensão mais ampla da palavra.

Se, em um primeiro momento, pareça desnecessária a busca por uma conceituação de *jogo*, dado tratar-se de uma palavra amplamente reconhecida, logo perceberemos a dificuldade de encontrarmos um elemento comum a toda sua diversidade. Será essa nossa primeira tentativa: encontrar o elemento unificador em meio à diversidade, para então, compreendermos e reconhecermos, o conceito quando do uso da palavra.

Para isso, começamos nos perguntando: em que situações a palavra *jogo* se aplica? Em quais ações humanas, o *jogo* se faz presente?

Um dos autores que nos ajuda a buscar respostas a essas perguntas é Jacobus J. F. Buytendijk (1887-1974), biólogo, antropólogo e psicólogo holandês, fundador da Antropologia psicológica e, para alguns, um dos ancestrais da Antropologia cibernetica.

Em *Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural*, organizada por Gadamer e Vogler, escreve que “é possível encontrar, de algum modo, pessoas em qualquer idade e em quase todas as situações numa atitude tal que, na linguagem corrente, a sua forma de agir é designada pela palavra ‘jogar’” (BUYTENDIJK, 1977, p. 63). Chega a trazer, nesse mesmo texto, uma citação tomada de Grandjouan (1963)<sup>4</sup>, na qual este compara a palavra *jogo* à palavra estrela, cujo significado vai desde os longínquos astros, às estrelas-do-mar, às condecorações em forma de estrelas, até as estrelas do teatro e do cinema.

Para Huizinga (2001), o historiador holandês e autor do clássico *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, o *jogo* que abarca determinados comportamentos de animais, de crianças e adultos, como os jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhações e exibições de todo o gênero, pode ser considerado um dos elementos básicos da vida. Para ele, que estudou as manifestações lúdicas em diversas culturas, há povos que se utilizam de expressões distintas para designar *jogo*: é especialmente o caso do grego (*παιδιά/paidiá*, *ἀγών/agón* e *άθυρμα/áqurma*), do sânscrito, do chinês e do inglês (*play* e *game*), que aqui não detalharemos. É o caso também de nosso idioma especialmente com a diferenciação entre as palavras *jogo*, *jogar* e *brincar*.

Poderíamos adotar a alternativa de distinguir essas diferentes palavras, definindo seus diferentes usos e conceitos, como o fazem muitos dos bons pesquisadores nessa área, no Brasil<sup>5</sup>. Entretanto, se assim o fizermos, deixaremos escapar justamente o que nos interessa pesquisar, qual seja, o que há em comum nessas diferenças, a estrutura própria do *jogo*.

Nesse sentido, Huizinga (2001) refere que outras línguas apresentam palavras que abarcam

4. A referência é retirada por Buytendijk in GRANDJOUAN, J. O. *Les jeux de l'esprit*. Paris, 1963.

5. Destacamos nesse aspecto os trabalhos de Tizuko Mochida Kishimoto, Edda Bontempo, Tânia Fortuna e Euclides Redin, entre outros.

um sentido mais amplo de jogo, como é o caso da maior parte das línguas europeias modernas, do latim, do japonês e, pelo menos, uma das línguas semíticas. Nesse mesmo contexto, acaba afirmando que “é possível que alguma língua tenha conseguido melhor do que outras sintetizar os diversos aspectos do jogo em uma só palavra, e parece ser esse o caso” (p. 34).

Na língua alemã, a palavra jogo é *spiel*, e *spielen* é um verbo de significado muito amplo. Designa atividades lúdicas em geral – brincar, realizar jogos de salão, participar de competições esportivas, praticar jogos de azar - , bem como o ato de representar um papel em um espetáculo ou na vida real e ainda o ato de tocar um instrumento, de dançar, de mover-se vividamente (BUYTENDIJK, 1997; INWOOD, 2002). De acordo com Buytendijk (1997, p. 63) as palavras *spiel* (jogo) e *spielen* (jogar) “designam um número muito grande de fenômenos, que apenas incidentalmente possuem algo em comum”.

Em *Homo Ludens*, Huizinga também assinala que há um grande número de palavras derivadas da raiz *spil* e *spel* nas línguas germânicas e que ela se revela de forma minuciosa nos verbetes *spiel* e *spielen*. Chama a atenção para a ligação entre o verbo e o predicado em *ein Spiel treiben* ou *spielen ein Spiel*, em alemão, ou *een Spiel doen*, em holandês, assim como *pursue a game* ou *play a game*, em inglês, todas expressões que se poderia traduzir por *jogar um jogo*. Vemos aqui que a ideia contida no substantivo, no verbo se repete, indicando algo da natureza da atividade em questão. Perguntar-se-á Huizinga (2001, p. 43): “Não quererá isto dizer que o ato de jogar possua uma natureza tão peculiar e independente que se exclui das categorias usuais da ação?” Afirmará que sim, pois o jogar não é um fazer no sentido habitual; “um jogo muito simplesmente se ‘joga’”.

Já Buytendijk (1977) mencionará que a palavra *spielen* pode ser usada tanto como verbo intransitivo como verbo transitivo. No primeiro caso, alguma coisa ou alguém toca, brinca, etc.; no segundo caso, alguém brinca ou joga *de, com, como* ou ainda *por* alguma coisa.

Mesmo sabendo que as palavras jogo, jogar, brincar, lúdico, etc., nem sempre correspondem exatamente aos mesmos fenômenos, nas diversas línguas, e que as palavras são compreendidas de fato no seu uso, ou seja, tornam-se acessíveis pela linguagem corrente, temos também de nos lembrar da indicação de Heidegger de que é da natureza das coisas o encobrimento que cabe ao pensar filosófico e reflexivo desvelar. Com isto queremos dizer que suspeitamos que todas essas palavras, mesmo em seus diferentes sentidos, possuem algo em comum e, é este um primeiro ponto que queremos indagar.

Fazemos isso, lembrando que, para Heidegger em *Ser e tempo*, a essência da linguagem não se esgota na significação, nem tem apenas caráter de sinal. Por afirmar nesse momento que a linguagem é a casa do ser, faz igualmente indicar que somente teremos acesso ao ser continuamente perambulando pela linguagem (BUYTENDIJK, 1977).

Nesse caminhar, encontramos a palavra *Spielmann*, que se destaca para nós pela essência do que ela guarda em sua raiz. Ela corresponde de maneira exata, como nos diz Huizinga, a *jongleur*<sup>6</sup>, cujo sentido amplo original (um artista ou intérprete de qualquer tipo) foi sendo restrinido, até chegar por um lado à noção de poeta cantor e, por outro, à de músico, para finalmente ser reduzido à de malabarista, qualquer homem que faz habilidades com facas e bolas. Parece ser o uso ágil e ordenado das mãos que sustenta a raiz *spiel*, neste verbete (HUIZINGA, 2001), dado que à noção de cantor não se aplica *spiel* ( HUIZINGA, 2001; BUYTENDIJK, 1977).

Já Inwood, fellow e tutor em filosofia da Universidade de Oxford, autor do *Dicionário*

6. Essa palavra é trazida por Manguel (2002, p. 138-139) que identificamos no índice remissivo de seu livro como relativa à palavra jograis. Acreditamos corresponder à palavra francesa *jongleur* e à palavra inglesa *juggler*. Segundo Sanders (1998), ambas são derivadas da mesma raiz latina que jocosidade, ou seja, iocare.

## **1. Jogo: na circularidade, uma descoberta**

Heidegger (2002, p.101) menciona que o significado mais antigo de *Spiel* sobrevive em *Spielraum* que designa “espaço para mover-se, liberdade de movimento, espaço de jogo”. Em *Ser e Tempo*, continua Inwood, Heidegger relaciona *spielraum*, literalmente, espaço de jogo, a tempo e espaço forjando *Zeit-Spiel-Raum*, tempo-jogo-espaço. Seria, então, *Spielraum*, a palavra que revela a verdade encoberta por tantas outras palavras? Seria ela a aglutinar uma posterior irradiação multiforme de usos potenciais em toda a ação humana?

Pelo sim ou pelo não, entendemos que essa breve análise da linguagem corrente não conduz a uma compreensão suficiente do conteúdo, da significação e do sentido do jogo humano.

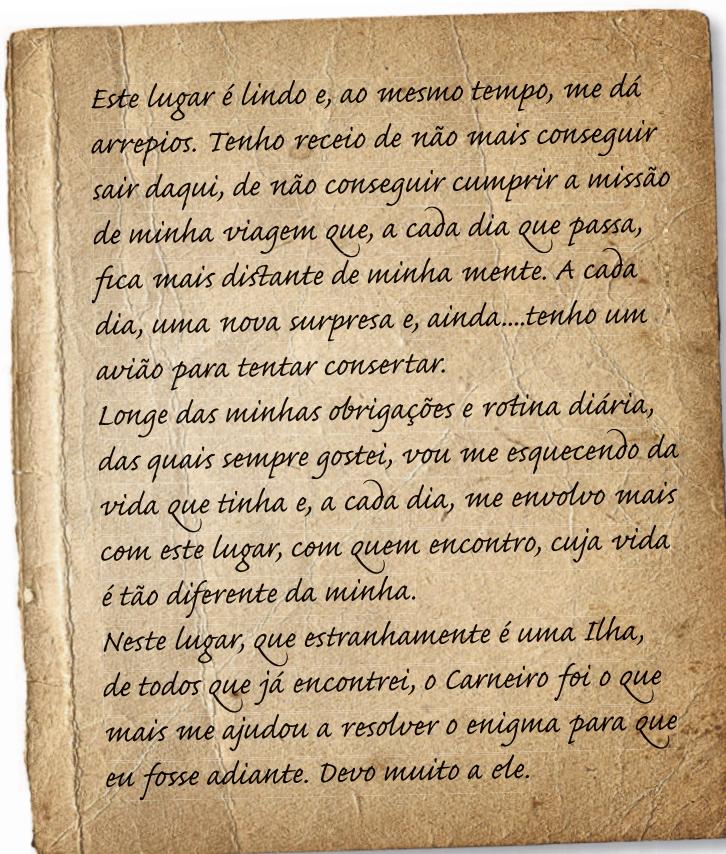
Passamos, então, a um desdobramento a respeito do jogo por alguns filósofos e, a uma análise do pensamento dos mesmos, naquilo que nos ajudará a desenvolver uma reflexão cada vez mais profícua em relação à temática.

Para isso, iremos avançar por um caminho que nos ajude a pensar no conceito de jogo sem esquecermos que todo andar, precisa deixar aberta a possibilidade de um retroceder, de voltar por lugares já passados, de recordar-se. É no andar para frente que o caminho já passado significa, é no só-depois que o já vivido toma seu lugar. Se esta afirmação for verdadeira, será buscando pelo conceito de jogo, ou seja, tentando responder o que é o jogo, que descobriremos o que estamos dizendo ao pronunciarmos a palavra jogo.

Nesse sentido, quem não é capaz de lembrar-se como brincou durante sua infância e como ele e o seu meio-ambiente falaram sobre aquilo, a esta pessoa é inacessível qualquer compreensão do significado humano do fenômeno que estamos acostumados a chamar de “jogo” (BUYTENDIJK, 1977, p. 65)<sup>7</sup>.

7. A psicanálise adota posição semelhante a essa exposta pela filosofia ao chamar a atenção de que os educadores precisam se reconciliar com a criança que foram (ou que são, já que entendemos que a criança que fomos permanece em nós enquanto adultos).

## 1.2 O jogo na perspectiva da tradição filosófica



Nesse ponto de nosso caminho, tentamos reconstituir o jogo como conceito filosófico, entendendo conceito como noção abstrata contida nas palavras para designar, de modo generalizado, as propriedades e características de determinada classe.

Para essa tarefa, estudamos o pensamento de alguns filósofos a respeito do jogo, os quais situamos como fundamentais no desenvolvimento da temática que propomos, quais sejam: Pascal, Kant e Schiller. Além da reflexão destes, trazemos o pensamento da fenomenologia hermenêutica, em especial dos filósofos Heidegger e Gadamer e, na sequência, discutimos Wittgenstein com sua filosofia da linguagem.

Enfatizamos que a escolha desses filósofos se deve ao fato de neles termos encontrado reflexões instigantes a respeito de nosso tema de investigação. De forma alguma, significa que acreditamos ter esgotado este panorama e que não há outros pensadores na filosofia com contribuições revelantes a respeito do tema do jogo.

Em se tratando de uma tese em Comunicação e Semiótica, nosso olhar enfatizará um recorte temático, caracterizando, comparando a visão de cada pensador naquilo em que um concorda, acrescenta e diverge de outro, de forma a podermos construir uma reflexão com relevância para o campo do conhecimento e, ao mesmo tempo, alcançar algum elemento comum capaz de auxiliar na construção do conceito de jogo.

Vamos ao que refletiram nossos filósofos.

### 1.2.1 A finitude humana diante da infinitude divina

Comecemos por Blaise Pascal (1623-1653) e dele tomamos seus *Pensamentos*<sup>8</sup>. Não sendo uma obra de leitura fácil, dado o contexto e os propósitos que a cercavam<sup>9</sup>, foi deixando as questões religiosas em um segundo plano, que vimos ressaltar neste livro, um pensador com grande capacidade de diagnosticar a alma humana. É com esta visão do filósofo, que situamos sua contribuição à questão do jogo, que encontramos discutida nos artigos II e III dos *Pensamentos*.

Definido acertadamente, ao nosso ver, como “uma rocha frágil” (ATTALI, 2003), este espírito pensante que, por amizade ou mesmo ao acaso, encarava os desafios à sua inteligência, e criava, publicou em vida com seu nome não mais de cem páginas em quatro textos. Tendo o pai como preceptor, aos doze anos descobre a matemática apesar dos esforços daquele em afastá-lo dela; com dezesseis, inventa a geometria projetiva; com dezenove, monta a primeira máquina de calcular; com vinte e três, concebe a prensa hidráulica, inventa a física experimental, calcula o peso do ar; aos vinte e oito inventa o cálculo das probabilidades. Cria o jornalismo polêmico e contribui para fixar a língua francesa, aos trinta. Aos trinta e cinco, inventa o cálculo integral e escreve, com muitas dores no corpo, as páginas imortais sobre a condição humana, que em parte, discutiremos.

Além disso, tendo Duflo (1999), um filósofo francês contemporâneo<sup>10</sup>, assinalado que o pensamento de Pascal a respeito do jogo foi um pensamento sem herdeiros e, ainda indicado que os que simpatizavam com sua filosofia não entenderam totalmente sua concepção de jogo, deixa uma “porta aberta” que nos serviu como um estímulo para pensarmos a respeito das palavras de Pascal.

A questão do jogo, para Pascal, situa-se no caminho de sua compreensão a respeito do homem. Para ele, o homem é incapaz de compreender os extremos, tanto o fim das coisas como o seu princípio lhe permanecem ocultos. Tampouco nossos sentidos percebem os extremos: “um ruído demasiado forte ensurdece-nos, demasiada luz nos deslumbra, demasiada distância ou demasiada proximidade impede-nos de ver, [...] demasiada verdade nos assombra [...]” (PASCAL, 1973, p.57-58). Nos diz que as qualidades excessivas são nossas inimigas, pois não as sentimos, sofremo-las.

Dada nossa incapacidade para os extremos, diz Pascal, somos incapazes de saber com segurança e de ignorar totalmente. Vivemos entre dois infinitos (o princípio e o fim) e, portanto, é em vão procurarmos por segurança e firmeza pois, “nossa razão é sempre iludida pela inconstância das aparências e nada pode fixar o finito” (ibid., p.58). Em vários de seus aforismos, nos mostra como somos pequenos frente ao infinito. Em outras palavras, podemos dizer que somos pequenos, frente ao que nos antecede e ao que nos sucede.

Para ele, apesar de nossas fraquezas e pequenez, nunca deixamos de buscar uma verdade. Ao mesmo tempo que não abandonamos a busca de verdades, denuncia Pascal, que não tenhamos ilusões a respeito dos resultados que poderemos alcançar em nossa busca. “Odiámos a verdade” (ibid., p. 69), portanto, procuramos formas de nos desviar de pensar na nossa natural condição de infelizes. Como fazemos para nos desviar de nela pensar?

Buscando o ruído e a agitação, o movimento que caracteriza nossa natureza.

8. Lemos na edição de *Os Pensadores*, que, por sua vez, segue a edição de Brunschvicg. Esta foi realizada a partir do manuscrito de Pascal, sem as intervenções no texto existentes em algumas das edições anteriores e, ainda, preservando os trechos que riscou e os que foram por ele ditados.

9. A intenção, que o leva a escrever seus *Pensamentos*, é religiosa. Trata-se de uma apologia ao cristianismo.

10. Colas Duflo, foi um importante interlocutor nesta investigação. Inicialmente, pela orientação de leituras que seu livro *O Jogo: de Pascal a Schiller* nos proporcionou e, posteriormente, pelas respostas via web a nossos questionamentos.

Nada é mais insuportável ao homem do que um repouso total, sem paixões, sem negócios, sem distrações, sem atividade. Sente então seu nada, seu abandono, sua insuficiência, sua dependência, sua impotência, seu vazio (PASCAL, 1973, p. 74).

É no rol dessa busca por movimento que situa o jogo, assim como as guerras, a conversa das mulheres, os empregos e, tudo mais quanto os homens puderem inventar para encontrar a felicidade.

Exemplifica, logicamente, com uma atividade comum de seu tempo: a caça. Pergunta-se: por que alguém passaria o dia correndo atrás de uma lebre, ao invés de comprá-la, dado que parece a querer? Conseguir essa lebre não nos livraria da visão de nossas misérias e da morte, mas a caça - que nos desvia desta visão, em alguma medida - dela nos livra. Em outras palavras: "é a caça e não a presa que procuram" (ibid., p. 77).

Três séculos mais tarde, seguindo este pensamento, Lacan dirá, em diversos pontos de seus *Seminários*, que aquilo que o homem busca é o desejo, enquanto o objeto somente serve de suporte a esta busca. No caso, a lebre se constitui no suporte daquilo que verdadeiramente é buscado: a caça, enfim, o desejo.

Continua seu diagnóstico dizendo que, apesar de os homens buscarem a agitação, acreditam sinceramente que o que desejam é o repouso. Que imaginam, que a satisfação do repouso que não tem, acabará chegando quando superarem algumas dificuldades. Nesse ponto, revela o homem como um paradoxo: "Procuramos o repouso combatendo obstáculos; e quando estes são superados o repouso torna-se insuportável" (ibid., p.77).

É pelo fato da natureza humana estar no movimento, segundo Pascal, que podemos ser felizes. Além das ocupações diárias de cada um, buscamos nos divertimentos uma continuidade em nos mantermos distraídos de nós mesmos, para não pensarmos em quem somos, de onde viemos e para onde vamos – questões que não alcançamos responder. O que buscamos, é nos entretermos. No fragmento 165, assinala mais uma espécie de prova de nossa natural condição de infelizes, com o argumento: "Se a nossa condição fosse verdadeiramente feliz, não precisaríamos deixar de pensar para nos tornarmos felizes" (PASCAL, 1973, p. 83).

Acrescenta, ainda, que o divertimento que o homem procura é aquele capaz de lhe entusiasmar e de lhe iludir, a ponto de fazê-lo imaginar que "seria feliz ganhando o que não desejaria que lhe dessem afim de não jogar" (ibid., p.78). Um divertimento capaz de lhe gerar paixão e excitar seu desejo, sua cólera, seu temor.

Dado esse diagnóstico do homem, começa a desenvolver os caminhos argumentativos de sua aposta. Diz que o único bem nessa vida é o da esperança (em outra vida) e que não crer não traz felicidade. Como pode-se saber se há um Deus? Como seres finitos que somos, não temos como alcançar esta resposta com nossa razão, dado o fato de Deus ser maior do que nós. Não temos como compreender este infinito que nos ultrapassa: "somos, portanto, incapazes de conhecer tanto o que ele é como também se existe" (ibid., p.99). Fica, então, a pergunta: "Deus existe ou não existe? [...] Em que apostareis?" (ibid.). Sendo que, se apostarmos que Deus existe e ganharmos, ganhamos tudo; se perdemos, não perdemos nada (dado então que ele não existe). Se apostarmos que ele não existe e ganharmos, não ganhamos nada; se perdemos, perdemos tudo. Logo, é melhor apostar que ele existe. Se a perda for do nada e o ganho for do infinito, sempre ganhamos mais quando apostamos no infinito, pois "todo jogador arrisca com certeza para ganhar com incerteza" (ibid., p.100). Ou seja: dada a incerteza de acertarmos, devemos, como um jogador, arriscar na incerteza. Quantas coisas mais fazemos na incerteza? O que nesta vida é certo?

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

Como pudemos perceber, a aposta de Pascal se insere na história das provas ontológicas da existência de Deus e da finitude humana. Ao nosso ver, sua aposta ainda relaciona tal existência com um *engine* fundamental, o desejo, o qual possui uma estrutura de funcionamento que pode se chamar jogo e, ser expresso por um algoritmo: \$ ♦ a. Sujeito barrado que joga e é jogado *por/com* um algo (objeto a, objeto causa do desejo).

No nosso entender, não há erro no homem, para Pascal, em procurar o tumulto, se só o procuram como divertimento. O problema “é que o procuram como se a posse das coisas que buscam devesse torná-los perfeitamente felizes, e nisso sim, há razão para qualificar esta pretensão como vã” (p. 76). Entretanto, o fato do homem saber de sua miserável condição, o torna grande e maravilhoso ao mesmo tempo.

A partir de Pascal pensamos que é justamente a condição miserável, de seres finitos que dá ao homem força e potência, que lhe coloca em movimento, a jogar. Joga não somente para se entreter, para esquecer de sua impotência frente a sua infeliz condição; mas também como uma vã tentativa de dela sair.

Essa dualidade do homem, também encontramos em Schiller, cujo pensamento, em alguns pontos, converge com o pensamento de Pascal. Entretanto, por escrever que foi após um estudo de Kant que produziu as *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade*, livro no qual trabalha a questão do jogo, indicaremos na sequência a contribuição de Kant ao tema.

### 1.2.2 Os fundamentos transcendentais da razão e o jogo

Para tal, primeiramente discutiremos os textos de Immanuel Kant (1724-1804) nos quais trabalha o tema do jogo em um sentido mais estrito, que são *Sobre a pedagogia* e *Antropologia de um ponto de vista pragmático* para, posteriormente, analisarmos o uso metafórico<sup>11</sup> que faz do termo em *Crítica da faculdade do juízo*. Se, nos dois primeiros trata do jogo voltando-se para questões e situações da *práxis* da vida, na sua terceira *Crítica*, trabalha no âmbito de sua filosofia transcendental.

Tendo Kant lido Rousseau, houve por parte daquele uma divergência em relação a um ponto essencial do pensamento deste. Apesar de ter sofrido forte influência de Rousseau, especialmente nos anos de 1762 a 1770 (PASCAL, G. 1983), e tendo lido o *Emílio* avidamente, discordou dele em um ponto que interessa ao nosso tema. Como pudemos constatar em *Sobre a pedagogia*, essa discordância se concentra em torno do lugar respectivo do trabalho e do jogo na educação. Mais do que uma crítica direta à Rousseau, parece-nos que questionava a aplicação que foi dada a suas ideias educativas, especialmente aquela que propunha “que as crianças aprendam tudo por diversão” (p. 60). Como também manifestou em *Sobre a Pedagogia*, acreditava que “a criança deve brincar, ter suas horas de recreio, mas deve também aprender a trabalhar” (p.60).

Para Kant, trabalho e jogo tem finalidades completamente diferentes. Enquanto a finalidade do trabalho são suas consequências, quais sejam, dele tirar o sustento, o salário, o resultado de algum esforço, o jogo não possui outra finalidade que não ele mesmo. Tomando seu posicionamento frente ao trabalho e ao jogo, vemos que Kant delimita e deriva logicamente as questões da ação humana situando-as em relação ao seu objeto e finalidade.

Para ele, ao nosso ver, esta diferença se concentra no fato de que o jogo é agradável em

11. O mais correto seria dizermos que Kant utiliza o termo jogo como uma catacrese, ou seja, uma metáfora de uso tão corrente na língua que quase não é mais tomada como tal e que serve para suprir a falta de uma palavra específica que designe determinada coisa.

si, enquanto o trabalho só é agradável, dado o que dele tiramos, seu resultado. Embora discordemos de que o trabalho não possa ser agradável por si mesmo e de que sua finalidade seja somente o que dele resulta, a compreensão de que a finalidade do jogo é o jogo mesmo revela uma oposição ao pensamento de Rousseau. Se, para este, o jogo na educação teria a finalidade de ensinar a criança (levar a criança a aprender), para Kant o jogo é liberdade e, a formação, exigiria instrução e disciplina, o que não poderia se dar sem um tanto de coerção. Ou seja, como entendeu Duflo (1999, p. 57), referindo-se a Kant: “Acreditar que o jogo possa ensinar a trabalhar é se equivocar sobre os fins recíprocos do trabalho e do jogo”.

Mas, afinal, apesar de ainda uma grande massa humana pouco prazer tirar de seu trabalho, há pessoas que se divertem em seus ofícios e, outros tantos que levam muito a sério seus jogos. Apesar da causa final, do fim do trabalho e do jogo divergirem, não poderiam as causas formal e eficiente, ou seja, os paradigmas que os envolvem e seus processos de mudança, convergirem? Em muitos jogos digitais o esforço mental necessário para resolver puzzles ou a habilidade motora exigida para controlar os movimentos dos avatares, pedem um verdadeiro trabalho dos jogadores, mostrando que a ideia destes jogos é solicitar um sério esforço dos jogadores. E o que dizer dos trabalhos de criação digitais, pura diversão para um espírito que se dispõe a brincar?

Apesar da diferença de finalidade entre trabalho e jogo, posteriormente, na parte dois de nossa Tese, discutiremos com mais detalhe alguns pontos de encontro entre ambos.

Retomando à afirmação de Duflo (1999), esta não pode ser entendida como querendo dizer que o jogo não seja útil na educação. No nosso entender, somente afirma que, com o jogo, não conseguiríamos desenvolver na formação/educação do homem, a experiência da coação externa (heteronomia<sup>12</sup>), o necessário assujeitamento ou alienação, que participam de nossa constituição como sujeitos falantes.

A importância do jogo na educação para Kant, pensa Duflo (1999), está no fato da criança aprender a se auto-regular pois,

Em seus jogos, as crianças se submetem livremente a regras que escolhem, e como não ver que fazem assim, em menor escala, a aprendizagem dessa autonomia de vontade no sentido pleno, da qual Kant mostrara nos *Fundamentos da metafísica dos costumes* que era o princípio supremo da moralidade, e que consiste justamente, em primeira análise, em oferecer-se a si mesmo sua lei? Por meio do jogo, a criança aprende a coagir a si mesma, a se investir em uma atividade duradoura, a conhecer e a desenvolver as forças de seu corpo (DUFLO, 1999, p. 57).

Chamamos atenção para a sutil diferença entre a coação que Kant refere ser necessária à educação e que não está presente no jogo, e aquela que o jogo proporciona. A primeira comporta uma ação exterior ao sujeito e a segunda, dentro de um pensamento desenvolvimentista, segue a primeira e é aquela que agora, o próprio sujeito se impõe. Embora diferentes, ambas tem lugar na educação de um sujeito.

Os jogos teriam, então, um lugar importante na aprendizagem da autonomia, outra fundamental característica quando deseja-se a produção de conhecimento. Talvez, do que se trata, é de não confundir uma e outra finalidade e, ter claro na educação, que ambas são fundamentais. Como diz Kant em *Sobre a pedagogia* (p.32): “Um dos maiores problemas da educação é o poder de conciliar a submissão ao constrangimento das leis com o exercício da liberdade”. Se o exercício da restrição faz-se necessário para reconhecermos que somos seres limitados

12. Este conceito foi trabalhado por Jean Piaget em seu livro *O juízo moral na criança*. São Paulo: Summus, 1994.

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

e finitos, é o jogo com sua liberdade que nos tira da inércia que facilmente cairíamos ao nos defrontarmos com tal verdade.

Essa interpretação que damos à diferenciação de finalidade que Kant percebe entre trabalho e jogo, guarda um elemento dos *Pensamentos* de Pascal; pensamentos que Kant, em *Antropologia de um ponto de vista pragmático* qualificará de “assustadores e angustiantes” (p.33). Mesmo assim, neste mesmo livro, encontramos o Kant pragmático que dirá que o único meio de se tornar feliz com a própria vida e, ao mesmo tempo, saciado dela, “é preencher o tempo com ocupações que progridem segundo um plano, tendo como resultado um grande fim proposto” (p. 131). Ao final da vida, poder concluir que se fez este caminho, traz aquiescência, dirá Kant. Entretanto, durante a vida, a aquiescência é inatingível: “um estado semelhante não pode coexistir com a vida intelectual do homem” (p. 132).

Se Kant foi formalmente influenciado por Pascal ou não, é difícil de saber (DUFLO, 1999). Entretanto, encontramos também em Kant, já em sua *Sobre a pedagogia*, a percepção de que não suportamos não estar ocupados, quando diz que o homem precisa de ocupações e que o ócio o atormentaria, ideia presente nos *Pensamentos* de Pascal.

Alguns anos depois, em sua *Antropologia de um ponto de vista pragmático*, o jogo é o artifício encontrado para enganar nossa tendência à inércia, ao tédio<sup>13</sup>. “É essa ausência de movimento do espírito, é a inércia de um tempo morto que devemos conseguir enganar”, escreve Duflo (1999, p. 58), a respeito deste pensamento do filósofo alemão. Poderíamos dizer, que o que aqui aponta Kant, seria o que foi, posteriormente, desenvolvido por Freud, como a pulsão de morte?<sup>14</sup>

Kant escreve a respeito da tentativa de enganar nossa pulsão à inércia, fazendo uso do *Conto do Tonel* do escritor irlandês Jonhathan Swift (1667-1745): marinheiros atiram um tonel para a baleia brincar, a fim de que ela não os ataque, salvando o navio. Ao modo do texto de Swift, refere que tentamos enganar a própria inclinação para o não-movimento (em Freud, denominamos esta inclinação de *princípio de Nirvana*<sup>15</sup>), quando entretemos ludicamente a mente com as belas-artes ou quando simplesmente jogamos amistosamente. A própria expressão *passar o tempo*, já o indica. Como exemplo das diferentes formas que buscamos para nos entreter, cita, inclusive, em pleno século XVIII, o uso do tabaco. Esta outra forma de ocupação do ser humano consigo mesmo também visaria preencher o vazio do tempo.

Refere-se também aos *hobbys*, esta espécie de ócio atarefado, nos quais, de acordo com Kant (2009, p. 101), o entendimento parece brincar por distração. Nossa interesse em comentá-los diz respeito à origem da palavra. Segundo a tradutora do livro de Kant para o português, Clélia Aparecida Martins, o neologismo *hobby* surge, no uso de nossa língua, a partir de *hobby horse*, nada mais nada menos, do que os ainda conhecidos cavalinhos-de-pau das crianças pequenas. Neste ponto, é interessante notar que o movimento proporcionado pelos *hobby horse*, é similar ao de embalar, o balançar repetitivo característico dos momentos de ninar. Um verdadeiro vaivém de um ponto a outro.

Se refere, também, ao jogo que, frequente e prazerosamente, jogamos com a imaginação, mas

13. Duflo (1999, p. 58) define tédio como “a dor negativa que experimenta aquele que nenhuma dor positiva leva a agir”

14. A noção de pulsão de morte é introduzida por Freud em 1920 em *Para além do Princípio de Prazer*, no quadro de uma remodelação mais geral de sua teoria. A tomada em consideração dos fenômenos de repetição (que trabalharemos na parte 1.3 deste capítulo) como uma força irreprimível, confere à pulsão um caráter regressivo, levando Freud a ver na pulsão de morte a pulsão por excelência. Sendo assim, ela estaria no princípio de qualquer pulsão (LAPLANCHE, J. E PONTALIS, J.B. *Vocabulário de Psicanálise*. São Paulo: Martins Fontes, 1983)

15. Na psicanálise é entendido como princípio econômico de redução das tensões a zero (*ibid*, p.535).

acrescenta que, ela também joga conosco. O jogo que jogamos com a imaginação é aquele necessariamente anterior a toda corporificação de uma invenção ou composição. O jogo que a imaginação joga conosco é involuntário e chama-se fantasia. Esta manifesta-se no homem dormindo ou acordado. Chega, inclusive, a dizer que sonhamos, ao dormir, como uma forma de manter ativa nossa força vital e, de que, mesmo quando achamos que não sonhamos ou, então, que não estamos pensando em nada, o que ocorre é que não nos recordamos do que estava em nossa mente ou em nosso sonho. Como percebemos neste ponto, antes de Lacan e de Freud, Kant refletiu sobre a importância estrutural do sonho e do devaneio.

Kant começa em sua *Antropologia* a introduzir um elemento novo à discussão: a alternância de estados. Nesta busca por preencher o tédio, que define como o vazio de sensação, gerado pela vivência do sempre mesmo, precisamos de sensações sempre novas e, mesmo que sejam excitações fugazes, necessitamos que se renovem. A monotonia (completa uniformidade nas sensações), diz Kant (2009), causa por fim a atonia das mesmas e, as sensações, são enfraquecidas. Segundo este grande filósofo, é a saída de um estado e a entrada em outro, o que nos é agradável, ficando em um segundo plano, o tipo de estado a ser abandonado e no qual entraremos. É, assim, que um estado de contentamento é intercalado com outro de dor e, assim, sucessivamente.

A importância que dava à alternância da qual falava, era, por ele, também praticada de forma metódica, em seu dia-a-dia. Seguia uma rotina de trabalho e passeios, alternando entre momentos de reflexão e produção intelectual e, outros, de descanso e fruição. Cuidava, inclusive, dos momentos de almoço, para que eles fossem agradáveis: inicialmente relatava-se as novidades do dia, passava-se à argumentação do trazido e, ao final, a conversa recaia “naturalmente no mero jogo de gracejos”.

Essa alternância de estados pode se dar tanto no que diz respeito à nossa sensibilidade, quanto ao nosso intelecto. Em relação à sensibilidade, o desprazer ou prazer podem se dar por meio do sentido (contentamento ou dor física) ou por meio da imaginação (o gosto<sup>16</sup>). O prazer e o desprazer intelectual pode se dar por meio de conceitos a serem expostos ou por meio de ideias. Todas estas observações do filósofo de Königsberg falam do coração pulsante do jogo.

Ora, como exemplo dessa alternância, fala do jogo, colocando a pergunta: “Por que o jogo [...] é tão atraente e por que, [...] é a melhor distração e descanso após um longo esforço do pensamento, já que não fazer nada só lentamente proporciona descanso? Porque ele é o estado em que temor e esperança incessantemente se alternam” (KANT, 2009, p.129). Por esse mesmo motivo é que espetáculos teatrais, bem concebidos, são tão cativantes, continua a dizer o filósofo.

O jogo tem como função dar o movimento mesmo da vida<sup>17</sup>, com as mudanças das sensações que a vida comporta. Isto ocorre pelo movimento da passagem de um estado à outro. Sendo assim, sua finalidade não é outra senão o que ele próprio é. Jogo é, ao mesmo tempo, imitação da vida e vida.

Kant, entretanto, vai além. Diz que não é somente a si próprio que o homem engana quando joga. O interesse do homem pela obtenção de honra, poder e dinheiro e, todo o esforço que empenha na vida para consegui-los, nada mais são do que objetos da imaginação humana, que passam a ser tomados como fins reais. Embora o homem esteja convencido de que foi ele próprio que estabeleceu esses fins para si, é a natureza que sabiamente faz com que o homem, preguiçoso,

16. Gosto, para Kant (2009, p. 138) é “a faculdade do juízo estético de escolher de um modo universalmente válido”, sendo que, a beleza, é a única que pertence a ele.

17. Vida , neste contexto, é definida por Duflo (1999, p.58) como o movimento incessante das sensações.

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

por natureza, considere esses objetos de sua imaginação como fins reais, ou seja, estimula-o a realizar e materializar aquilo que sua mente pensa. E, para isto, põe-se a trabalhar.

O curso de nosso pensamento nos conduz a reconhecer em Kant uma forte conexão entre homem e natureza, sendo esta última quem o estimula a realizar ou, dito de outro modo, a transformar ideias em realidade.

Além disso, quando dois homens colocam-se como antagonistas, acreditando jogar um contra o outro, é de fato, a natureza, que joga com eles. É ela que estimula os homens a testarem suas forças uns contra os outros, a fim de que a força vital se preserve e se mantenha ativa. Neste ponto, vê-se a força que tem a natureza para Kant, pensamento que será tomado por outros tantos filósofos.

Essa afirmação de Kant (2009) acreditamos ser válida para todo e qualquer jogo humano; todo o rol de atividades às quais Huizinga (2001), posteriormente, analisará em seu *Homo Ludens*, publicado em 1938. Não somente em relação ao jogo de um contra o outro, mas em relação à toda ação humana, desde as mais desprezíveis como a guerra até as mais sublimes como a poesia.

Mesmo apresentando pensamentos semelhantes ao de Pascal a respeito da condição humana, quando refere que o homem não suporta não estar ocupado, sua saída é outra. Para Pascal é em Deus, para Kant é na razão, embora para o filósofo do século XVIII, esta não exclua a existência de Deus. Em nossa leitura, o ideal humanista de sua época fica claro em muitos de seus posicionamentos, como percebemos na citação a seguir:

O ser humano está destinado, por sua razão, a estar numa sociedade com seres humanos e a se *cultivar, civilizar e moralizar* nela por meio das artes e das ciências, e por maior que possa ser sua propensão animal a se abandonar *passivamente* aos atrativos da comodidade e do bem-estar, que ele denomina felicidade, ele está destinado a se tornar *ativamente* digno da humanidade na luta com os obstáculos que a rudeza de sua natureza coloca para ele (KANT, 2009, p. 219).

Para Kant, seria ela, a razão, quem trabalharia contra a negativa propensão humana. Pela e com a razão, o homem se esforçaria para se elevar do mal ao bem, em um constante progresso, sem garantias do fim atingido. Isto posto, acrescenta que apesar da vontade ser boa, a realização destes progressos seria muito dificultada, pois necessitaria da organização dos cidadãos da terra como um único sistema cosmopolita<sup>18</sup> (Kant, 2009, p. 333).

Em sua *Crítica da faculdade do juízo*, Kant utiliza-se da palavra jogo diversas vezes. Não foi sua intenção discutir o tema do jogo, como chegou a fazer, mesmo que brevemente, em *Sobre a Pedagogia e Antropologia de um ponto de vista pragmático*. Entretanto, ao fazer uso da palavra em vários momentos, acaba nos revelando a abrangência ou extensão do conceito de jogo<sup>19</sup>.

Interessante, também, foi perceber nas densas páginas da última das três Críticas de Kant, sua busca por uma solução ao abismo entre o sensível e o supra-sensível, que acaba revelando pelo seu trabalho nas Críticas anteriores (*Crítica da Razão Pura* e *Crítica da Razão Prática*). É na *Crítica do Juízo* que Kant acredita encontrar o intermediário procurado, refere Georges Pascal (1983), em seu resumo analítico das grandes obras de Kant. E qual será ele? É através da faculdade de julgar, cuja função

18. Neste ponto, parece-nos que Kant antecede Edgar Morin no livro *Os Sete Saberes necessários à Educação do Futuro*. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2001, no qual propõe uma identidade planetária e que os Estados abandonem suas soberanias absolutas em prol de uma governança que pense a Terra como um lugar de todos e cada um

19. Nos referimos aqui a idéia de conceito em extensão, ou seja, o que diz respeito ao número de elementos da classe em questão, às palavras e às coisas a que o conceito se aplica.

é pensar o mundo sensível em referência ao mundo inteligível, que o abismo se anula. Portanto, a faculdade do juízo, seria a ação da razão (do pensamento) sob o domínio da liberdade, sobre o entendimento, ou seja, sobre o conhecimento dos fenômenos, estes sim, sob o domínio da natureza. Poderia estar o conceito de jogo a ocupar algum lugar aí?

Ora, temos com Kant, com a possibilidade da passagem do modo de pensar segundo os princípios do supra-sensível ao modo de pensar segundo os princípios do sensível, o predomínio da razão. Ou seja, as formas da razão se imporiam à intuição; por exemplo, se levaria à busca pela generalização a experiência de uma dada intuição particular. Sobretudo será este aspecto, trabalhado por Kant em *Crítica do Juízo*, que interessará o poeta, dramaturgo e pensador Friedrich Schiller (1759-1805) e, o levará a escrever, como consequência de três anos de intenso estudo de Kant as *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade*.

### 1.2.3 Entre a sensibilidade e a razão, o jogo

As *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade*, endereçadas ao príncipe dinamarquês Frederico Cristiano de Augustenberg, provedor da pensão oferecida à Schiller durante três anos para que realizasse esse estudo, foram escritas e reescritas, dado o fato de terem sido queimadas em um incêndio no castelo de Christiansburg em Copenhague. Portanto, esta questão ocupou Schiller de 1791 à 1795, sendo os dois primeiros anos dedicados à leitura, o terceiro à escrita das *Cartas* e, após o incêndio no início de 1794, voltou a redigi-las nos fins de 1794 e início de 1795, agora de uma forma mais acadêmica, sendo esta que chega até nós.

A influência de Kant fica evidente em suas oposições iniciais ao também poeta Johann-Wolfgang Goethe (1749-1832). Em uma das várias cartas que Schiller envia a ele, diz Anatol Rosenfeld, que introduz o livro de Schiller, acima citado, este manifesta à Goethe a irritação que lhe causa “o orgulhoso desprezo” que mostra pela especulação, além de um “desdém aliado a um interesse, levado à afetação, pela natureza, bem como a resignada confiança nos cinco sentidos [...]” (SCHILLER, 1991, p.11). Esta irritação continha também um tanto de admiração por Goethe ser aquele, entre os poetas da época, que menos afastaram-se da realidade sensível.

O posicionamento de Schiller é no caminho de pensar e propor uma mediação entre sensibilidade e razão, nos termos de Kant, entre razão pura e razão prática, respectivamente. No que diz respeito ao homem, a mediação entre o homem enquanto natureza e o homem enquanto ser moral. Na busca por este homem, há o ideal estético de equilíbrio e harmonia, que, conforme Anatol Rosenfeld (SCHILLER, 1991), vê seu fim com a morte de Schiller em 1805.

A importância de Kant para Schiller foi lhe fornecer uma reflexão profunda a respeito das questões estéticas, mas também, poder-se-ia falar a respeito da importância de Schiller para o pensamento de Kant. Anatol Rosenfeld diz isto da seguinte forma: “A concretização de muitas ideias apenas esboçadas [em Kant] coube a Schiller. Assim, a teoria do jogo estético, mera sugestão em Kant, torna-se na obra de Schiller uma verdadeira ‘práxis’ educativa e mesmo política” (SCHILLER, 1991, p. 21).

Parece-nos que, em Schiller, temos uma nem tão pequena transformação no enfoque dado por Kant à razão, ao pensamento. Se, para este, os impulsos (*Trieben*)<sup>20</sup> de nossa sensibilidade enquanto ligados à natureza, deveriam ser controlados pela razão, para aquele, os próprios impulsos já deveriam ser nobres, como consequência de uma educação estética. Esta concepção de Schiller, segundo Rosenfeld, “foi julgada utópica

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

por Kant; ainda assim, admitiu-a ocasionalmente com certa condescendência” (SCHILLER, 1991, p. 22). Como possibilidade desta utopia se realizar, Schiller apostava, na educação estética do homem.

Antes de falar propriamente do jogo, faz uma análise crítica de seu tempo, definindo-o como uma época de divórcio entre natureza e razão, de rigorosa separação entre as ciências. Separação que, segundo o filósofo, fez-se necessária, como caminho para uma maior nitidez do conhecimento. Feito este percurso por rotas separadas, sugere o retorno à unidade do homem grego.

Além disso, a leitura de suas *Cartas* nos fez perceber um pensador à frente de seu tempo. Questiona a própria revolução<sup>21</sup> em seu pleno processo de instauração, e os sacrifícios que ela impõe ao homem do seu presente, real, em prol de um homem ideal, ainda inexistente. Ou seja, questiona o sacrifício da atualidade ao futuro, uma das ideias norteadoras do pensamento iluminista de sua época. Chega a escrever na Carta IX: “Vive com teu século, mas não sejas sua criatura” (SCHILLER, 1991, p. 66).

Coloca sua posição a respeito da existência humana nos seguintes termos: “Nós somos porque somos. Nós sentimos, pensamos ou queremos porque além de nós existe algo diverso” (SCHILLER, 1991, p.73). Não prossegue em seu argumento para que possamos saber o que é este “algo diverso”. Talvez não tenha uma especificidade a não ser a de “ser algo diverso do homem”, algo que está fora de nós, algo que não somos. Além disso, mostra discordância em relação ao *cogito ergo sum* cartesiano ao escrever: “Nós não somos porque pensamos, queremos, sentimos”. Nesse sentido, antecipa as discussões de Lacan acerca da alteridade e do grande Outro e, principalmente, sua crítica positiva do *cogito* cartesiano, quando realiza a formulação: *sou onde não penso*, como antípoda do *penso onde não sou*, chegando ao corolário: *sou o instante de meu pensamento na falta de meu ser*. Antecipa também, como veremos no capítulo quatro, o pragmatismo de Charles Sanders-Peirce.

Para entendermos as ideias a respeito de jogo, vigentes no século XVIII, fazemos uso do levantamento realizado por Duflo (1999) dos verbetes “jeu” (jogo), “jouer” (jogar), “cartes” (cartas), “dé” (dado) e “danser de corde” (malabarista), na Encyclopédie Diderot-d’ Alembert. Ele os expõe em seis pontos, que citamos a seguir:

- O jogo era tratado como uma convenção, uma ocasião para apostar, na qual o dinheiro sempre estava envolvido. Remetia a uma *antropologia jurídica* (por um lado um contrato e por outro, seu aspecto de frivolidade). Podemos sintetizar esta ideia entendendo o jogo como *convenção jurídica*;
- A noção de acaso é essencial na análise do fenômeno lúdico no século XVIII, ao contrário do que foi, por vezes, observado no século XX. “A incerteza é o componente fundamental de qualquer jogo, sendo nela que se enraíza o prazer” (DUFLO, 1999, p. 36). A importância do acaso, estava relacionada com as descobertas matemáticas sobre as probabilidades. Temos

20. A palavra *Trieb* é empregada sistematicamente por Schiller, mas também, por Kant. Neste último, encontramos a palavra *trieb* traduzida por *impulso*, tanto na *Antropologia de um ponto de vista Pragmático* quanto em sua *Crítica do Juízo*. Nesta encontramos *impulso* como tradução para *triebfelder* e, naquela, encontramos *impulso* como *trieb* na página 166 e 220 no livro traduzido ao português que lemos, o que corresponde, respectivamente, às páginas 192 e 262 da edição alemã consultada. O tradutor para a língua portuguesa das *Cartas* de Schiller que trabalhamos, também traduzirá *trieb* por *impulso*. Entretanto, Duflo (1999) ao discorrer a respeito de Schiller, dirá que seguirá os tradutores de Hegel que preferem a palavra *tendência* para *trieb*. Nós, entretanto, sempre que tivermos ciência de que a palavra *impulso*, *tendência*, *força* ou *pulsão* estiver traduzindo *trieb*, adotaremos aquela ou aquelas que melhor se adequem ao contexto e a acompanharemos da palavra no idioma originalmente escrito.

21. De acordo com nota de Anatol Rosenfeld, Schiller acompanha a Revolução Francesa, e logo, mediante as crueldades que vê, perde seu entusiasmo por ela (SCHILLER, 1991, p. 42). A partir desta decepção, somente crê em uma mudança social germinada pela educação estética dos indivíduos e não, iniciada pela modificação das instituições que os regem.

aqui o jogo como *acaso em ato*;

- A explicação da atração e dos prazeres do jogo fundamenta-se na excitação de nossas paixões, isto é, no fato de o jogo provocar nossa *emoção* pela incerteza que suscita. A emoção entendida como a paixão que comove a alma e, desta forma, a ocupa. O jogo como *movimentador da emoção*;
- Na sociedade do século XVIII, assim como na Encyclopédia, os *jogos de azar* ocupam o maior espaço. Dada a importância que assumem, passam a ser submetidos aos cálculos de probabilidade. Chama a atenção de Duflo, a relevância atribuída à *análise matemática* no verbete “*jouer*” (jogar). O jogo é tomado como *elemento estocástico*;
- O jogo torna-se uma espécie de vitrine da engenhosidade humana, um *elogio da inteligência*, que se manifesta tanto pela invenção dos jogos, prova de capacidade criadora, quanto pela habilidade em jogar. A habilidade em jogar, que consiste em fazer avaliações das vantagens e desvantagens a cada lance, o jogador a realiza rapidamente, enquanto o matemático custa a descobrir em seu gabinete. Neste sentido o jogo aparece como *ato de inteligência*;
- O que é *condenável* não é o jogo em si mesmo, mas o excesso ao qual leva, a paixão pelo jogo. Jogo possui também um *caráter passional*.

Com esse cenário do tema do jogo, o século XVIII é considerado o “século do jogo”(DUFLO, 1999, p.44) . Realiza esta afirmação ao escrever: “Se o jogo atrai a atenção do jogador, é também porque está em todo lugar, porque se joga todo tipo de jogos e em todas as sociedades, sem dúvida, com um frenesi sem igual em épocas anteriores”. Essa realidade, faz com que Friedrich Schiller se interesse a ponto de desenvolver um pensamento filosófico do jogo, sendo suas as reflexões que marcaram a concepção de jogo que temos até hoje, na opinião de Duflo (1999). Por ora, preferimos pensar que Schiller soube refletir de forma primorosa o que herdou de Kant e influenciou outros que o seguiram, e a ele acrescentaram, como Heidegger e Gadamer e, como veremos, um certo pensador norte-americano.

Vamos às suas reflexões:

Para Schiller, é no ponto intermediário entre sensibilidade e razão, ou seja, na dimensão estética, que se encontra o lúdico. Como estado intermediário, é nele que uma (sensibilidade) sofrerá a influência da outra (razão). É ele, o lúdico, que produzirá um abrandamento de ambos os extremos. Ao nosso ver, por trabalhar com um paradigma energético ao pensar em um homem ativo, fará uso da denominação *Sinnliche Trieb*, *impulso sensível* para a sensibilidade e *Formtrieb*, *impulso formal* para a razão. A este terceiro (terceiro caráter, caráter estético ou estado transitório) chamará de *Spieltrieb*, o que traduziremos por *impulso* ou *pulsão lúdica*.

Se o objeto do impulso sensível (*Sinnliche Trieb*) é todo o ser material e toda a presença imediata nos sentidos, em seu significado mais amplo, *vida*; se o objeto do impulso formal (*Formtrieb*) é um conceito que comprehende as disposições formais dos objetos e suas relações com as forças do pensamento, o que Schiller expressou como forma (*gestalt*), então o impulso lúdico (*Spieltrieb*) se manifestaria quando a forma fosse vivida em nossa sensação e a vida se formasse em nosso entendimento.

Seguindo Kant, seria a razão que colocaria, para Schiller a exigência de uma comunicação entre o impulso formal (*Formtrieb*) e o sensível (*Sinnliche Trieb*), a fim de que se completasse o conceito de humanidade. Este conceito se realizaria, se consumaria, com a beleza, objeto comum de ambos os impulsos e, portanto, pertencente ao campo do impulso lúdico (*Spieltrieb*). Justifica, chamar este impulso de lúdico na Carta XV, quando escreve:  
“Este nome é plenamente justificado pela linguagem corrente, que costuma

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

chamar de jogo [*Spiel*] tudo aquilo que, não sendo subjetiva nem objetivamente contingente, ainda assim não tem necessidade interior nem exterior" (SCHILLER, 1991, p. 66).

Portanto, é este lugar intermediário que o jogo ocupa, que o torna tão peculiar. No jogo, o real do mundo sensível (que também pode ser chamado de natureza, homem físico, material, fenômeno) perde a seriedade por entrar em comunhão com as ideias da razão, tornando-se *pequeno*. Da mesma forma, a lei (razão, homem moral, liberdade) perde sua seriedade ao encontrar a sensação, tornando-a *mais leve*. No jogo, o dever deixa de ser forçoso por ser auxiliado pela inclinação e o espírito aceita com mais serenidade a realidade das coisas, dirá Schiller (1991).

Se em Pascal tínhamos que, em função de nossa condição infeliz, buscamos o movimento para dela nos esquecermos, buscamos o desejo sempre inalcançado, e apostar faz-se necessário; se em Kant a finalidade do jogo é ele mesmo (embora ele muito nos ensine), o jogo serve para enganar nossa pulsão de morte (tendência à inércia) procurando a alternância de estados e, a natureza também joga com os homens, em Schiller há a clareza da essencialidade do jogo na vida humana.

Para esse pensador, a dupla natureza humana, somente é possível desdobrá-la simultaneamente, através do jogo. Com isso, Schiller diz que, dentre os vários estados do homem, somente no jogo, ele completa sua humanidade. Isto quer dizer que "é homem pleno quando joga" e que "somente quando é homem no pleno sentido da palavra" é que joga. É no jogo que o homem integra todas as suas virtualidades, pois nele, no estado "desinteressado" e "desinteresseiro" é que o homem supera as dilacerações da vida interessada. É no jogo que se harmonizam nossas capacidades de imaginação e entendimento.

Entretanto, os jogos aos quais se refere, não são aqueles voltados para objetos materiais, aqueles da vida real desprovidos de beleza. São os jogos que postulam um ideal de beleza, diz Schiller (1991, p. 91), que "o homem deve ter presente em todos os seus jogos". Esta beleza, nascida da ação recíproca e antagônica, entre dois impulsos ou pulsões (*Trieb*) opostas (sensível e formal), é o lugar da ideia de um equilíbrio. Como escreve o poeta, dramaturgo e filósofo:

Este equilíbrio [...] é apenas e sempre uma ideia, que não pode ser plenamente alcançada pela realidade. Nesta restará sempre o predomínio de um elemento sobre o outro, e o mais alto que a experiência pode atingir é uma oscilação entre os dois princípios, em que ora domine a forma e ora a realidade (SCHILLER, 1991, p.94).

Com isso, temos uma situação em que a beleza na experiência, reside na oscilação e, assim, o equilíbrio poderá ser transgredido situando-se mais além ou mais aquém do ponto central, mais próximo da razão ou da sensibilidade.

De qualquer forma, esta ideia de ponto intermediário é entendida como um ponto de repouso, em que um impulso ou pulsão (*Trieb*) deve fazer contenção ativa ao outro. Ou seja, é a eficácia de cada um dos dois impulsos (*Tribe*s), agindo ao mesmo tempo, que funda e limita a eficácia do outro; cada um encontra sua máxima manifestação pela atividade do outro. Isso não significa que este ponto intermediário traz resultados diretos à sensibilidade ou à razão, significa somente que ele "apenas possibilita ambas as faculdades, sem contudo, decidir do uso real delas".

Se, como diz Schiller, concorde com Kant, é mais fácil uma pessoa no qual o pensamento predomina ter acesso à sensibilidade, do que uma pessoa escrava da natureza, ter acesso à razão, coloca a pergunta: "qual será o fenômeno que anuncia no selvagem o advento da humanidade?" A resposta ele encontra na História dos povos, que saíram de seu estado mais selvagem pelo *prazer das aparências* (estética), pela *inclinação para o enfeite*

e pelo jogo. Dirá ainda que é na *aparência* que nasce o *impulso lúdico*, tão logo o homem começa a satisfazer-se com a visão, e que o interesse na aparência significa uma ampliação da humanidade em direção à cultura. Tendemos a entender esta afirmação schilleriana, tanto do ponto de vista filogenético quanto ontogenético.

Na Carta XXVII, última de suas *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade*, Schiller diz que o jogo é resultante de vida abundante que provoca sua própria atividade; que o jogo é livre movimento, é finalidade e meio de si próprio. Acrescenta ainda que, na medida em que se estende o domínio da bela aparência (estética), impedem-se quaisquer domínios exclusivos. Sendo assim, o conhecimento sai dos “mistérios da ciência” e entra no “céu aberto do senso comum, transformando a propriedade das escolas em bem comum a toda a sociedade humana”. Neste domínio, “mesmo o gênio poderoso é forçado a submeter-se e descer, com gesto familiar, até o senso infantil” (p. 150).

O curso de nosso pensamento nos conduz a acreditar que é no jogo que todos falariam a mesma língua. Ponto no qual todos se encontrariam, pois é nele que o homem verdadeiramente é o que lhe é possível ser. Potencialmente presente em toda a ação humana, desde que esta seja oriunda de algum espaço de liberdade, o jogo é vida em movimento.

### 1.2.4 O jogo como dialética da liberdade e da necessidade de regra

Trabalharemos esse tópico como a resultante do pensamento do filósofo alemão Martin Heidegger (1889-1976), que muito influenciou o pensamento recente, particularmente na filosofia da Europa continental.

A grande virada que trouxe para o pensamento filosófico foi ter perguntado pelo sentido do ser que, quase escondido e já prisioneiro, Heidegger propunha libertar (PALNNER, 1986 apud PETRY, A. 2005). O ser heideggeriano é, antes de tudo, *um sendo*, é *não-sendo*, é *de vir* e *movimento*. Nada tem de estático, está sempre em aberto para ser construído. Construção que dar-se-á no movimento do *ser no mundo*, estrutura que caracteriza a existência humana, o *Dasein*.

Heidegger realiza severas críticas ao pensamento científico de sua época pelo fato deste buscar uma causa última para todas as coisas. Portanto, rompe com a dicotomia moderna entre sujeito e objeto que vinha se construindo desde Descartes até seu mestre Husserl. Em sua compreensão de existência, não existe separação entre homem e mundo. Sendo assim, consequentemente também questiona o estabelecimento do sujeito como o fundamento *na* e *da* idade moderna.

A fixação do sujeito o paralisa na forma de um ente que, nada mais é do que a fixação de um momento do ser. Dizemos então que o *ser torna-se um* é..., não pode mais ser o que não é, fechando-se suas possibilidades, seu tempo futuro.

Encontramos uma reflexão fundamental a respeito do jogo, em seu livro *Introducción a la filosofía*, resultado do curso de 1928-1929, ministrado na Universidade de Freiberg. Nesse livro, trabalha o conceito de jogo, empregando-o, como claramente salienta, em seu sentido lato. É, dessa forma, retomando inicialmente Kant, que ele toma o sentido de “jogo da vida”, ou seja, entendendo que é na própria essência da existência ou *Dasein*, que o caráter de jogo habita. Assim como Kant, recorre à expressão “jogo da vida”, como forma habitual de falar. Dito isso, reconhece não poder mais renunciar a entrar na interpretação da essência do que chamamos jogo, ou seja, o *ser do jogo*. É nesse sentido que as perguntas sobre se algo é sério ou não-

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

sério, sobre se algo é “de verdade” ou “como se fosse”, só se referem às diferenças na função fática e nas consequências do jogo, porém não ao jogo mesmo.

Na pergunta pela essência do jogo, o filósofo nos mostrará que as regras do jogo e os jogadores se co-pertencem, assim como no jogo deve haver um certo gozar do jogo, um certo gozo no jogar mesmo. É nesse sentido que, inversamente, em todo gozo, em todo estado de ânimo “há algo assim como um jogo, pois ‘os jogos’ não são somente determinadas possibilidades fáticas e determinadas modalidades fáticas do jogar. Não jogamos porque haja jogos, mas ao contrário, há jogos (determinados – este ou aquele jogo) porque jogamos” (2001a, p. 324). Com essa afirmação, somos levados pelo filósofo a compreender que o jogar é anterior aos jogos, ou seja, possui uma anterioridade radical a toda e qualquer consecução fática.

Já em *Ser e tempo*, quando Heidegger refere que é mais fácil encontrar um quadro à nossa frente do que os óculos em nosso nariz, embora estes últimos estejam mais perto de nós, estará situando a necessidade de um *Spielraum*<sup>22</sup>, de um espaço para se mover, para que o *Dasein* possa encontrar os entes. Não obstante, depois de *Ser e tempo*, Heidegger imagina um tempo-espacão unificado e forja a expressão *Zeit-Spiel-Raum*, literalmente tempo-jogo-espacão. Isto porque o espaço de jogo de que precisamos para fazer as coisas é tanto espacial quanto temporal (INWOOD, 2002). Esta reflexão de Heidegger é surpreendente e, para compreendermos melhor o pretendido por ele, apresentamos os quatro pontos através dos quais esclarece o conceito de jogo.

Em *primeiro lugar*, o filósofo nos diz que o jogar *não se constitui em uma sequência mecânica* de processos físicos ou psíquicos. Todo processo físico ou psíquico do jogar deve aqui ser entendido como manifestação e não fenômeno. O que se passa no jogo é *livre* e, segundo o filósofo, sempre estará submetido às regras – o que será explicitado logo adiante. Sendo livre, o jogo só pode ser jogo quando escolhido livre e espontaneamente; caso contrário, não se tratará de jogo.

Em *segundo lugar*, o que se passa, sucede ou acontece no jogo (em sua liberdade), consiste em que o essencial não é o fazer ou atuar, mas sim, que o decisivo no jogar é, precisamente, *seu estado de ânimo*, ou seja, o peculiar modo de se encontrar nele (de se encontrar dentro e em meio ao jogo).

Em *terceiro lugar*, Heidegger nos diz que, justamente pelo fato de que o essencial no jogar *não é o comportamento* que nele se manifesta, as regras possuem também um caráter distinto: *surgem e formam-se no jogo mesmo*. Para o filósofo, essas regras que se formam no interior do exercício do jogo possuem uma liberdade em um sentido especial. Ele o afirma da seguinte maneira: o jogar se exercita jogando. Isso quer dizer que é no acontecer de sua própria execução - posto que o jogo executa-se a si mesmo e jamais pode ser executado por outrem - , na liberdade do jogar, que as regras se constituem. Daí que elas co-pertencem à liberdade constituinte do jogar.

Assim, ele chega a um *quarto ponto*, no qual afirma que a regra do jogo não pode ser uma norma fixa, tomada de algum lugar a ele externo, mas que é mutável pelo próprio exercício do jogar, pois o jogar se exercita do jogar. Isso deve ser compreendido como o jogo enquanto execução de si mesmo, o que quer dizer: o jogar o jogo no jogo. É nessa situação que temos o surgimento de *algo* como um *jogo*, o que não necessita começar constituindo, ou melhor, dando lugar a, ou ainda, cobrando a forma de um sistema de regras ou de instruções. As regras, por assim dizer, surgem e formam-se dentro do espaço do próprio jogo, o que significa também, que é no interior dele mesmo que elas podem vir a se modificar. Do contrário, a atividade perde a essência do próprio *jogo* e do *jogar*, desconsiderando seu ser-em-si e, assim, entificando-o, transformando-o numa determinada

22. Inwood (2002, p. 101) ao discutir o conceito de *Spiel* (jogo) menciona que “O significado mais antigo sobrevive em *Spielraum* que designa ‘espaço para mover-se, liberdade de movimento, espaço de jogo’”.

técnica do jogar ou de jogo.

As regras das quais fala Heidegger, não são aquele conjunto de normas pelas quais iremos regular nossa ação dentro de uma partida. Se assim fosse, o jogo perderia seu característico *estado de ânimo*, seu vigor e, tornar-se-ia pura monotonia. Perderia a característica da *alternância de estados*, se pensarmos na definição dada por Kant.

Para Heidegger, como refere Ribeiro (2008, p. 77), o que dá vida à partida são os lances “que nascem da tensão entre o saber prévio das regras deste jogo, e o não saber acerca da situação que ainda está por vir”. Ou seja, as regras do jogo somente tomam seu lugar, fazem sentido e começam a contar quando o jogo se inicia. Assim como na linguagem, somente quando a palavra é dita ou escrita, ela passa a gerar consequências.

“É na tensão entre o esperar e o inesperado que nasce toda regra de ação” (RIBEIRO, 2008, p.77), sendo, portanto, esta tensão o *locus* de nossas tomadas de decisão. Não seria este *locus* onde dá-se o jogo? Não seria o movimento do jogo, o jogo em ação, uma condição para que possamos fazer escolhas, tomar decisões? E, para decidirmos, não estaríamos, querendo ou não, sabendo ou não, seguindo alguma regra?

Como veremos de forma mais focada posteriormente, a navegação em hipermídia, assim como o game que produzimos, pressupõe a possibilidade de escolha, uma dada liberdade: no mínimo, para onde ir a cada momento, já que todos os caminhos possíveis foram dados pela programação realizada, mas a sequência de leitura, não, esta é singular e será construída pelo navegador<sup>23</sup>. Além disso, acreditamos que, ao navegar pela hipermídia, certas regras vão surgindo e se alterando a partir de nosso modo particular de leitura. Isto fica bastante evidenciado no caso dos jogos digitais com AI (inteligência artificial) que se apoiam nas escolhas dos usuários durante a navegação para o desenrolar das ações no jogo. Levantamos, nesse momento de nosso texto, a hipótese de que mesmo sem nos perguntarmos por regras a serem utilizadas, acabamos por seguir as regras que nosso jogo suscita, o que talvez possa ser entendido como uma metodologia de nossa navegação. Deixamos por ora estas ideias que situam o jogo no ambiente digital e que acenam para a possibilidade de uma relação entre jogo e produção de conhecimento, em suspense, e retomamos a discussão heideggeriana que estabelece relações entre mundo e jogo.

De acordo com o pensamento de Heidegger, de um ponto de vista formal, quando dizemos “mundo”, nada mais fazemos do que nos referirmos a uma espécie de denominação do jogo que a transcendência<sup>24</sup> joga. Segundo esse pensamento, o ser-no-mundo, o *Dasein*, constitui-se nesse *original jogar o jogo*, que pode originalmente ser pensado como *jogar-se do jogo* ou *jogar o jogo*. Esse modo de colocar a questão acentua o fato de que quando se joga o jogo, se é pelo jogo jogado. Daí a expressão fenomenológica: *jogar* é *ser jogado*. Do ponto de vista da língua portuguesa, a ideia apresentada possui um profundo sentido. Ela diz que, quando se joga, no jogo se é subsumido e jogado pelo próprio jogo<sup>25</sup>. Podemos perceber esse aspecto claramente

23. Embora a liberdade de escolha dos caminhos na hipermídia esteja aquém das possibilidades do mundo fático, observamos um esforço dos realizadores no sentido de ampliá-las e de superar as limitações técnicas existentes.

24. Para Heidegger o fenômeno básico da existência, do *Dasein*, é a transcendência. A transcendência como compreensão do ser possui a estrutura de um jogo, o que levará Heidegger (2001a, p. 330) a dizer: “a compreensão do ser seria também um jogo”. É a partir da ideia de jogo, ou melhor, da ideia da compreensão do ser como jogo que o filósofo irá procurar entender ou conceituar a transcendência, o *Dasein*, o mundo, etc. Neste momento do pensamento heideggeriano, a ideia ou construto de *jogo* é fundamental para o entendimento dos conceitos citados. Ele nos diz que devemos continuar escutando “bem mais alto o elemento de força configuradora, de poder configurador no jogo” (nota 4, p. 330). Será a partir daí que a compreensão do ser pode pertencer essencialmente ao jogo da transcendência, dado que a compreensão do ser, em seu caráter originário, também é um jogo.

25. Lembramos aqui que a experiência heideggeriana ultrapassa a experiência moderna da subjetividade. Nesta última, em um jogo, o sujeito da consciência tem o seu lugar garantido, enquanto que na abordagem hermenêutica o que temos é a superação da clássica separação ou divisão entre sujeito e objeto. Por outro lado, no jogo, do ponto de vista da fenomenologia hermenêutica, é a experiência do jogar que está em questão, não o sujeito ou o instrumento do jogo

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

quando, ao jogarmos, “perdemos a hora”, esquecemos do tempo do relógio, “não vemos o tempo passar”, o jogo nos conduz, e a consciência que temos de nós, de nossa subjetividade se esvaece, revelando a quem quiser ver, quanto somos, como sujeitos, descentrados. Quando se acha que se está jogando um jogo, dele tendo controle, logo percebemos que é o jogo que nos controla, e, ao invés de estarmos exteriores a ele, estamos dentro dele<sup>26</sup>. Entretanto, observamos que Heidegger constrói esse pensamento que pensa o pensamento dentro da língua alemã. A palavra *jogo*, em alemão, como já indicamos, é *Spiel*. Quando escrevemos em português, “vou exercitar-me no jogo”, na circularidade da reflexão heideggeriana, dentro da língua alemã, o filósofo diz: “*sich einspielen auf*”. Exercitar-se é, originalmente, estar num jogo, ou seja, estar na atividade e experiência de um jogo, dentro *dele*.

Dessa forma, a concepção fenomenológico-hermenêutica de jogo caminha no sentido contrário da concepção moderna de formulação de problemas e mesmo na contramão de muitas concepções tornadas usuais. Em um cassino, dizemos: *vou jogar cartas*. Quando vou jogar cartas, a concepção corriqueira diz que há um sujeito que joga cartas e que o jogo dá-se a partir desse sujeito, que o jogo se desenvolve no sujeito. Heidegger mostra-nos que o jogo não é um passar, um suceder ou algo que se desenvolve em um sujeito. Todo comportamento ou ente possível devem ser procurados, como sendo produzidos desde o interior do jogo, no jogar como uma estrutura ontológica. Isso significa que todo ente e comportamento possível, somente o são faticamente quando, de antemão, entraram no jogar de um determinado jogo. A própria concepção de subjetividade que diz *um sujeito* somente pode ser compreendida como um derivado, como uma manifestação do fenômeno do jogar. Assim, a partir da fenomenologia hermenêutica, podemos dizer que o *eu* constitui-se como um epifenômeno do jogo da identificação<sup>27</sup>.

Se, para Heidegger, o homem somente existe à medida que realiza as suas possibilidades de ser no mundo, que se manifestam no próprio mundo no qual ele se encontra e, por outro lado, o mundo só poderá ganhar consistência à medida que for realizado no ato de ser do homem, entendemos que cada época se caracteriza como um modo possível dessa existência se realizar.

Detemo-nos aqui na reflexão sobre o pensamento de Heidegger para trazer algumas considerações a respeito da hermenêutica filosófica de Hans-Georg Gadamer (1900-2002).

### 1.2.5 Jogar é ser jogado

Influenciado por Platão, Hegel e no caminho de seu mestre Heidegger, favorecido ainda pela crise da razão iluminista, Gadamer convida-nos, com sua hermenêutica filosófica, a repensar o lugar onde nos encontramos. A *razão*, para Gadamer, está sempre precedida de um horizonte. Trata-se, já em Heidegger, do horizonte da pré-compreensão do ser, no qual o *Dasein* sempre está. Nesse horizonte é que se situa e podemos encontrar a dimensão da linguagem: no descortinamento prévio da compreensão, que sempre é pré-compreensão do ser. Portanto, esse ponto de vista mostra-nos que todo nosso saber,

26. Pensamos nesse ponto em uma topologia do jogo e na possibilidade de estabelecermos uma aproximação com a topologia de “*das Ding*” citada por Lacan (Sem. 7, p. 91-92), quando diz que é alguma coisa “alheia a mim, embora esteja no âmago desse eu...”

27. Esta ideia será pensada também por Lacan, tanto na sua teoria do *estádio do espelho* bem como apresentada no seu *axioma do significante*, que diz *um significante é o que produz um sujeito para outro significante*. Como efêmero epifenômeno do jogo da combinatoria da cadeia significante, o sujeito se constitui em apenas um de seus produtos, mas não o fundamental. O fundamental deverá ser buscado na ideia do *jogo do significante*.

todo nosso perguntar, sempre estão referenciados, previamente, ao lugar, a partir do qual nossa experiência se inscreve. Esse lugar é a linguagem<sup>28</sup> (GADAMER, 1997, p. 497-631). A linguagem é o campo por excelência no qual se gesta, desde sempre e, inclusive, de forma co-originária, o horizonte prévio ou pré-reflexivo que é experiência mesma: ela é a condição de possibilidade e o meio (*medium*) da experiência de compreensão e de mundo.

Será pela via da linguagem, portanto, que Gadamer fornecerá um destaque à questão da arte. Ora, para o filósofo, a arte, como saber não-científico, frutifica-se a si mesma porque se abandona a si mesma, pensamento já presente na *Crítica do Juízo* de Kant. Dirá, então, que essa é a razão pela qual se ocupa com aquelas formas do saber, e não porque tenha uma preferência especial pelas artes (GADAMER, 1996, p. 259)<sup>29</sup>.

Encontramos um ponto de confluência com esse pensamento que valoriza tais formas de saber, em Bairon (2002). Partindo da fenomenologia hermenêutica e da história das mentalidades, ele destaca o pensar fenomenológico de Gadamer quando refere que compreender é entender-se na coisa (2002, p. 144), quando acentua o papel da arte no processo de uma metodologia interdisciplinar.

É nas páginas de *Verdade e Método I*, dedicadas à arte, que reencontramos o pensar a respeito do jogo. Gadamer afirma, logo no início da discussão do tema, que o conceito de jogo, como aprendemos com Schiller que, por sua vez, parte de Kant, “desempenhou importante papel na estética” (1997, p. 154). Logo anuncia que seu interesse dirigir-se-á ao modo de ser da própria obra de arte; podemos, por consequência, pensar ao modo de ser do próprio jogo. Nos diz o filósofo: “o jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo”<sup>30</sup> (p. 155). Embora aquele que joga saiba ser o jogo nada mais que um jogo e que se encontra em um mundo determinado pelos seus fins, só realmente jogará se se deixar pelo jogo ser jogado, se se esquecer que o jogo é apenas um jogo e o levar a sério. O jogador sabe muito bem o que é o jogo e que o que está fazendo é ‘apenas um jogo’, mas o que não sabe é que ele o ‘sabe’<sup>31</sup> (p. 155).

Assim, a pergunta que faz Gadamer não a espera realizar a partir de quem joga, pois esse que joga, sempre sobre o jogo, refletiria, a partir de sua subjetividade e de sua consciência. A pergunta gadameriana, na continuidade da questão colocada por Heidegger, incide sobre o modo de ser do jogo. Da mesma forma que “a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta” (1997, p. 155), acreditamos que a experiência do jogo abre possibilidades para quem joga, transformando o sujeito no acontecer do jogo.

O modo de ser do jogo é afirmado nos seguintes trechos de *Verdade e Método I*: “o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam. [...] O sujeito do jogo não são os jogadores. Ele simplesmente ganha representação através dos que jogam o jogo” (1997, p.155). Nesse sentido, trazemos aqui as palavras de um menino de 6 anos de idade que, ao ver o movimento de uma certa quantidade de bolinhas que atirou ao chão, disse: “Parece

28. A linguagem na fenomenologia é, desde *Ser e Tempo*, derivada da fala (*Rede*, em alemão). “Há linguagem somente porque há fala” (Heidegger apud Inwood, 2002, p. 108). *Rede* (fala) é uma palavra associada a *Logos* (discurso), aquilo que é transmitido pela fala. Quando Heidegger diz “a linguagem é a casa do Ser”, entendemos que é na fala que algo se revela, que é na linguagem que o homem habita (PETRY, A. 2005).

29. Ainda neste livro, *Estética y hermenéutica*, Gadamer apresenta a ideia da relação íntima entre verdade e arte, da qual deriva uma das conceitualizações básicas da fenomenologia que diz o seguinte: “a fenomenologia é a arte de deixar com que algo volte a falar”.

30. Pois fora do jogo nada pode ocorrer, como já vimos anteriormente com a abordagem heideggeriana.

31. Tradução livre. Na tradução para a língua espanhola lemos: “El jugador sabe muy bien lo que es el juego, y que lo que hace ‘no es más que juego’; lo que no sabe es que lo ‘sabe’ ” (Gadamer, *Verdad y Método*, Salamanca: Ed. Sígueme, 1984, p. 144). No original, em alemão: “Der Spielende weiß wohl, was Spiel ist, und dass, was er tut, ‘nur ein Spiel ist’, aber er weiß nicht, was er da ‘weiss’ ” (Gadamer, *Hermeneutik I* : wahrheit und methode – grundzüge einer philosophischen hermeneutik. Tübingen, J. C. Mohr (Paul Siebeck), 1990).

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

*que elas falam!*" Nós, que acompanhávamos seu brincar, experimentávamos a vida que aquelas bolinhas, no seu movimento irradiavam, como se vida própria tivessem e escolhessem onde pular, seguindo o movimento que sua própria estrutura lhe permitia<sup>32</sup>. Essa radicalidade do pensamento gadameriano fica mais clara, quando afirma que "O movimento de vaivém é obviamente tão central para a determinação da essência do jogo que chega a ser indiferente quem ou o que executa esse movimento. [...] O jogo é a realização do movimento como tal" (GADAMER, 1997, p. 156-157).

Logo, segundo Gadamer, o sujeito do jogo não é a subjetividade do jogador, mas o próprio jogo. Expressões de linguagem como: "as cartas estão lançadas", "isto ou aquilo está em jogo", "jogar com as possibilidades", são reveladoras desse aspecto. Isso não significa que a alteridade seja dispensável. Precisamos, no entanto, melhor situá-la: "para que haja jogo não é absolutamente indispensável que outro participe efetivamente do jogo, mas é preciso que ali sempre haja um outro elemento com o qual o jogador jogue e que, de si mesmo, responda com um contralance ao lance do jogador" (GADAMER, 1997, p. 159). Portanto, os jogos que jogamos sozinhos são esclarecedores para compreendermos a afirmação gadameriana de que o sujeito do jogo é o próprio jogo. Tarefas que impomos a nós mesmos, que nos desafiamos a realizar, colocam-nos, situam-nos em uma posição de alerta frente a esse outro suposto do jogo. Gadamer (1997, p. 160) afirma que "é o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo e que o mantém nele".

O jogo é, ainda, abertura, liberdade, um rol de possibilidades e, como tal, não está livre de riscos. "Os dados estão lançados", é anunciado em alto e bom tom, e a tensão instaura-se em uma atrativa espera pelo acontecer do jogo. É justamente pelo fato de que "o jogo se assenhora do jogador", que o jogo fascina.<sup>33</sup> *Todo jogar é um ser jogado*, afirmará Gadamer. Isso implica que o ser do jogo impõe-se ao comportamento lúdico, revelando sua primazia sobre o jogar, enquanto ação daquele que joga. Dessa forma, as tarefas ou finalidades do jogo são a ordenação e a configuração do próprio movimento do jogo: o fim do jogo está em si mesmo<sup>34</sup> e não em outro lugar. Essa ideia, que não pergunta "para que isto serve?", defendida pela hermenêutica filosófica de Gadamer, é diametralmente oposta à racionalidade instrumental de nossa época: a época da ciência e da tecnologia, como nos disse Heidegger.

Com essa afirmação, não estamos querendo nos posicionar contrário à ciência e à tecnologia, tampouco declarar que essa seria a posição heideggeriana, mas, sim, situar um pensamento filosófico, que não demanda respostas ao elemento técnico da técnica, mas, sim, da reflexão sobre a técnica<sup>35</sup>. Esse posicionamento é explicitado pelo filósofo italiano Gianni Vattimo (2002, p. 15) ao dizer que "a técnica também é fábula<sup>36</sup>, Sage, mensagem transmitida" e adotar a posição de entender a técnica, nem como algo a ser glorificado, tampouco como algo desumanizante. A posição heideggeriana, postulada por Vattimo é a de que, entendendo a técnica como fábula, depojamo-la de suas pretensões imaginárias (míticas), tanto no sentido de ser percebida como desumanizante quanto como a única possibilidade de existência do homem sobre a Terra. Sem dúvida, a linha de pensamento seguida por Vattimo, comprehende que ambos

32. Buytendijk em seu texto *O jogo humano* in Gadamer e Vogler (orgs). *Nova Antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural*. São Paulo: EPU, Ed. da Universidade de São Paulo, 1977. 4 v., apoiando-se em estudos sobre percepção (Michotte, Dufrenne, Heider e Simmel), mencionará que objetos inanimados parecem muitas vezes mover-se como se eles se comportassem (p. 63).

33. Esse aspecto do jogo, ao nosso ver, foi muito bem trabalhado por Dostoevsky em seu livro *O Jogador*.

34. Esta ideia que já trouxemos ao discutirmos o pensamento de Kant, em Duflo (1999, p. 57) encontramos que já está presente em Aristóteles quando observa que o jogo é uma atividade que toma a si mesma como fim.

35. "Escutar o apelo da essência da técnica, todavia, não significa tampouco abandonar-se sem reservas às suas leis e a seus jogos; por isso, creio eu, Heidegger insiste no fato de que a essência da técnica não é algo técnico" (VATTIMO, 2002, p. 15). Em uma recuperação da palavra grega *techne*, Heidegger entende a tecnologia mais além do modo de fazer as coisas; também a comprehende como um modo de revelar as coisas que precede o fazer (INWOOD, 2002, p. 181).

36. Fábula é trabalhada por Vattimo em referência a Nietzsche, que escreve em *Crepúsculo dos Ídolos* "o mundo verdadeiro tornou-se uma fábula" (VATTIMO, 2002, p.10).

mitos, nas sociedades ditas totais, são enrijecimentos que continuam a ler a fábula como verdade. Compreender que a essas “verdades” podemos responder com um *sim* e um *não*, que podemos nos demorar no pensar e meditar a respeito delas, é nossa única possibilidade de liberdade.

Dito isso, estamos em condições de poder pensar em mais alguém para nos acompanhar nesta viagem. Trata-se do filósofo vienense, Ludwig Wittgenstein (1889-1951) que, ao longo de anos, investigou exaustivamente a linguagem, tentando discernir seus jogos e disfarces (DUFFY, 2005).

### 1.2.6 Os jogos de linguagem

Filho caçula de uma rica família da Viena *fin de siècle*<sup>37</sup>, foi educado em meio às artes e a uma conduta aristocrática que se respirava em sua casa. Seu pai, um empresário agressivamente capitalista da área de aço, ao aposentar-se da sua vida industrial (enviando dinheiro aos Estados Unidos) empenhou-se em adquirir cultura e, especialmente, fornecer um ambiente musical e de artes plásticas vigoroso. Brahms e Mahler frequentavam sua casa; Ravel compôs *Concerto para a mão esquerda* para seu irmão Paul tocar ao piano. Klimt pintou o retrato de casamento de uma de suas irmãs conhecido como *Retrato de Margaret Stonborough-Wittgenstein* (MONK, 1995).

Nessa atmosfera doméstica que cultivava a produção artística e cultural, na qual seus membros viviam ao estilo da aristocracia, graças a fortuna conquistada com uma visão política liberal do pai (futuramente este exaltaria as virtudes da livre iniciativa norte-americana), cresce o menino Ludwig que, de cordato e cumpridor de um desejo não mais manifesto pelo pai, torna-se engenheiro de aviação, para posteriormente passar a expressar suas angústias intelectuais em um pensar filosófico.

Nunca estudou filosofia, pouco conhecendo seus textos fundamentais, mas, após corresponder-se com Frege e, a seu conselho, foi para Cambridge estudar com Bertrand Russel, tendo nele o acolhimento inicial para suas reflexões. Anos depois, se separaram: suas divergências eram muitas<sup>38</sup>. Tendo permanecido pouco tempo em Cambridge, opta por viajar até que, em 1914, com o início da Primeira Guerra Mundial, junta-se ao exército austriaco. Nestas condições, trabalha no manuscrito de sua primeira grande obra, o *Tractatus Logico-philosophicus*.

Publicado em 1922, de acordo com Moreno (2000), foi importante na história da filosofia, dado seu aspecto formal, no qual o discurso que nele se apresenta é aforismático e numerado segundo um sistema concebido para orientar os diferentes trajetos de leitura.

Nesse livro, o *Tractatus*, entende a linguagem como um conjunto de funções de natureza lógica, em que a descrição exaustiva das propriedades de cada objeto nos levaria ao conjunto de todos os estados de coisas possíveis. Para ele, nesse momento, a linguagem é inteiramente referida ao

37. A cidade de Viena no final do século XIX e início do XX, capital do Império Habsburgo (em 1916 foi dividido nos Estados-Nações da Áustria, Hungria, Polônia, Tchecoslováquia, Iugoslávia e Itália), era palco de várias inovações radicais como o sistema atonal de Schönberg, a arquitetura de Adolf Loos que rejeitava os ornamentos, e a cura pela fala de Freud que, ao perceber a repressão sob as convenções sociais, postula a força do Inconsciente. Para alguns, essa intensidade de inovações era também consequência de um velho regime imperial em evidente deteriorização frente a movimentos nacionalistas e democráticos. Viena era uma espécie de pequeno mundo onde a Europa como um todo fez o teste para sua subsequente desintegração social e política (SCHORSKE, 1988; MONK, 1995).

38. A relação Wittgenstein e Russel é detalhada no livro *A Guerra de Wittgenstein* de Bruce Duffy (vide bibliografia). Embora uma obra de ficção, seu autor salienta o que modificou dos fatos pesquisados, fornecendo uma boa ideia da relação que se estabeleceu entre Wittgenstein e Russel, bem como da personalidade do filósofo vienense.

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

mundo, e traçar um limite para a expressão dos pensamentos é seu objetivo, o que só pode ser estabelecido, do ponto de vista da linguagem enquanto expressão do pensamento. Por essa razão, é que ele analisa a linguagem apenas em seu mecanismo lógico.

Sendo a linguagem e a lógica os alvos de seus questionamentos, afirmava que a estrutura lógica subjacente da linguagem espelha a estrutura lógica do mundo. Ou seja, o que não pode ser dito não pode ser pensado sem que se recaia em contrassenso.

Sua outra obra mais elaborada, as *Investigações Filosóficas*, é anti-sistemática; tanto no seu conteúdo filosófico, quanto na sua forma, oferece-nos diferentes possibilidades de leitura sem, no entanto, estabelecer nenhuma norma que oriente previamente a multiplicidade de pontos de vista.

Se, no *Tractatus*, há uma fixação dos trajetos, em função de seu sistema de numeração, ainda que múltiplos, nas *Investigações* não há qualquer norma que oriente previamente a multiplicidade dos pontos de vista. Ao nosso ver, a forma como Wittgenstein tratou a linguagem nas *Investigações* é já, por si só, um aspecto revelador para a produção hipermidiática.

Entretanto, parece-nos que, no decorrer do *Tractatus*, seu movimento reflexivo gerador da metáfora da escada quer dizer-nos que, se a escada é o método utilizado para se chegar a algum lugar, quando ali chegado, pode-se jogá-la fora. Isso significa que o sentido do método e sua verdade deverão ser encontrados fora dele. Essa asserção vai de encontro ao próprio conceito de método, tal como a modernidade o delineou, de Descartes a Husserl. Ora, isso significa que uma leitura do *Tractatus*, orientada fenomenologicamente, reconheceria no desenvolvimento das proposições nele presentes - desde a proposição [1] "O mundo é tudo que é o caso" até a proposição [6.54] quando refere que "As minhas proposições são elucidativas pelo fato de que aquele que as comprehende as reconhece afinal como falhas de sentido, quando por elas se elevou para lá delas"- a própria dissolução do método por si mesmo. A conclusão paradoxal a que se chega com a destruição do objeto (ferramenta da própria ação reflexiva) é indicada, ainda que de forma velada, na última e não numerada proposição do *Tractatus*: "Acerca daquilo de que se não pode falar, tem que se ficar em silêncio". Então, assobiamos, pintamos, fazemos poesia, enfim, retornamos ao mundo da vida. De outra forma, poderíamos dizer que sempre há algo que, para conhecer, é preciso viver; há coisas que não se deixam, elas próprias, ser expressas em palavras; "o que mostra que a linguagem não pode exprimir tudo", como comenta J. Tiago de Oliveira, em um dos anexos da edição portuguesa do *Tractatus*.

Essa mesma passagem de um a outro dos textos de Wittgenstein, ou seja, do *Tractatus*, a partir da perspectiva das *Investigações*, gerou em Moreno (2000) uma reformulação do último aforismo do *Tractatus*, que seria: O que não pode ser dito deve ser refletido. Wittgenstein o diz da seguinte forma, na proposição 89, de suas *Investigações*: "Aquiló que sabemos se ninguém nos perguntar, e que já não sabemos se tivermos que explicá-lo, é algo que temos que trazer à consciência. (E obviamente é algo que, por um motivo qualquer, dificilmente trazemos à consciência)".

Essa conclusão do *Tractatus* tem ainda sua continuidade quando o filósofo escreve no prólogo a respeito da forma como organizou seu pensamento nas *Investigações*, referindo: "Escrevi estes pensamentos como observações, parágrafos curtos, por vezes em cadeias mais longas, acerca do mesmo objeto, outras vezes em mudanças bruscas, saltando de um domínio para outro" (p. 165). Acrescenta ainda, sua expectativa com esta obra dizendo: "Eu gostaria de, com o meu trabalho, não poupar a outrem o esforço de pensar, mas antes, na medida do possível, incitá-lo a pensar por si" (p. 167).

Portanto, em sua nova concepção de linguagem, a proposição deixa de ser um

modelo da realidade para ser uma hipótese e não mais se constitui como uma garantia fixa e translúcida da significação. Ao perguntar-se pela significação de uma palavra, concluir-se-á que, na verdade, há várias respostas, a depender das diferentes situações de emprego das palavras, o que se denomina *jogo de linguagem*. Com a palavra *jogo* pretende salientar a importância da multiplicidade de atividades ou formas de vida nas quais se insere a linguagem, a dinamicidade da linguagem, em oposição à fixidez da forma lógica. É justamente essa dinâmica da linguagem que apontamos anteriormente, como elemento central da pesquisa hermenêutica, na medida em que com ela percebemos o quanto fica de não-dito, quando se diz algo.

Se, no *Tractatus*, a questão, indica Moreno (2000), era adivinhar como funcionava a linguagem, trata-se, nas *Investigações*, de ver o emprego da linguagem e aprender com isso. A linguagem passa a ser percebida como autônoma em relação aos fatos e, ao mesmo tempo, carregada de conceitos imprecisos e vagos. Mesmo sendo assim, não deixamos de saber do que estamos falando, quando nas situações cotidianas de comunicação. De outra forma, podemos dizer “que cada situação de confusão conceitual seja completamente esclarecida pela descrição dos usos das palavras” (MORENO, 2000, p. 75), ideia condizente com a visão gadameriana trazida na abertura deste capítulo.

Nesse sentido, é que o emprego da linguagem verbal na hipermídia é revelador das potencialidades que a própria linguagem carrega, quando usada no intuito de provocar uma abertura de sentidos possíveis. É o que fica claro, como adiante mostraremos, na poesia de Rui Torres, gerada pela sua reconstrução do motor textual Sintex, de autoria de Pedro Barbosa e Abílio Cavalheiro, presente na hipermídia AlletSator.

Embora já tenhamos trazido a síntese da preocupação de Wittgenstein quando discute a questão do jogo, ou seja, os jogos de linguagem, gostaríamos de acrescentar à nossa reflexão como esse pensador discute o jogo nas *Investigações Filosóficas*.

Já ao iniciar a parte I e citar um trecho das *Confissões* de Santo Agostinho em que descreve como uma criança vai aprendendo o uso das palavras, emprega um exemplo no qual faz uma equivalência com certa formulação verbal que procura conceituar jogo, qual seja: “Um Jogo consiste em deslocar certas coisas ao longo de uma superfície de acordo com certas regras...”. Da mesma forma que esta conceitualização se restringe a determinado tipo de jogo, ao jogo de tabuleiro, o que Santo Agostinho descreve, segundo Wittgenstein, é um sistema específico de comunicação que não abarca todos os sentidos do que podemos chamar linguagem. Entretanto, é este sistema específico de comunicação, no qual as palavras designam objetos, são denotativas, que o filósofo chamará de jogos de linguagem.

Chama a atenção para a multiplicidade de jogos de linguagem, que nada mais são do que a não-fixidez dos tipos de linguagem. Esta não-fixidez ocorre na medida em que, enquanto novos jogos ou tipos de linguagem surgem, outros envelhecem e são esquecidos. Neste ponto, afirmará que “A expressão *jogo de linguagem* deve aqui realçar o fato de que falar uma língua é uma parte de uma atividade ou de uma forma de vida” (WITTGENSTEIN, 1987, p.189).

No parágrafo 49, faz uma distinção entre designar e descrever, afirmando que designar é anterior ao descrever e ainda não se constitui em um jogo de linguagem. Designar é como que colocar etiquetas nas coisas<sup>39</sup>, colocar uma peça no tabuleiro de xadrez; “designar ainda não é um lance no jogo de linguagem”. É, nesse contexto, que retomará a afirmação de Frege, de que uma palavra só tem sentido no contexto de uma proposição, o que pensamos que também nos ajuda a situar Gadamer, quando chama a atenção para os limites dos conceitos, mais próximos de um designar, pensamos nós. A mesma ideia de Frege é escrita por Wittgenstein no parágrafo 43: “[...] o sentido de uma palavra é o seu uso na linguagem”.

39. Esta referência aparece no parágrafo 15 das *Investigações Filosóficas*.

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

Em outra reflexão lógica (§ 55), conclui que os nomes devem ser indestrutíveis para que possamos descrever o estado em que tudo o que é destrutível esteja destruído, ou seja, o nome continua existindo, quando seu portador é destruído. Nesse ponto, demonstra o poder das palavras, enquanto conceitos, ideias e o instante no qual elas se independizam da existência de um objeto e/ou de um dado sujeito, para assumir uma existência própria no uso da linguagem.

Sim, é no uso da linguagem que o filósofo austríaco coloca o peso dos conceitos. Ao discutir o conceito de jogo vai, passo a passo, levando-nos a perceber que qualquer explicação geral (um conceito filosófico) poderia ser mal compreendida e que a exemplificação do conceito, por meio da palavra nos seus usos na linguagem, é que nos daria uma mais profunda compreensão de seu sentido. Conclui esta reflexão no parágrafo 71, ao escrever: “E é assim, de fato, que jogamos o jogo [...], o jogo da linguagem com a palavra *jogo*”.

E, então, vêm as perguntas, realizadas pelo próprio Wittgenstein. “Como se delimita o conceito de jogo? O que é ainda um jogo e o que já não o é? Podes especificar as fronteiras?” Sua primeira resposta a esta última pergunta é não, para na sequência dizer que podemos traçar algumas fronteiras e delimitações ao conceito de jogo, mas que ainda nenhuma foi traçada<sup>40</sup>. Pondera que isto nunca incomodou ninguém e que, embora a aplicação da palavra não esteja regulada, não significa que ela não possua suas regras. Podemos, segundo o filósofo, traçar uma linha de fronteira, mas não depende disto o uso do conceito. A exceção parece ser, quando temos uma finalidade especial; neste caso, o conceito passa a ser utilizado a partir de determinado ponto de vista, previamente especificado. Ao nosso ver, é este o propósito da ciência, quando usa os conceitos. Como dirá, mais ao final das *Investigações*: “Os conceitos levam-nos a fazer investigações. São a expressão do nosso interesse e guiam o nosso interesse” (§570).

Continua em seu pérriplo indagativo: “Como é que explicaríamos então a uma pessoa o que é um jogo? Penso que lhe descreveremos *jogos* e poderemos acrescentar à descrição: ‘á isto e a coisas parecidas chama-se um *jogo*’” (§ 69). “E é exatamente assim que se explica o que é um jogo. Dão-se exemplos e deseja-se que sejam compreendidos num certo sentido”, nos seus usos e não pela tentativa de extrair deles qualquer explicação geral, pois esta pode ser mal compreendida.

Na sequência de sua reflexão, Wittgenstein traz uma ideia sua, pensada anteriormente, que diz “em Filosofia, muitas vezes comparamos o uso das palavras com jogos, cálculos com regras fixas, mas não somos capazes de dizer que quem usa a linguagem tem que jogar um destes jogos” (§ 81), esquecemos que quem pronuncia uma proposição e a intenciona ou comprehende, põe a funcionar uma estrutura com regras específicas.

Dessa forma, passa a argumentar a respeito da analogia entre a linguagem e o jogo, e indica que esta analogia lança uma luz à sua reflexão. Assim como o emprego das palavras não é completamente limitado por regras, nenhum aspecto de um jogo é completamente limitado por regras. Perguntanos ainda: qual é o aspecto de um jogo cujas regras não dão lugar a qualquer dúvida, cujas regras lhe tapam todos os buracos? Uma regra é como um sinal postado a meio do caminho: sinaliza um trecho do caminho, mas tende a deixar dúvidas em aberto. Da mesma forma, uma explicação serve para afastar um equívoco ou o impedir, mas não para afastar todos os equívocos que se possa encontrar. Toda e qualquer explicação, dirá ainda, nunca está terminada, porque “afinal ainda não comprehendo, nem nunca comprehenderei o que é que se quer dizer” (§ 87). E aqui nos perguntamos o que quis dizer Wittgenstein: nunca comprehenderemos o que um outro nos quer dizer, ao nos comunicar algo, e/ou nunca comprehenderemos completamente o que nós

40. Ao que indica este trecho do texto da *Investigações*, Wittgenstein não havia, até aquele momento, entrado em contato com as reflexões de outros filósofos, como por exemplo, Pascal, Rousseau, Kant, Schiller e Heidegger.

próprios queremos dizer, ao dizer algo?<sup>41</sup>

O filósofo vai deixando claro, no transcorrer das *Investigações*, que sua intenção não é produzir nenhum tipo de teoria, que sua investigação não é uma investigação científica (empírica e hipotética). O que faz é trabalhar com explicações que têm de acabar e ser substituídas apenas pela descrição, procurando reconhecer o modo como a nossa linguagem funciona, reconduzindo as palavras de seu emprego metafísico ao seu emprego cotidiano (§ 116).

O fato fundamental é este: nós estipulamos regras, uma técnica, para um jogo e depois, ao seguirmos as regras, as coisas não se passam como tínhamos suposto. Estamos como que presos nas nossas próprias regras (WITTGENSTEIN, 1987, p. 124).

Nesse ponto, o filósofo poderia ter se perguntado porquê isso acontece. Por que não seguimos as regras previamente estipuladas? Uma compreensão de regras um pouco menos estreita, uma visão dos jogos de linguagem para além de sua estrutura empírica, lhe faria pensar que “as coisas não se passam como tínhamos suposto” porque as regras dos jogos se ajustam é no jogar. Isto, entretanto, lhe exigiria uma visão fenomenológica, o que não parece ser do seu interesse.

A partir da discussão de algumas palavras e seu significado em diferentes situações, como ‘ler’, ‘compreender’, afirmará no parágrafo 182 que “o papel das palavras na nossa linguagem [...] é muito mais complexo do que estamos tentados a acreditar”. É esse papel que temos de compreender e, para isso, geralmente, não é suficiente uma definição, tampouco é suficiente verificar que a palavra é ‘indefinível’.

A reflexão de Wittgenstein, centrada na questão da linguagem, para alguns, pode parecer um Nominalismo. É o que alerta o próprio filósofo, no parágrafo 383, das *Investigações*, ao dizer como trabalha com a linguagem e ao mostrar os limites do Nominalismo.

Não analisamos um fenômeno (por exemplo, pensar), mas sim um conceito (por exemplo, o de pensar), e assim a aplicação de uma palavra. Assim pode parecer que aquilo que estamos a fazer é Nominalismo. Os Nominalistas cometem o erro de interpretar todas as palavras como *nomes*, de modo que realmente não descrevem a sua aplicação mas sim, por assim dizer, só garantem uma tal descrição com uma fiança de papel (WITTGENSTEIN, 1997, p. 392).

Constatamos, novamente, nessa passagem, como Wittgenstein vai refletindo logicamente, a respeito da possibilidade dos conceitos dizerem a partir da aplicação deles mesmos, indo agora, além da descrição.

Este além da descrição vai levá-lo a afirmar (§ 385) que aprender significa ter sido levado a ser capaz de realizar, a ser capaz de fazer. E, como se sabe que alguém é “capaz de”? Basta esse alguém dizer que é “capaz de” ou é preciso vê-lo exercer sua dita capacidade, para termos disso certeza? Acreditamos que, para Wittgenstein, a aplicação pode ser entendida como uma extensão do âmbito do compreender, sendo o compreender um *estado*, do qual surge a aplicação correta.

No parágrafo 146, chega a afirmar que “a aplicação permanece um critério de compreensão”. É dessa forma que entendemos sua afirmação “se eu sei jogar este jogo, eu comprehendo este jogo”, ideia esta, que encontra eco ao dizer que é no jogo mesmo, na sua “prática cotidiana

41. Neste ponto, lembramos que, anos mais tarde, o pensador francês, Jacques Lacan, a partir de suas reflexões acerca da fenomenologia hermenêutica e do platonismo, irá formular as ideias de que, em primeiro lugar o saber se dá pela equivocação e, em segundo lugar, a verdade é sempre não-toda.

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

de jogar”, onde “é feita a conexão entre o sentido das palavras ‘vamos jogar uma partida de xadrez’ e todas as regras do jogo”(§197).

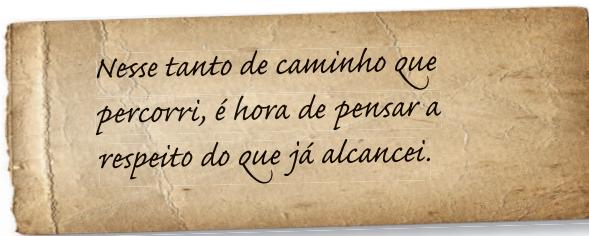
Nesse ponto, pensamos uma aproximação com o pensamento de Charles-Sanders Peirce, que, embora, ao que parece, não tenha escrito nada diretamente a respeito de jogo, nos indicou um caminho sólido para pensá-lo, do qual tiraremos proveito em nossa investigação. Para esse grande pensador norte-americano, criador do Pragmatismo, o conhecer implica também em uma conduta correspondente. Em seu realismo, dirá que o sentido da busca pela permanência na realidade, refere-se tanto ao que poderia capacitar aos enunciados de possibilidade de enunciação, quanto ao que poderia ser materializado nos particulares dos objetos. Ou seja, o realismo, para ele, é o que torna o pensamento possível (IBRI, 2006).

Quando Wittgenstein afirma: “Não se pode adivinhar como é que uma palavra funciona. Tem que se olhar para a sua aplicação e aprender a partir daí” (§ 340), também estaria dizendo que é na ação que se conhece o mundo, que é pela conduta que mostramos o que aprendemos? Mas, e nossa capacidade de fingir e mentir? Não podemos enganar o outro em relação ao sentido das palavras e por ele ser enganado?

Ainda, quando o filósofo da linguagem nos diz que entre a ordem, que nada mais é do que as regras, e sua execução, que podemos entender como a aplicação das regras, há um abismo que tem de ser preenchido pelo ato de compreender, estará afirmando que é a compreensão que nos leva a ter “que fazer ISTO” (§ 431). Estará então afirmando que, seja lá o que fizermos, como sequência de uma compreensão, nosso ato sempre estará referenciado a determinada compreensão? Podemos incluir aqui a possibilidade de mentir ou fingir, ao outro e a nós mesmos?

Sendo a compreensão este abismo entre a ordem/regras e a execução/aplicação das regras, temos de não esquecer que a compreensão nunca é completamente realizada, mesmo que possamos chegar a alguns acordos, a ponto de dizermos: Ah, compreendi!

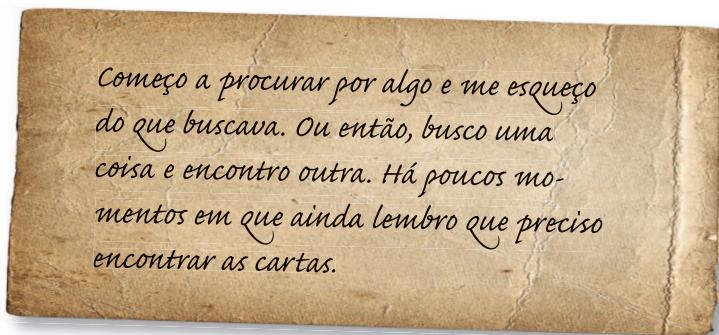
Além de afirmar que a melhor forma de sabermos o que significa uma palavra é verificando como tal é usada, como funciona, Wittgenstein afirma também que “as palavras são também ações” (§ 546), pois estão carregadas de desejo. Algumas palavras podem-nos ser arrancadas como um grito; outras podem ser difíceis de pronunciar, como aquelas com que se confessa uma fraqueza ou se renuncia a algo, exemplifica o filósofo.



Saímos de uma reflexão a respeito da palavra Jogo (*Spiel*), compreendendo que o significado essencial que ela guarda em si encontra-se na palavra *Spielraum*, espaço para mover-se, o que em Gadamer se traduzirá na ideia de vaivém. No nosso entender, é deste vaivém, deste espaço para mover-se, que resultará o *Spieltrieb*, a pulsão lúdica. Da palavra fundamental, fomos procurar na reflexão de alguns filósofos como pensam o Jogo; nossa intenção foi ir em busca de uma maior clareza a respeito de um possível conceito.

Nessa busca encontramos respostas em relação a função e a natureza do Jogo. No próximo subcapítulo queremos pensar a estrutura do Jogo.

### 1.3 O jogo como topologia do desejo: proposição do tema em uma perspectiva psicanalítica



Esta parte do capítulo foi pensada a partir de uma reflexão que relaciona os campos da filosofia e da psicanálise. Partindo de reflexões de Pascal, a respeito do jogo, percebemos uma convergência com as proposições sobre o desejo, oriundas da psicanálise freudo-lacaniana.

Resgatando a ideia filosófica de que jogo é o espaço para mover-se, e a reflexão do psicanalista Jacques Lacan de que desejo é intervalo, distância entre consciente e inconsciente, entre enunciação e enunciado, pretendemos demonstrar que o espaço do jogo é revelador da estrutura topológica do desejo; que o jogo poderia ser entendido como a metáfora do desejo.

Essa aproximação das reflexões foram percebidas, por exemplo, na citação de Pascal, ao escrever que “jamais buscamos as coisas, mas a procura das coisas”<sup>42</sup> (PASCAL, Pensamentos, fragmento 135 apud Duflo, 1999). A interpretação, dada por Duflo a esta afirmação de Pascal, gira em torno da ideia de que o homem acredita buscar a finalidade do jogo, porém, o que realmente procura é esse movimento, no qual se esquece de si e de sua procura. Se aprendemos, com a psicanálise, que a busca do homem, ou seja, o alvo de suas pulsões (*Trieb*) não há como ser atingido, o que resta ao homem é a busca como forma de perseverar diante da sua impossibilidade de encontrar seu alvo. “‘Enganar-se a si mesmo’, esse bem parece ser o âmago da análise do jogo, segundo Pascal”, afirma Duflo, em uma de suas reflexões.

Entendemos, pelo texto dos *Pensamentos*, que a expressão “enganar-se a si mesmo”, de Pascal, refira-se a entregar-se a divertimentos, a situações da ordem do entretenimento que, mesmo sendo não-essenciais, fazem parte de nossa natureza infeliz. Tendo em vista este diagnóstico é que Pascal faz sua apostila: quer provar que temos necessidade de acreditar. Se o jogador joga para fugir de si mesmo, é preciso fazê-lo voltar a jogar para tentar se re-encontrar.

A partir dessa reflexão, concordamos com Duflo (1999), quando refere que o erro dos filósofos foi o de julgar o jogo, segundo seus objetos, enquanto melhor seria julgá-lo de acordo com sua função. Acreditamos que é isto que fazem Pascal e Schiller, este último seguido de Kant.

Quanto à Pascal, quando nos diz da infeliz condição humana de sermos limitados e finitos, coloca o jogo como exercendo a função de nos entreter em relação à nossa impossibilidade. Para Kant, o jogo tem a função de nos ocupar, alternando estados, para que não sintamos tédio e preenchamos nosso impulso (ou pulsão) vital. Com Schiller, entendemos que o jogo tem como função levar o homem a exercer completamente sua humanidade, já que é o lugar intermediário onde as duas pulsões (*Trieb*) – sensível e formal – influenciam-se mutuamente.

42. Na tradução de Os Pensadores, o sentido dado à esta mesma frase é outro: “Nunca procuramos as coisas, mas a pesquisa das coisas” (vol. XVI, 1973, p.74).

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

À pergunta pela função do jogo, queremos acrescentar um questionamento a respeito de sua natureza e de sua estrutura.

Em relação à natureza do jogo, encontramos respostas em Wittgenstein e em Heidegger. No primeiro, por todo seu desenvolvimento em torno das estruturas práticas dos jogos de linguagem, revelando que a matéria de que o jogo é feito é, em suma, a linguagem. Em Heidegger, embora desde outro lugar, também a linguagem tem um lugar central já que é nela que, como homens, habitamos. Além disso, ao caracterizar o jogo como sendo livre, provocar gozo, possuir regras que surgem e modificam-se no jogar do jogo, e se exercitar no jogo mesmo, dá mostras do que é feito o jogo.

Entretanto, é com Schiller, Lacan e Gadamer, este último leitor dos dois primeiros, que encontramos elementos que nos ajudam a pensar uma estrutura do jogo. Estrutura que nos coloca no caminho de uma topologia.

Serão as articulações resultantes de uma compreensão do pensamento dos filósofos que trabalhamos, no que diz respeito ao jogo, com contribuições do pensamento freudo-lacaniano, que passaremos a discutir.

Antes, no entanto, precisamos retomar e aprofundar o uso do termo alemão *Trieb* e suas diversas traduções para o português, como tendência, impulso, instinto e pulsão. Isto porque é esta a palavra que está no texto em alemão de Kant e traduzido por *impulso* nos livros que lemos, que está em Schiller no alemão e vimos nos livros traduzidos para o português como *impulso* ou como *tendência* (neste último caso seguindo a tradição dos tradutores de Hegel, refere Duflo (1999)).

A tradução de *Trieb* é uma das mais difíceis, devido a grande extensão de significados e conotações que possui na língua alemã, e das mais polêmicas, especialmente na psicanálise, devido a peculiaridades em seu uso. Apesar do emprego errôneo de *Trieb* como instinto em algumas traduções de psicanálise, hoje tem-se clareza de que, também em outros campos do conhecimento como na linguagem popular, instinto recobre somente parte de seu sentido.

*Trieb*, segundo Hanns (1996, p. 338), é um termo que “entrelaça quatro momentos, que conduzem do geral ao singular. [...] Estes significados estão todos muito próximos e sempre correlacionados com um núcleo básico de sentido; algo que ‘propulsiona’, ‘coloca em movimento’”. Laplanche e Pontalis (1983, 506) indicam que o termo *Trieb* “conserva sempre a tonalidade de impulsão”, dizendo que a acentuação incide mais em uma orientação geral do que em uma finalidade específica e, ainda, mais em um caráter irreprimível de pressão do que na fixidez do alvo e do objeto.

Seus significados estão em: força interna que impele ininterruptamente para a ação, tendência, impulso, instinto enquanto força biológica inata. “*Trieb* evoca a ideia de ‘força poderosa e irresistível que impele’”, refere Hanns. Acrescenta que é algo atemporal, genérico e impessoal, maior que o sujeito isolado. “O *Trieb* simplesmente existe [...], ele é a ‘base do próprio querer’, a base a partir da qual se gera a necessidade, a ânsia, a vontade, o querer e o desejo”. Diz ainda que é um terreno frequentemente carregado de indeterminação e que remete a uma origem intangível, do próprio nascedouro da geração energética.

Portanto, para falar de *trieb*, dado o sentido que abrange e, nem sempre, ele estar contemplado nas palavras *tendência* ou *impulso*, e ainda, *pulsão* ser uma palavra de emprego usual exclusivamente na psicanálise, procuraremos manter o termo em alemão acompanhado de suas possíveis traduções.

Feito isso, passaremos a mostrar como o diálogo entre a filosofia e a psicanálise, no caso particular do jogo, é exitoso para uma compreensão deste fenômeno, que continua interrogando o homem, sendo agora, como contemporâneo, partícipe de uma sociedade digital. Vamos ao debate.

Se está correta a ideia de que vivemos até hoje o tema do jogo na herança de Schiller (DUFLO, 1999), cremos que temos um primeiro ponto que nos instiga a pensar na possibilidade da aproximação referida entre filosofia e psicanálise. Com razão se há feito notar que Schiller tem sua noção de jogo melhor compreendida, a partir de sua concepção de homem. Sendo assim, “o tema do jogo é o lugar onde a Filosofia é instada a desvelar sua antropologia” (DUFLO, 1999, p. 67): se a filosofia acreditava possível passar sem ter uma concepção do ser humano, no jogo, a filosofia é responsável por mostrá-la e fabricá-la. Parece-nos, então, que é do lugar de uma Filosofia Antropológica que giram as questões em torno do termo *Trieb*. E, ainda, parece-nos que são esses *triebe*, tendências, forças ou pulsões, que têm por objetivo a realização e são o que, em nós, leva-nos a realizar.

Como nos indica Duflo, seguindo a reflexão schilleriana, se a Filosofia Antropológica vai revelar que o homem é originariamente dividido, haverá duas tendências (*Tribebe*) internas opostas. A pergunta que se coloca é: Como faz o homem para suportar sua contradição interna? Haveria uma maneira de acabar com essa divisão? A saída seria considerar uma relação de tendências ou pulsões (*triebe*) que instaurasse uma dominação recíproca de uma sobre a outra, uma relação de reciprocidade, que Schiller chamou de *Spieltrieb*, tendência ao jogo ou impulso lúdico, a depender da tradução. Neste duplo assujeitamento, o assujeitamento se anularia e o homem total poderia se manifestar.

Nas *Cartas sobre a educação estética da humanidade*, vimos que Schiller discute essa *Spieltrieb*, como uma questão transcendental que trata de responder. Fez isso a partir de uma antropologia pura e, sua resposta, é fruto de uma dedução lógica, portanto, deduzida e não encontrada. Como poderemos ver a seguir, influenciados pelas palavras referidas a Schiller, em relação ao *Spieltrieb*, ao jogo das tendências, das pulsões<sup>43</sup>, passamos a pensar que as reflexões do psicanalista Jacques Lacan, em torno da questão do desejo, poderiam nos ajudar em uma compreensão da estrutura do jogo.

Encontramos, no Seminário 7 de Lacan (1988, p.115), que “os *Tribebe* foram descobertos e explorados por Freud no interior de uma experiência fundada na confiança no jogo dos significantes, em seu jogo de substituição [...]”. E mais: “a natureza dos *triebe* [...] podem fornecer ao sujeito matéria para a satisfação de mais de uma maneira, nomeadamente deixando aberta a porta, a via, a carreira da sublimação”. Não queremos entrar no debate a respeito da sublimação, como faz Lacan nesse Seminário; o que acreditamos ser uma via mais fecunda para abordar o tema do jogo da forma que pretendemos, é pensar na plasticidade das pulsões. Como diz Freud apud Lacan (1988, p.116), as pulsões podem entrar umas no lugar de outras; uma pode pegar para si a intensidade das outras; quando a satisfação de umas é recusada pela realidade, a satisfação de uma outra pode oferecer-lhe a compensação. “Elas se comportam umas em relação às outras como uma rede [...]”.

Como diz Lacan (1988, p.116), é a estrutura dos *Trieb* que “destina a libido humana a deslizar no jogo dos signos, a ser subjugada pela estrutura do mundo dos signos [...]”<sup>44</sup> (na cadeia significante), afirmação que nos diz do lugar que os jogos de linguagem vão ocupando na teoria psicanalítica. Reconhecer uma espécie de floculação, que submete o psiquismo à textura do discurso como cadeia significante, como diz Lacan nesse Seminário, é reconhecer a trama na qual o sujeito se introduz, gerando nela uma divisão, uma *Spaltung*. Em outras palavras, é o fato do significante deslizar, de um signo ter como destino gerar outro signo (em um movimento polissêmico), ou seja, é pelo fato do ponto de parada somente eventualmente se dar e ser reconhecido, que acabamos por reconhecer apenas um determinado significado: trata-se aqui da divisão entre significante e significado (S/s).

43. A palavra *Trieb*, nos diz Lacan (1988, p. 139), é preciso traduzir severamente por pulsões ou derivas, para destacar que *Trieb* é desviado do que Freud chama de seu alvo, *Ziel*

44. Neste ponto do Seminário 7, Lacan segue dizendo: “E o signo, segundo a expressão de Peirce, é o que está no lugar de algo para alguém”

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

Acreditamos ser essa divisão da mesma ordem da divisão que fala Schiller, ou seja, uma complexa divisão daqueles aspectos humanos que, ligados à natureza, acabaram, com a necessária organização civilizatória, se contrapondo ao desenvolvimento do pensamento e da razão. É interessante notar, e aqui acrescentamos um elemento da conceituação freudiana de pulsão, que esta se faz sentir na passagem entre o somático e o psíquico como um estímulo que atinge o nível da consciência. Seria adequado pensarmos em uma semelhança entre à ideia schilleriana de *Spieltrieb* e a ideia freudiana de *pulsão*? Dito de outra forma: se é na cadeia significante, com seus deslocamentos e condensações, respectivamente, metonímias e metáforas, que Freud descobre a pulsão, fonte energética carregada de desejo, não seria desta mesma estrutura a descrição realizada anteriormente por Schiller das forças da natureza (que visam a modificação) e das forças da razão (que querem a imobilidade) que, se encontram na pulsão lúdica, campo da estética e da arte, cujo fazer comporta metáforas e metonímias?

A ideia de Schiller, não esqueçamos, é precisamente a superação da divisão do homem, repartido entre sua sensibilidade e sua razão. Trata-se de encontrar uma unidade-síntese no *estado estético* ou *pulsão lúdica*. A dominância do “estado estético”, apontada como foco de libertação, é, no entanto, restringida a um domínio limitado, o da aparência ou da forma, não sendo aplicável à realidade. Ou seja, somente funciona enquanto “Ideal da Humanidade” como fundamento que designa e abrange, não o homem limitado pelas contingências e históricas circunstâncias, mas o homem tal como é concebido pela razão.

Traça, assim, os contornos de uma utopia que faz a superação de alguns princípios iluministas da época, sem, no entanto, os abandonar completamente. Como exemplo disso, coloca sua educação estética em frontal oposição à ideia de um estado natural pois, tal como Kant, discordará de Rousseau. No lugar de uma proposta de “educação natural” relembrará os antigos gregos, simultaneamente filósofos e artistas, homens cujo caráter era moldado por essa harmonia entre ambas faculdades. Já aqui se percebe, no pensamento de Schiller, uma crítica evidente à divisão e fragmentação, criadas pela própria cultura moderna, em que o entendimento acaba sobrepondo-se à imaginação (CANTINHO, 2002).

Além disso, vemos que Schiller não abandona por completo os princípios iluministas, pois vislumbrava e visava a possibilidade de uma solução para a constitutiva divisão humana, ideia que a psicanálise logo percebe como uma tentativa impossível. Apesar de impossível, é justamente esta insolúvel divisão que nos coloca a jogar, como uma tentativa dela nos esquecermos, buscando o entretenimento, ou ainda, de tentarmos, em alguma medida, superá-la, produzindo algum tipo de conhecimento (científico ou não), já que resignar-se a essa nossa real condição significaria entregar-se à pulsão de morte. Se, por um lado, esta divisão nos faz negá-la ou tentar superá-la, por outro lado, é esta mesma divisão a responsável indireta pela alegria da descoberta, seja num ou outro tipo de jogo. Embora partindo de princípios contrários, de alguma forma característicos de seu tempo, Schiller e Lacan se encontram quando apostam na tentativa de superarmos nossa constitutiva divisão. A diferença reside, ao nosso ver, que o primeiro talvez acredite mais nesta possibilidade que o segundo.

Passamos agora a acrescentar à discussão o essencial da posição de Lacan na questão do desejo, trabalhadas detalhadamente no Seminário de 1958-1959, *O Desejo e sua Interpretação* (LACAN, 2002).

Logo no início do Seminário 6, Lacan lembrará Spinoza, quando refere que o desejo é a própria essência do homem. Dirá também que é uma realidade psicológica rebelde a toda organização.

Ressaltará que há uma impossibilidade de situar o desejo e de analisá-lo em

função de referências puramente objetais; que o desejo tem a propriedade de ser fixado, de ser adaptado, de ser coaptado, não a um objeto, mas essencialmente a um fantasma.

Nesse ponto de seu Seminário, define o fantasma como o lugar por onde o desejo vai aprender a se situar, o suporte do desejo, mas também, como um disfarce através do qual o sujeito se protege. Sendo fantasma o lugar onde o desejo vai se situar, mesmo que de forma disfarçada, é lá o ponto no qual deve se produzir a interpretação do desejo.

Para explicar isso melhor, Lacan desenvolverá a fórmula do fantasma no inconsciente: \$ ♦ a. Dirá que é na relação do sujeito barrado, abolido pela ação do significante e que encontra seu suporte no outro (objeto a), que o sujeito mantém sua existência, mantém o véu que faz com que possa continuar a ser um sujeito que fala. O desejo se mantém na relação de confrontação à \$ ♦ a, ou seja, passando por \$ e a. Portanto, é o fantasma que sustenta esse sujeito como desejante.

Podemos ainda nos perguntar: qual a necessidade do desejo em se disfarçar? Dirá Lacan que a verdade do desejo é por si só uma ofensa à autoridade da lei. Sendo assim, a saída dada a esse drama é a de censurar essa verdade do desejo.

E como se constitui o desejo? O Outro, representado pelo outro primordial, lhe dá a experiência do seu desejo como uma experiência essencial, fazendo com que um ou outro significante, que esteja presente na fala, lhe seja oferecido ao jogo de linguagem. Dito de outra forma: a experiência do desejo é primeiramente apreendida como sendo aquela da experiência do desejo do Outro, sendo então, no interior do desejo do Outro que o sujeito tem que situar seu próprio desejo. Isso que aprendemos com Lacan, é o que o faz afirmar que “o desejo do homem é o desejo do Outro” (Sem VI<sup>45</sup>, p.302). É dessa forma também que entendemos o psicanalista francês, quando refere que toda a fala, na medida em que o sujeito está nela implicado, é discurso do Outro.

É igualmente, ao nível do Outro, que se produz o primitivo intervalo, a primitiva distância do sujeito relativamente a algo que é, na raiz, sua necessidade, mas que não pode, na chegada, sê-lo. Na chegada, será conquistado para além da demanda, como uma realização de linguagem. Colocamos, neste ponto, uma atenção especial no elemento de intervalo, de distância, entre uma necessidade e sua realização na linguagem, pois queremos interrogar se essa questão pode ser aproximada daquela que interessou Schiller, quando se referiu à divisão antropológica do homem entre sua natureza sensível (sensibilidade) e sua natureza sensata (razão).

Dando continuidade a nossa discussão a respeito do desejo e suas possíveis relações com o jogo, sempre é bom lembrar que o tema do desejo foi introduzido por Freud a propósito do sonho e sob a forma do *Wunsch*, ou seja, do desejo articulado e formulado. Pensando no sonho – como disse Freud – como realização de desejo, há uma distinção entre o sonho da criança e do adulto. No adulto, o sonho possui a marca de um recalque, que aparece como uma censura. Na criança, esta marca está se construindo no compasso da constatação pela criança de que os adultos não sabem de todos os seus pensamentos; ela pode, portanto, esconder, recalcar. Como resultante dessa descoberta de que o Outro nada sabe sobre os seus pensamentos, é que se encontra a dimensão do Inconsciente. Dimensão construída de e com a linguagem, como atestam os jogos de linguagem de Wittgenstein.

A linguagem é reveladora da necessária separação entre enunciação e enunciado, da distância que aparece, por exemplo, como uma diferença de tempo verbal na fala. Um dos vários relatos de Lacan<sup>46</sup> que mostra essa distância, ele retira da *Traumdeutung*: um sujeito sonha que seu pai – que acabara de perder depois de uma doença que lhe causou longos tormentos – lhe

45. A edição trabalhada deste Seminário, foi produzida para circulação interna da Associação Psicanalítica de Porto Alegre, a partir do texto estabelecido pela *Association Freudienne Internationale* e colocada à disposição em 2002.

46. Esse relato é trabalhado no Seminário 6, especificamente nas lições 5, 6 e 7.

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

aparece vivo, e ele fica penetrado por uma dor profunda ao pensar que “ele estava morto” e que “ele não sabia”. “Ele não sabia que ele estava morto”, foi a frase que disse o paciente de Freud, ao referir-se à aparição causada por seu pai. Nessa frase, há uma escansão entre “ele não sabia” e “ele estava morto”. Esta escansão, que foi preenchida na interpretação freudiana por, “segundo seu voto”, é reveladora do desejo edípico que se esconde.

Esse exemplo, aqui rapidamente esboçado, acreditamos já ser suficiente para nos indicar o lugar do desejo e alguns traços de sua topologia, como na citação que se segue:

o que jaz no intervalo, aquilo que [...], faz para o sujeito a distância que ele pode manter entre as duas linhas para aí respirar durante o tempo que lhe resta viver [...] é o que chamamos desejo (LACAN, 2002, p.316).

Avançando na topologia do desejo, Lacan (*ibid.*) o situa entre o enunciado e a enunciação, ou seja, entre o consciente e o inconsciente, entre o significado e o significante. O desejo é um intermediário entre uma clara significação (significado) e algo meio que fechado e enigmático (significante). É nesse intervalo que o desejo vai se produzir. De outro modo, podemos dizer, ainda segundo Lacan, já no Seminário 5 (1999, p. 454), que o desejo “se produz na margem entre a demanda de satisfação da necessidade [significado] e a demanda de amor” [significante]. Desejo também é uma certa posição do sujeito em face de um certo objeto.

Retomando a questão do lugar da linguagem na teoria lacaniana, ele reafirmará que o sujeito é o sujeito da fala. Dizemos reafirmará, pois estará, nesse ponto, seguindo o caminho apontado pelo filósofo alemão Martin Heidegger. Para este, o homem existe, habita na linguagem e é isso, segundo Lacan, que lhe dá suporte quando ele tem que fazer face à sua existência. É a linguagem que, ao estar fora dele, ao ser algo que ele não pode agarrar - senão no momento em que ele como sujeito deve desaparecer atrás de um significante - ponto de “pânico”, em torno do qual ele precisa se agarrar a algo. Por isso se agarra ao objeto do desejo, um suporte do que não pode ser revelado, de alguma forma, um logro do ser. O objeto do desejo é sempre alguma coisa que tem potencialidade para e que vem, portanto, tomar o lugar de algo mascarado.

Saber de seu desejo não é tarefa simples, pois o homem não é simplesmente possuído, investido do desejo; ele tem de situá-lo, de encontrá-lo. Tem de encontrá-lo a seu mais pesado custo e à custa de sua mais pesada pena, a ponto de não poder encontrá-lo senão no limite, em uma ação que não pode para ele se acabar, se realizar. Sendo assim, seu jogo precisa continuar, é um jogo infinito (CARSE, 2003).

As características, ou melhor, a estrutura dos jogos de linguagem de cada sujeito é o que o define como tal. Seja qual for a fórmula que sustenta esse sujeito, o que prende o jogador no jogo, a partir do momento em que ele joga, parece ser a satisfação (princípio do prazer) do re-encontro da representação (*Vorstellung*). Como disse Pascal, se o jogador joga para fugir de si mesmo, precisará continuar jogando para tentar se re-encontrar.

Isso fica muito claro com Lacan (2002), quando ele refere que aquilo que o sujeito teme de ser privado é de seu próprio desejo. O desaparecimento do desejo, sua *aphanisis* significa, na estrutura do sujeito, que ele teme que o entusiasmo vital pode vir a lhe faltar e nada é mais intolerável do que uma existência sustentada na abolição precisamente do desejo. Nada é mais insuportável do que a existência reduzida a si mesma, dirá Lacan. Por outro lado Kant, quando se refere ao jogo diz que ele tem a função de manter o homem ocupado, evitando-lhe o vazio de sensação e preenchendo seu impulso ou pulsão (*Trieb*) vital, a ponto de ser impelido a fazer algo que o prejudique, a não fazer nada.

Se, como diz Lacan, o sujeito humano sofre uma espécie de volatização, um

deslocamento, sendo o deslocamento o ponto em que se mantém o frágil equilíbrio de seu desejo, tratará de impedir a satisfação, guardando sempre um objeto de desejo, uma forma de simbolizar metonimicamente a satisfação. A este movimento metonímico, forma de manter o equilíbrio do desejo, não poderíamos chamar de jogo? Não é o jogo, justamente o “espaço para mover-se”, o movimento em sua própria ação de mover-se?

Não encontra esta interrogação um eco em Lacan, quando ele afirma que o desejo não é para ser realizado, é simplesmente o que põe a vida em movimento? Ou, então, quando diz que “é no intervalo desses dois discursos [do enunciado e da enunciação] que se situa aquilo com o que temos que nos haver como desejo” (LACAN, 2002, p. 507)?

Não podemos ficar imunes à centralidade do espaço da *Spaltung* a que nos remete Lacan, na proposição que se segue:

...seguramente esta noção de distância é mesmo tão essencial que no fim das contas, talvez ela seja ineliminável como tal do próprio desejo, quero dizer necessária à manutenção, à sustentação, à salvaguarda mesma da dimensão do desejo (LACAN, 2002, p. 469).

Isso já aparece no Seminário 2, *O eu na teoria de Freud e na técnica da psicanálise*, quando refere que para desejar o sujeito precisa dissolver-se nos seus diversos eus e ver espalhar-se o objeto de desejo em uma série de infinitos deslocamentos. Ou seja, é sempre a partir do sujeito que fala, sujeito de linguagem, que os objetos são desejados; e é a partir do eu que os objetos são olhados.

Esta questão fica detalhadamente trabalhada nas lições XV e XVI desse mesmo Seminário, quando explora o conto de Edgar Allan Poe, *A Carta Roubada* e, onze anos depois, nos seus *Escritos*, ao retomá-lo. Conto brilhante, que parte em sua elucidação de uma relação de identificação imaginária, com Monsieur Dupin prescrutando a mente do ministro ladrão, que roubara a carta enviada à rainha. Sabedor de ser o ministro um matemático e também poeta, colocar-se-á em seu lugar para pensar onde aquele deveria ter escondido a carta. O ministro, supõe Dupin, sabe que será investigado e que tudo fará a rainha para reaver tão comprometedor documento. Não há como escondê-la sem que seja encontrada. O ministro, em uma identificação com a rainha repete o comportamento desta quando da presença do rei (que não poderia saber do conteúdo da missiva) e da sua chegada, deixando a carta displicemente a olhos vistos como se nada significara. Já, Dupin, que parece fazer o mesmo, vai além da intersubjetividade, quando estando em uma posição mostra-se em outra. Percebe que a carta é mais do que algo da ordem do real (como real jamais seria encontrada, pois o ministro havia modificado sua aparência externa); ela contém uma verdade, um saber, portanto é no registro do simbólico que tem que encontrá-la.

Eis aí, segundo Lacan, a tentativa de Poe, de enganar seu leitor. O faz acreditar que mimetizando a mente do ministro ladrão – afinal, responde ao narrador como encontrou a carta, contando o relato do que fazia um menino de 8 anos para vencer no jogo do *Par ou Ímpar* - desvendou a paradeiro da carta. Não se trata de eliminar as considerações a respeito da intersubjetividade, do registro imaginário. Trata-se somente de que ele é insuficiente para resolver o mistério da *carta roubada*, pois se a comunicação se der em duas vias, assim como o menino percebe o pensamento do adversário, este tomando o menino como um outro, também o percebe e pode enganá-lo. Ou seja, toda ação possível do esperto menino, fica anulada. Dupin também faz o chefe de polícia e o leitor desavisado acreditar que seu interesse em capturar a carta estava fundamentado na parte da recompensa monetária que lhe caberia, quando na verdade, agia em função de suas posições políticas. Se não demonstrasse o interesse na recompensa, seu apoio à rainha se revelaria.

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

O que Lacan desvela nesse conto, é que as incidências imaginárias narradas pelo personagem Dupin, nada fornecem “a menos que sejam relacionadas à cadeia simbólica que as liga e as orienta” (LACAN, 1998, p. 13).

Podemos também perceber que é através do jogo imaginário que é narrado neste conto que o simbólico é potencializado e formalizado por Lacan. Partindo da ideia de que é através da identificação com o ministro que Dupin descobre qual o paradeiro da carta chega-se a perceber que é, na verdade, quando Dupin dá-se conta da posição simbólica que, como significante, a carta ocupa, que percebe onde ela está escondida. É por ser um significante, que em seus deslocamentos, prolonga seus desvios, que a carta torna-se um meio de poder. O que esta carta significa, ou seja, seu significado (o que nela é dito, quem a escreveu) não nos é revelado, pois isto pouco importa frente aos movimentos que ela passa a desenhar. Neste conto se exemplifica o que Lacan (1998, p. 36) afirma a respeito da natureza do significante: ele anula o significado. O anula porque o ultrapassa, dada a polissemia própria do significante.

Retomando o jogo do carretel, relatado por Freud em *Além do Princípio do Prazer*, aos movimentos repetidos de desaparecer e aparecer do objeto, executados por seu neto de 1 ano e meio, queremos salientar a estrutura em que este jogo se dá. É pela oposição de movimentos contrários, pela alternância na execução dos mesmos, que o jogo se estruturava. Mesmo que o júbilo do menino ocorresse com o aparecimento do carretel, ao dizer *da* (aqui), era o seu anterior desaparecimento, verbalizado com um *ó/fort* (*fora*), que garantia o contentamento. Como percebemos aqui, presença e ausência reclamam-se mutuamente. Como dirá Lacan (1998, p. 51) é no momento da conjunção da presença e da ausência, no que chamou de ponto zero do desejo, que a mãe é transformada de um real com o qual a criança não podia se opor, em um símbolo/significante. Ou seja, o momento da conjunção, é quando a criança joga. Neste ponto, o curso de nosso pensamento nos conduz a reconhecer que este ponto zero do desejo é o espaço-tempo no qual reside o *Spieltrieb*, a pulsão lúdica. Temos aí um aspecto de nossa proposição anunciada neste subcapítulo que pensava o jogo como topologia do desejo.

A paixão do jogador é manter o significante circulando de lugar em lugar, fazendo com que o sujeito mude sua posição. Esta paixão está figurada pelo *automaton* do acaso, dirá Lacan (1998, p.44). Por isso, quando o jogo começa, não há como parar. Se o que não pode parar, o que se repete é o significante, é lá onde está o desejo? De qualquer forma, dirá Lacan recorrendo a Freud em *Mais Além do Princípio do Prazer*, que a insistência do automatismo de repetição encontra motivação desde a organização cerebral até as estruturas simbólicas. Assim, “se o homem chega a pensar a ordem simbólica, é por estar primeiramente aprisionado nela em seu ser”, pois “é o deslocamento do significante que determina os sujeitos em seus atos, seu destino, suas recusas, suas cegueiras, seu sucesso e sua sorte”, dirá Lacan (1998, p.34). É, por exemplo, ao repetir o papel da rainha, que esconde a carta a olhos vistos, que o ministro, “a criatura humana mais realmente enérgica que existe”, como o define Dupin, se reveste de atributos femininos, tanto em uma gestualidade mais lânguida (“bocejando, espreguiçando-se”) como na letra que agora sobrescreve a carta, originalmente endereçada à rainha.

Além disso, como muito precisamente observou Lacan (1998), parece que Poe, com sua longa explicação sobre como descobriu onde estava a carta visa distrair e brincar com o leitor fornecendo explicações importantes mas não centrais na resolução do caso.

Entretanto, é nas palavras mesmas de Dupin, que Poe vai fornecendo, ao leitor atento - já que o inspetor de polícia de início é descrito como desprezível e incapaz de perceber um pouco mais além das aparências – claras pistas. À detalhada e milimétrica investigação comandada pelo inspetor à residência do ministro ladrão, Dupin sugere que refaça sua

busca à residência. O detalhe aqui, trabalhado por Santaella (1985), em um contundente estudo crítico sobre Edgar Allan Poe, ressalta uma sutileza da língua inglesa que não foi observada por nenhum dos tradutores que consultamos. A palavra escolhida por Poe para quando o policial faz referência à *residência* do ministro e às investigações realizadas nessa *residência*, é *premises*, que embora o contexto semântico chame pelo sinônimos: recinto, local, prédio, casa etc, pode também ter o sentido de *premissas*, ponto ou ideia de que se parte para armar um raciocínio. Sendo assim, a resposta de Dupin ao investigador não diz para que refaça seu já minucioso trabalho de busca pela casa e sim que pense, reflita e raciocine, antes de sair agindo com base em um método de busca, mesmo que eficiente e validado noutras situações.

“A linguagem profere seu veredito a quem sabe ouvi-la”, dirá Lacan (1998, p.27) em seus *Escritos*. Diz Dupin que talvez é a própria simplicidade do caso que o atrapalha para encontrar a resposta de onde estaria a carta. Análise investigativa similar daquela de Heidegger quando diz que é mais fácil encontrar um quadro a nossa frente do que os óculos em nossa face, pois o mais próximo é o mais difícil de desocultar<sup>47</sup>. Estranho parentesco entre o evidente e o oculto.

Com razão se há feito notar que no centro de toda questão que trate do pensamento simbólico, situa-se uma aposta. Dirá Lacan no seu Seminário 2 (1985, p. 242) que “tudo se resume no *to be or not to be*, na escolha entre o que vai ou não sair, no par primordial do *mais* e do *menos* [refere-se ao jogo do Par ou Ímpar]”. A partir de uma aposta, surge o símbolo.

“Jogar é ir ao encalço de uma regularidade presumida” (LACAN, 1985, p. 242), onde o acaso, ao nosso ver, nada mais seria do que um ponto para o qual a tendência aponta. No sentido de nossa compreensão, no acaso existiria lei; o que não existiria é a intenção de que algo ocorresse.

Para ganhar no jogo é preciso seguir uma lei simbólica qualquer e ir mudando a lei de tempos em tempos, rompendo com a previsibilidade.

Portanto, o recurso de cada jogador, quando ele raciocina, só pode encontrar-se para-além da relação dual, isto é, em alguma lei que presida a sucessão dos lances que me são propostos.

E isso é tão verdadeiro que, se é a vez de meu lance ser adivinhado, isto é, se eu for o sujeito ativo, meu esforço consistirá, a cada momento, em sugerir ao adversário a existência de uma lei que rege uma certa regularidade de meus lances, para, através de sua ruptura, furtar-lhe a apreensão dela o maior número possível de vezes (LACAN, 1998, p. 64).

Mas, antes do ganhar o jogo há o jogar do jogo, é este está sempre acompanhado de leis ou regras que o fazem prosperar.

Mesmo quando jogamos sós, anunciamos previamente qual nossa aposta, para desta forma, validar nosso acerto ou erro. Como sujeitos falantes, nosso jogo nunca é sozinho, sempre está na articulação de uma fala com outra, sempre estamos referidos à linguagem que nos suporta (ou ao grande Outro) e é nesse sentido de Gadamer concordou com Lacan, em Verdade e Método II.

Aliás, é nesse sentido que posicionamos nossa compreensão de Jogo. Jogo é, antes de qualquer coisa, a possibilidade de, relacionando no mínimo dois pontos, elementos ou posições, colocarmos algo em movimento. Mas, alguém poderia nos perguntar: de onde

47. Esse exemplo foi trazido por Heidegger em sua obra *Ser e Tempo*, segundo leitura que realizamos em Inwood (2002).

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

surge esses dois pontos, elementos ou posições? Por que chamá-los assim?

Os chamamos assim para designar que, quaisquer dois, desde que diferenciados, podem ocupar os elementos estruturais mínimos para que o simbólico entre em ação. Basta fazermos uma aposta, que atuaria como um terceiro, o grande Outro, lugar da linguagem por onde o desejo se mostra.

Na constituição de cada sujeito, é através da experiência transitivista que se dá a aposta inicial que a mãe faz em seu bebê. A mãe faz a aposta de um saber em seu filho, aposta que a ela retorna sob a forma de uma demanda; demanda de uma identificação de seu filho ao discurso dela. Ele ainda não fala, tampouco sabe como reagir a muitos dos eventos que lhe invadem. A mãe lhe dá significado: o bebê chora e a mãe faz a hipótese de que ele deve estar com fome, entendendo, então, que ele chora para lhe pedir alimento. Ainda a mãe, ao ver seu filho bater-se em algo, lhe diz que dói e faz cara de choro, resultando na manifestação de dor pela criança.

Essa primordial e necessária experiência de total alienação do sujeito, verdadeira *forçagem* como referem Bergès e Balbo (apud PETRY, A. 2005, p. 176), é o que permitirá o enodamento dos três registros (imaginário, simbólico e real) e que impelirá a criança ao campo da fala e da linguagem, condição para a separação possível, que fará dele também um jogador, que toma seu lugar e desempenha aí papéis segundo leis, e não somente um objeto a ser jogado por sua mãe.

Parece que nossa posição no mundo oscila entre sermos jogadores e sermos jogados por outro, entre estarmos na ponta da balança que pende para a alienação ou para a separação. Em alguns momentos talvez experimentamos o equilíbrio. Quando isto se daria? Seria quando, seguindo o pensamento de Schiller, vivemos o impulso ou a pulsão lúdica (*Spieltrieb*) que o caráter estético nos possibilita? Ou seria quando estamos no caminho de nosso desejo?

Em nossa investigação de mestrado (PETRY, A. 2005), abordamos a aproximação que Bergès e Balbo realizaram entre as três fases da fantasia de espancamento que Freud distingue em seu texto de 1919 *Uma criança é espancada*, com o transitivismo, também o propondo em três fases. Em uma nova leitura deste estudo, acreditamos que nestas três fases a posição da mãe se modifica .

Num *primeiro tempo*, uma criança sofre um golpe e não reage, sendo a mãe que irá se queixar sem ter o golpe sofrido, impondo à criança a aposta feita pela mãe de que doeu. Neste tempo há uma *forçagem*, na qual a mãe demanda a seu filho que se identifique ao discurso que ela lhe endereça. Num *segundo tempo*, a criança que sentiu o golpe obriga uma outra a sofrer o que não experienciou. Isto porque sua mãe a ama e não gostaria de lhe ver sofrer. O *terceiro tempo* é materno. Agora não há mais apostas, há hipóteses ou conjecturas a serem verificadas. Trata-se dos cuidados da mãe para com o filho, que são formulados e respondidos como suposições, como hipóteses a serem verificadas.

Graças a esse distanciamento que permite à mãe formular hipóteses e não certezas absolutas, é que ela jamais responderá verdadeiramente à demanda de seu filho; responderá somente ao que supõe ser sua demanda. Sendo assim, o remeterá a buscar noutro lugar o que lhe falta, fazendo de sua mãe um grande Outro. É este desconhecimento a condição necessária para produzir-se a demanda de saber.

Nesse sentido, o desconhecimento é uma absoluta necessidade lógica para a constituição do sujeito e, é graças ao furo criado pelo desconhecimento, pela experiência do transitivismo que o sujeito vai procurar encontrar um objeto causa de desejo. Para Bergès e Balbo, o desconhecimento é o que originaria a pulsão (*Trieb*) de vida e a pulsão de morte, forças energéticas que movimentam tanto Eros como Thanatos, o amor e a destruição.

Como disse Lacan (1985, p. 243) “não há jogo se não houver questão, não

há questão se não houver estrutura. A questão é composta, organizada pela estrutura". Portanto, seja qual for a estrutura inconsciente de determinado sujeito, somente a introdução do movimento de vaivém entre um e outro ponto da cadeia significante, ou seja, da estrutura de um jogo, podem ser problematizadas questões que envolvem necessidade e demanda, metáfora e metonímia, consciente e inconsciente. Pode ser colocado em questão o desejo humano.

É o jogo do símbolo que representa e organiza isto que se chama sujeito. Em outras palavras, é o jogo do significante, que faz o sujeito aparecer em sua cadeia.

Diferentemente de Lacan em seu propósito, quando Schiller se interroga a respeito da divisão humana, está em busca do "homem total", da realização do conceito de humanidade, somente possível de se realizar com a *spieltrieb*, como percebemos na citação que segue:

A razão, sobre fundamentos transcendentais, impõe a exigência: entre a tendência formal (*Formtrieb*) e a tendência material (*Stofftrieb*), deve haver uma comunhão (*Gemeinschaft*), isto é, uma tendência ao jogo (*Spieltrieb*), pois somente a unidade da realidade e da forma, da contingência e da necessidade, da passividade e da liberdade pode realizar o conceito de humanidade (DUFLO, 1999, p. 73).

Entretanto, ao nosso ver, Lacan (2002, p. 514) estabelece uma relação entre a cultura com seu logos e a questão do desejo, quando afirma: "O que se apresenta na sociedade com cultura [...] é algo que instaura um movimento, uma dialética, deixando aberta a mesma hiância no interior da qual nós tentamos situar a função do desejo". Nessa fala, deixa aberto um caminho para pensarmos a produção de conhecimento, em suas relações com o desejo e o jogo. Igualmente, deixa aberto um caminho para pensarmos na presença do jogo em nossa vidas.

Também nos permite pensar no jogo como a estrutura viabilizadora da integração ou, no mínimo, da aproximação entre ciência e arte, na medida em que a primeira característica do jogo - tanto para Schiller como para Heidegger — é ser fruto de uma liberação interna em relação à coerção externa, questão que pretendemos retomar no quarto capítulo desta parte da tese.

#### 1.4 Jogo como topologia do mundo: na abertura ontológica seu sentido cosmológico



Tendo percorrido um caminho cuja proposta foi pensar a palavra *Spiel* e os seus desdobramentos e, dessas palavras, chegar à formulação de um conceito que possa abarcá-las, realizamos, nesta parte do capítulo, a volta à palavra Jogo, buscando deixar mais evidente seu sentido e seu lugar na esfera da vida e, dessa forma, na esfera do mundo<sup>48</sup>, como nos diria Heidegger.

Para isso, vamos avançar para além do jogo humano, trabalhando com a hipótese de um jogo cosmológico como um símbolo, uma metáfora especulativa do mundo, que tem por finalidade interpretar a realidade do mundo. Esta forma de tratar a questão é seguida por Eugen Fink a partir de seus estudos sobre Heráclito, o que se traduz em sua argumentação de que “o jogo pode tornar-se a aprovação simbólica teatral do universo, a metáfora especulativa do mundo”<sup>49</sup> (FINK apud ELDEN, 2008).

Nessa perspectiva de pensamento, se entendermos que mundo e ser se co-relacionam, que todo ser é um ser-no-mundo, falar de jogo cósmico significa que estamos em busca de um aprofundamento da questão do jogo humano. Eugen Fink (1905-1975), filósofo seguidor de Husserl e que teve tese orientada por Heidegger, dirá em seu livro *o Jogo como símbolo do mundo*<sup>50</sup> que para entendermos o jogo precisamos entrar na estrutura do jogo cosmológico. Isto porque, no jogo, a relação homem e mundo eclode de maneira singular, dado que quando o homem joga ele não permanece mais em si mesmo, ou seja, ele perde o controle e passa a ser jogado. Portanto, o jogo, para Fink, em uma continuidade do caminho de Heidegger<sup>51</sup>, é muito mais do que imitação ou algo que indica ou representa algo do mundo fático e, neste sentido, ultrapassa o olhar da psicologia a respeito do jogo ou mesmo da Psicanálise até Freud<sup>52</sup>.

Ora, já em Kant, como vimos anteriormente, é a natureza que joga com o homem. Assim, mesmo quando dois homens acreditam estar jogando um contra o outro, é a natureza que os está estimulando a mediarem suas forças, que joga com eles a fim de que a força vital se mantenha. Da mesma forma, dirá Kant, é a natureza que o induz a realizar o que sua mente pensa. O que vemos aí é uma força impulsionadora que leva o homem a agir a cada instante do seu presente, no espaço-tempo de cada aqui e agora.

Se, para Heidegger, o homem somente existe quando realiza as suas possibilidades de ser no mundo, que se manifestam no próprio mundo no qual ele se encontra e, por outro lado, o mundo só poderá ganhar consistência à medida que for realizado no ato de ser do homem, entendemos que cada época se caracteriza como um modo possível dessa existência se realizar. “Cada uma dessas realizações da existência se mostra como uma partida que o homem disputa no jogo desde o qual se constitui a sua existência” (RIBEIRO, 2008, p. 71). Fica a pergunta: qual a estrutura desse jogo e qual a partida que hoje nós jogamos?

48. Lembramos que dizer mundo, para Heidegger, significa falar de uma linguagem na qual habitamos. Linguagem como expressão do que ocorre neste entremeio entre sujeito e objeto, não como mero instrumento de troca e comunicação.

49. Esta citação encontra-se no livro de Fink, *Oase des Glücks: Gedanken zu einer Ontologie of Play*

50. Ainda não temos a tradução deste livro para o português. Embora o original tenha sido escrito em alemão, o lemos em francês (vide bibliografia). As citações diretas encontram-se traduzidas livremente por nós.

51. Eugen Fink segue os cursos de Heidegger por alguns anos, especialmente entre 1928 e 1931. Lembramos que o curso de Heidegger *Introdução à Filosofia* é de 1928-1929, portanto, Fink lá esteve presente. Segundo Bruzina (apud Elden, 2008), Fink sublinhou cada palavra na passagem *Mundo como ‘jogo da vida’*.

52. Do que conhecemos de Psicanálise, é somente com Jacques Lacan que esta se liberta da representação, passando a ancorar em uma forma peculiar de compreender a fala e a linguagem, devedora de Freud, Saussure, Lèvi-Strauss e Heidegger, seu sentido de abertura às múltiplas significâncias.

Para respondermos essa questão abriremos dois caminhos: um primeiro que situa e caracteriza o pensamento fundado com a modernidade e outro que o problematiza e indica uma relação outra entre o homem e seu mundo.

Historicamente foi com a compreensão de Descartes (1596-1650) - a quem Pascal foi assistir e discordou - a respeito da ciência e do lugar ocupado pelo homem, de que homem e mundo são duas substâncias distintas, independentes um do outro, que inaugura-se um tipo de pensamento que irá, cada vez mais, ganhando força. Para o filósofo da *dúvida categórica*, o mundo pode ser re-apresentado para o pensamento a partir das condições desse próprio pensamento. Será através das percepções das ideias que o homem torna-se ciente de seu pensamento e, portanto, de sua existência. O problema aqui é que quando o mundo é reduzido a uma representação do pensamento ele não se mostra além das condições que o sujeito tem de apreendê-lo. E, ainda, o mundo torna-se um objeto para este sujeito, do qual se apodera e, com o qual joga como um senhor poderoso e controlador.

Buscando afastar-nos de uma tendência a compreender a história da Filosofia de forma cronológico-linear, encontramos em Aristóteles (384-322 a.C), o coveiro do jogo no mundo ocidental. A partir dele que o jogo foi, por um longo período, posto de lado nas discussões filosóficas. Sendo considerado “coisa sem importância”, percebemos os efeitos deste posicionamento mesmo quando o tema voltou a ser discutido por Pascal no século XVII e, por que não dizer, ainda na atualidade.

No livro I da *Ética a Nicômano*, Aristóteles argumenta a favor da ideia de que a felicidade (*eudemonia*) deve ser a finalidade das ações humanas e a entende como um ato que não tem por objetivo senão a si mesma. Para ele, a felicidade é o ato ao qual nada falta (DUFLO, 1999, p. 13). No livro X, último de sua *Ética*, após um longo argumento retomará que “são desejáveis em si mesmas aquelas atividades em que nada mais se procura além da própria atividade” (ARISTÓTELES, 1973, p. 427). Duas são estas atividades: a ação virtuosa, que é em si desejável e, a atividade do jogo, cuja causa final é o próprio jogo.

Entretanto, na sequência das páginas, entenderá que a diversão não é um fim em si mesma pois o que ela realmente visa é o relaxamento, consequência necessária do fato de não podermos trabalhar constantemente. Por meio deste raciocínio ele bane o jogo das ações desejáveis e chega a dizer; “uma vida virtuosa exige esforço e não consiste em divertimento”. E acrescenta: “dizemos que as coisas sérias são melhores que as risíveis e as relacionadas com o divertimento, e que a atividade da melhor entre as duas - quer se trate de dois elementos do nosso ser, quer de duas pessoas - é a mais séria” (ARISTÓTELES, 1973, p.428).

Quase vinte séculos depois, temos a retomada reflexiva do tema do jogo por Pascal. Deste momento no qual ele retorna à cena filosófica, é importante lembrarmos do esforço que foi realizado por parte de seus primeiros biógrafos, inclusive sua irmã Gilberte, no sentido de ocultar ou reduzir a importância de seus dois anos como frequentador dos salões de jogos (ATTALI, 2003).

Mais próximos de nós, na contemporaneidade, a questão dos jogos volta à discussão pela via dos jogos digitais, sejam eles jogados no computador, em consoles ou nos chamados arcades. Dado o número e o enfoque de entrevistas solicitadas aos profissionais de Psicologia, Educação e Designers de Games, observa-se que persiste um questionamento na sociedade a respeito do lugar do jogo na vida.

Podemos voltar novamente no tempo e lembrar do filósofo apelidado de Platão<sup>53</sup> (428-347 a.C),

53. Platão era um apelido que significava amplo ou largo. Uma referência a seus ombros largos (GARVEY e STANGROOM, 2009, p.17)

54. No texto de Elden, a citação de Krell da palavra *paidiá* é escrita sem acentuação. Tomamos a liberdade de corrigi-la pois, de acordo com: BAILLY, A. *Dictionnaire Grec-Français*. Paris: Hachette, 2000, *paidia* é o plural de *paidion* que significa menino(a) menor de sete anos, jovem servidor ou escravo pequeno. *Paidiá*, jogo de criança (em Platão), é que apresenta o significado adequado à frase citada.

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

cujo verdadeiro nome era Arístocles. Mestre de Aristóteles, em Platão a *paidiá*<sup>54</sup> ou jogo (*play*) fica subordinada à *paideia* ou pedagogia, sendo esta concebida no modelo da técnica. Assim, o jogo fica, paulatinamente, subordinado à técnica, tornando-se instrumentalizado (KRELL apud ELDEN, 2008). Se Platão faz da *paidiá*, do jogo da criança, uma *paideia*, ou seja, a educação em ação, não deixa de entendê-la na *República* como o jogar com qualquer um ou de qualquer forma, pois os gregos de sua época empregavam esta palavra como jogo e divertimento (*amusement*, na língua francesa). Nos parece, entretanto, a partir de nossa pesquisa em BAILLY (2000), e isso é apenas uma hipótese, que a partir de Platão, as outras duas palavras utilizadas pelos gregos que abarcam o sentido de jogo, *agón* e *áqurma*, passam a ser subsumidas em *paidiá*. Sendo *agón* uma palavra que remete a meta, ao agir sob risco e implicando em algum tipo de combate, e *áqurma* tendo o sentido de puro divertimento e recreação, percebemos como estas duas palavras, já encontradas na Ilíada, portanto, mais antigas que *paidiá*, foram absorvidas no significado dado por Platão à *paidiá*.

É assim, neste movimento de diferentes sentidos, que temos na língua inglesa as palavras *play* e *game*, respectivamente, o jogo aberto a negociação das regras e o jogo de regras (GOUVEIA, 2009).

Com razão se há feito notar por Elden (2008) que quando o jogo torna-se desvalorizado e o mundo objetivado, este tende a ser comprehensível somente através de operações de tecnologia. Entretanto, foi com a dominância do cenário traçado por Descartes na ciência que os desenvolvimentos tecnológicos se deram. Trata-se do pensamento técnico-científico em sua natureza calculante que, para Heidegger é bem-vindo, desde que não esqueçamos de que o pensamento também tem uma natureza que medita.

O outro caminho, critica, não a ciência em si e suas tecnologias, mas sim, o fato deles tenderem a esquecer o que existe de fundamental na existência humana, critica o fato de esquecermos que o modo como vivemos neste mundo Moderno e Contemporâneo, nada mais é do que uma das possibilidades de realizarmos nossa existência sobre a Terra. Podem existir e, de fato, existem outras, mesmo que não dominantes. Vivemos assim, em vários mundos em um mesmo Planeta.

Quanto à natureza meditativa do pensamento, Heidegger apud Ribeiro (2008, p. 75), dirá que é preciso “demorarmo-nos junto do que está perto e meditarmos sobre o que está mais próximo: aquilo que diz respeito a cada um de nós, aqui e agora”, no tempo presente. Este pensamento que medita é aquele que “se põe na atenção do instante no qual, tanto o homem como as coisas que o circundam, vêm à tona” (RIBEIRO, 2008, p.76). Diz Ribeiro (2008) ser este o pensamento que co-memora a origem do mundo (dos homens e das coisas), que nos coloca junto desse momento de origem. Para Heidegger, diz Ribeiro (2008, p. 76), o pensamento que medita deve possuir a dinâmica do jogo, “a mesma dinâmica de constituição disso que ele [o pensamento] rememora”.

É no instante do acontecer do jogo, ou seja, de cada lance, no instante da tomada de decisão, no momento em que estamos abertos à espera do inesperado, que o tempo impõe-se como encontro entre passado (o que se espera, a regra conhecida), futuro (o que não se conhece e que escapa a nossa possibilidade de previsão) e presente (a decisão, a ação a realizar). A cada escolha ou decisão, todos esses tempos se encontram. Sendo assim, no jogo estão acontecendo e se relacionando, ao mesmo tempo, o que foi, o que é e o que será; passado, presente e futuro. Neste sentido o jogo é regido pelo tempo se fazendo tempo; não o tempo cronológico e linear que rege nossa compreensão cotidiana do tempo, mas sim, o tempo da vigência<sup>55</sup> da criança que dá a cada um e a cada coisa a duração que lhe é própria. Desta forma, podemos compreender melhor a afirmação gadameriana de

55. No verbete tempo-espacío do Dicionário Heidegger, vigência é citada como uma palavra primordialmente associada ao tempo, mas não exclusivamente temporal; possui também espacialidade. A vigência é um tempo que abre espaço para os entes à sua volta. In: INWOOD, M. Dicionário Heidegger. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002

que quando jogamos não percebemos o tempo passar.

Essa concepção de tempo no jogo, discutida por Gadamer e Heidegger, este último toma de Heráclito, em seu fragmento 52, que diz, na tradução de Carneiro Leão: “O tempo é uma criança, criando, jogando o jogo de pedras; vigência da criança”<sup>56</sup> e, na de Alexandre Costa: “O tempo é uma criança brincando, jogando: reinado da criança”<sup>57</sup>. Seja em uma ou outra tradução, o tempo (*Aión*), como nome próprio é uma entidade alegórica, filho de Cronos e, como nome comum toma tanto o sentido de tempo sem idade ou eternidade, como significa substância vital. *Aión*, como entidade alegórica, abarca os dois sentidos<sup>58</sup>, e podemos entendê-la como a força na qual a vida se mantém.

Sem dúvida, a linha de pensamento seguida por Heidegger na peculiar relação que estabelece entre o tempo da decisão e o jogo, o qual igualmente podemos pensar como o momento do jogar do jogo, como escreveu Gadamer, não estaria convergente com o pensamento de Pascal quando nos diz que é a agitação que buscamos quando jogamos? Lembram quando refere que é a caça e não a presa que buscamos? Não estaria também convergente com Kant quando diz que durante a vida a tão sonhada e idealizada aquiescência é inatingível para o homem? Que o que ele realmente faz a vida toda é enganar a pulsão à inércia? Afinal, não é esta a constatação de Freud quando refere-se ao eterno embate entre pulsão de vida e pulsão de morte?

Para avançarmos nessa questão, retrocedemos novamente à Heráclito (535-469 a.C), de quem somente possuímos fragmentos e aforismos. Como pensador seu principal objetivo era a construção de uma cosmologia; uma tentativa de mostrar um princípio para o cosmo. Para isto, seguia a *physis*, o que hoje chamaríamos de natureza e, nela, elegeu o fogo como o que melhor caracterizaria o cosmos. Por quê o fogo? Ora, em Heráclito, o fogo é o que exprime o mundo em sua mutabilidade, com suas catástrofes naturais e humanas, com suas desmedidas (a *hybris*) e a harmonia do todo. Como o fogo, o cosmos também se transmuta o tempo todo, está sempre em movimento. Podemos dizer então que o cosmos, por estar em constante movimento, também joga?

Se Heráclito nos mostra que o cosmo se desdobra como o fogo e, seguindo o Mito de Prometeu, o rouba dos Deuses e o entrega ao homem, está racionalizando o fogo. Ao fazê-lo, “em favor de uma interpretação do mundo, uma cosmologia e, enfim, uma filosofia, destituiu-lhe as forças naturais, deu-lhe o abraço da teoria, do racional” (GHIRARDELLI, 2006, p. 38). Ou seja, o controle do fogo que passa às mãos dos homens, como resultante deste conhecimento que agora possuem, lhes custará caro. Ainda, na reflexão de Ghirardelli (2006), o preço é o “mal-estar na civilização” da qual nos fala Freud, nossa contínua tentativa de explicar aquilo que não há como ser suturado: o sofrimento, o desejo, o desfiladeiro das pulsões, a morte.

Refletir nesse sentido, ganha força com a noção de fogo nos pré-socráticos, trabalhada pelo helenista Gregory Vlastos apud Ghirardelli (2006), enquanto elemento natural e princípio gerador do cosmo e de tudo o mais. Para Vlastos, dirá ainda Ghirardelli, o fogo - princípio inteligente e fundamento de tudo - devia ser feito da mesma coisa tanto no caso do cosmos exterior quanto da alma humana. Mundo e homem teriam uma mesma substância, uma mesma energia, uma mesma *Trieb* que os coloca em movimento, em jogo.

56. In: *Os Pensadores Originários*: Anaximandro, Parmênides, Heráclito. Tradução Emanuel Carneiro Leão e Sérgio Wrublewski. 4.ed. Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2005, p. 73.

57. In: *Heráclito*: fragmentos contextualizados. Tradução, apresentação e comentários Alexandre Costa. Rio de Janeiro: Difel, 2002, p.218.

58. Os significados da palavra grega *aión*, encontramos em *Pré-Socráticos: vida e obra*. Coleção Os Pensadores. Traduções José Cavalcanti de Souza et al. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1999, p. 93

## 1. Jogo: na circularidade, uma descoberta

Essa observação nos faz considerar uma passagem que encontramos na discussão de Hanns quando, após discorrer a respeito de diversos exemplos de uso da palavra *Trieb* em Freud, nos diz que:

Os exemplos freudianos escolhidos a título de ilustração ressaltam aspectos da palavra *Trieb* que coincidem com o uso e as conotações correntes do termo, o qual, de certa forma, aponta para uma concepção de homem visto como inundado por estímulos e sujeito a princípios que transcendem sua individualidade e que o aguilhoam para adiante (HANNS, 1996, p. 353-354).

Mesmo sabendo que o que Freud aqui indicava como princípios que transcendem sua individualidade tratava-se da articulação da pulsão aos princípios biológicos da espécie, não podemos deixar de nos questionar se, esta *Trieb* da qual fala, já que tem uma origem indeterminada e é conforme princípios que transcendem o indivíduo, que brota *no* e também aparece *para* o indivíduo, não poderia ser uma energia vital pulsante no mundo e que, portanto, arrebata aos homens, em cuja vida tratam de resolver-se em incansáveis considerações a respeito de seus vários aspectos?

Aqui retomamos Heráclito que, ao eleger o fogo como o elemento fundamental da natureza e, ainda, colocá-lo como o próprio *logos* (discurso a respeito do modo como o cosmo se desdobra), aproxima natureza e pensamento racional. Ambos, afastados e aproximados repetidas vezes na história da ciência; deixados de lado em tantas pesquisas a respeito do jogo, que preferiam tomá-lo de um ponto de vista prático; mas que, em uma discussão a respeito dos fundamentos do jogo, de um perguntar-se a respeito do que é jogo (do que é feito, qual sua estrutura, quais as condições para sua existência), essa aproximação se evidencia. Uma aproximação realizada por mentes que buscam olhar os fenômenos e sobre eles demorar-se; nada que possa ser respondido rapidamente e do falso lugar das certezas absolutas. Esse demorar-se entendemos como um deixar-se ser jogado, permitir que a pulsão lúdica nos invada a serviço do pensar, questão que trabalharemos no capítulo quatro dessa Tese.

Retomando a discussão sobre a aproximação natureza e razão, é isso que realiza Kant em *Crítica do Juízo*, quando busca pensar uma solução para uma possível aproximação entre as duas *Críticas* anteriores. Argumenta o filósofo que será a faculdade de julgar a responsável por esta aproximação. Acrescentando à esta posição de Kant, os estudos de Schiller a respeito do seu pensamento, particularmente o que diz respeito ao ponto de encontro entre natureza e razão, não seria neste tempo-espacço do jogo que o homem estaria mais pleno de Ser? Que ele estaria mais pleno de mundo? Quando a vivida dicotomia entre sujeito e objeto teria mais chances de se dissipar?

Em *Identidade e Diferença*, Heidegger (1973 , p. 397) ao dizer que “a manifestação do ser como fenômeno é o que, em cada exemplo, já está em jogo”, nos revela que a essência do ser é o jogo ele mesmo, sendo que a resposta às perguntas colocadas por nós caminham na direção da afirmação de que a característica mais importante do ser é o jogo. Na via desta compreensão, se o ser do homem é ser-no-mundo (*Dasein*), ele torna-se homem jogando, ponto em que constatamos que Huizinga - desde um ponto de vista histórico e cultural - tinha razão na sua tese principal em *Homo Ludens*, quando afirma que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”(prefácio).

E, ainda, ser-no-mundo significa que a existência humana é marcada por uma mundaneidade cósmica, o que quer dizer que não há como separar o homem do mundo, não há como concebê-lo isoladamente daquilo que possibilita a sua existência, ou seja, o mundo em sua totalidade. Para Fink esta particular relação entre o ser intramundano (homem) e o mundo que engloba tudo, se traduzirá na ideia de que “mundo é a totalidade do ser”, portanto, “o ser dos seres e o ser das coisas mundanas são quase sinônimos”. Para ele “tudo que

existe faz parte desta totalidade, nada restando em seu exterior; toda coisa é sempre circundada por laços englobantes, por encadeamentos universais; ela é sempre uma coisa por meio das outras coisas; ela é uma coisa em meio a todas as coisas" (FINK, 1966, p. 208-209)<sup>59</sup>. Portanto, homem e mundo, são ambos revelados em conjunto. Seguindo esta forma de pensar, podemos dizer com o filósofo homenageado por Heidegger em seu *Conceitos Fundamentais da Metafísica*, que, assim como o homem, o mundo é fluído e em movimento. Assim, para Fink (1966, p. 42), a posição humana no mundo "não é uma situação objetiva em um espaço compreendido como um sistema homogêneo de posições (lugares), nem como uma duração em meio a uma pluralidade de durações uniformes"<sup>60</sup>, pois, como nos diz Elden (2008, p. 52), professor de Geografia política da Universidade de Durham, "um sistema cartesiano ou newtoniano de espaço homogêneo é profundamente limitado na compreensão do mundo"<sup>61</sup>.

Algo semelhante refere Elden (2008, p. 52) ao discutir Fink em sua *Sexta Meditação Cartesiana*. Nela Fink dirá que mundo é uma unidade total do realmente existente e ilimitadamente aberto no espaço e no tempo, "com a multiplicidade dos existentes, tais como pedras, plantas, animais e seres humanos, como o solo e espaço vital para as culturas humanas, para a sua ascensão e queda no turno da história, como local para as decisões finais".

Mundo, portanto, pode ser pensado aqui como o acontecer do momento de decisão de um lance de dados em uma partida de um jogo qualquer. Neste sentido, nos fica clara a particular vinculação entre homem e cosmo, entre o jogo humano e o jogo do mundo, se explicita a abrangência da palavra jogo e, comprehende-se porque "é possível encontrar, de algum modo, pessoas em qualquer idade e em quase todas as situações numa atitude tal que, na linguagem corrente, a sua forma de agir é designada pela palavra 'jogar'" (BUYTENDIJK, 1977, p. 63).

Compreende-se também a verdade do poema de Mallarmé ao lermos: "um lance de dados jamais abolirá o acaso" (*tiquê*), o *encontro do real*<sup>62</sup>. De qualquer forma ou, por isto mesmo, continuamos e voltamos a jogar; os signos aos quais nos vemos enredados, insistem.

59. Tradução livre nossa do francês.

60. Tradução livre nossa do francês.

61. Tradução livre nossa do inglês.

62. Lacan em seu *Seminário 11*, na V lição, discutirá *Tiquê* e *Autômaton* a partir de Aristóteles e traduzirá *tiquê* como *encontro do real*.

## 2. O jogo da autoria

*As coisas que entram na página são sinais de uma “passividade” do sujeito em face de uma tradição; aquelas que saem dela são as marcas do seu poder de fabricar objetos.*

*Michel de Certeau*

*Após encontrar o Trovador me animei a tentar escrever.*

*superando o medo da folha em branco, somente me deixo embalar pelo som das palavras que conheço e daquelas que quero apreender.*

*Ao chegar neste lugar encontro deuses e homens  
Encontro poesia cuja origem vem de longe longe no tempo e no espaço  
Encontro setilha, redondilha e galope à beira mar*

*Vejo amigo Pedro  
Pedro Poeta  
acostumado à trova  
Que fala do Coelho  
mas quer Alice  
que a encontrou não foi na toca  
mas “nos Sertões do ex-cangaço”*

## O jogo da autoria

No lugar *O jogo da autoria*, buscamos realizar uma apresentação da ideia de autoria, entendida dentro de sua historicidade, buscando revelar o nascimento, desenvolvimento e questões que circundam esse conceito, que tanto marca a modernidade. Iniciamos com uma breve apresentação do conceito, sua origem até seus usos na atualidade, para depois descrever os momentos de seu aparecimento, o momento imediatamente anterior ao tempo de sua maior relevância, até chegarmos ao conceito de autoria dentro de seu estabelecimento, com a ideia do autor moderno. A partir daí, como um dos seus meandros históricos, apresentamos o problema dos direitos autorais, que na contemporaneidade é retomada, com a entrada em campo da comunicação por vias digitais. Como nosso leitor poderá ver, encontramos então o processo da leitura, em seus diversos modos de ser, o que nos levou a perguntar acerca dos elementos universais e particulares da autoria, encontrando, assim, um elemento de singularidade nela.

Em seguimento ao nosso processo de investigação, apresentamos e discutimos o famoso questionamento da morte do autor, presente nas reflexões estruturalistas da segunda metade do século XX. Além disso, situamos um momento de extrema importância, quando a escritura vai ao papel, provocando uma associação entre textos impressos e autoria, produzindo uma nova forma de pensar, esta ligada, ao escrever e publicar.

Finalmente, encerramos o presente capítulo com o novo panorama com o qual atualmente nos defrontamos, a saber, quando o mundo sai do papel e ruma para a galáxia do digital, numa urgente necessidade de reconfiguração do conceito de autoria na tradição ocidental.

## 2.1 Quem é o autor: sua construção histórica

Dando início à exposição de nosso trabalho que investiga a autoria, vamos em busca de seu conceito, palavra<sup>63</sup> que nos moveu para a presente investigação. Foi em historiadores que, inicialmente, encontramos elementos da atual discussão da autoria, especialmente nos chamados historiadores da Nova História.

No entanto, antes de avançarmos na construção histórica do conceito de autoria, recorremos a uma reflexão sobre a origem da palavra. Ela é situada como uma derivação do verbo latino *aug*, que quer dizer “fazer crescer, acrescer; aumentar, ampliar; acrescer-se, acrescentar-se”, sendo *actor, oris* “o que produz, gera, faz nascer; pai, autor, tronco de uma raça, família; fundador, inventor, restaurador; autor de uma coisa, escritor; mestre, preceptor”. No século XIII, a palavra *outor* aparece, modificando-se no século seguinte para *autor* e gerando *autoria, autoridade* e *autorizar*, entre outras (HOUAISS, 2001, p. 343-344).

Embora muito relacionada com a história da escrita, da qual falaremos adiante e com as obras clássicas da literatura, das artes e científicas, a palavra autoria também é aplicada à pessoa responsável por todo e qualquer invento. Em tais casos, o termo vincula-se a uma produção de ideias e obra. Por outro lado, temos o termo autoria aplicado à esfera da comunicação, designando, inclusive, a divulgação de uma notícia, no sentido do autor dela ou de um boato político. Já, em outro contexto, como por exemplo, no mundo jurídico, designa quem pratica delito ou promove ação judicial (autor da ação).

Mais precisamente, o conceito de autoria significa a *qualidade ou condição de autor* e, do ponto de vista jurídico, diz-se da *imputação de um comportamento a uma pessoa*, significando também, o que mais adiante retomaremos, o que causa (a fonte subjetiva e intencional – o *sujeito*), o que motiva a ocorrência de algo. Será na direção da qualidade ou condição de autoria, no sentido de sua fonte, enquanto propiciadora da ocorrência de algo, que direcionaremos nossas reflexões. Embora discutiremos algumas questões relativas ao aspecto institucional da autoria, nosso enfoque, donde acreditamos poder retirar consequências, se situará na dinâmica interna da própria ação autoral, enquanto movimento de ampliar, de fazer crescer, acrescer e, enquanto momento de um ato único, nunca repetível.

Partindo da tradição ocidental, começamos nossa viagem na Grécia Clássica. Apesar de ter havido tempos em que o anonimato da autoria não levantava problemas e que sua não-instituição não implicava em uma desvalorização de seus “textos”, constatamos com Fernandes (2003, p.34), uma pesquisadora portuguesa, a “necessidade dos homens de associarem as manifestações culturais a um nome, a uma entidade poderosa que cumpre uma função de estímulo e, simultaneamente, de legitimação”. Isto já, segundo a autora, no mito de Orfeu, onde a própria eficácia da transmissão e manutenção dos mitos, dependia das vozes dos *aedos* (bardos)<sup>64</sup> que deles falavam, ou seja, o *aedo* sempre colocava algo de si no desempenho de seu ofício. Aliás, era “a peculiaridade de cada *aedo* que o poderia distinguir dos demais e o fazia ganhar nome” (FERNANDES, 2003, p. 34), como ocorreu com Orfeu.

Temos também o nome de Homero<sup>65</sup> que, independentemente de não haver um consenso entre

63. Ao optarmos pela expressão verbal “palavra”, temos como reflexão o texto de Gadamer, *Da palavra ao conceito: a tarefa da hermenêutica enquanto filosofia*, publicado no original em 1996 e, no Brasil in: Almeida, Flickinger e Rohden. *Hermenêutica filosófica: nas trilhas de Hans-Georg Gadamer*, Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000. Nesse texto, transcrição de uma palestra, Gadamer preocupado com o futuro da humanidade, diz que precisamos alcançar o outro e, para tal, o caminho vai “da palavra ao conceito”, mas, para isso, precisamos chegar do conceito, enquanto uma resultante de um mundo marcado pela ciência, à palavra. Lembramos que este texto já foi discutido no capítulo 1 desta Tese.

64. *Aedo* ou *bardo*, é o cantor que, na Grécia antiga apresentava composições religiosas ou épicas, acompanhando-se ao som da cítara. Orfeu é o mais conhecido dos *aedos*.

## 2. O jogo da autoria

os estudiosos helenistas, em relação à forma de sua existência, é referido até nossos dias como autor da Ilíada e da Odisseia. Na sequencia, aparece Hesíodo, que se distingue de Homero por implementar um estilo pessoal à sua narrativa, explicitando vicissitudes de sua vida. Entretanto, aproxima-os o fato de remeterem às musas a inspiração dos seus cantos. Conforme Havelock (apud FERNANDES, 2003, p.38), Homero está lá como executante, não como autor, como um mediador entre a musa e sua audiência. O que não significa que eram autômatos e meros repetidores, o que é atestado pelos concursos entre poetas a que se refere Hesíodo, segundo Fernandes. A própria peculiaridade da mitologia grega<sup>66</sup> nos fornece um apoio para pensarmos na liberdade que havia para que cada poeta pudesse contar sua versão de forma diferente.

Os filósofos gregos também contribuem para a temática da autoria. Para Sócrates e Platão, a transmissão oral era relativamente superior à escrita, sendo que Platão, ao escrever, sempre procurou a forma do diálogo. Um de seus discípulos, Aristóteles, contribuiu de duas formas: valorizou as artes que Platão afastara dos conhecimentos sérios e ressaltou a escrita, fundando a prosa reflexiva, na medida em que indicava a importância de conhecer o que disseram outros.

A transmissão de Aristóteles relativa à valorização dos textos, mostra seus frutos com seu discípulo Alexandre Magno, ao fundar a Grande Biblioteca de Alexandria. Uma espécie de culto ao livro, em seu desejo utópico de reunir a totalidade das obras alguma vez escritas, a Biblioteca de Alexandria parece refletir a importância que merece então, no século IV a. C., a entidade autoral, pois estava estruturada em termos de autor e adotava uma preocupação com a autenticidade dos textos, como atestou Fernandes (2003), em sua leitura de Pereira (1988)<sup>67</sup>.

Entretanto, a importância dada à literatura e aos autores na Grécia Antiga (FERNANDES, 2003), sofre uma baixa entre os romanos, que se preocupam primordialmente com o espírito prático das questões administrativas e de defesa do Império. Exceção ao desprezo às letras era a oratória e seu teorizador romano Cícero, que traduziu e adaptou o saber grego, em um evidente elogio aos povos que estimam seus poetas (referindo-se aos gregos). O nome de Cícero se sobressai quando estudamos o tema da autoria pois, além de prestar homenagem sem precedentes à figura de autor, escreve<sup>68</sup> que as mensagens dos poetas e filósofos devem ser registradas para destinatários futuros.

De um ponto de vista prático, a escrita para o Império Romano, ainda em expansão, começa a se tornar uma necessidade para desenvolver todo um conjunto de operações administrativas, apesar da oralidade e da eloquência serem igualmente fundamentais. Além disso, o aperfeiçoamento dos suportes para a escrita têm um lugar significativo na aceitação e difusão de seu uso. Da escrita em materiais perecíveis (placas de cerâmica e cera) até o século V a. C. entre os gregos, passando pelo papiro, proveniente do Egito, pela técnica de produção de um pergaminho feito de pele de animal, mais maleável e resistente, até um caderno de folhas soltas escritas dos dois lados (*codex*), chegamos ao século de Cícero (I a. C.), com a instituição de bibliotecas públicas e o hábito de reunir coleções de livros.<sup>69</sup>

65. As dúvidas que circundam Homero, vão desde sua existência enquanto um coletivo, um indivíduo ou um sujeito associado a um relator final até ao momento de sua escritura (mais provável que tenha sido no século VIII a. C.), ou seja, a origem destas narrativas, as circunstâncias de sua produção e as características de seu criador (FERNANDES, 2003, p.36).

66. A mitologia grega, de acordo com Fernandes (2003, p.37), “não constitui uma ortodoxia porque é impossível pensar numa chave única de decifração”. Muitos dos mitos na cultura helênica serviram a diferentes contextos e situações, adaptando-se tanto na especificidade de seu relato, quanto na função de determinada divindade, como pudemos atestar em uma viagem à Atenas.

67. A leitura referida é da bibliografia: PEREIRA, Maria Helena da Rocha. *Estudos de história da cultura clássica. I. Cultura Grega*. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 1988.

68. Ao que se sabe, entre os romanos a atividade da escrita era servil e o homem livre ditava a um escravo seu texto ou, como Cícero, dava-lhe um rascunho a ser escrito (FURTADO apud FERNANDES, 2003).

69. Estas iniciativas deram-se, principalmente, durante o governo de Augusto. Um de seus conselheiros, Mecenas, que ocupava-se dos assuntos culturais, tinha nestas ações uma forma de promover a imagem do imperador.

Assim, apesar de percepcionarmos alguma valorização do escritor e do autor no período romano, se o primeiro ainda depende da oralização para se tornar público, o segundo tem que ter consciência que o seu valor só é reconhecido se o trabalho produzido representar prestígio para os poderosos, para os soberanos. Dessa condição depende a sua sobrevivência e, no caso dos mais famosos, como Horácio e Virgílio, a sua prosperidade, graças ao mecenato que conhece aqui grande desenvolvimento (FERNANDES, 2003, p. 49).

Embora no nosso imaginário corrente a palavra autor esteja fortemente associada a de escrita, o “autor oral”, como já percebemos, constitui-se em uma figura que possui uma longa duração. É esse também o caso dos trovadores, muito comuns a partir do século XI. Estes, segundo Manguel (2002, p.139), “descendiam de linhagens nobres e escreviam canções formais em louvor de seus amores inatingíveis”. Dos cerca de cem trovadores conhecidos pelo nome que atuavam entre o início do século XII e o começo do século XIII, em torno de vinte eram mulheres.

Durante toda a Idade Média, havia também os *joglars*<sup>70</sup> que, sendo em geral de origem pobre, apresentavam-se em feiras e mercados como artistas públicos, cantando e recitando versos deles mesmos ou de autoria dos trovadores. O maior ou menor sucesso de ambos, dependia de suas capacidades em variar expressões. É também o caso dos pregadores, com suas performances orais; é o caso do teatro, que mesmo sendo impressas edições, nos séculos XVI e XVII, encontra-se o alerta aos leitores, segundo o qual esses textos não devem ser lidos, mas sim encenados (OLSON, 1997; CHARTIER, 1999 e 2002), preservando assim, a singularidade da representação. É como se ilegítimo fosse, separar o texto teatral do que vida lhe dá: a voz e a expressividade dos atores e a audiência dos espectadores. Molière, por exemplo, à sua época, em muito resistiu à publicação de suas peças, supondo-se tanto pela perda econômica, já que outros grupos, a partir de então, poderiam encená-las, como também pela irreparável perda do que ele chamava de “ação” ou “jogo do teatro”. Da mesma forma, Lope de Veja, dramaturgo espanhol, na dedicatória da sua peça *La Campana de Aragón*, publicada em 1614, escreve:

A força das histórias é maior quando são encenadas do que quando são lidas, do mesmo modo que se diferenciam a realidade da pintura, e o original do seu retrato [...] (LOPE DE VEJA, 1614, apud CHARTIER, 2002, p. 76).

Na continuidade desse ponto, como nos diz Chartier (1999), no seu estudo sobre o desenvolvimento da escrita e do leitor em seus enlaces com a autoria, junto à figura do autor oral, começa a se esboçar, nos últimos séculos da Idade Média, a personalidade do autor moderno. Esse é o autor, como nos referimos anteriormente, que domina nosso imaginário: aquele que, sob sua autoridade, tem seu texto fixado pelo manuscrito e depois pela imprensa. Assim, a partir do percurso histórico delineado por Chartier, historiador dedicado à história do livro e da leitura, detectamos um momento de cristalização da figura do autor. Se, por um lado, chega-se a um momento em que ser autor implica a condição de uma certa originalidade, com a consequente cristalização da qual falávamos, sabemos que isso nem sempre foi assim. Da Idade Média à Época Moderna, eram consideradas obras e assim se definiam os textos que ou eram inspirados por Deus, sendo o escritor o escriba da Palavra que a ele não pertencia, ou eram inscritos em uma tradição, tendo seu valor unicamente por tecer comentários, desenvolver e glosar o que já estava escrito.

Um bom exemplo disso é a gravura de um evangeliário do século IX, apresentada por Chartier

70. Essa palavra é trazida por Manguel (2002, p. 138-139) que identificamos no índice remissivo de seu livro como relativa à palavra jograis. Acreditamos corresponder à palavra francesa *jongleur* e à palavra inglesa *juggler*. Segundo Sanders (1998), ambas são derivadas da mesma raiz latina que jocosidade, ou seja, *iocare*.

## 2. O jogo da autoria

(1999), na qual vemos o evangelista Lucas, escrevendo o que lhe é ditado pelo Espírito Santo.

Outro exemplo disso é dado pelos estudos de Carruthers (1990, apud OLSON, 1997), quando afirma que São Tomás de Aquino (séc. XIII) ditou e não escreveu suas obras, como se as palavras brotassem de sua boca, como se uma torrente de verdade fosse derramada sobre ele, por Deus. Esses dois exemplos ilustram a afirmação de que:

A cultura medieval é, acima de tudo, uma cultura de autoridade, e não de autor. Porque quem escreve fá-lo apoiado em autoridades. Mesmo que as ideias apresentadas sejam suas, não há grande margem para a valorização da criatividade do autor e muito menos existe a noção de propriedade de um texto (FERNANDES, 2003, p. 60).

Interessante é, já aqui, salientar nossa análise das palavras de Maria Augusta Babo (1993 apud FERNANDES, 2003) que, embora não exista na Idade Média a noção de pertença ou propriedade sobre um texto, paira sobre alguns uma legitimidade e um reconhecimento do nome, por parte de outros escritores. Com esta análise, queremos ressaltar o poder da autentificação e sua necessidade para a relevância de um texto, mesmo quando a noção moderna de autor ainda não existe. Parece ter sido esse um elemento, sempre presente na produção humana, inclusive antes da escrita, quando a cultura transmitia-se oralmente.

Temos então que os séculos IX a XIII (Idade Média) marcam momentos em que claramente não se tem como possível a afirmação da autoria e do autor. Segundo Heller (1982), na sociedade feudal o homem era aquilo para o qual nascera e, sendo assim, apesar de suas mazelas, o mundo tinha uma certa estabilidade, na medida em que era dividido em senhores e vassalos. “A apropriação do mundo pelo indivíduo [...] passou para segundo plano” (HELLER, 1982, p. 194). Essa situação mudará após o Renascimento, com o início da Modernidade Ocidental. Portanto, antes do século XVII e XVIII, transcorre um período no qual alguns autores da época passam a ser dotados de atributos até então reservados aos autores clássicos da tradição antiga ou aos Santos padres da Igreja. Estes têm seus retratos gravados no interior dos manuscritos e, geralmente, são representados, escrevendo suas obras e não mais ditando ou escrevendo sob a palavra divina, como no exemplo citado do Santo filósofo, Tomás Aquino.

Nesse momento, temos o Renascimento e, com ele, uma transformação na forma de estar no mundo. Como refere Agnes Heller (1982), uma eminent pesquisadora em Filosofia e Ciência política, no Renascimento, havia um apelo para a exposição pública, esta era exigida e reagia-se sobre ela. Todos viviam para fora. Uma das evidências desse aspecto é a notoriedade e o reconhecimento de todos os artistas da época, em seu próprio tempo. O indivíduo renascentista, por exteriorizar-se, vem a conhecer a si mesmo. Busca êxito, dinheiro e fama. A auto-realização e a auto-fruição tornam-se objetivos e, é nesse sentido que, segundo Heller, vemos surgir a essência do que hoje consideramos a individualidade. A autora acrescenta que

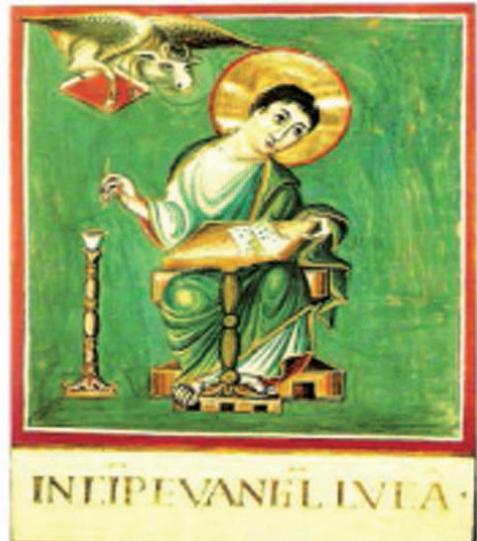


Fig 1: O evangelista Lucas, miniatura extraída do evangeliário Samuel, Augsbourg, segundo quartel do século XVI. Quedinburg, tesouro da catedral. Fonte: CHARTIER, 1998. p. 28.

...as exigências da época eram: manter-se atento às situações novas, em mutação constante, apreender o “tempo”, procurar e encontrar oportunidades para a ação individual no evoluir da realidade, sobressair na crista da onda – e não apenas seguir o movimento dos acontecimentos, mas também fazê-los mover – evoluir à velocidade do tempo ou até antecipar-se a ele (HELLER, 1982, p. 164).

Detenhamo-nos um pouco mais no que caracterizou o Renascimento com a conclusão de Heller (1982) de que começava a surgir, cada vez mais, um mundo feito de indivíduos, o que designou como um “caleidoscópio de personalidades individuais”. Ela acrescenta ainda que, a partir do século XV, na pintura, o retrato tornou-se cada vez mais importante, inclusive na representação de quadros históricos e mitológicos<sup>71</sup>. Um exemplo de pintura do período é a *Última Ceia*, de Leonardo da Vinci, na qual as diferentes reações humanas, frente a uma mesma notícia (a futura traição de Judas), estão representadas. É essa citada individualidade, com a respectiva definição de subjetividade, que vai possibilitando a construção da institucionalização da autoria.

Além da perspectiva de subjetividades, surgem algumas transformações culturais e tecnológicas nesse período, que foram possibilitadoras do surgimento do autor moderno. As reformas evangélicas do século XVI, com sua proposta de livre interpretação da Bíblia, reforçam o momento inaugural rumo à subjetividade da compreensão, abrindo ainda caminho para a noção de vida privada, propondo um deslocamento de atenção para a pessoa do autor. Como transformação tecnológica, destacamos a invenção da imprensa por Gutenberg.

Fernandes, em seu livro *A autoria e o hipertexto*, seguindo em grande parte a mesma bibliografia utilizada por nós, afirma:

O autor como dono absoluto do que escreve é uma realidade que só começa a conhecer contornos no século XVI – quando a técnica de impressão verdadeiramente se instala –, ganha força no século XVIII – com a instauração jurídica do regime de propriedade para os textos – e atinge o seu auge no século XIX – quando se torna incontestável que o sentido da obra é determinado exclusivamente pelo seu pai-autor (FERNANDES, 2003, p. 28).

A partir da delimitação desses sucessivos momentos, somos levados novamente a nos interrogar por aquilo que define ou constitui uma autoria e um autor. É, nesse ponto, que descobrimos que “para que exista autor são necessários critérios, noções, conceitos particulares”, diz-nos Chartier (1999), em uma entrevista com o jornalista francês Jean Lebrun. Ora, não é somente o autor quem escreve; outros escrevem e o autor se diferencia dos outros que escrevem. Chartier ressalta que a língua inglesa diferenciará *author* de *writer*, ou seja, *aquele que escreve alguma coisa*, o *writer*, daquele “cujo nome próprio dá identidade e autoridade ao texto”, ou seja, o *author*. Uma distinção também aparece no francês, em um dicionário de 1690, retomada aqui por nós, a partir de Chartier: “o escritor (*écrivain*) é aquele que escreveu um texto que permanece manuscrito, sem circulação, enquanto o autor (*auteur*) é também qualificado como aquele que publicou obras impressas” (CHARTIER, 1999, p. 32). A diferenciação, ressaltada por Chartier, apresenta um critério de qualidade e enfatiza o comprometimento geral de um sujeito em relação ao texto, a partir do momento em que o faz circular entre outros, não mais o controlando.

71. Isso verifica-se, por exemplo, no segundo período de Donatello (Heller, 1982).

## 2. O jogo da autoria

Michel de Montaigne<sup>72</sup>, inaugurador do gênero literário denominado *Ensaios*, que nada mais são do que esboços em forma de uma narrativa ininterrupta, fragmentos de ideias que o assaltam e refletem sua forma de estar e de pensar, também distinguia o autor de outros “escrivinhadores”. Para ele, o “autor não é um mero compilador de textos de outrem, deve dar algo de si. [...] deve quebrar a crosta e ir às profundezas” (FERNANDES, 2003, p.70-71).

A intenção de Montaigne é, segundo Pierre Villey, que o vejam (em seu livro) em seu modo de ser; porque é a si mesmo que pinta, como a um retrato. Seus defeitos nele se verão, descritos com a sinceridade que o decoro permite. Villey, em seu texto *Os ensaios de Montaigne*, que precede o volume dos *Ensaios* que consultamos, acrescenta palavras do próprio Montaigne: “Assim, leitor, sou eu mesmo a matéria de meu livro” (VILLEY, 1962, p.4).

O mesmo Villey, ainda ao comentar a obra de Montaigne, o define como um libertador das inteligências, quando afirma que: “A principal lição que ele nos legou à posteridade e é válida em qualquer tempo, foi a de nos ensinar a pensar livremente” (1962, p. 91).

Essa postura de afirmação autoral que encontramos em Montaigne, já no século XVI, encerra várias propostas que vão, aos poucos e de forma gradual, conquistando mais adeptos que as reivindicam.

Argumentos como a propriedade intelectual da obra, a assinatura, a assunção de um estilo próprio, a defesa de ideias originais ou a libertação relativamente a autoridades legitimadoras exteriores são preocupações que estão na base da construção da concepção moderna de autoria (FERNANDES, 2003, p. 71).

Foi Foucault quem sugeriu que certos textos, na verdade gêneros específicos de textos ou literatura, para circularem, necessitavam da explicitação do nome do autor. No início da Era Moderna, textos que transgrediam ao estabelecido pela política ou pela religião, eram censurados e perseguidos. Para identificar e condenar aqueles que os escreviam, era necessário designá-los como autores. São do século XVI as primeiras listas sistemáticas e ordenadas alfabeticamente com os nomes de autores proibidos. O fato de poder ser perseguido e condenado por um texto é o que Foucault chama de “apropriação penal dos discursos”, que incide sobre o autor de uma autoria considerada transgressora. A partir daí, podemos, então, concluir que muito antes de ser o detentor de sua obra, podendo dela algo usufruir, encontra-se o autor exposto ao perigo de sua obra. Mas, não tardará muito, o autor passará a uma outra posição: a de esperar que seus méritos sejam reconhecidos e recompensados por algum tipo de pensão; pensão esta que tem sua origem simbólica, real e imaginária, nos textos por ele escritos. Viverá o autor na ambígua posição de temer uma punição, caso seus textos não sejam aceitos e a expectativa da recompensa, estrutura ambígua designada pela psicanálise de Jacques Lacan como uma estrutura fundamental de dupla alienação que, pelo pêndulo oscilante de um “ou” - ou passível de punição, ou passível de recompensa - marca a modernidade humana como condição de sua inscrição no simbólico.

Montaigne também se deparou com esse dilema. No capítulo VIII, do livro II, de seus *Ensaios*, que escreve a madame d’Estissac, uma das quatro damas da corte de Navarra, a quem oferece seus

72. Michel de Montaigne (1533-1592) escreveu seus *Ensaios* mais ou menos a partir de 1571 e publicou seus dois primeiros volumes em 1580 e um terceiro em 1588. Pertencia a uma família de burgueses enriquecidos com o comércio (seu bisavô e seu avô), sendo que seu pai foi soldado e castelão, subindo ainda mais na escala social. Ele viveu como fidalgo, tendo como sua responsabilidade seus camponeses e seus vinhedos. Dono de bela fortuna para a época, podia abster-se de suas obrigações sem constrangimentos, como fez ao viajar através da Europa central. Seu pai educou-o sem rigor nem constrangimentos, ideia que trouxe da Itália. Escreve Pierre Villey (1962, p. 6) a respeito disso: “Se Montaigne não tivesse sido um grande senhor, rico, dono absoluto de seu tempo; se a natureza de sua educação lhe tivesse dado um temperamento ativo e ambicioso; se sua meditação não houvesse disposto, para se nutrir, de uma cultura literária e filosófica excepcional em seu meio social, sua intenção [seus *Ensaios*] não teria vingado e desabrochado”.

ensaios, encontramos, referindo-se a sua obra:

...se a originalidade e a novidade que em geral valorizam as coisas não me salvarem, nunca sairei com honra desta tola empresa. Mas ela é tão fantástica e se apresenta sob uma forma tão diferente da comum, que talvez por isso mesmo seja aceita (MONTAIGNE, 1962, p.135).

Retomando a linha de investigação reflexiva perseguida até aqui, podemos observar que, para um escritor do século XVII, desprovido de fortuna ou de certo posto ou cargo, só restava entrar nas relações de patrocínio, iniciadas pela dedicatória a um príncipe, ministro ou a outro poderoso. A reciprocidade visibiliza-se de forma absolutamente paradoxal e incide sobre o estatuto da autoria: o autor dá ao príncipe o texto que escreveu em troca da benevolência dele. O interessante, nessa questão, é o que destacamos em Chartier (1999) quando, ao analisar a retórica das dedicatórias, percebe que *o que se dá já ao outro pertence*, ou seja, é o príncipe, o ministro ou outro poderoso qualquer, no mínimo o inspirador do texto, quando não é citado como o *autor primeiro*, o *autor primordial*, sem o qual o texto não se produziria. Segundo o autor:

constata-se que o patrocínio continua fundamental mesmo quando não se trata mais das mesmas remunerações. O que é chocante, nisso que você diz, é a longevidade das figuras envolvidas na dedicatória e que atribuem, afinal, àquele a quem se dedica, a posição de autor primeiro. [...] Em suma, o príncipe recebe aquilo de que, no fundo, ele é virtualmente o autor (CHARTIER, 1999, p. 40-41).

Aqui temos uma estrutura de produção na qual a autoria de um texto é remetida a uma esfera de alienação, como já referido, produzida entre o mecenas inspirador, o autor primordial e o produtor reflexivo e material do texto, o autor secundário; sendo que as ideias emanadas do primeiro ressoam e produzem um texto no segundo<sup>73</sup>. Como uma dependência formal, o primeiro parece indicar que o texto jamais seria o que é, caso o nome de outro não estivesse ali envolvido. Se essa estrutura de alienação produz seus frutos, como, por exemplo, *O príncipe*, de Maquiavel, que refere o *autor primordial* no próprio título do livro, ela irá, aos poucos, pela ação do mercado das ideias, via circulação dos textos e dos lucros resultantes derivados das tiragens, modificar-se. O interessante é que, quanto mais a ideia do mérito próprio do autor prevalece, mais passa a adquirir importância a dimensão do mercado, do público e do leitor, nas avaliações a respeito das qualidades dos textos. Ou seja, a alienação sofre um deslocamento, não uma extinção. É essa dualidade que caracteriza o ingresso do autor na Idade Moderna, como afirma Chartier.

Dessa forma, logo se perceberá que não basta escapar da censura e das condenações, para o autor ser definido positivamente e institucionalmente. Será necessário o reconhecimento do texto como sua propriedade, beneficiando-o com um estatuto jurídico, a partir do século XVIII. O caminho de lá até nossos dias não foi tranquilo, mas, sim, repleto de dificuldades. Embora a teoria do direito natural e a estética da originalidade tenham fundamentado, no século XVIII, a propriedade literária, trouxeram embutidas questões de difícil solução (que só no século XX se pôde debatê-las). A pergunta pela autoria, que diz “de quem é a obra?” percorrerá um longo caminho: inicialmente, deuses ou Deus serão os autores; depois os poderosos que as inspiraram; e, na modernidade, o fio do equilibrista fica entre aquele que escreve e quem será seu leitor, antes no entanto, passando pela participação - em questões ortográficas e de pontuação - apontada por Chartier (2002) dos impressores, revisores e editores, cujo efeito longe esteve de ser insignificante. Ainda

73. Essa mesma situação já vimos ocorrer no “sopro” das musas que inspiram Homero e Hesíodo na Grécia antiga e nos padres da Idade Média ao se colocarem como instrumentos da palavra de Deus.

## 2. O jogo da autoria

hoje, quem se arrisca a publicar um texto sem passar pelos olhos e mãos de, no mínimo, um revisor? De que forma consideraremos o revisor na questão da autoria? Nessa perspectiva, refere Chartier (2002) em seu estudo histórico da autoria entre os séculos XVI e XVIII que:

baseando-se no estudo da materialidade das obras impressas, a pontuação não deve de modo nenhum ser considerada (assim como as variações gráficas ou ortográficas) como o resultado das intenções do autor do texto, mas sim dos hábitos dos tipógrafos que diagramaram as páginas impressas (CHARTIER, 2002, p. 25-26).

Além disso, as necessidades de mercado, em algumas situações, como citado por Landow (1995, p. 122), com o intuito de aumentar os lucros das vendas, alteram nomes de autores de obras. O autor cita um caso de um livro que, embora tenha sido escrito por um casal, somente o nome da mulher foi anunciado como autora e de um manual de psiquiatria, cujo editor substituiu o nome do autor principal pelo nome de um reconhecido colaborador dele.

A questão dos direitos autorais se constitui em um capítulo importante dessa história, na qual vários autores encabeçaram a luta pelos direitos do autor. De forma especial, autores de teatro, pela experiência com o recebimento do percentual das bilheterias, refere Chartier (1999, 2002), talvez dispusessem de uma espécie de modelo para definir os direitos autorais. Quando o dramaturgo Ben Jonson, em 1616, rompe com a prática tradicional que transferia a propriedade das peças para a companhia de teatro, ao vender suas peças diretamente aos editores e manter a propriedade sobre os manuscritos, vislumbramos um forte gesto de afirmação do autor. Com isso, a performance teatral passaria, aos poucos, a ser percebida como um veículo de transmissão da obra de um autor, deixando de ser vista como a contribuição de uma produção colaborativa de uma companhia de teatro.

Após as publicações do in-fólio de Jonson, em 1616, e do in-fólio de Shakespeare, em 1623, as peças que se publicavam eram cada vez mais organizadas em torno de uma figura autoral central, mesmo que essa ideia ainda levasse muitas décadas para, precariamente, se estabilizar.

Entretanto, só no século XVIII, os autores, que tentarão viver como escritores, aparecerão, sendo Rousseau um exemplo. Não aparecerão, necessariamente, por iniciativa dos autores. Serão os livreiros-editores que, para defender seus direitos sobre a publicação das obras, tentando afastar a pirataria, inventam a ideia do autor-proprietário.

O livreiro-editor tem interesse nisso, pois, se o autor se torna proprietário, o livreiro também se torna, uma vez que o manuscrito lhe fora cedido! É este caminho tortuoso que leva à invenção do direito do autor (CHARTIER, 1999, p. 64).

Entretanto, motivado pelo duplo propósito de proteger de abusos o autor e o público, tanto na França como na Inglaterra, o Estado intervém, limitando a duração dos direitos de cópia, os *copyright*. Reconhece-se então a produção como um trabalho e um direito, mas também se limita seu prazo, ao cabo do qual, tornar-se-á de domínio público.

A partir de então, a noção moderna de propriedade intelectual se deve tanto à organização e ao financiamento da produção de livros, quanto à uniformidade e à inalterabilidade que caracterizam o livro impresso. Atualmente, com o texto eletrônico, sempre aberto e maleável a novas reescrituras, são esses fundamentos da apropriação individual dos textos que se veem colocados em xeque, como discutiremos adiante.

Essa questão da propriedade intelectual já foi palco de um debate, em tempos passados. Se, inicialmente, na prática dos livreiros londrinos, considerava-se que

o objeto da propriedade era o manuscrito que o livreiro tinha depositado e registrado, durante o século XVIII, todo um trabalho foi realizado no sentido da desmaterialização dessa propriedade. Isso ocorreu com o intuito de fazer com que ela, a propriedade intelectual, ou o *copyright*, fosse exercida, não sobre um objeto original (o manuscrito), mas sobre o próprio texto, “definido de maneira abstrata pela unidade e identidade de sentimentos que aí se exprimem, do estilo que tem, da singularidade que traduz e transmite” (CHARTIER, 1999, p. 67).

Assim, abre-se o caminho para a discussão de questões contemporâneas: que critérios caracterizam uma obra? Qual sua identidade específica? Nesse sentido, de acordo com Chartier:

A distinção entre a obra e o conjunto das materializações, das formas por meio das quais ela pode ser vista ou ouvida, designa ela própria o lugar de uma questão ao mesmo tempo jurídica e estética que é preciso aprofundar (CHARTIER, 1999, p. 70).

Do ponto de vista estético, diríamos, como Olson (1997), tratar-se de uma outra obra; quando se muda a forma, o meio, modifica-se em algo o conteúdo. Neste mesmo caminho, Chartier argumenta que as experiências ligadas à *autoria* e à *leitura* são e estão diretamente ligadas à situação do leitor e ao objeto (meio) no qual o texto é lido. Esse autor ressalta que:

todo leitor diante de uma obra a recebe em um momento, uma circunstância, uma forma específica e, mesmo quando não tem consciência disso, o investimento afetivo ou intelectual que ele nela deposita está ligado a este objeto e a esta circunstância. [...] A obra não é jamais a mesma quando inscrita em formas distintas, ela carrega, a cada vez, um outro significado (CHARTIER, 1999, p. 70-71).

Por outro lado, vemos, segundo esse mesmo autor (1999), um processo de desmaterialização das formas pelas quais uma obra ou um texto podem vir a aparecer. Na busca por manter os direitos do autor, do ponto de vista jurídico, são previstas as diferentes transformações que um texto pode tomar. “O trabalho consiste em constituir noções ou conceitos capazes de englobar todas estas formas para unificá-las ainda que as desmaterializando” (1999, p. 71), ou seja, apagando as suas mais diversas diferenças em dada singularidade, colocando as diferenças sob a égide de um único princípio normatizador. E o estilo? Permanecerá o mesmo nas diferentes formas que poderá assumir e se manifestar uma produção? Nesse sentido, destacamos o pintor Salvador Dalí (1904-1989) que, na década de 1980, colocou à venda títulos de propriedade da Lua elaborados por ele, com sua caligrafia e assinatura de Imperador da Lua. Ou então, tal como seus famosos quadros, poderiam os guardanapos, nos quais Dalí rabiscava durante um jantar, ser igualmente considerados obras de arte?

Nesse ponto, talvez possamos pensar que se “a leitura é sempre apropriação, invenção, produção de significados” (CHARTIER, 1999, p. 77), talvez o mesmo possa valer para a produção prévia e anterior do que será, num segundo momento, objeto da leitura. Apropriação, invenção e produção de significados, os mais variados possíveis, podem caracterizar o escrever que se torna uma autoria. Assim, tanto os certificados como os rabiscos dalinianos podem contar com a propriedade de, ao serem dados a um observador, que lhes devolva, pela sua apropriação, invenção e produção de significados, terem o caráter de uma obra de autoria.

Não é nossa intenção avançarmos em uma discussão do objeto da obra de arte; aqui apenas tangenciá-la, pois toca nos limites do que seria uma autoria. Ainda, como o foco de nossa investigação não é a autoria do ponto de vista institucional e jurídico, mas, sim, o que está implicado na estrutura interna do conceito, como força impulsionadora para uma determinada ação, acreditamos que adentrar nesse debate, nos afastaria de nossos propósitos de pesquisa.

## 2. O jogo da autoria

Dando continuidade à discussão, gostaríamos de ressaltar que, assim como o texto e a escrita, a leitura teve um papel central nos desenvolvimentos da temática da autoria, dado que são dois lados que se complementam; para alguns, dois momentos de um mesmo fazer. Ou ainda, podemos dizer que é pela ação de um leitor que se faz um autor<sup>74</sup>. Em alguma medida, é preciso que alguém reconheça uma ação para que ela passe a significar.

Em um momento inicial, na cultura europeia, a leitura apresentava um forte componente de deleite para os ouvidos, pois se dava em “voz alta”, para que fosse possível a necessária compreensão do texto, o que imperou até o século XII. Entretanto, a partir do século XIII e XIV é que, entre os leitores, começaram a ser numerosos aqueles que podiam ler sem necessitar da voz para compreender o texto. De uma atividade em grupo e com propósitos prazerosos, foi aos poucos passando para uma atividade solitária e que apostava no desprazer como forma de retenção do conhecimento.

Conforme Chartier (1999), entre os séculos XVI e XIX, assim como se intensificaram as normas de comportamento e os limites morais, instituiu-se o silêncio durante as leituras nas bibliotecas, abrindo-se uma ruptura entre esse, que deveria ser um comportamento controlado, e o mundo do divertimento, no qual era então possível conversar, beber e jogar. Desta forma, o mundo letrado se distancia do mundo do entretenimento. Em contraste com isso, encontra-se na iconografia do século XVIII, uma liberdade anteriormente inexistente: ao menos nas cenas em quadros, vê-se leitores em meio à natureza, leitores andando, lendo na cama; antes se representava a leitura sendo realizada em pequenos gabinetes, com total privacidade e com o corpo imóvel. Não podemos afirmar que não se lia de outras formas antes do XVIII, entretanto a iconografia existente nos indica serem essas as formas lícitas ou, pelo menos, de interesse representar, em cada um dos períodos aqui trazidos.

Na direção de pensarmos sobre o lugar do leitor, refere Michel de Certeau, nas palavras de Chartier (1999, p. 77) que “apreendido pela leitura, o texto não tem de modo algum - ou ao menos totalmente - o sentido que lhe atribui seu autor, seu editor ou seus comentadores”. Assim, o texto, ao ser lido, de alguma forma, transforma-se em um diferente texto daquele que foi escrito.

Afirmamos isso, pois o leitor sempre pôde intervir no texto lido, ocupando as margens para suas anotações, embora seu lugar jamais tenha se confundido com o do autor, cuja autoridade sempre se evidenciou. Acreditamos que a mão que registra na página não deixa de estar buscando um diálogo com o autor. É a mão de alguém que, de alguma forma, quer que valha a sua opinião, opinião que também merece ser escrita, às vezes, inclusive, desafiando o autor/autoridade.

Em nosso mundo contemporâneo, com o texto eletrônico, torna-se difusa a distinção entre autor e o leitor, entre a autoridade (aquele que sabe) e a apropriação (aquele que se apropria). Que consequências trarão esses fatos para o conceito de autoria? É essa uma questão pertinente que vem no rol dos debates da atualidade<sup>75</sup>.

Podemos ainda pensar o quanto essas diferentes formas de ler, com as quais nos defrontamos e nos constituímos em nossa sociedade ocidental, foram modificando nossa forma de aprender.

74. Como desenvolveremos adiante, na esteira das reflexões de Barthes (1988), torna-se mais fecundo pensar, já neste momento, que autor e leitor não são duas pessoas e sim, duas estratégias de discurso.

75. Encontramos reflexões sobre essa questão in Bairon, Sérgio (cópia digital) quando parece-nos defender a permanência da autoria e referir que o papel do autor no contexto das tecnologias digitais abre para a necessidade de um redimensionamento do conceito de autoria. Também em Fernandes, Noélia da Mata.

*A autoria e o hipertexto*. Coimbra: Minerva Coimbra, 2003, encontramos a hipótese de que, com a secularização da escrita na tela do computador, colocando em causa os limites da obra, o edifício autoral moderno sofre um forte abalo.

Atualmente, é discutida, especialmente nos meios educacionais, a diminuição da quantidade e qualidade da leitura de nossos jovens. Enquanto alguns países ainda têm, no analfabetismo, um problema a vencer, outros, como os países europeus, que há décadas superaram essa questão, encontram-se com uma fração de jovens chamados iletrados; necessitam ler em voz alta para compreender um texto e escreverem foneticamente<sup>76</sup>. Lembramos que, o que hoje é um critério de iletramento, a leitura em voz alta, na Alta Idade Média, era a prática corrente entre as pessoas letradas. Entre um e outro período, as sociedades ocidentais entraram na cultura escrita que, portanto, modificou práticas e modos de pensar<sup>77</sup>. Tais conhecimentos históricos parecem-nos interessantes, pois nos fazem perceber que as formas, as quais facilmente naturalizamos e universalizamos, são apenas algumas das existentes, dependentes do tempo e do espaço em que se vive.

Até a invenção da imprensa, por Gutenberg<sup>78</sup>, aproximadamente em 1455, a alfabetização era rara e os livros, propriedade dos ricos, privilégio de um pequeno número de leitores. Sendo assim, as pessoas que desejavam familiarizar-se com algum livro ou autor, tinham mais chance de ouvir o texto recitado ou lido em voz alta do que segurar o precioso volume nas mãos. Nas cortes, como também, por vezes, em alguma casa mais humilde, lia-se em voz alta para amigos e familiares, tendo como finalidade a instrução e o divertimento.

Como a escrita, a leitura também foi alvo de controle. Alberto Manguel, respeitado escritor nascido em Buenos Aires, ao escrever, como salienta, na condição de leitor, o livro *Uma História da Leitura*, refere-se ao processo que sofreu pela Inquisição, por volta de 1399, o camponês Guillaume Andorran, ao ter sido descoberto, lendo para sua mãe um evangelho herético. Bem mais recentemente, a ditadura de Pinochet, no Chile, proibia a leitura de *Dom Quixote*, pois identificava apelos à liberdade individual e ataques à autoridade instituída.

No capítulo *Leituras Proibidas*, Manguel nos mostra que livros foram muitas vezes percebidos como perigosos, pois podiam conter ideias ameaçadoras, muitas vezes associadas a propostas de reformulação do estabelecido. Foi assim que o decreto de Carlos II, em seu primeiro ano de reinado na Inglaterra (1660), que determinava a instrução aos nativos, servos e escravos das colônias britânicas, teve forte oposição, especialmente nas colônias americanas e mais forte ainda na Carolina do Sul, onde, um século depois, criaram-se leis proibindo todos os negros, escravos ou livres, de aprender a ler. Essas leis permaneceram em vigor até metade do século XIX.

Como toda forma de repressão acaba gerando formas de resistência, encontramos em Manguel (2002), trechos de relatos de negros afro-americanos, que contam das dificuldades e punições sofridas por tentarem aprender a ler. De qualquer forma, alguns aprendiam a ler, o que não deixava de ser uma maneira de ter acesso a um dos instrumentos utilizados por seus opressores, ou seja, o livro.

76. Quanto a esta questão tem nos chamado a atenção as formas de escrita utilizadas por muitos jovens para comunicarem-se pelos *chats*, na medida em que percebemos uma certa dominância pela busca de uma escrita fonética. Por outro lado, observamos um crescimento na busca por cursos da chamada *escrita criativa*, talvez uma tentativa de melhorar a qualidade de textos, já que com o mundo se comunicando digitalmente, muito se escreve atualmente. Quanto a este último aspecto, vide: GUIMARÃES NETO, Ernani. A ascensão das oficinas literárias. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 16 ago. 2009, Caderno Mais, p. 4-5.

77. Pertinente para a Educação hoje é a discussão, renovada pelas pesquisas das tecnologias digitais, sobre a produção do conhecimento. Está em debate a pergunta: a mudança que vivemos é de suporte do saber, sem grandes alterações quanto à atividade do pensamento e quanto as formas de comunicar ou ao que assistimos trata-se de uma ruptura no modo de pensar?

78. Sabe-se que a invenção da prensa tipográfica deu-se na China por volta do ano 600, mas lá, na época, não teve êxito. A Johann Gutenberg, a tendo aperfeiçoado, combinando a prensa de uva com a prensa tipográfica chinesa, se atribuiu essa invenção. As primeiras impressões foram de poemas e outros fragmentos dispersos, mas foi com a publicação da Bíblia de 42 linhas, em latim, que se formaliza a arte da impressão e o declínio do manuscrito

## 2. O jogo da autoria

Como séculos de ditadores souberam, uma multidão analfabeta é mais fácil de dominar; uma vez que a arte da leitura não pode ser desaprendida, o segundo melhor recurso é limitar o seu alcance. Portanto, como nenhuma outra criação humana, os livros têm sido a maldição das ditaduras (MANGUEL, 2002, p. 315).

Acompanhamos Manguel (2002, p. 315) em seu argumento, quando refere que “os poderosos absolutos exigem que todas as leituras sejam leituras oficiais; em vez de bibliotecas inteiras de opiniões, a palavra do governante deve bastar”: têm-se uma única versão para cada fato. Com o acesso à rede mundial de computadores, a web 2.0, vislumbramos a possibilidade de todas as informações e dados ficarem abertas a todos aqueles que as puderem e quiserem acessar. Monta-se nesse palco um novo cenário para a velha questão dos direitos à propriedade individual e à liberdade de uso do conhecimento cultural.

“A censura”, como escreve Manguel (2002, p. 315), “é o corolário de todo o poder, e a história da leitura está iluminada por uma fileira interminável de fogueiras de censores, dos primeiros rolos de papiro aos livros de nossa época”. Das obras de Protágoras, queimadas em 411 a.C., em Atenas, até a queima de mais de 20.000 livros em 10 de maio de 1933, em Berlim, pelo ministro de propaganda, Goebbels, muitas outras queimas, proibições de publicação e exílios de escritores ocorreram.

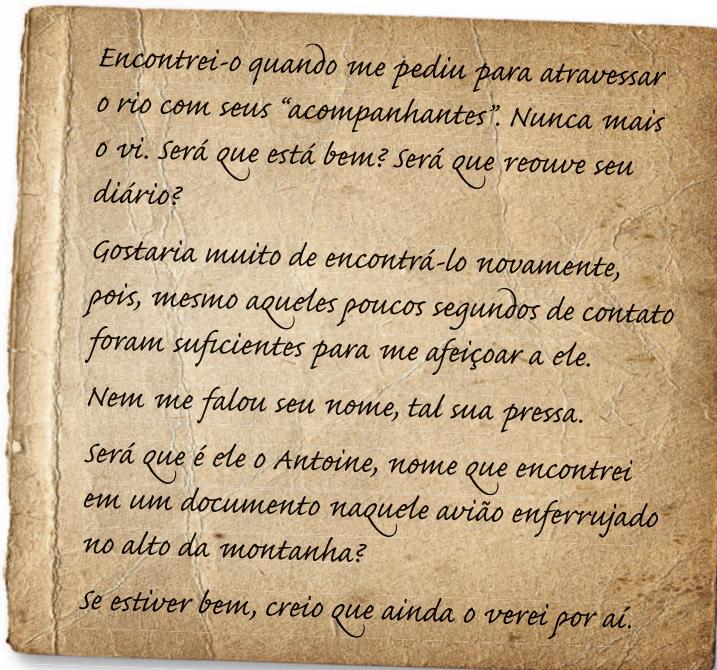
A história da leitura nos mostra que há leitores de todos os tipos e para todos os gostos. Encontramos, então:

Leitores autoritários que impedem outros de aprender a ler, leitores fanáticos que decidem o que pode e o que não pode ser lido, leitores estoicos que se recusam a ler por prazer e exigem somente que se recontem fatos que julgam ser verdadeiros: todos eles tentam limitar os vastos e diversificados poderes do leitor (MANGUEL, 2002, p. 322).

Para um dos leitores de Jorge Luís Borges - quando este já estava ficando cego -, todo leitor inventa leituras (o que não significa mentir), inventa porque todo texto passível de ser lido, segundo Paul Valéry (apud MANGUEL, 2002), precisa ser abandonado, deixando espaço para o trabalho do leitor. Mas a história também mostra que todo leitor pode mentir “declarando obstinadamente que o texto serve a uma doutrina, a uma lei arbitrária, a sua vantagem particular, aos direitos dos donos de escravos ou à autoridade de tiranos” (MANGUEL, 2002, p. 323). Nesse sentido, lembramos de Umberto Eco (1986, p. 43), quando discute os limites da interpretação, ao escrever que “a noção de interpretação sempre envolve uma dialética entre estratégia do autor e resposta do que chama Leitor-Modelo<sup>79</sup>”. Nesse sentido, discorre a respeito da atividade cooperativa que leva o leitor a tirar do texto aquilo que o texto não diz, mas que pressupõe, promete e implica, da atividade que leva o leitor a preencher espaços vazios, a conectar o que existe naquele texto com a trama da intertextualidade da qual aquele texto se origina e para a qual acabará confluindo. Em seu livro *Obra Aberta*, publicado pela primeira vez em 1962, interessava-lhe “estabelecer o que no texto estimulava e regulava ao mesmo tempo a liberdade interpretativa” (ECO, 1986, p. IX).

Para concluir esta parte do capítulo, além do jogo que já vemos esboçar-se entre leitor e autor, é necessário que tratemos de não perder de vista o elemento que se evidenciou presente em toda construção do conceito de autoria, mesmo quando ninguém reclamava pelo nome do autor. Trata-se, como salientou-se em nossa discussão, do reconhecimento de alguém e de seu feito. Trata-se também, como retomaremos mais adiante, do comprometimento de um sujeito ao dar algo de si.

79. Eco defende a ideia de que, ao escrever, o Autor constrói um Leitor-Modelo, o que se daria através de um jogo de cooperação entre ambos. Ambos, Autor e Leitor-Modelo nada mais são do que estratégias textuais, cuja cooperação realiza-se entre duas estratégias discursivas e não entre dois sujeitos individuais. “Para realizar-se como Leitor-Modelo, o leitor empírico tem naturalmente [...] o dever de recuperar, com a máxima aproximação possível, os códigos do emitente” (ECO, 1986, p. 47).



## 2.2 O autor morreu?

Esta pergunta, Roland Barthes (1915-1980), semiólogo francês, transforma em afirmação. Em seu célebre ensaio *A morte do autor*, escrito em 1968, vemos anunciar-se tal acontecimento.

Logo no início de seu ensaio define sua ideia de texto, dizendo ser este um espaço de múltiplas dimensões, “onde se casam e se contestam escrituras variadas, das quais nenhuma é original: o texto é um tecido de citações, saídas dos mil focos da cultura” (BARTHES, 1988, p. 68-69). Faz cair por terra a ideia da originalidade, quando afirma ainda que o gesto do escritor está em mesclar as escrituras, em fazê-las oporem-se umas as outras, nunca se apoiando somente em uma delas. É este, o escritor, que vem suceder historicamente, o autor. Nele dirá que, quando a escritura começa, “o autor entra na sua própria morte” (p. 65).

O autor é uma personagem moderna, produzida sem dúvida por nossa sociedade na medida em que, ao sair da Idade média, com o empirismo inglês, o racionalismo francês e a fé pessoal da Reforma, ela descobriu o prestígio do indivíduo ou, como se diz mais nobremente, da “pessoa humana”. Então é lógico que, em matéria de literatura, seja o positivismo, resumo e ponto de chegada da ideologia capitalista, que tenha concedido a maior importância à “pessoa” do autor (BARTHES, 1988, p. 66).

Apesar, escreveu Barthes (1988, p. 66), “de o império do Autor ser ainda muito poderoso”, desde muito, há por parte de alguns escritores, tentativas de abalá-lo. Já com Mallarmé (1842-1898), na França, há a busca na direção de suprimir o autor em proveito da escritura. Esta é, ao nosso ver, a questão fundamental provocada pelo seu poema *Lance de Dados*. Questiona quem é o autor, se aquele sujeito que vive por trás da criação ou aquele que se deixa transfigurar em palavra.

Para ele, como para Barthes, como este último escreve, na obra citada, “é a linguagem que fala, não o autor; escrever é, através de uma impessoalidade prévia [...], atingir esse ponto em que só a linguagem age, ‘performa’, e não ‘eu’ ”. Essa ideia é contrária também a toda tentativa de juntar a pessoa do autor à obra. Especialmente a Psicologia

## 2. O jogo da autoria

do Eu tende a buscar a explicação da obra do lado de quem a produziu, como se, através da alegoria da ficção, “fosse sempre afinal a voz de uma só e mesma pessoa, o *autor*, a entregar a sua ‘confidênciā’” (BARTHES, 1988, p.66).

Ainda na posição contrária à ideia acima, Barthes inclui o Surrealismo, pois quando o movimento propõe a escrita automática e a escrita coletiva, contribui para dessacralizar a figura do autor. Entretanto, foi a linguística que contribuiu sobremaneira para essa questão, quando mostrou que a enunciação se constitui em um processo que funciona perfeitamente sem que seja necessário preenchê-lo com a pessoa dos interlocutores, ou seja: “a linguagem conhece um ‘sujeito’, não uma ‘pessoa’, e esse sujeito, vazio fora da enunciação que o define, basta para ‘sustentar’ a linguagem, isto é, para exauri-la” (Barthes, 1988, p. 67). Umberto Eco, ao discutir em seu texto *Lector in fabula*<sup>80</sup>, o Leitor-Modelo, definirá *Autor* e *Leitor-Modelo* como tipos de estratégias textuais, sendo autor uma estratégia textual capaz de estabelecer correlações semânticas, ou seja, um estilo, e leitor-modelo “a capacidade intelectual de compartilhar esse estilo, cooperando para atualizá-lo” (1986, p. 45). A cooperação, à qual se refere, deve ser entendida como a capacidade de perceber as intenções virtualmente contidas no enunciado e não a atualização das intenções do sujeito empírico. Trata-se, em outras palavras, da busca pela apreensão do sujeito do texto e não da pessoa do autor. Nas palavras de Eco (1986, p. 46), “A cooperação textual é fenômeno que se realiza, repetimo-lo, entre duas estratégias discursivas e não entre dois sujeitos individuais”.

Debatendo essas questões, Olson (1997) dirá que essa autonomia dos textos em relação a seus autores só foi possível quando os textos passaram a ser representativos, ou seja, quando neles passou-se a indicar tanto o que foi dito quanto como deve ser interpretado. Aí, sim, o conteúdo semântico adquiriu vida própria, o desenvolvimento de textos veio substituir a “voz” do autor.

Quando se começou a usar especialmente verbos de atos de fala (“afirmo”, “discordo”, “concluo”, etc.) e um conjunto de conceitos incluindo o de “sentido literal”, “deixou de ser vista como necessária a consulta ao autor com respeito à interpretação do texto; este podia agora ser considerado uma representação adequada de um sentido pretendido específico” (OLSON, 1997, p. 203).

Tendo sido então o autor afastado, continuar pensando no autor é impor uma trava ao texto, é fechá-lo, dirá Barthes. “A escritura propõe sentido sem parar, mas é para evaporá-lo: ela procede a uma isenção sistemática do sentido” (1988, p. 69). É, nesse ponto, que nos aproximamos do pensamento de Michel Foucault, para quem, no estudo realizado por Fonseca (1994), a liberdade é a única possibilidade de uma vida ética. Todo seu trabalho dirigia-se para as diferentes formas como os sujeitos constituíam-se ou, em uma linguagem mais pertinente à provocação foucaultiana, assujeitavam-se, tendo para isso estudado a loucura, a sexualidade e a penalidade.

Mais diretamente relacionado ao tema de nossa investigação, esse pensador francês realizou, em 22 de fevereiro de 1969, no Collège de France, a conferência *O que é um autor?* Nela disse, logo de início, estar imbuído da intenção de corrigir a “imprudência” cometida em *As Palavras e as Coisas*, livro no qual quase nada falou de obras ou de escritores, embora utilize nomes de autores.

Com a conferência *O que é um autor?* Foucault discute os modos de subjetivação do sujeito<sup>81</sup>. Nesse sentido, ele destaca, em sua conferência, que “o autor - ou o que tentei descrever como a função autor – é, com certeza, apenas uma das especificações possíveis da função sujeito” (2000, p. 70). Para o pensador francês, a noção de autor constitui-se “no momento forte da

80. Este texto foi publicado pela primeira vez em 1979.

81. Via o apresentado anteriormente, por intermédio da abordagem linguística, o termo sujeito comportava já um esvaziamento do Autor da modernidade.

individuação na história das ideias, dos conhecimentos, das literaturas, na história da filosofia também, e na das ciências" (2000, p. 33). Assim como Barthes (1988), apontou que ainda hoje a unidade autor e obra sobrepõe-se, em relação a outras, como gênero literário, história de um conceito ou tipo de filosofia<sup>82</sup>.

Embora fale da relação da escrita com a morte, dizendo que é "necessário [ao escritor] representar o papel de morto no jogo da escrita" (FOUCAULT, 2000, p. 37), no debate que se seguiu à conferência, afirma: "não disse que o autor não existia" (p. 80). Assim, "definir a maneira como se exerce essa função, em que condições, em que domínio, etc., não quer dizer, convenhamos, que o autor não existe" (FOUCAULT, 2000, p. 81). Percebemos, então, que Foucault, em relação a essa temática, trabalha dentro do seguinte limite, que frisa, não foi por ele colocado: "o autor deve apagar-se ou ser apagado em proveito das formas próprias aos discursos" (FOUCAULT, 2000, p. 80):

Entendido isto, a questão que me coloquei foi esta: o que é que esta regra do desaparecimento do escritor ou do autor permite descobrir? Permite descobrir o jogo da função<sup>83</sup> autor. E o que procurei analisar foi precisamente a maneira como se exercia a função autor, no contexto da cultura européia depois do século XVII (FOUCAULT, 2000, p. 80-81).

Da mesma forma que Foucault trata da questão do homem, especificamente do tema da morte do homem - que lembra, não é dele, e desde o final do século XIX não cessou de se repetir - vendo de que maneira e segundo que regras se formou e funcionou o conceito de homem, discute a noção de autor.

Parece-nos que o que Foucault faz é analisar quais são as condições que possibilitam a um indivíduo cumprir a função de autor. Faz isso dentro de um contexto histórico ou, como muito bem apontam Miranda e Cascais, em sua apresentação à tradução portuguesa, "todo o esforço foucaultiano se joga num afastamento da filosofia, em direção a uma teoria da experiência historicamente determinada pela modernidade" (FOUCAULT, 2000, p. 7).

Sendo assim, dirá Foucault, vemos surgir as dificuldades. A primeira refere-se à noção de obra. Tratando-se agora de "analisar a obra na sua estrutura, na sua arquitetura, na sua forma intrínseca e no jogo das suas relações internas" (2000, p. 37), precisamos responder à questão: O que é uma obra? "Uma obra não é o que escreveu aquele que se designa por autor?" (2000, p. 37). Ou, de outra forma: tudo o que um autor "escreveu ou disse, tudo o que deixou atrás de si, faz parte da sua obra?" (2000, p. 38). Conclui: "A teoria da obra não existe..." (2000, p. 38).

De tal forma que não basta afirmar: deixemos o escritor, deixemos o autor, e estudemos a obra em si mesma. A palavra "obra" e a unidade que ela designa são provavelmente tão problemáticas como a individualidade do autor (FOUCAULT, 2000, p. 39).

Abandonar o escritor, o autor e dirigir-se em direção à *obra em si mesma*, significa ir ao encontro da linguagem como linguagem. Não se trata mais de interpelarmos acerca do que ele quis dizer quando escreveu, mas de fazer o leitor ler, ouvir e falar com a linguagem que se expressa *in-vivo* no ato da leitura. Trata-se aqui do abandono da referência à voz da autoridade do texto em favor da *experiência da leitura* como um fenômeno vivo, verdadeiramente uma experiência estética. Parece-nos ter sido esta a ideia de Barthes em seu ensaio tratado anteriormente: uma maior valorização

82. Se Foucault nos diz que o autor se constitui em uma das especificações possíveis da função sujeito, talvez devamos indagar se o arqueólogo não esteja operando com a ideia lógica da modalidade na qual o autor seria apenas um dos modos de ser do sujeito. Se isso for correto pode significar que o conceito de autor seja um conceito derivado, enquanto que o conceito originário poderia muito bem ser pensado como seu fundamento. Assim, mesmo com a morte do derivado, do autor, permanece vivo seu fundamento.

83. Fernandes (2003) ao trabalhar em seu livro o conceito de função autor, traz que através dele, o nome do autor torna-se um meio de classificação (inclusão/exclusão) de textos, assim re-equacionando a propriedade como uma forma de apropriação penal.

## 2. O jogo da autoria

do leitor em detrimento do autor.

A outra noção que preserva ainda a existência do autor é a de escrita. Apesar da escrita ser por Foucault compreendida como um jogo ordenado de signos que vai além de si mesmo e que promove um espaço de abertura, no qual “o sujeito da escrita está sempre a desaparecer” (2000, p. 35), também diz, referindo-se a essa questão, não ter certeza de ter extraído todas as consequências exigidas de sua constatação, nem que tenha avaliado com exatidão o alcance dos acontecimentos.

Enfim, segundo Foucault, há duas noções que bloqueiam a verificação do desaparecimento do autor: a noção de *obra* e a de *escrita*. Sem entrarmos em um debate a respeito dessas duas noções, estamos propondo um afastamento dessa delimitação, embora, historicamente, foram essas as noções que deram visibilidade ao autor moderno.

Apesar dos esforços para dar o autor como morto, constatamos com o arqueólogo do saber, que o autor ainda encontra-se situado em nossa cultura ocidental, e de uma forma peculiar, como um nome próprio, mas não um nome próprio exatamente como os outros. Alguns dados assinalam a singularidade paradoxal do nome de autor. Dirá Foucault (2000, p.45) que “o nome de autor serve para caracterizar um certo modo de ser do discurso”.

Chegaríamos finalmente à ideia de que o nome do autor não transita, como o nome próprio, do interior de um discurso para o indivíduo real e exterior que o produziu, mas que, de algum modo, bordea os textos, recortando-os, delimitando-os, tornando-lhes manifesto o seu modo de ser ou, pelo menos, caracterizando-lho (FOUCAULT, 2000, p. 45-46).

Na busca pela distinção entre nome próprio e nome de autor, continua Foucault (2000, p. 46) a dizer: “o nome de autor não está situado no estado civil dos homens nem na ficção da obra, mas sim na ruptura que instaura um certo grupo de discursos e o seu modo de ser singular”. Ele exemplifica sua análise, lembrando os nomes de Marx e de Freud, que são colocados, nessa visão, como inauguradores de discurso, isso na medida em que determinadas formas de pensar posteriores a esses autores estão referenciadas ao que realizaram discursivamente. Isso significa que tais nomes delimitam grandes unidades discursivas que, dadas as diferenças internas, tendem a se colocar como metodologicamente unitárias e consistentes.

É também por essa via da unidade discursiva que o psicanalista Jacques Lacan passa a situar-se, a partir de 7 de novembro de 1955, em relação à obra de Freud, quando em Viena anuncia, pela primeira vez, o seu “retorno a Freud”<sup>84</sup>. O chamado *retorno a Freud* de Lacan, constitui-se em um dos mais refinados exemplos daquilo que Foucault designa como *nome de autor*, ou seja, uma ruptura que instaura um certo tipo de discurso e o seu modo de ser singular. A psicanálise lacaniana não somente abandona as noções tradicionais de pessoa e Eu, como coloca, no centro de seu retorno a Freud, noções como sujeito e significante, as quais se situam na apropriação transformadora que realiza a psicanálise, da linguística e da lógica<sup>85</sup>. A abordagem de Lacan produzirá conceitos que, se fundados na leitura crítica dos conceitos freudianos, tais como significante, sujeito da enunciação,

84. Não devemos esquecer, entretanto, que o esforço lacaniano quanto a essa questão é anterior ao foucaultiano e igualmente serve a Foucault como fundamento para trabalhar a problemática nessa sua conferência. De igual forma parece, segundo Allouch (1995), ter a fala de Foucault agido como uma espécie de interpretação para Lacan, que deduz-se estava presente à conferência. Foucault, também acompanha os movimentos dos Seminários de Lacan (vide FOUCAULT, Michel. *Problematização do sujeito: psicologia, psiquiatria e psicanálise* (organização e seleção de textos de Manoel Barros da Motta). Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002).

85. Ao proceder dessa forma, a psicanálise de Lacan opera uma forma peculiar de dissolução do sujeito enquanto Eu. Nesse sentido deve-se observar que o trabalho de Lacan e suas referências estruturalistas à questão abordada por nós na presente investigação são anteriores às investigações de Olson, Barthes e Foucault. Desde seu primeiro Seminário, *Os escritos técnicos de Freud*, de 1953-1954, Lacan desenvolve progressivamente uma teoria psicanalítica fundada em uma perspectiva da linguagem que o arranca do paradigma tradicional operado, em sua época, na Sociedade Psicanalítica Internacional.

sujeito do enunciado e grande Outro, recolocam a reflexão psicanalítica em um patamar que permite discutir os grandes temas da linguagem no século XX, dentro dos quais situamos as noções de jogo e autoria.

Retomando nossa reflexão dentro da perspectiva foucaultiana, acerca da noção de autor, observamos que haveria uma certa quantidade de discursos providos da função “autor”, enquanto outros, não. A função autor é, assim, “característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de alguns discursos no interior de uma sociedade” (FOUCAULT, 2000, p. 46). Mas, afinal, seria importante agora perguntarmos: o que vem a caracterizar historicamente a função *autor* em nossa cultura ocidental?

Primeiramente, os textos começaram a possuir autores quando os discursos tornaram-se transgressores e passíveis de serem punidos, o que Foucault chama de “apropriação penal”, como já referido anteriormente. Posteriormente esse sentido de propriedade é tomado como um bem. Trata-se, portanto, dessa função ser tomada como “objeto de apropriação”.

Em segundo lugar, essa função não se exerce de forma universal e permanente sobre todos os discursos em todas as épocas. Textos que, épocas antes, não necessitavam de explícita autoria para circular (referimo-nos a textos literários), entretanto, a partir de meados do século XVII, têm-na como uma exigência necessária. O contrário acontece no que se refere aos textos científicos que, desde o século XVII e XVIII, gozam de credibilidade, independentemente de quem os tenha escrito, mas que somente portavam valor de verdade na Idade Média, na condição de assinalarem o nome do autor.

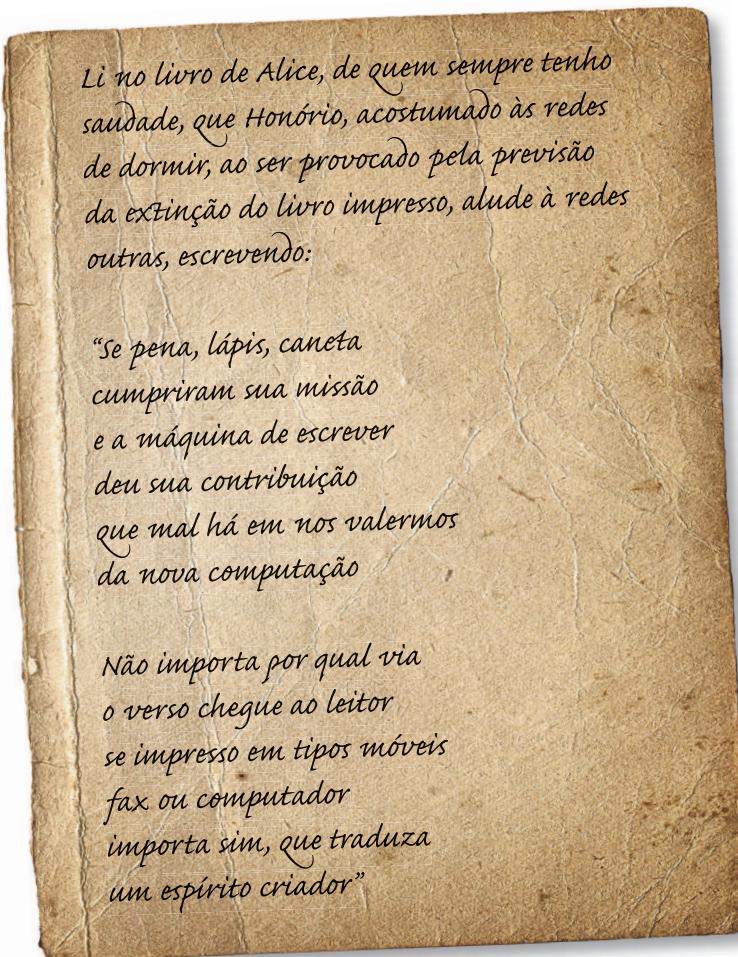
A terceira característica diz respeito ao fato de que a função *autor* não se forma ou se produz espontaneamente: ela é a projeção ou o produto do tratamento a que submetemos os textos. Todas essas operações que fazemos variam conforme as épocas e os tipos de discurso. Interessava a Foucault saber quais as condições para que um determinado discurso emergisse, se mantivesse e permanecesse por um tempo determinado. Para além dos interesses foucaultianos, é nossa intenção destacar, neste ponto, a necessidade da autentificação de um determinado discurso, para que ele seja reconhecido como válido, embora nem sempre à sua época. É desse reconhecimento que a autoria, enquanto autentificação institucional, dependerá. Mas podemos também pensar que as configurações da estrutura que valida os discursos, não são sempre as mesmas, não são, portanto, universais. Dito isso, podemos ainda pensar que a autentificação necessária para o reconhecimento de determinada autoria não possui somente um elemento institucional. Que, além desse, encontramos em nossa investigação histórica dos movimentos autorais, independente de sua necessidade de afirmação institucional, a pergunta por um nome de sujeito que sustentava um discurso reconhecido.

Foucault coloca a pergunta se a autoria é apenas possível ou faz-se necessária como uma função do sujeito. Responde, olhando para as modificações históricas ocorridas, que “podemos imaginar uma cultura em que os discursos circulassem e fossem recebidos sem que a função autor jamais aparecesse” (2000, p. 70). Parece-nos ser esse um sonho de Foucault: suprimir o nome do autor, para que os discursos circulem sem que o nome anteponha-se ao texto. Mesmo havendo esta possibilidade de uma autoria não identificada a um sujeito específico ou mesmo a um grupo particular, há, como disse Foucault, em sua aula inaugural de 1970 do Collège de France, processos internos de controle e delimitação do discurso que visam disciplinar a dimensão do acontecimento e do acaso, no qual a autoria (seja ela qual for) se instala (ORLANDI, 1999), certamente dificultando o aparecimento da autoria anônima, ao menos em nossa civilização ocidental.

Tendo em vista o que encontramos em nossa investigação até o momento, tendemos a pensar que diferentes sociedades, em diferentes momentos, puderam e podem viver sem que a pergunta pelo autor se coloque com a força institucional que carrega

## 2. O jogo da autoria

na modernidade, entretanto, também constatamos que sempre houve uma certa necessidade de referir uma fonte para as realizações humanas: sejam elas os deuses e as musas, Deus ou o próprio homem. Mesmo sem um “nome de autor”, a todo texto ou feito, se tende a imputar uma autoria. Em face destas constatações percebemos a pertinência de pensar os limites de um debate institucional acerca da questão da autoria e a necessidade de ultrapassá-lo para situar qual a natureza de sua existência, o que faremos mais claramente em *A autoria como um jogo*.



### 2.3 Reconfigurando o conceito de autoria

Na continuidade do debate a respeito da autoria e de sua estabilidade e presença na contemporaneidade, faz-se fundamental discuti-la a partir das novas mídias que surgem, inicialmente, como novas formas de ler e escrever. Referimo-nos, em um primeiro momento, ao hipertexto, que nas palavras de George P. Landow (1995, p. 95), - um dos mentores e realizadores de projetos pioneiros no campo hipertextual-, reconfigura e re-escreve o autor de várias formas evidentes.

A primeira das formas de reconfigurar o autor diz respeito a uma maior aproximação entre as figuras de autor e leitor. Embora, para Landow, elas não cheguem a se fundir, se entrelaçam mais estreitamente do que em qualquer outro momento histórico. Ao lembrar que a história da leitura atesta que durante vários milênios muitos dos que liam não sabiam escrever, afirma que o hipertexto contribui para a consumação da convergência entre escrita e leitura. Isso ocorre devido ao fato de que o leitor pode escolher seu próprio caminho pelo hipertexto, pode anotar textos escritos por outros e criar nexos entre documentos seus e de outros. Nesse sentido, a experiência de redução da autoridade e da autonomia do texto linear, reduz também a percepção da autoridade e da autonomia do autor tradicional. Este passa a ser visto como um reorganizador de textos e ideias de outros, como alguém que os reconfigura de um modo próprio. Para Landow, foi por uma dificuldade que tinham os leitores para perceber as conexões entre os diferentes documentos, que se gerou a ideia de textos e autores autônomos. Acreditamos que há mais questões envolvidas na criação desta ficção. Para além das dificuldades de ordem cognitiva, há elementos subjetivos que situam sujeitos em diferentes discursos no que diz respeito à autoria, questão que retomaremos adiante. De uma forma ou outra, constrói-se uma ilusão necessária, espécie de auto-representação de si mesmo, que ajuda a nos situarmos no mundo, a nele marcar um lugar (PETRY, A., 2005).

Evidentemente, sendo o hipertexto a encarnação de muitas ideias propostas pelo pós-estruturalismo, ele elabora uma nova concepção da figura do autor e de sua função. Embora nessa nova concepção se impeça a submissão do leitor à autoridade, agora abalada, do autor, isso não elimina, por outro lado, o seu particular papel de mero fruidor, embora ativo, de uma obra. Será preciso um tanto mais para que o leitor possa ser um autor.

A segunda maneira como se evidencia uma nova noção de autor na contemporaneidade, relaciona-se com a colocação em foco do *texto* de um autor, ao invés da *figura* do autor chamado moderno. Retomando Barthes (1988), o autor nada mais seria do que uma pluralidade de textos. Afirma Landow (1995, p. 97): “a teoria contemporânea propõe e o hipertexto dispõe”. Nesse sentido, “o hipertexto encarna muitas das ideias e atitudes propostas por Barthes, Derrida, Foucault e outros”, continua Landow. Nessa visão, a personalidade do leitor e do autor não são só vistas como um texto, mas também, ou mais precisamente, com as características de um hipertexto, ou seja, como uma rede descentrada de códigos. Quando se muda a forma da textualidade, transforma-se também a concepção de autor.

Já com a utilização dos índices em livros e textos, de acordo com Landow (1995), a leitura passa a dar-se a partir de buscas pontuais dos interesses dos leitores, sendo a leitura linear do início ao final da obra, para muitos leitores experientes, nada mais do que uma ficção.

Apesar da figura do autor ter-se apagado, constatamos, atualmente, uma intensa ação de tornar público o que foi se construindo a partir do século XVI como vida privada, repercutindo inclusive em uma fragilização dessa noção, ao mesmo tempo em que vem contribuir para a dissolução da autonomia do autor no campo do ciberespaço. Já que a interferência do outro é constante, também ficamos a nos perguntar se não possibilita destacar constantemente, na medida em que torna pública, a figura do autor. Não estaríamos vivendo mais um de tantos paradoxos ao, por um lado, estarmos o tempo todo em exposição pública,

## 2. O jogo da autoria

destacando nossas ações autorais, com uma redução cada vez maior do que chamou-se vida privada e, por outro lado, sofrendo a interferência constante do outro, diminuindo assim nosso campo de autonomia/individualidade?

A terceira forma apontada por Landow, que vem reconfigurar o autor, tem a ver com o que se denominou personalidade descentrada. Ora, a noção de personalidade centrada, tão cara ao direito moral e criminal e à propriedade intelectual e que durante tanto tempo ocupou um lugar central no pensamento ocidental, desde muito foi questionada por diversos pensamentos. Desde Homero, com a ideia de deuses que invocavam os homens a agir, até Freud, com seu trabalho sobre o inconsciente, passando inclusive pela ideia da possessão divina ou diabólica desenvolvida de forma fantástica na Idade Média, vemos que a ideia de um descentramento do sujeito sempre nos rondou.

Além da reconfiguração do autor que se processou de forma mais pontual nas últimas décadas, há, na discussão contemporânea sobre a linguagem das *new media*, a questão do alcance dessa nova forma de ler e escrever em relação à nossa forma de pensar. Do mesmo modo que Olson (1997) defende a tese de que a escrita transformou a forma de pensar, o debate hoje é se o hipertexto e a linguagem hipermídia se constituem em uma modificação simplesmente no suporte da escrita e da leitura ou se vem produzir uma nova forma de pensar. Neste sentido, Santaella (2001, p. 390), é categórica ao defender que estamos frente a uma nova linguagem, quando diz que “um dos aspectos mais significativos dessa conjuntura revolucionária [revolução digital] está no aparecimento e rápido desenvolvimento de uma nova linguagem: a hipermídia”. Algumas páginas adiante, no mesmo texto, a semiótica brasileira retoma que “a hipermídia é, na realidade, uma nova linguagem” e, acrescenta: “toda nova linguagem traz consigo novos modos de pensar, agir, sentir” (*ibid.*, p. 392).

Ao escrevermos este capítulo, que foi se mostrando tão rico em pesquisas realizadas por diversos autores, muitas vezes ficávamos desapontados com o fato de termos que deixar fora da discussão alguns elementos. Para o bem da coerência e compreensão do texto, tínhamos que optar por uma linha argumentativa determinada. Se o suporte do texto, no qual escrevêssemos fosse o hipertexto, poderíamos incluir “links”, nos quais expandiríamos nossa argumentação transformada em múltipla e o leitor poderia verificar os diversos caminhos propostos por nós e realizar o seu próprio caminho. Segundo Landow (1995), Derrida chega a mencionar que os hábitos de pensamento linear associados à tecnologia da imprensa nos obrigam a pensar de forma estreita, resultando em um empobrecimento intelectual.

Além disso, os trabalhos em hipertexto apresentam uma característica que tem sido muito discutida nas equipes de trabalho que é a colaboração intelectual. Na produção em hipermídia, a colaboração torna-se quase uma necessidade, dada a complexidade que apresenta. Sendo assim, diversas são as maneiras como a colaboração pode se dar: em uma primeira, a equipe trabalha em um mesmo local e momento, e seguem o trabalho consultando-se constantemente; em um segundo modelo, alguém redige um rascunho, que logo é editado e modificado por outro; como terceiro, divide-se o trabalho em tarefas que os colaboradores realizam em separado; ainda pode ser proposta uma combinação de aspectos das maneiras anteriores, refere Landow (1995).

A característica da colaboração não é um privilégio da hipermídia, entretanto, ela tende a expor de forma clara a colaboração que fica encoberta na tecnologia impressa, dada a pressão cultural que define autoria e propriedade autoral. Nessa linha de argumentação, lemos:

A colaboração também inclui uma forte suspeita em relação ao trabalho em equipe, estética e emocionalmente arraigada desde o advento do romantismo, que exalta a idéia de iniciativa individual até o ponto que deixa de reconhecer e inclusive, esquece, que

todos os artistas e escritores trabalham em colaboração com obras criadas por outros (LANDOW, 1995, p. 118).

Sendo assim, já temos aqui uma primeira afirmação de que todo trabalho autoral implica uma colaboração prévia de outros que, de alguma forma, nos antecederam. Mas, como alerta Landow (1995), reconhecê-lo é especialmente difícil nas disciplinas humanísticas, dada sua tradição estar ligada à ideia de sujeito unitário e ao romantismo. Com o hipertexto e, especialmente com os trabalhos em linguagem hipermídia, dado que exigem uma diversidade de linguagens e diferentes habilidades, há uma transformação na ideia anteriormente dominante, do isolamento do texto individual, característico do livro. Os lugares sociais também se alteram: com o hipertexto, como meio de escritura, o escritor se transforma em editor e colaborador e, o professor, se transmuda de um líder em uma espécie de tutor ou companheiro. O hipertexto, portanto, não tem autores no sentido tradicional e a solução de muitos que trabalham com ele é nomear, por exemplo, quem desenvolveu o projeto, quem o editou, de quem foi o desenho gráfico e assim por diante.

Passados alguns anos dessa publicação de Landow, percebemos que o hipertexto e a hipermídia tanto podem caminhar para o desenvolvimento de processos abertos de criação, participação e colaboração em equipes, como podem se dirigir para perspectivas de trabalhos de “um homem só”, de centralização e limitada apropriação autoral. A questão da colaboração e, portanto, da implicação autoral que dela resulta, parece-nos estar mais vinculada a uma disponibilidade pessoal (de abrir-se ao outro), (ao reconhecimento das diferentes linguagens), do que atrelada às possibilidades técnicas. A questão que se trata aqui é de uma ética do trabalho e da produção. As possibilidades tecnológicas encurtam espaços geográficos, facilitam a comunicação, clamam por mais especialidades, mas não garantem o reconhecimento de uma eventual colaboração. Potencialmente, diminuem o tempo de resposta do outro, pedem por mais mãos no trabalho, mas esta efetivamente pode não ocorrer.

Na direção de avançarmos um pouco mais no tema, tal qual ele atualmente exige ser discutido, precisamos colocar ainda mais atenção no que vem sendo debatido nos meios digitais, pois foi a partir dessa possibilidade que a temática começou a se reconfigurar.

Adentrando nessa via de discussão, visualizamos dois caminhos a percorrer: um que refletirá a respeito das alterações subjetivas no nível da sociedade quando o computador se instala como uma máquina de comunicar (aposta de Norbert Wiener<sup>86</sup>) e outro caminho que, ainda no pensamento de Wiener, debaterá as possibilidades e limites da autoria, com a abertura da informação na rede de computadores.

Comecemos pela via de uma breve reflexão social. Tomando como perspectiva uma sociedade que passa a apostar na comunicação aberta, como propôs Wiener, esta tem como elemento gerador de sua manutenção as mensagens que nela circulam. Sendo assim, o estatuto do homem se modifica: passa a ser visto como um ser comunicante, com uma natureza informacional e vai deixando de ser pensado enquanto sujeito individual, isolado e dirigido do interior, refere Fernandes (2003). Essa modificação, se é que realmente estamos nos encaminhando para ela, traria transformações radicais na questão da autoria, ao ponto de podermos pensar no que entendemos como um sonho de Foucault e Barthes, ou seja, a circulação dos discursos sem a anteposição<sup>87</sup> de um nome.

86. Norbert Wiener foi o grande inspirador da ideia do computador como uma máquina de comunicar e, o responsável pela formulação da teoria da cibernetica, em 1948. Como fundamento para as máquinas de comunicar está sua tese de que a comunicação deve ser escolhida como valor central da sociedade, de modo a evitar a entropia, de modo a manter abertos os canais de comunicação (FERNANDES, 2003, p.140-141).

87. Começamos a pensar que há uma grande diferença de posição subjetiva entre a anteposição de um nome e a invocação de um nome. No primeiro caso, e nos parece ser esta a crítica de Barthes e Foucault, o nome antecede e vem atestar previamente a qualidade ou não do texto; no segundo, trata-se de um reconhecimento de filiação ou não de um pensamento dentro de uma tradição.

## 2. O jogo da autoria

Nesse sentido, parece que um novo pensamento a respeito da propriedade intelectual pode se acenar quando pensamos que tem se modificado o acesso à informação e ao conhecimento, que já começamos a viver, ou estamos vivendo, um novo estatuto do conhecimento. Esse novo estatuto, baseado na dádiva, aposta na livre circulação do conhecimento e na lógica da colaboração e do compartilhamento. Contudo, ainda percebemos muita força na lógica capitalista como fundamento, quando se trata da informação e do conhecimento. Há, porém, os que falam, como Yann Mouller Boutang<sup>88</sup>, de um capitalismo em crise: aquele que pensa em termos de bens materiais. Segundo Boutang, o conhecimento materializado está subordinado ao conhecimento imaterial<sup>89</sup> e, portanto, a um bem transcendental ou quase-transcendental. Pensando desta forma, o capital intelectual pode acabar por tornar-se a própria pessoa, diz Boutang. Sendo assim, como então separar o conhecimento que alguém possui ou pode gerar, sua capacidade de invenção, da sua própria pessoa? Trata-se de vender patentes (bem material) ou de comprar ideias embaladas em pessoas (bem imaterial)? O direito autoral, tem seus limites, ou melhor, recai, sobre as materializações ou manifestações tangíveis das ideias; não pode legislar sobre ideias ou estilos<sup>90</sup>.

Ainda nessa via de reflexão, temos presente a análise de Olson (1997) ao discorrer em detalhes a respeito das modificações na forma de pensar quando o mundo foi para o papel<sup>91</sup>. Sabedores disso, é relativamente simples pensarmos que mudanças serão, ou melhor, estão sendo geradas neste momento em que o mundo está, cada vez mais, na tela de um computador. Portanto, pensar a respeito das discussões que o uso em larga escala da rede de computadores vem travando sobre a questão dos direitos autorais, pode ser uma via derivada de reflexão de nossa investigação central.

Uma fonte forte e de certa forma inauguradora dessa discussão pode ser encontrada em Richard Stallman. Segundo Taurion (2004 apud MAGALHÃES, 2008), em 1983, quando Stallman percebeu que o resultado de uma produção acadêmica na qual trabalhava fora vendido pelo MIT, e que não teria mais acesso ao código-fonte do software, começou um projeto para criar uma versão livre do referido software – o sistema UNIX –, que até aquele momento era desenvolvido pela empresa americana AT&T. Com este projeto seguiu-se um manifesto em favor de uma Licença Pública Geral com a sigla em inglês GNU, que significa: “GNU’s Não é Unix”. O projeto teve grande êxito, sendo adotado por um grande número de programadores em todo o mundo, que acabou culminando na criação da Fundação Software Livre (<http://www.fsf.org>) - principal patrocinadora do GNU -, que parte do princípio de que todos possuem direito à informação e que precisamos, por uma questão ética, ter controle sobre a tecnologia que usamos. Com esse propósito, Software Livre é aquele software que concede a liberdade para seu usuário de acessar o código-fonte, usá-lo, copiá-lo, modificá-lo e distribuí-lo. O acesso ao código-fonte é pré-requisito para seu uso e, sua única limitação, é que não pode ser distribuído de maneira diferente de como foi adquirido, ou seja, a liberdade de uso, deve ser propagada. Foi o primeiro modelo global colaborativo e livre a produzir impacto econômico maciço.

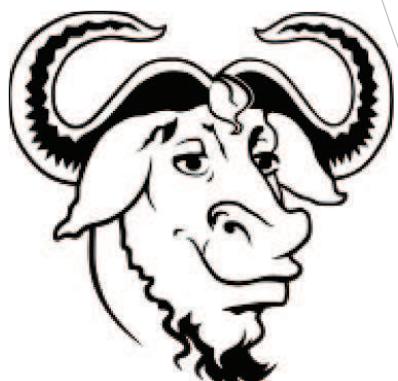


Fig 2: logotipo do projeto GNU

88. Yann Mouller Boutang é professor da Université de Tecnologie de Compiègne (França) e assistimos uma palestra sua em 4/06/2008 no Simpósio Internacional *Autoria e Intertextualidade na era Digital* -Acta Media 6, promovido pelo Centro de Pesquisas de Linguagens Digitais da USP e sediado no SESC Pinheiros.

89. Esta questão do imaterial é discutida em livro de GORZ, A. *O Imaterial*. São Paulo: Anablume. 2005.

90. Esta informação foi obtida de Guilherme Carboni, advogado especialista em Direito Autoral, em sua palestra em 8/08/2009, durante o Simpósio Internacional de Artemídia e Linguagens Digitais -Acta Media 7, *Linguagens e Culturas nas Práticas Cíbridas*.

91. Sobre este livro de Olson e outros no entorno da questão tratamos em nossa dissertação de mestrado.

PETRY, Arlete dos Santos. *O Jogo como condição da autoria: implicações na Educação*. São Leopoldo: UNISINOS-RS, 2005. Dissertação (Mestrado em Educação)

Outra forma, menos radical do que a proposta por Stallman, é aquela em que o autor pode definir as condições e limites para a utilização de seu trabalho. É o caso das licenças, Creative Commons (<http://www.creativecommons.org>), da GPL – GNU General Public License (<http://www.gnu.org>) e BSD – Berkeley Software Distribution (<http://www.bsd.org>). Nesses casos, e o que os diferencia do Open Source, é que se mantém a restrição de não poder haver apropriação para fins comerciais do que foi disponibilizado publicamente.

No Brasil, temos Ronaldo Lemos como o coordenador e incentivador do projeto Creative Commons. O que este projeto defende não é que os artistas não devam ser pagos por suas obras, nem que a música deva ser distribuída “de graça”, mas que o acesso a esse consumo seja facilitado.

Uma das iniciativas de destaque no Brasil, que parece estar seguindo tal pensamento, é a da Trama. Iniciou em 1998 com atividades ligadas à música que, aliás, foi a arte que esteve em muitos sentidos à frente das iniciativas pela liberação dos direitos autorais<sup>92</sup>. Posteriormente, em 2004, nascia o Trama Universitário que, baseado nos pilares música, trabalho e informação, teve um ciclo que durou três anos, cujo objetivo era criar um canal de comunicação entre os estudantes do país, as instituições universitárias e a comunidade.

Apesar de a agência Trama Universitário referir ter registrado em seu site 179 mil usuários, está suspenso temporariamente e busca parceiros (informação atualizada em 20/12/2009). Continuam os sites vinculados: TramaVirtual e Trama.com. A trama.com.br permite download gratuito de músicas e paga, mediante patrocínio, os artistas.



Fig. 3: logotipo Trama Universitário

Em certo momento, a Trama Universitário ocupou-se de uma reflexão a respeito da autoria. Partiu da ideia do direito autoral cedido, a que muitos também se referem como copyleft.

A ideia de copyleft é simples e parte de um pressuposto básico no sucesso de uma série de iniciativas do final do século 20, como escreve Alexandre Matias, editor-chefe da Agência de Notícias Trama Universitário, na apresentação da tradução do livro *Cultura Livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e a controlar a criatividade* de Lawrence Lessig. Como exemplos dessas iniciativas que pressupõem o copyleft, cita a world wide web, a loja online Amazon.com, o software livre, a Wikipedia, o MP3 - cada uma dessas alternativas *online* cada vez mais próximas da chamada *vida offline*.

De forma sintética, podemos dizer que o Creative Commons disponibiliza ferramentas jurídicas para qualquer pessoa dizer ao mundo de que forma quer disponibilizar sua obra. O CC

92. Um fator que talvez tenha influenciado neste fato é o de que os músicos, segundo Lessig (2005) sempre foram os menos favorecidos, frente à indústria fonográfica e ao público. Ou seja, foram e são dos artistas que menos benefícios econômicos usufruem com suas composições e interpretações gravadas.

## 2. O jogo da autoria

funciona como um estatuto jurídico condizente com um modo de produção econômica baseado na *cultura livre*<sup>93</sup>. Esse modo de produção foi o responsável pelo surgimento da Wikipedia, a maior encyclopédia *online* disponível no mundo, criada inteiramente a partir do trabalho colaborativo de milhões de voluntários, que permitem a livre cópia e modificação de suas contribuições. Nessa lógica, caminhamos no sentido de concretizar a promessa da tecnologia proposta por Wiener; tecnologia que, segundo Lessig, está gerando, cada vez mais o controle, ao invés da liberdade. Entretanto, ao lado das forças do poder econômico, há um caminho sendo trilhado de baixo para cima, de modo que a sociedade tome para si a responsabilidade de emancipar a si mesma; esta é a aposta de Lessig. E o Creative Commons, preconizado pela obra *Cultura Livre* de Lawrence Lessig, é uma das ferramentas para tanto.

Já no prefácio do livro, Lessig salienta a preponderância da Internet, tanto para quem dela participa diretamente ou não. Refere que não há nenhum botão que nos isole dos efeitos da Internet e que as “guerras jurídicas” da vida *online* afetam também as pessoas que não estão *online*. Como inspirador para seu trabalho, cita a Free Software Foundation e seu fundador Richard Stallman que, segundo Lessig, já havia descrito muitas das ideias que desenvolve nesse livro. O que afirma realizar é trazer, à memória da cultura, valores relacionados à liberdade e que tendo sido construídos no passado vão precisar ser defendidos no futuro.

Tem como intenção alertar para uma mudança que a Internet causou, que vai além dela própria e que afeta a cultura na sua forma de ser produzida. Uma mudança que a maioria não enxerga e que a rejeitaria se a percebesse.

Sua constatação é de que somos cada vez menos uma cultura livre e cada vez mais uma cultura de permissão; que se tem alegado que tal mudança é necessária para proteger a criatividade comercial. Entretanto, não é um protecionismo criado para proteger os artistas – mas sim, um protecionismo criado para proteger certos negócios. Vê-se repetir aqui, a busca dos benefícios para o intermediário, como já constatamos no passado, ligado aos interesses dos livreiros-editores. É um protecionismo baseado em uma não-distinção entre republicar a obra de alguém e criar a partir ou transformar essa obra em uma outra. Em seu nascimento, a lei de direitos autorais só dizia respeito à publicação; já as leis de hoje regulam a possibilidade de criar a partir de obra existente. Há leis que superam em muito qualquer benefício original, uma vez que afetam a criatividade não-comercial e, cada vez mais, a criatividade comercial (LESSIG, 2005).

Assim, o professor de Direito de Stanford, discute vários exemplos para nos mostrar que aqueles que no passado apropriaram-se de autorias, agora<sup>94</sup> impõem exageros no que diz respeito à proteção dos direitos do autor. Vamos ao exemplo Disney:

A Disney sempre imitou os filmes e histórias de sucesso, sendo seus primeiros desenhos animados repletos de imitações – variações de temas, versões atualizadas de histórias antigas. O sucesso era devido ao brilhantismo das diferenças. Primeiramente era o som que dava o toque especial à animação; depois, foi a qualidade visual de seus trabalhos. Mesmo assim, esses acréscimos eram feitos sobre uma base emprestada, adicionando ao trabalho realizado por outros antes dele, extraíndo algo da cultura ao seu redor, combinando algo com seu talento. O resultado foi uma produção que certamente a cultura não quererá perder.

93. *Cultura livre*, para Lessig (2005) tem relação com mercado livre, no sentido de que ainda há propriedade e nem tudo é gratuito. Entretanto, se opõe a uma *cultura de permissão*, na qual só é possível criar mediante a permissão dos criadores do passado e dos poderosos.

94. Como concluímos dos exemplos que traz em seu livro, não somente os que apropriaram-se no passado “agora” (atualmente) exageram na proteção dos direitos autorais, como outros que se apropriaram de invenções (como Thomas Edison) foram severos na proibição de seus usos sem pagamento. A respeito de Edison ver: BODANIS, David. *Universo elétrico: a impressionante história da eletricidade*. Rio de Janeiro: Record, 2008.

De 1790 até 1978, o tempo médio dos direitos autorais nunca foi maior que 32 anos.

Quando Mickey nasceu, em 1928, era de 30 anos. Mas, quando Mickey completou 70 anos e iria entrar em domínio público, a Disney, através de lobby, aumentou o prazo de sua propriedade e, portanto, dos demais copyrights que cairiam em domínio público, para mais 20 anos.

Criadores aqui e em todos os lugares sempre, o tempo todo, se baseiam na criatividade que veio antes ou os cerca agora. E há, sempre e no mundo todo, um criador anterior que não deu autorização nem foi totalmente recompensado. Nunca nenhuma sociedade, livre ou ditatorial, exigiu que todo uso seja pago ou que se busque permissão para toda a criatividade. Ao contrário, toda sociedade deixou certos pedaços da sua cultura livre para apropriação [...] (LESSIG, 2005, p. 52).

Esse exemplo nos ensina que se aprende a fazer algo observando como alguém mais experiente faz, e experimentando. Aprendemos a escrever texto, imagem, pois queremos construir significado. Com as tecnologias digitais inaugurou-se uma espécie de bricolagem, ou “colagem livre”, como John Seely Brown, cientista-chefe da Xerox Corporation, a chama (LESSIG, 2005). Com as tecnologias digitais, muitos adicionam algo ou transformam uma experiência feita em conjunto com vários outros, como na experiência do software livre ou de código aberto.

Analisando a história das reivindicações da preservação dos direitos de cópia nos Estados Unidos, como a dos músicos, quando da difusão no rádio das músicas que interpretavam; da indústria cinematográfica, quando do surgimento do videocassetes etc, Lessig constata que o congresso sempre permitiu que uma nova tecnologia se beneficiasse livremente do conteúdo criado antes. Apostando nesse fato, a proposta de Lessig é que se deva assegurar renda ao artistas ao mesmo tempo que garantimos ao mercado a maneira mais eficiente de promover e distribuir conteúdo, o que poderia ser um guia, quando pensamos no uso da internet hoje.

Interessante notar, que, no século XVII, muitos acreditavam que o poder exercido pelos livreiros sobre a disseminação do conhecimento estava sendo prejudicial, justo quando o Iluminismo ensinava a importância da educação (LESSIG, 2005). A ideia de que o conhecimento deveria ser livre era uma das marcas daquela época, e os interesses comerciais poderosos estavam interferindo negativamente. Com base nesses pensamentos é que, na Inglaterra, limitou-se o tempo de direito dos livreiros e editores sobre as obras, como já nos referimos anteriormente.

Lessig é um entusiasta das potencialidades já em andamento com a Internet. Cita algumas iniciativas em prol da perpetuação do conhecimento humano, como o Way Back Machine que, por meio do projeto Internet Archive, disponibiliza toda a informação da rede de computadores, desde o final da década de 1990. Se qualquer um quiser saber o que já se divulgou na rede, sua história de projetos já deixados para trás ou esquecidos, tem agora possibilidade de acessá-los. Uma espécie de reprodução do sonho da Biblioteca de Alexandria. O mesmo está sendo realizado com a produção televisiva e do cinema e o nome do idealizador destas iniciativas, é Brewster Kahle.

Kahle não é o único bibliotecário. O Internet Archive não é o único arquivo. Mas Kahle e sua criação sugerem como os próximos arquivos podem ser. Quando a vida comercial da propriedade criativa acaba, eu não sei. Mas acontece. E, quando acontece, Kahle e seu arquivo propõem um mundo onde o conhecimento e a cultura estão disponíveis perpetuamente. Alguns irão entender; outros irão criticar. Alguns irão utilizá-la, como Walt Disney fez, e recriar o passado para o futuro.

## 2. O jogo da autoria

Essas tecnologias prometem algo que era inatingível para nosso passado – um futuro. A tecnologia de arte digital pode recriar o sonho da Biblioteca de Alexandria e torná-lo real, de novo (LESSIG, 2005, p.129).

Um aspecto desse debate que nos parece relevante será o de definir qual a extensão ou o conceito de bem a ser protegido. Lessig fala tanto de bem material quanto de bem imaterial. O primeiro é também chamado de bem tangível e o segundo de bem intangível. Refere-se também a propriedade em dois sentidos: um sentido parece dizer respeito à propriedade de um bem material, tangível, e o outro tipo de propriedade é o que é denominado “propriedade criativa”. Quando alguém leva para si um bem material, ele fará falta em dado lugar e seu proprietário sofrerá uma perda (algo lhe faltará). Entretanto, quando alguém passa a utilizar uma ideia que foi pensada por outro, este outro não deixa de continuar a tê-la. Essa forma de ver o impasse não ressolveria a questão?

Poderia resolver; entretanto, quando entram em jogo interesses econômicos e de prestígio, essa questão se complica.

Se eu escrevesse um livro, você poderia mudar uma palavra e solicitar o copyright de um livro novo e diferente? Naturalmente, isso faria do copyright uma piada [...] Para evitar essa piada, a lei criou um poder absurdo dentro de uma cultura livre - pelo menos, é absurdo quando você se dá conta que a lei se aplica não somente ao editor comercial, mas a qualquer um com um computador. Eu entendo o mal que existe no ato de duplicar e vender o trabalho alheio. Mas, qualquer que seja esse mal, transformar a obra de alguém é um mal diferente. Alguns vêm a transformação como algo normal – eles acreditam que nossas leis, da forma que os legisladores as escreveram, não devem proteger os direitos derivados de maneira alguma (LESSIG, 2005, p. 151).

É nesse ponto que os limites e os questionamentos em torno dos direitos do autor se complexificam. Qual a medida que caracterizaria uma usurpação dos direitos de um autor sobre determinada obra? Se alguém toma algo realizado por outro e o modifica em muita ou pouca medida, transformando-o, deveria ser alvo de alguma punição jurídica?

A impossibilidade de alternar, desconstruir, acrescentar, a partir de determinada obra, seria um impedimento para a produção do conhecimento humano. Muito, senão tudo o que realizamos, parte de realizações já feitas, de ideias já existentes. Como disse Barthes (1988), [são] “citações, saídas dos mil focos da cultura”. Reconhecer ser esta a forma como “criamos”, parecemos ser um elemento que venha a nos ajudar a sair desse labirinto.

Quando juntamos os efeitos decorrentes das mudanças na legislação, da concentração do mercado e do desenvolvimento tecnológico, obtemos um resultado chocante: *nunca em nossa história o direito de controlar parte tão grande do desenvolvimento da cultura esteve nas mãos de tão poucos* (LESSIG, 2005, p.180).

Para termos uma ideia mais clara das transformações a que Lessig (2005) se refere, atentemos para as mudanças na lei estadunidense.

Como nos informa Lessig (2005), a lei de copyright em 1790, regulamentava somente a publicação de mapas, dados e livros. Além disso, como apenas materiais registrados eram protegidos pela lei, e só aqueles que tinham intenções comerciais costumavam registrá-los, os demais interessados estavam livres para copiar e publicar obras sem fins comerciais.

Um século depois, a lei havia modificado: obras que utilizassem elementos de outras publicações comerciais, quando publicadas, passavam a estar regulamentadas

pela lei de copyright. Mas publicações e transformações não-comerciais ainda podiam ser realizadas livremente. Em 1909, a lei mudou novamente; agora, para regulamentar a cópia, e não apenas a publicação. Ao mesmo tempo em que a tecnologia de cópia se difundiu, o alcance da lei tornou-se mais amplo e, por volta de 1975, quando as máquinas de fotocópia tornaram-se bastante comuns, a lei foi reinterpretada a fim de abarcar cópias não-comerciais feitas em máquinas de fotocópia.

Continuando sua análise histórica das mudanças na lei do copyright, Lessig acrescenta que, como consequência da tecnologia digital, e em especial no contexto das redes digitais, todas as instâncias passaram a ser reguladas pela lei de copyright. “Hoje todas elas são regulamentadas – comerciais ou não, transformadas ou não– pela mesma lei que protege obras comerciais” (p. 182). Esse autor não defende a extinção da lei do copyright, mas questiona a extensão de seus regulamentos, perguntando e já respondendo: “estender os regulamentos da lei de copyright a esses domínios traz algum benefício? Não tenho dúvida de que os efeitos do controle de cópias com fins comerciais é benéfico. Mas também não tenho dúvida de que é mais prejudicial do que benéfico regular (como ocorre atualmente) cópias com fins não-comerciais e, especialmente, transformações não-comerciais” (LESSIG, 2005, p. 182).

O autor conclui sua análise afirmando: “A oportunidade para criar e transformar está enfraquecida em um mundo no qual a criação depende de permissão judicial, e a criatividade precisa sempre consultar um advogado” (LESSIG, 2005, p.183).

Sem dúvida, a linha de pensamento construída até aqui, nos revela como a temática da autoria volta à discussão com as redes digitais. Um exemplo claro desta relevância é a fundação de um partido político na Suécia, em 2006, com o propósito de defender que “as possibilidades trazidas pelo desenvolvimento tecnológico sejam usadas de forma a aprimorar o acesso à informação, e não para controlar a vida dos cidadãos” (MENCHEN, 2009, p.A25). Em três anos, o partido *Piraten-partei* expandiu-se para mais nove países europeus. Os piratas, como são chamados, tentam provocar mudanças nas leis dos direitos autorais e de patentes: no que diz respeito aos direitos autorais, propõem a livre reprodução de obras disponíveis digitalmente (uma realidade a ser reconhecida e aproveitada) e, quanto às patentes, a posição do partido é que só possam ser protegidas invenções técnicas, nem ideias comerciais, softwares, genes e seres vivos.

Se considerarmos de importância o aprimoramento do acesso à informação, temos de discutir, por exemplo, o projeto da Livraria Digital Google Editions, com lançamento previsto para 2010. Em artigo recente<sup>95</sup>, Roger Chartier (2009) manifesta sua preocupação em relação a uma lógica de lucro que parece orientar essa empreitada da empresa californiana. O discurso de democratizar a informação, tornar acessíveis livros indisponíveis, remunerar corretamente as editoras e autores, segundo Chartier, neste artigo, não basta para diluir as preocupações com os empreendimentos Google. Se, por um lado, o Google Books disponibiliza gratuitamente obras que caíram em domínio público, por outro, via Google Editions, cobrará para acesso aos livros protegidos por direitos autorais e, inclusive, os chamados livros órfãos<sup>96</sup>. O problema que aqui se coloca, no nosso entender, é a forma como isto está sendo proposto: como segue dizendo Chartier, nos contratos que estão sendo realizados entre o Google e as bibliotecas, há cláusulas como a proibição das próprias bibliotecas de explorar seus arquivos digitalizados por algumas décadas ou de uni-los aos arquivos de outras instituições. Este tipo de comportamento monopolista, acirra as suspeitas de que, no futuro, a empresa venha a impor preços consideráveis pelo acesso à informação. Outra questão temerária seria a transferência de responsabilidade pelos investimentos culturais do

95. A íntegra deste texto foi publicado pelo autor no jornal *Le Monde* em 26 de outubro de 2009.

96. Livros e obras órfãos são chamadas àquelas que não sabe-se de quem é a autoria, ou seja, cujo autor é impossível identificar ou localizar. Mesmo assim, são protegidas por uma legislação de direito autoral.

## 2. O jogo da autoria

Estado para empresas privadas, transformando as conquistas do Iluminismo em mercadorias para o lucro de poucos.

Em face das discussões que aqui trouxemos, queremos reter duas, para nos levar adiante. Primeiramente, tendo situado Landow como aquele que chamou a atenção para a “reconfiguração do autor”, que se dá com o surgimento do hipertexto, e como nosso inspirador para pensarmos a reconfiguração do conceito de autoria. E, ainda, em um segundo momento, tomando Lessig como um autor que trouxe luz à nossa reflexão sobre o caminho para a reconfiguração do conceito de autoria, queremos indicar dois pontos que nos parecem relevantes para a questão.

Sendo a produção de conhecimento o que visamos atingir em nossa investigação, quando nos interrogamos a respeito da autoria, reconhecemos que a mudança no estatuto do conhecimento na atualidade é o motor para a reconfiguração da forma de ser da autoria. Além disso, se há feito notar que são as alterações proporcionadas pela técnica que vão alterando o estatuto do conhecimento. Ou seja, as possibilidades abertas com as redes digitais de comunicação, geraram e continuam a gerar, cada vez mais, operações de milhões de pessoas que atuam cooperativamente na produção coletiva.

Podemos então falar de um conhecimento que se dá por meio de uma linguagem mais complexa do que a do livro. Se o texto impresso já gerou tanta pesquisa e discussão a respeito de sua gramática, semântica e sintaxe, a respeito das diversas vozes presentes nos textos, nos seus diferentes gêneros, não esquecendo que também o que se lê pode ser entendido a partir do que o autor disse, do que ele quis dizer e do que nós entendemos que ele quis dizer, podemos imaginar que teremos de aprender a ler esta nova linguagem. Temos então uma alteração na linguagem que usamos para nos comunicar e para aprender, como também uma mudança na forma de fazê-los.

O outro ponto que nos parece bastante peculiar diz respeito ao fundamento do direito autoral: ele se funda na identificação do autor a um indivíduo ou a um grupo deles. Ora, desde Barthes que apontou a morte do autor pela constatação da dissolução do Eu e, consequentemente, colocou o foco da questão naquilo que se diz e menos em quem diz, passando pela reflexão de Foucault de que autor é uma das funções possíveis de um sujeito, até o pensamento da Psicanálise que centra sua atenção na ação do significante e não no indivíduo que o formula, temos que a discussão vai se construindo em busca de localizar quanto entender como se dá o ato autoral. Ou seja, houve um deslocamento da discussão ao nível de uma identificação do Autor à uma pessoa ou indivíduo, buscando situar de forma mais específica, o que está em jogo no ato criativo autoral. Essa é nossa leitura da discussão e o viés com a qual pretendemos contribuir com nossa reflexão. Portanto, ele se afasta de um pensamento institucional possível, se este não pensar desde uma visão outra do que a instituída.

## 2.4 A autoria como um jogo

No sentido do que aqui propomos, entendemos, de acordo com Chartier, que a tensão fundamental, que atravessa o mundo contemporâneo, é a da dilaceração entre a afirmação das particularidades e o desejo de universal. Ainda vivemos entre a justaposição de identidades singulares e múltiplas e o universal, prometido pelo intercâmbio dos saberes e das informações<sup>97</sup>.

As luzes, que pensavam que Gutenberg tinha propiciado aos homens uma promessa de universal, [...] imaginavam poder, a partir das práticas privadas de cada um, construir um espaço de intercâmbio crítico das ideias e opiniões. O sonho de Kant era que cada um fosse ao mesmo tempo leitor e autor, que emitisse juízos sobre as instituições de seu tempo, quaisquer que elas fossem e que, ao mesmo tempo, pudesse refletir sobre o juízo emitido pelos outros (CHARTIER, 1999, p. 14).

O universal, já em suas ações germinais, se revelava como uma utopia. Condorcet<sup>98</sup>, citado em Chartier (1999), já no século XVIII, falava dos limites da comunicação impressa, impostos pela impossibilidade dos leitores de dominar a totalidade das línguas necessárias para ter acesso à universalidade dos textos<sup>99</sup>. “Mal acaba de nascer, eis que o sol da universalidade se esconde”, afirma Jean Lebrun em conversa com Chartier (ibid., p.138). Além disso, esta sempre pretendida universalidade, explicitou-se com a Psicanálise, no século XX, quando percebeu os limites da linguagem.

Chartier, ao citar seu conhecimento das empresas multimídias que se distanciam de outros editores pela diversidade de produtos e a busca de critérios que levam em conta a universalidade, mostra que existe mais de uma forma de universal, ao que diríamos, de tentativas de universal. O universal, neste caso, pode se configurar desde a busca por uma redução à média (a criação de uma língua universal como o esperanto) ou configurar-se pela busca de uma singularidade profundamente compartilhada (uso da língua mais difundida, conteúdo que se dirija ao mais amplo público). Vemos assim que, como continuamos querendo construir o universal, não saímos da circunscrição das intenções da modernidade<sup>100</sup>. A questão é: será de algum modo possível construir o universal? Ou ainda: qual a possibilidade de desistirmos de uma vez por todas dessa utopia? Parece-nos que vivemos uma tensão entre o plural e o uno: entre a defesa de uma visão múltipla da existência humana e aqueles que procuram, especialmente em seus esforços intelectuais, encontrar um princípio explicativo capaz de reduzir a multiplicidade.

Quando pensamos na reflexão heideggeriana apresentada no capítulo um, de que, como homens, somos seres-no-mundo, não fica difícil supormos a quantidade de mundos que coexistem

97. Lembramos que esta foi a promessa do século das Luzes

98. O marquês de Condorcet (1747-1794) é considerado pelos historiadores como o último dos filósofos iluministas. Em 1792, apresenta seu plano educacional pós-revolução, que propõe um ensino público, gratuito e universal e o afastamento da igreja da instrução pública. Essas suas ideias balizaram o ensino público moderno em praticamente todo o mundo. Foi o precursor da ideia da emancipação das massas pelo ensino.

99. Com os avanços da ferramenta do Google Tradutor, vê-se renovada a esperança das diferentes línguas deixarem de ser um impedimento à comunicação. Desde a metade dos anos noventa do século XX a opção passou a ser alimentar os computadores com traduções humanas para que eles aprendam esta tarefa (Vide Jornal Folha de São Paulo em 13/10/2010).

100. Atualmente, habitamos ao mesmo tempo, dependendo do lugar em que vivemos e da questão a que nos referimos, em diferentes discursos (ou jogos de linguagem). Sendo eles, segundo Lyotard, que determinam e criam linguagens e poderes institucionais, se entendermos os conceitos de modernidade, pós-modernidade, hiper-modernidade, modernidade líquida, como germinados na fonte da linguagem, entendemos a afirmação de Wittgenstein: “minha linguagem é meu mundo” e entendemos que vivemos em um mesmo momento cronológico, diferentes momentos sócio-culturais. Mas, apesar destas diferenças, nosso impulso de universalidade, faz acreditar, que a modernidade ainda não virou seu rosto ao mundo ocidental desenvolvido.

## 2. O jogo da autoria

no mesmo tempo e espaço. Somos seres que não habitamos, necessariamente, o mesmo mundo, embora compartilhemos alguns de seus elementos.

Seguindo esse pensamento, encontramos em Chartier, quando responde a Jean Lebrun, sobre as diversas formas de ler:

as experiências individuais são sempre inscritas no interior de modelos e de normas compartilhadas. Cada leitor, para cada uma de suas leituras, em cada circunstância, é singular. Mas essa singularidade é ela própria atravessada por aquilo que faz que este leitor seja semelhante a todos aqueles que pertencem à mesma comunidade (CHARTIER, 1999, p. 91-92).

O que temos de próprio, ideia tão valorizada nessas épocas de supremacia do Eu, e o que temos que de outros nos chegam? Essa questão, já anunciada aqui com Chartier, coloca-nos, ao mesmo tempo, em uma posição de reconhecer o que produzimos e de reconhecermos ser isso somente possível em função de outros semelhantes que nos possibilitaram o acesso ao registro simbólico, à linguagem. Ao mesmo tempo, Manguel (2002), ao discorrer a respeito de como aprendemos a ler, afirmará que as palavras ditas, e posteriormente lidas, "não pertencem a nós nem aos nossos pais, aos nossos autores: elas ocupam um espaço de significado compartilhado, um limiar comum que está no começo da nossa relação com as artes da conversação e da leitura" (p. 30). Chega a citar no mesmo contexto que "é como se nos fosse oferecido um presente do mundo externo (por nossos antepassados, por aqueles que primeiro falam conosco), mas a capacidade de apreender o presente é nossa".

Exemplificando a questão, voltamos a Chartier, quando faz referência à época das reformas religiosas, na qual as comunidades de leitores organizavam-se a partir da pertinência confessional. Entretanto, no século XVIII, a clivagem dava-se entre gerações ou na oposição de comportamentos entre cidade e campo: os antigos e mais conservadores mais reliam do que liam, enquanto os leitores tomados como modernos buscavam as novidades. Já os séculos XIX e XX foram dominados, também em relação aos modos de ler e escrever, por uma fragmentação resultante das divisões entre as classes, donde se constituíam diferentes processos de aprendizagem, de escolaridades e de domínio da cultura escrita. Que modificações produziremos e nos constituirão no século que recentemente iniciamos?

Somos fruto de uma cultura da escrita e ainda estamos muito influenciados na academia, ao seu modo de manifestação. Neste ponto, lembramos ter Foucault dito que a escrita era uma das noções que bloqueavam o desaparecimento do autor. Para reafirmar isso, lembramos a tese de Olson (1997), de que há uma forte correspondência histórica entre a história da escrita e a história do pensamento humano, como já referimos anteriormente. Nesse mesmo livro, escreve que, na década de 60 do século XX, com os trabalhos de McLuhan, de Goody e Watt e de Havelock, lançou-se a hipótese de que as principais características das sociedades "modernas" não passam de subprodutos da escrita alfabética e da imprensa<sup>101</sup>.

Acompanhando a história da escrita está a história da leitura que "pode ser considerada, em parte, como uma série de tentativas de reconhecer o que não está representado no texto e de lidar com essas ausências" (OLSON, 1997, 110). São as ausências do texto que determinarão o tamanho e a profundidade da tarefa do leitor. Parece-nos que à tarefa do autor sucede-se a tarefa do leitor. Internaliza-se o processo e o jogo da compreensão. Tarefas diferentes, mas complementares; tarefas nem tão diferentes assim, se considerarmos que toda leitura, em alguma medida, é preenchida,

101. As referências são de Olson (1997) relativas a estudos da década de 1960: a) McLuhan, *The Gutenberg galaxy* (1962); b) Goody e Watt *The consequences of literacy* (1968); c) Havelock, *Preface to Plato* (1963).

pelo leitor, por palavras que o autor não disse, por ideias que ele exatamente não propôs, por tonalidades que ele não deu. Este, então leitor, se faria um autor? Pensamos que Foucault, em uma abordagem institucional, destacaria que não. Mas talvez Barthes vibraria com o destaque dado ao leitor, pois acreditava encontrar-se no destino do texto a sua unidade, ser o nascimento do leitor o futuro da escritura.

De qualquer forma, a escrita teve um impacto expressivo sobre nossa representação de mundo e de nós mesmos. Através desse processo, passamos a nos perceber como subjetividades. Nesse ponto, escrita e leitura encontram-se; autor e leitor olham-se nos olhos. O autor pergunta-se quem será o seu leitor, tanto aquele que ele gostaria que o lesse, quanto aquele que efetivamente o lerá. Já o leitor quererá saber qual a ideia defendida pelo autor, ao que encontrará somente sua compreensão/interpretação das palavras do autor, mas não se contentando, perguntar-se-á acerca do que pensa sobre as ideias do autor, colocando em diálogo, no mínimo, duas subjetividades, a sua e a do autor. Esse diálogo, que a leitura pertinente exige, propomos aproximar à estrutura do jogo, sendo uma das facetas da autoria como um jogo (PETRY, A., 2006).

O que acontece quando subjetividades, nesse processo de se perguntar, são suprimidas? O que acontece quando não mais se pergunta qual será a ideia defendida pelo autor? Ou quando o perguntar-se sobre o que se pensa a respeito da ideia do autor, não surge? Decretamos que não há outro, uma alteridade a ser encontrada; tampouco que não há em nós uma subjetividade que produz pensamento.

Quanto ao primeiro, uma negação do outro, não um outro qualquer na forma de semelhante, mas um outro que encarna o grande Outro<sup>102</sup> - que temos aqui chamado (ou aproximado) de autor - na medida em que ser reconhecido como autor implica ter passado por uma autentificação da e na cultura. Negar o Outro tem se apresentado, inclusive, no meio acadêmico, na forma do não-querer-saber sobre o que pensa determinado autor, importando somente o que pensa quem já se conhece ou suas "próprias" ideias. Nesse movimento, acredita-se em uma espécie de fantasma de auto-geração<sup>103</sup>. Esse movimento assemelha-se àquele de Deus no monoteísmo, o qual ninguém questiona sobre sua origem, pois gerou-se a si próprio.

Quanto ao segundo, não considerarmos que somos uma subjetividade que produz pensamento, remete-nos a uma tal alienação no Outro, sem possibilidade de separação. Segundo Zizek:

A separação ocorre quando o sujeito percebe como o grande Outro é em si inconsistente, puramente virtual, "barrado", privado da Coisa - e fantasia é uma tentativa de preencher esta falta do Outro, não do sujeito, de (re)constituir a consistência do grande Outro (ZIZEK, 2003, p. 263).

Por esse caminho, dizemos que ser autor constitui-se em uma das manifestações dessa fantasia. Retomando Olson (1997), ressaltamos seu argumento de que, na maneira moderna de ler, localizam-se as origens da subjetividade e que a escrita, portanto, contribuiu sobremaneira para esse novo modo de pensar. Para ele, a subjetividade inclui a tentativa de formular uma perspectiva de *primeira pessoa* sobre os estados mentais, nossos e de outras pessoas. Ou seja, envolve a compreensão de como esses estados mentais são encarados pelas pessoas que os experimentam: "se comprehendo minhas atitudes, o modo como detengo minhas próprias crenças, comprehendo algo a respeito da minha subjetividade. A subjetividade abre as portas para a introspecção" (OLSON, 1997, p. 249).

102. O conceito de grande Outro, elaborado pela primeira vez por Lacan em 1953, nada mais é do que a linguagem em ação, viva entre os falantes; a totalidade do código ou dos significantes (letras, fonemas, palavras, sentenças, conceitos, cenas, objetos ou imagens) de uma determinada língua ou cultura e que afetam o sujeito (do inconsciente).

103. Lacan denomina esse fantasma de *fantasma do auto-engendramento*, no qual o sujeito se imagina produzindo-se a si mesmo, independentemente do recurso da alteridade (Vide Seminários 8, *A transferência*; 12, *Problemas cruciais para a psicanálise* e 13, *A lógica do fantasma*).

## 2. O jogo da autoria

Está, portanto, a subjetividade associada à consciência da mente e da vulnerabilidade das nossas crenças. Nesse sentido, as narrativas autobiográficas são um exemplo ímpar. Temos na história da literatura as *Confissões* de Santo Agostinho que, às portas da Idade Média, apresenta um itinerário religioso, no qual emergem as marcas de uma subjetividade. De acordo com Heller (1982), esse tipo de texto autobiográfico, que logo a seguir, ainda na Idade Média, desaparece, somente com o Renascimento volta a florescer através da aura de personalidades individuais extraordinárias. Nesse sentido, as narrativas autobiográficas, segundo Bruner e Weisser (1998), propiciam a autoconsciência, e são narrativas nas quais o indivíduo interpreta uma variedade de experiências na perspectiva do eu que narra. Para eles, a autoconsciência é a forma mais primitiva de interpretação e um componente de todas as suas formas.

A autoconsciência do que, poderíamos ainda voltar a perguntar? Autoconsciência do eu que narra? Mas o eu que narra, o faz a partir de que? De um vida vivida, de experiências ouvidas, de históricas imaginadas, dos relatos contados, de um gênero textual? Como separar estes diversos elementos que entram em uma autobiografia? Cada vez mais percebemos, com o acesso às várias redes digitais aos quais pertencemos, que somos parte de vários todos. Mas, se por um lado, ampliamos nossa existência, por outro, facilmente esquecemos o que constitui nossa singularidade. Por isso, Willemart (2009, p. 146-148) se questionará, se melhor não seria compreender a autobiografia como auto-ficção, já que aquele que se engaja na escritura não espontânea, submissa a revisões contínuas, que se perde e se multiplica nos seus rascunhos e esboços, precisará se dessubjetivar para construir uma narrativa, e acabará por “escrever outra coisa além do que o seu eu havia pensado ou acreditou ter vivido”.

Portanto, o que resta do eu? Não sendo mais ponto de referência centralizada e centralizadora, podemos ainda entendê-lo com “ponto de convergência, instrumento a serviço dos acontecimentos, do inconsciente” (WILLEMART, 2009, p. 142); como necessária auto-representação de si para nos situarmos no mundo (PETRY, A., 2005).

Para ressaltar que a ideia de subjetividade constitui-se como uma construção histórica, Olson (1997) assinalará que os gregos da época de Homero praticavam ou representavam, na fala, os sentimentos e as ações humanas, acreditando que sua origem estava na fala dos deuses; eles *precisavam* agir, e não *decidiam* agir. Entretanto, já na época clássica, os gregos passaram a ver a fala e a ação como tendo origem na mente e, progressivamente, foi essa nova forma de ver a linguagem e a ação que permitiu o aumento do autocontrole e da responsabilidade individual, que conhecemos como o surgimento da autoconsciência. Essa questão foi detalhadamente analisada por Foucault, em seus estudos sobre a cultura greco-romana nos dois primeiros séculos do Império em *A escrita de si*<sup>104</sup> e em sua *História da Sexualidade III - o cuidado de si*<sup>105</sup>.

Assim, Olson (1997), ao expor como o que hoje chamamos de pensar era para os gregos do tempo de Homero descrito como *falar*, indica-nos que não havia o que hoje entendemos como subjetividade e que longe estávamos de um conceito que se aproximasse do *eu* cartesiano. Assim, foi somente em Descartes e no seu famoso *Penso logo existo*, que costumamos localizar o nascimento da concepção moderna da mente e da subjetividade. Com ele, assistimos à consciência moderna saltar para o centro das atenções e estreitarem-se as relações entre dizer e pensar: o que digo é o que penso e o que penso é o que digo.

104. Foucault, Michel. *A escrita de si*. In: *O que é um autor?* Lisboa: Passagens, 2000.

105. Foucault, Michel. *História da Sexualidade III - o cuidado de si*. Rio de Janeiro: Graal, 1985. Destacamos que nesse estudo, como no acima citado, Foucault constata que a preocupação com o cuidado de si era intrinsecamente derivado de um sentimento de responsabilidade social com o outro. Constituir-se a si, pautado por uma estética da existência, tinha o sentido de um “serviço de alma”, favorecendo a possibilidade de um sistema de obrigações recíprocas, um verdadeiro jogo de trocas.

O leitor experiente pode reconhecer a mente por trás da escrita, bem como a mente do leitor presumido, imaginado por quem escreve. Essas duas mentes, o leitor precisa coordená-las com a sua própria. Não se trata de uma simples tarefa. Através de diversas pesquisas realizadas com crianças e relatadas por Olson (1997), inclusive suas, constatamos que:

Em primeiro lugar, quando as crianças começam a compreender a possibilidade de que alguém possa acreditar em uma falsidade, quando começam a atribuir pensamentos a si mesmas e a outras pessoas, a entender truques e surpresas, a distinguir as ações acidentais das intencionais, fazem a distinção entre o que é dito (locucionário) e o que se quer dizer (ilocucionário).

Em segundo lugar, entender a intencionalidade não significa entender a intenção comunicativa. Nesta, está implicado um certo jogo de relações entre o que se quer dizer com o que se diz (digo uma coisa, deixando entender outra), ou com aquilo que se pensa que o ouvinte pense. Esses conceitos são adquiridos um pouco mais tarde e talvez, acredita Olson, não sejam adquiridos universalmente. Será necessária a noção de uma certa subjetividade, para que esse problema da intenção comunicativa possa ser enfrentado.

Assim, quando alguém lê ou ouve faz uma inferência, no processo de interpretação, até mesmo crianças de mais idade e alguns adultos deixam de reconhecer que ocorreu uma interpretação; essa interpretação é projetada de volta no texto, e o indivíduo afirma que este mencionava o fato inferido. Presumivelmente, eles precisarão de uma sofisticação ainda maior para reconhecer que o texto implicava o fato e que não havia nisso apenas uma inferência do leitor (OLSON, 1997, p. 145-146).

A subjetividade é tomada como o reconhecimento de que cada uma dessas mentes, a mente de quem escreve (que ainda pode ser dividida entre o que *ele disse* e o que *ele quis dizer*), a mente do leitor que o autor presume e a mente de quem efetivamente lê, pode ver o mundo de uma perspectiva diferente. Percebemos, já aí, a divisão que nos constitui como sujeitos.

Coordenar essas perspectivas é o que dá início ao diálogo mental interior que, para Platão, constitui o próprio pensamento. A interpretação transforma-se, então, em uma ação da ciência no sentido hermenêutico de Heidegger, e essa ciência, pensada pela filosofia hermenêutica, é a arte do pensar. Com Heidegger, aprendemos que a palavra filosofia, no seu sentido mais original, quer dizer *ciência* e isso implica uma série de considerações.

Dessa forma, a partir das ideias acima expostas, perguntamo-nos: *Por que alguns realizam um diálogo mental e outros parece que não?* ou seja, *por que para alguns o conhecimento torna-se um jogo<sup>106</sup> e para outros não?* Será que quando se pensa sobre o pensamento, meu e dos outros, é que são colocadas as condições para uma autoria? Sendo assim, poderíamos dizer que a autoria, para se colocar como tal, comporta a estrutura do jogo?

Para respondermos a essas questões temos de tentar localizar o autor e sua autoria nessa miríade de subjetividades, vozes e mentes e, tentar perceber, o que torna-se condição para sua autoria. Para isso, é necessário que retenhamos algumas reflexões e caminhemos um passo mais.

Acompanhando a construção histórica da noção de autoria, vimos que, mesmo antes de o conceito existir e das práticas do direito autoral se imporem, estava presente o reconhecimento de uma criação e de seu criador. Reconhecimento que se dá na forma de uma legitimação e autentificação de uma autoria que, para ter validade, precisa ser realizado por quem goza de recíproco reconhecimento. Neste ponto, colocamos uma questão: para ter validade social o reconhecimento deve ter como origem um outro sujeito, nosso semelhante; mas,

106. A palavra jogo aqui, somente se aplica se entendida no sentido como a trabalhamos no capítulo 1.

## 2. O jogo da autoria

se entendermos, com Barthes, que o diálogo que se estabelece dá-se entre diferentes estratégias de discurso e não entre duas pessoas, aquele que escreve, enquanto leitor de si, ao aprovar a escritura não estaria reconhecendo nela um autor? Parece-nos que este prévio reconhecimento, mais próximo do ato de autorizar-se na clínica psicanalítica<sup>107</sup>, seria uma condição anterior para que um sujeito se comprometesse publicamente com sua palavra e publicasse.

Essa reflexão que aqui introduzimos, encontra em Willemart (2009) um eco, especialmente quando este situa o autor como o momento em que faz-se uma escolha, situa o autor como a instância na qual dá-se a decisão quanto à forma, como aquele que se coloca após cada rasura. Nessa forma de pensar, o autor jamais se confunde com uma pessoa; o autor e sua consequente autoria, dá-se a cada momento de decisão, na manifestação de um ato. E mais, é na repetição destes atos, das decisões, que o escritor vai se submetendo ou construindo um estilo, marca de um autor.

A localização do autor, proposta por Willemart (2009), como a instância da escolha, coincide com a aproximação que faz Heidegger entre o tempo presente da decisão e o jogo. Se o tempo presente da decisão, como diz o filósofo da Floresta Negra, se manifesta no instante do lance, no jogar do jogo, podemos pensar que é neste momento que o autor aparece. Com isso, pode-se pensar que a autoria dá-se no jogo em ação e, é dele um produto.

Mas o que faz com que a decisão se dê? Um necessário diálogo entre as diferentes estratégias do discurso (Barthes) em ação, entre as diversas vozes (Bahktin) presentes no texto, ou como diz Willemart (2009), aquele que escreve (*escritor*) torna-se *scriptor* ao escutar as vozes dos outros e, ao colocar-se em diálogo com estas vozes, decide, tornando-se *autor*.

Se considerarmos este ato de prévio reconhecimento, que apontamos como uma possibilidade para a compreensão do conceito de autoria, o que o sustentaria seria o grande Outro, enquanto estrutura organizadora e constitutiva do sujeito. Trata-se aqui da resultante de uma operação realizada precocemente, que tem na descrição do estádio do espelho<sup>108</sup> e do transitivismo, este último trabalhado no capítulo anterior, os modos de ser desta operação. De fato, se a antecipação de um lugar já foi dada anteriormente ao *infans*, ela servirá no ato autorial como suporte enquanto aguarda o olhar externo do outro. Lembremos que a relação do eu com o outro é da ordem do imaginário e, ainda, que é o atravessamento da linguagem nesta relação, ou seja, do grande Outro, o possibilitador de uma abertura à riqueza do simbólico<sup>109</sup>.

Em face da consideração da autoria já como um ato prévio de reconhecimento, de fato poderíamos conceber a ideia de uma autoria que passa a existir quando o autor decide, assume na

107. O autorizar-se na clínica psicanalítica surge a partir de uma proposição de Jacques Lacan: "O psicanalista não se autoriza a não ser por si mesmo" (...). Diferentemente e ao contrário da perspectiva institucional, a fonte do reconhecimento e do autorizar-se do ato psicanalítico situa-se para o psicanalista francês naquilo que ele chamou *as condições de enunciação do inconsciente ou do sujeito do significante*, o que quer dizer que, o colocar-se como psicanalista diante de um outro é possível a partir de uma análise prévia, de um mútuo reconhecimento no diálogo entre os pares e de um remeter-se à tradição pela via da formação.

108. O *estádio do espelho* em Lacan, retrata a vivência experimentada aproximadamente entre os 6 e os 24 meses da criança e refere-se a três diferentes momentos de reconhecimento de si: 1º- ao ver uma imagem refletida no espelho não a percebe como sua tampouco como uma imagem, buscando tocar no que vê; 2º- percebe como sua a imagem no espelho e é nele que se reconhece como existindo. Vê-se ali completo em contaste com a sensação de incoordenação motora ainda própria da etapa; 3º- reconhece que o que vê no espelho é sua imagem e que há uma diferença entre esta imagem e ela própria, ou seja, um descolamento entre o objeto (ela própria) e sua representação (imagem no espelho). Para Lacan, para além da experiência real em frente a um espelho, o outro funcionaria para a criança como um espelho que antecipa e reflete o eu da criança.

109. Se é o simbólico, como expressão de uma linguagem possível, que abre a compreensão para inúmeras interpretações é ele também que nos possibilita o acesso aos outros. Como aprendemos com Lacan, só é possível encontrarmos os registros imaginário, simbólico e real, para além de uma explicação didática, se eles se encontrarem atados um nos outros, *enodados*, como referiu o psicanalista francês.

escrita ou outro suporte qualquer de expressão, um texto, mesmo que, institucionalmente, o autor só exista ao publicar.

A partir dessa análise, constatamos a presença de dois tipos de alteridade: há uma alteridade que é consequência da exposição ou publicização do sujeito via sua obra, e outra, constitutiva do sujeito e que lhe dá suporte para antecipar um autor onde ainda não há, antecipar um autor que, em certo sentido, ainda não é.

Feito isso, resta-lhe suportar a experiência pendular e aguardar pela recompensa ou punição, consequência do reconhecimento ou não de sua ação por um outro sujeito, como referenciou Foucault.

Outro aspecto que se torna interessante retomar é que, mesmo havendo o reconhecendo de feitos, em nossa cultura Ocidental, sempre procurou-se associá-los a um nome de autor, seja no singular ou plural, seja na forma humana ou de algum Deus. Se, na Idade Média, a autoria pendia, conforme já vimos, para o lado da autoridade que apoiava o texto, ao invés do sujeito que o escrevia; desde a modernidade pende, de forma crescente, para o lado de quem escreve, chegando ao ponto deste esquecer ou suprimir os autores que discute. Constatação interessante em tempos da discutida e proclamada dissolução do Eu, já que, ao invés de desaparecer e dissolver-se a ponto de não ser encontrado, o Eu ao nosso ver, pode estar se afirmado, inclusive ao se multiplicar<sup>110</sup>.

A estrutura na qual esse movimento de deslocamento se dá, apresenta-se como a mesma, que outrora pendeu para um lado e, atualmente, pende para o outro. Este movimento pendular, discutido por Lacan ao tratar da lógica do fantasma que serve de suporte ao sujeito, em seu Seminário 14, e do processo de alienação do sujeito ao grande Outro e à cultura, no Seminário 11, foi, de certa forma, esboçado por Schiller (1991) ao dizer que o ponto de equilíbrio no qual o *Spieltrib* se dá é um ideal nunca encontrado no mundo da experiência, sempre se penderá mais para um ou outro lado.

Para finalizar esse capítulo, temos que ao desenvolvêrmos o caminho que buscou contextualizar *o jogo da autoria*, inicialmente nos elementos de sua *construção histórica*, para então colocar a célebre pergunta acerca da *morte do autor*, a qual situa-se na porta de entrada da *reconfiguração do autor*, dentro do movimento realizado pelas novas tecnologias, especialmente da então nascente hipermídia, acreditamos ter alcançado alguns elementos fundamentais que se relacionam diretamente com o objeto de nossa investigação, a qual postula que *o jogo se constitui como condição de possibilidade da autoria e da produção de conhecimento*. É neste sentido que iremos realizar algumas pontuações com o intuito de recuperar os elementos fundamentais do caminho trilhado e, ao mesmo tempo, auxiliar no avanço da pesquisa, estruturando nossos próximos passos.

Autoria e jogo possuem uma secreta e poderosa relação co-constituinte. Acreditamos não poder pensar um desvinculado do outro, formando-se entre eles uma relação de co-pertença: onde encontramos um, o outro deverá certamente, mesmo que de forma velada, estar presente. Ora, o *jogo da autoria* dá mostras de uma construção histórica do conceito ocidental de autor, sendo tal construção reveladora de uma posição particular e institucional de autor, na qual o conceito cristaliza-se em um indivíduo capaz de ser, por um lado, identificado, imputado e penalizado por suas ações. Observa-se ainda, que o que pode ser identificado como a progressiva cristalização de uma posição institucional, com o advento do capitalismo e a ampliação das formas de ação da superestrutura econômica, acaba por produzir um acirramento da autoria levando-a a ser

110. Esta nossa forma de ver a questão, é uma das faces que encontramos, por exemplo, no conceito de *multivíduo* do professor e pesquisador italiano Massimo Canevacci, assim como nas pesquisas performativas da artista norte-americana Cindy Sherman em suas diversas transformações.

## 2. O jogo da autoria

identificada com um bem de consumo e um capital, dos quais resultam os direitos de cópia<sup>111</sup>.

Pelo lado da identificação da autoria com o indivíduo, se caminha na direção de uma aposta no acirramento da posição egoica no processo da criação - em detrimento das múltiplas vozes que pairam no torvelinho da abdução-criação -, ela pode ser identificada com o processo de desenvolvimento da modernidade cartesiana e seu conceito de sujeito.

Retornando a um ponto anteriormente discutido, vemos Platão, na busca de um afastamento e proteção da reflexão filosófica diante das ameaças da esfera pública da assembleia de Atenas (Schüller, 2002)<sup>112</sup> inaugurar um novo modo de pensar na forma dos diálogos (ao modo das artes do Teatro). A densidade que toma os *Diálogos de Platão*, ainda que figuradas nas múltiplas vozes de seus atores, terá seus efeitos em Aristóteles, levando este a estabelecer os discursos da filosofia e da ciência na forma da prosa dissertativa-argumentativa. Ou seja, nesta forma de escrever, as múltiplas vozes dos diálogos também se fazem presente.

A fenomenologia nos mostra que a partir de Platão e Aristóteles sobremaneira, o pensar ocidental aderiu cada vez mais ao ato da escrita, não mais se descolando deste, mesmo quando objeto de uma leitura em voz alta. Ora, este caminho culmina no que mostramos como a construção histórica da escrita como formativa da ideia de autoria. Se na escrita das linhas dos *Ensaios* o autor-filósofo pinta um retrato de sua alma<sup>113</sup>, a questão inicia um processo de deslocamento da fonte produtora do sujeito, para um dado indivíduo e conjunto material, quando a obra, para ser lida por alguém, deve antes ser regulada administrativa, jurídica e economicamente. Este processo tem como consequência o empobrecimento do processo criativo e autoral, já que tende a se regular pelas flutuações do mercado de consumo do bom gosto.

Seja como for, o processo do caminho histórico delineado por nós anteriormente tinha também como objetivo mostrar o percurso que levou até o ponto que desembocou na questão da autoria dentro, por exemplo, do texto desenvolvido "eletronicamente", em nossa contemporaneidade, resultando em novas relações de cooperação e co-pertença entre as posições de escritor-autor-leitor, as quais progressivamente, via a perspectiva da teoria do hipertexto, se chocam e se defrontam com as questões e regras institucionais da autoridade, da apropriação e dos direitos de cópia e replicação (confundidos muitas vezes com os direitos do autor).

Será nesse ponto do desenvolvimento e crise do conceito de autoria que vemos surgir um novo tipo de leitor, para o qual é franqueada a possibilidade de revelar o jogo que sempre foi o seu sítio e morada: a leitura. Valéry, em seu tempo, já nos advertia das necessidades intrínsecas a todo texto, ou seja, de sua necessidade de ser abandonado pelo autor, deixando espaço para o trabalho imaginativo-crítico do leitor, na viravolta da recriação. Talvez a morte do autor, pronunciada pelas vozes de Barthes e Foucault, busque mais a revelação da necessidade de um desmanche do conceito institucional de autor, buscando fazer libertar-se o contexto do dizer (o que importa é o que se diz) para o jogo do leitor.

Assim, o descentramento promovido por Barthes e Foucault, permite reconduzir o sujeito para os contextos de sua produção e do conhecimento. Aqui a psicanálise lacaniana tem, como vimos, um importante papel a cumprir. Ela nos mostra que o dizer verdadeiro antepõe-se ao esvaziamento

111. Ainda que estas questões relativas a uma análise crítica da questão sejam da máxima importância, tanto no que diz respeito aos derivados do desenvolvimento de Marx da questão do capital, do lucro e da propriedade na esfera da história ocidental, elas ultrapassam os limites da presente investigação. A referência aqui tem por finalidade apenas situar e deixar claro que temos presente que a problemática da autoria pode sofrer outras abordagens além da nossa.

112. Schüller, D. *Origens do Discurso Democrático*. Porto Alegre. LP&M Editores, 2002.

113. Retomando aqui a bela e inspiradora passagem dos *Ensaios* de Montaigne: "Mas ela [a empreitada] é tão fantástica [o diálogo consigo mesmo registrado] e se apresenta sob uma forma tão diferente da comum [na qual ele persegue o mais autêntico de si mesmo, a voz do Sujeito], que talvez por isso mesmo seja aceita".

institucional. A descoberta do grande Outro é reveladora de uma estrutura de fundamento, a qual mostra os contextos da produção de um autor em um sujeito do inconsciente, como o efeito do jogo de uma cadeia significante. Aqui, novamente o conceito de jogo é central. Pois é em vista dele, de sua existência fundadora e de seu funcionamento operante que podemos, a partir do pensamento lacaniano, falar e designar um sujeito para todo e qualquer ato de autoria<sup>114</sup>.

No caminho da revolução do pensar freudiano, Lacan nos indica que a resultante de um sujeito, que tendemos a classificar como produção, obra, criação ou autoria, se fundamenta na base de um processo, não temporal, de produção inconsciente. É o que ele designa com a tese do *jogo do significante*, isto por meio de um axioma: o significante é o que produz (ou representa) um sujeito para outro significante. Tal jogo do significante, o qual tem o sujeito ou um autor (como uma das formas de ser sujeito) como um efeito de sua operação de jogo, funda-se no contexto de uma alienação benfazeja e necessária do *parlêtre* no grande Outro: o sujeito funda-se no Outro, a partir dos desfiladeiros da cadeia significante. Antepondo-se, tal como o fizera Peirce cem anos antes, e Heidegger cinquenta, ao conceito de sujeito da modernidade cartesiana, Lacan nos mostra que a perspetiva da pesquisa dos fundamentos do sujeito e do jogo que a cadeia do significante mostra, permite revelar a verdadeira essência do *parlêtre* enquanto produtor (enunciador e autor) de um discurso. Assim ele realiza o corolário, ao modo formal, na contraposição ao cogito cartesiano (*Penso, logo sou*) dizendo que *sou onde não penso e penso onde não sou*.

Ora, se o caminho da construção de um conceito de autor e autoria no ocidente se identificam com o pensamento do *cogito* da modernidade, sofrerá uma ruptura com o pensamento lacaniano<sup>115</sup>, porque Lacan retira o acento do sujeito do *Ego*, devolvendo-o e redirecionando-o para o indeterminado e imponderável da relação entre os sujeitos e o Outro constituinte. Este movimento de báscula que realiza a psicanálise, tem como efeito uma reconfiguração do conceito de sujeito (tal como o fizeram antes as abordagens de Peirce e Heidegger referidas acima) como uma estrutura articulável que identifica a presença de um jogo fundador do significante na produção do sujeito. Essa reconfiguração tem como resultado a migração do acento da questão, afastando-se das periferias cinestésicas do *Eu*, para adentrar na profundidade das múltiplas vozes do sujeito inconsciente. Tal percurso será inspirador para muitos trabalhos de pesquisa, ainda que de forma tangencial, gerando produções pertinentes em Umberto Eco, Rolando Barthes, entre outros. Ora, se o sujeito e o signo se relacionam em um sujeito das pulsões a designar (ECO, 2000)<sup>116</sup>, é porque este signo se apresenta como um jogo que joga na produção de um mais-além, que pode ser pensado como autor ou autoria<sup>117</sup>.

114. Ora, a teoria do significante lacaniano encontra-se contextualizada e exposta em muitos lugares da obra de Lacan. A nosso juízo, de fundamental importância, além do texto dos Escritos, *A instância da letra, ou a razão desde Freud*, são os Seminários 11 *Problemas cruciais para a psicanálise* (1964-65), 14 *A lógica do fantasma* (1966-67), 15 *O ato analítico* (1967-68)e, 16 *De um Outro a outro* (1968-69).

115. É importante observar que Lacan foi o predileto de Alexander Koyré, um dos diletos discípulos do filósofo Edmund Husserl. Via a influência e didática processada nos encontros de Koyré com o jovem Lacan, se constrói um espírito crítico que pensa o conceito de revolução e ruptura na ciência, bem como suas incidências no conceito de sujeito. Sobre este ponto, ver ROUDINESCO. E. *Jacques Lacan - Esboço de Uma vida. História de um sistema de pensamento*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008 e, MATZ, R.M. *Lacan – Coragem em Vida e Obra*, disponível em [http://www.cprj.com.br/pdf/artigo\\_lacan.pdf](http://www.cprj.com.br/pdf/artigo_lacan.pdf) (Acesso em 20/11/2009).

116. ECO, U. *Tratado geral de semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

117. Certamente nosso leitor aqui poderá se escandalizar na possibilidade da identidade que estamos implicitamente sugerindo entre o signo peirceano e o significante lacaniano. Mas não é o caso. Hoje sabemos, pelas próprias palavras de Lacan, que o conceito operacional de significante deveria ser entendido dentro de uma lógica peirceana considerada profundamente. Lacan deixa isso claro em seus Seminários tardios (*Le sinthome* (1975-76) e *L'insu que sait de l'une bénue s'aile à mourre* (1976-77)), quando diz que existe uma identidade entre as suas categorias e a conceituação da linguagem e as de Peirce. Uma leitura muito interessante e frutífera neste caminho é o artigo de Santaella, L. *As três categorias peirceanas e os três registros lacanianos*. São Paulo: Cadernos das 5as. Jornadas de Psicanálise da Biblioteca Freudiana Brasileira, 1985.

## 2. O jogo da autoria

Um outro efeito, que igualmente acreditamos indireto, mas ao mesmo tempo fundamental, e que, inclusive, deveria ser pensado como metodologicamente norteador de uma leitura das novas modalidades de ser do autor e do sujeito moderno, é encontrada na pesquisa de Santaella (2001), *Matrizes da linguagem e pensamento*, na qual a estudiosa em Peirce aplica sobre o universo da hipermídia as categorias de sua semiótica. Ora, quando Santaella realiza a análise das hipermídias de acordo com as matrizes sonora, visual e verbal ela faz muito mais do que simplesmente nos apresentar uma lista ou tabela da classificação de objetos digitais. Se pensarmos na influência colaborativa dos pensamentos de Peirce e Lacan no trabalho de Santaella, poderemos dizer que ela realiza com as *matrizes* uma profunda descrição analítica do sujeito das pulsões a designar no campo do universo digital: elementos fundamentais para uma *analítica digital*. Entretanto, suas *matrizes* ainda poderão ser identificadas como a estrutura analítico-metodológica que permitirá revelar os elementos da estrutura do jogo como fundamento da autoria nas novas tecnologias. Aqui talvez tenhamos avançado um pouco além do adequado para o presente momento de nosso texto e, certamente retornaremos a este ponto na condução de nosso pensar. Entretanto, em função de sua relação com a teoria e jogo do significante julgamos que ele deveria ser evidenciado aqui, ainda mais, devido ao fato de que ele pode ser esclarecedor de outro elemento que apresentamos como reconfigurador do conceito de autor e autoria: trata-se dos conceitos de link e hipertexto.

Ora, o conceito de link e seu correspondente conceito de hipertexto, descritos por nós, relacionando o pensamento de Landow (1995), mostra que na perspectiva da reconfiguração do autor situa-se o jogar com o Outro no caminho da colaboração. Trata-se aqui de um importante passo na direção de novos rumos para o humano, já que o jogo do hipertexto não se constitui em uma tarefa solipsista, mas depende fundamentalmente da ação conjunta e colaborativa entre autor e navegador. Como marco na história das novas tecnologias, a proposta do hipertexto, durante a década de 1990, apresenta a possibilidade, então nova na época, do real trabalho colaborativo em rede. Se a tecnologia dos modos de impressão tendia a ocultar as várias partes envolvidas no processo da produção intelectual, a perspectiva do hipertexto no contexto da hipermídia, tende a levar a participação a um nível mais alto. O autor então, no abandono de seu sentido tradicional, se converte em um sujeito privilegiado na cadeia de um diálogo que os links e hiperlinks, bookmarks e trajetos tende a revelar. Trata-se de um jogo e, como tal, necessita de um espaço e de um deixar-se levar pela cooperação que o jogo exige para frutificar, tanto no sentido da promoção e fruição de múltiplos sentidos, quanto na construção de uma diversa forma de trabalho e ética, intelectuais e estéticas. A esta ética é que visamos com a expressão *jogar é ser jogado*.

Esta nova posição do sujeito no universo digital aparece claramente quando mostramos Richard Stallman, iniciando o seu percurso na construção da Fundação Software Livre e da Licença Pública Geral (GNU). Aqui devemos considerar o fato de que Stallman buscou privilegiar o discurso livre no contexto do código base do software e não privilegiar o monopólio das patentes dos softwares proprietários. Enquanto autor e pesquisador acadêmico, ele fez valer o seu lugar de autoria para garantir que a sua produção pudesse ecoar no desejo dos outros programadores e, assim, sofrer a mutação necessária para alcançar outros patamares de sentido e operacionalização que os originalmente desenhados. O código-fonte aqui se insere em um jogo de dupla via: em primeiro lugar ele ocupa a posição de objeto do interesse e diálogo entre pares; em segundo, ele se constitui no objeto e linguagem que é jogado e permite a continuação do próprio jogo no qual sujeitos se encontram amparados pelos sentidos e efeitos de suas próprias construções computacionais. Muito mais importante do que dominar completamente todos os mistérios da tecnologia dos softwares, aqui o membro da comunidade de diálogo do software livre necessita ser capaz de realizar trocas significativas e, com isso apreender e reconfigurar-se

com e através do outro. Novamente as condições delimitadas por nós para a essência do jogos descritas pelos filósofos da fenomenologia se afirmam: liberdade, espaço de movimentação que se constitui como linguagem e estabelecimento de regras dentro do próprio movimento do jogo.

Neste caso, memória, mente e alteridade se colocam como fundamentais. É o que buscamos mostrar a partir da referência ao projeto da WEB Arcade, com o *Way Back Machine*, o qual busca preservar a memória da WEB como signo para a posteridade e, a partir do pressuposto de que a historicidade seja importante para definirmos o futuro de nossos caminhos, preservamos os vários discursos que a constituíram. Aqui uma mente no sentido universal do termo se encontra em uma ação colaborativa com o conceito de grande Outro da psicanálise. Poderíamos pensar na direção de uma equivalência possível entre o grande Outro lacaniano e o conceito de mente mais profundo em Peirce. Talvez isso seja um exagero de nossa parte, tomados aqui pela reflexão que recebe um pouco do entusiasmo do próprio jogo que a reflexão produz. Entretanto, se não tocamos no centro da questão, ao menos passamos por ela tangencialmente. Ora, se tomarmos o conjunto histórico e determinado dos dizeres e discursos que se constituem no Web Arcade como uma espécie de código, um grande Outro artificial e simbólico da vida tecnológica da Web – uma extensão e prolongamento do *parlêtre* no contexto digital, talvez possamos ali também suspeitar que uma mente tenha realizado seus efeitos e desde ali subsista. Talvez seja por isso que ainda nos surpreendemos no ciberespaço, quando encontramos um objeto qualquer, como o centro vetorial do qual parte e para o qual chega uma miríade de fontes de origens diversas, como *mil focos da cultura*, como nos colocou Barthes (1988). Um link, um hiperlink e uma transformação hipermídia não podem mais ser pensadas como um mero acaso ou o fruto de uma só mente, mas sim como o resultado do trabalho conjunto de uma legião de sujeitos. Liberado assim dos avatares da autoridade restritiva, o sujeito que obra no ciberespaço tem à sua frente a possibilidade do jogo da colaboração, o qual resulta em novas possibilidades de sentido e de encontro com o novo. Numa palavra: deixar que o jogo prossiga, faz com que o jogo jogue a favor do homem que busca encontrar-se no diálogo com o outro.

### **3. O jogo da Hipermídia**

*Un arte depurado y maduro  
que requiere unos sólidos cimientos técnicos,  
pero que no se deja ahogar por sus exigencias y  
busca siempre la frescura de lo irrepetible.*

*José Luis Navarro e Eulalia Pablo  
(El baile flamenco)*

*Quando cheguei na Vila Medieval logo ficou evidente que séculos de história ali se faziam presente. Não era mais um de tantos lugares criados para reproduzir o passado. Havia vida ali e isto sempre me fez pensar quais as histórias que ela abrigava e que, certamente, mistérios a envolviam.*

*Diziam até que um duende morava por lá e que, por vezes, habitava os corpos dos músicos, das "baileoras" e dos poetas em suas performances. Sobre isto, li certa vez, de Frederico García Lorca:*

*Todas las artes son capaces de duende, pero donde encuentra más campo, como es natural, es en la música, en la danza, y en la poesía hablada, ya que éstas necesitan un cuerpo vivo que interprete, porque son formas que nacen y mueren de modo perpetuo y alzan sus contornos sobre un presente exacto.*

*Dizia, ainda, o poeta espanhol, que o duende não chega se não vê a possibilidade da morte, pois quer sangue, ira e pranto. Quer ultrapassar os limites.*

*Só poderia ser mesmo em um lugar que acolhe todos seus visitantes, que aprendeu com a mestiçagem e buscou "hibris" - a desmedida - , ultrapassando e desafiando os limites impostos ao homem pelos deuses, que o duende poderia habitar.*

## **O jogo da Hipermídia**

Nossa intenção, neste capítulo, é refletir a respeito da Hipermídia, entendida como uma forma de mídia que aponta para interessantes e instigantes possibilidades, no que diz respeito à produção de conhecimento. Dada a peculiaridade da hipermídia, enquanto mídia digital, dada sua expressividade, enquanto uma nova forma de “ler e escrever” e, ainda, o fato de ser uma mídia que se encontra em um momento de traçar muitos de seus contornos, investigar se nela faz-se presente o jogo, é nosso objetivo principal.

Além disso, queremos pensar em que medida a hipermídia é uma linguagem comunicacional que nos ajuda a redimensionar o conceito de autoria e o que se entende como produção de conhecimento.

#### 3.1 Uma discussão a respeito do conceito de hipermídia e sua implicação na autoria

Em *Understanding hypermedia 2000*, inteiramo-nos de ter sido Theodor Holm Nelson que, em 1965, cunhou o termo Hipermídia para designar uma nova forma de mídia que utilizava o poder do computador para armazenar, acessar e expor informações em forma de imagens, textos, animações e som. Para sermos mais precisos, o termo usado à época era ainda somente Hipertexto e foi criado por Nelson para designar “escritas associadas não-sequênciais, conexões possíveis de se seguir, oportunidades de leitura em diferentes direções” ( NELSON, 1992 apud LEÃO, 2005, p.21).

Quando Ted Nelson cunhou pela primeira vez a palavra *hipertexto* em 1965, tinha em mente uma nova forma de organizar o texto para que ele pudesse ser lido numa sequência escolhida pelo leitor, em vez de ser acompanhado apenas na sequência estabelecida pelo escritor.

Porém, [...] o que ele de facto sugeria era um sistema no qual o escritor podia especificar quais as sequências de leitura disponíveis para o leitor (AARSETH, 2005, p.98).

Tendo a Hipermídia surgido a partir dos esforços com a Multimídia, ou seja, com os trabalhos que englobavam todo o espectro audiovisual, existente nos anos 80 do século passado, através de um programa de computador, a Hipermídia associa à Multimídia o Hipertexto. O Hipertexto, no entanto, tem uma história mais longa. Inicialmente, em 1945, o físico e matemático Vannevar Bush, formulou a ideia de que a mente funciona por associação a partir de um conceito de que a mente pode saltar de um para outro ponto por meio de uma associação de pensamento. Criando o projeto Memex (*Memory Extension*), planeja uma máquina que armazena dados e permite elos entre os documentos, fazendo com que o usuário construa seu trajeto de leitura conforme seu interesse (LEÃO, 2005). Seguindo as ideias deste pensador, Douglas Engelbart nos anos 1960, vai além e propõe o primeiro modelo computacional hipertextual (PETRY, L, 2003), e tem como objetivo com o projeto *Augment*, a expansão dos potenciais cognitivos humanos (LEÃO, 2005). Na mesma década, Ted Nelson propõe um sistema de compartilhamento, chamado *Xanadu*, no qual cada pessoa poderia deixar seu comentário e trocar imagens, sons, filmes, documentos, diálogos etc.

Da associação da Multimídia ao Hipertexto, portanto, surge a possibilidade até então inexistente, qual seja, a interação. “No coração do paradigma de Hipermídia está um modelo da interação entre os seres humanos e a tecnologia”, escrevem BUGAY e ULBRICHT (2000, p. 40) referindo-se ao pensamento de RADA (1995).

Sendo a estrutura que suporta a hipermídia a mesma do hipertexto, qual seja, uma estrutura complexa alinear de informação (SANTAELLA, 2001), por muito tempo os termos não foram distinguidos. Entretanto, o que distingue a hipermídia é a possibilidade de estabelecer conexões entre diferentes mídias.

Esclarecido o conceito, que aqui adotaremos, seguimos com alguns detalhamentos. De acordo com os trabalhos investigativos de Lúcia Santaella, pesquisadora peirceana que tem se aprofundado nas novas tecnologias da comunicação, quando falamos em Hipermídia, com certeza nos referimos a uma nova linguagem que está surgindo. A linguagem do digital, que com a possibilidade de homogeneizar qualquer informação em *bits*, ou seja, em sequências de 0 e 1, realiza a universalização da linguagem (SANTAELLA, 2001), a nosso ver, nos faz novamente sonhar com a possibilidade impossível da comunicação plena, ou seja, de nos fazermos entender e entendermos o outro. E, como toda nova linguagem, traz consigo uma nova forma de pensar, agir e sentir. De seus estudos, concluiu também que há, pelo menos, quatro traços definidores fundamentais

da hipermídia, ou seja, traços que a configuram como uma linguagem (SANTAELLA, 2004). São eles:

- A hibridização de linguagens, de processos sígnicos, de códigos e mídias que ela aciona;
- Sua capacidade de armazenar informação, e de, com ela, o receptor interagir a ponto de colocar-se como co-autor;
- Estar suportada por uma narrativa através de um mapa e de um roteiro;
- Ser uma linguagem eminentemente interativa que, quanto mais interativa for, mais profunda será a experiência de imersão do leitor.

Ainda fundamental, na definição de Santaella (2001, p. 392) é sua observação de que a hipermídia é uma linguagem “em busca de si mesma”, a depender “da criação de hipsintaxes que sejam capazes de refuncionalizar linguagens que antes só muito canhestramente podiam estar juntas”. Como nova linguagem, ela está sendo construída privilegiadamente pelos seus falantes, aqueles que a produzem, que começam a construir uma gramática que abarque a sintaxe e semântica do digital e das matrizes sonora, visual e verbal que ela exige.

Sérgio Bairon, um dos precursores dos estudos em hipermídia no Brasil, já em livro de 1995, vai arrolando suas características, que aqui organizamos: 1. imbricação de várias mídias; 2. já nasce híbrida em linguagens tecnológicas; 3. uma síntese de toda a tecnologia da comunicação; 4. grande potencial sintético-comunicativo; 5. participação do usuário, respeitando a diversidade de caminhos possíveis (não-linearidade); e, 6. possibilidade, já desde a tecnologia do hipertexto, do palinódico (dizer e desdizer). Este último aspecto, retomará, posteriormente, fazendo uso da expressão gadameriana de “equívoco como compreensão” (BAIRON, 2002) e do sentido a ela atribuído pelo filósofo. Leão (2005, p. 67) dirá que a hipermídia não somente poderá revelar mais de uma linha de raciocínio, abarcar os contrários, como também “permite e favorece o aparecimento de paradoxos”.

Escrevia, Bairon, que os principais fundamentos da tecnologia multimídia<sup>118</sup> ou hipermídia (ainda não havia uma distinção entre ambas), são a interface e a interatividade.

A proximidade entre a multimídia e a interatividade é tanta que nos Estados Unidos existe a Interactive Multimedia Association, IMA, que reconhece como característica fundamental da multimídia, ou hipermídia, não só a imbricação das mais variadas mídias, como a participação consequente do usuário no processo de compreensão de algum tema. A ideia está em tentar respeitar, ao máximo, os caminhos que cada um de nós pretende percorrer à busca de respostas ou de perguntas. A interatividade vive, então, de estabelecer vínculos, assim como as interfaces (BAIRON, 1995, p. 19).

Este elemento fundamental da interatividade também é reconhecido por Lucia Leão, artista, e também pesquisadora brasileira da hipermídia, quando diz que “a hipermídia só se realiza quando ocorrem *interações*<sup>119</sup> entre os pares complementares” (2005, p. 64). Neste ponto central, acrescenta um elemento a esta discussão, quando situa quais são os pares complementares presentes a interagir na hipermídia. Escreve:

118. Segundo Santaella (2001), cada vez mais reserva-se o termo multimídia para a técnica de se produzir textos híbridos via computador e seus respectivos softwares. (grifo nosso)

119. Grifo nosso.

### 3. O jogo da Hipermídia

na complementariedade entre ordem/desordem, simples/complexo, álea/determinismo, sequência/não-sequêncial, rigor/liberdade, solidez/elasticidade, mobilidade/imobilidade [é] que vislumbramos a dimensão da complexidade que a hipermídia viabiliza (LEÃO, 2005, p. 65).

Quando apresenta os pares complementares, a nosso ver, Leão explicita elementos por vezes esquecidos nas produções hipermídias, quais sejam: a ordem, o pensamento em sequência, o rigor necessário na programação de uma hipermídia; a ponto de parecer ao navegador, desordenada, não-linear e uma experiência de leitura muito mais livre que a do livro impresso, questão que voltaremos a discutir na parte 2 desta investigação. Como sustenta Moulthrop (1994 apud AARSETH, 2005, p. 110) “o hipertexto abomina a hierarquia; o hipertexto é hierarquia”, em uma clara percepção de uma característica paradoxal.

Se a “hipermídia só se realiza quando ocorrem interações entre os pares complementares”, então, dizemos nós, a hipermídia só se realiza no movimento de vaivém, no jogo, no caso, entre opostos. Se “quando falamos em hipermídia, estamos no campo das inter-relações” (Leão, 2005, p. 71), podemos lembrar também Schiller (1991), quando diz que o jogo é o lugar no qual se dá o encontro entre natureza e razão. De outra parte, a produção de conhecimento, como possibilidade à crítica de Thomas Kuhn (1982), não seria um jogo entre ordem e desordem? Em uma aproximação com a teoria da complexidade de Morin, que trataremos no capítulo quatro, Leão (2005, p. 55) dirá que a hipermídia “favorece o desenvolvimento de um pensamento complexo” na medida em que “é uma tecnologia que permite escrita e leitura não-linear”.

Certamente para Leão (2005), assim como Bairon (1995) e Santaella (2004) faz parte do conceito de hipermídia a navegação do viajante que a percorre. Se a autora de *O Labirinto da Hipermídia* encontra no labirinto, uma metáfora eficiente para aprender e tirar consequências sobre a hipermídia, é porque, tal qual um labirinto - que, como refere, é realmente feito por quem o percorre -, a hipermídia só passa a existir como tal, quando alguém a percorre. Ou seja, o que está presente enquanto possibilidade “escrita” pelo programador, somente passará a ter uma existência sensível quando se atualizar por meio do navegar do navegador. No CD-Rom *Psicanálise e História da Cultura*, de Sérgio Bairon e Luís Carlos Petry (2000), como discutiremos adiante, a metáfora do labirinto, muitas vezes, invisível, de Leão, é justamente a imagem escolhida como local de acolhida do navegador, revelando sua força para a hipermídia.

Sendo assim, na hipermídia, evidencia-se a ação autoral do navegador ao escolher e construir seus percursos, a partir das portas de acesso a outros pontos do documento ou da rede, que foram previamente programadas por quem o construiu. De igual forma, se alguém pode percorrer uma hipermídia é porque outro ou outros a pensaram, planejaram e produziram. Outra autoria, seja ela dita individual ou colaborativa, isto é, outras autorias em ato foram necessárias e antecederam a ação autoral do navegador.

Nesse ponto temos de fazer uma distinção entre a manifestação da linguagem hipermídia expressa no CD-Rom e na rede digital. Bairon, em entrevista concedida a nós em 14/01/2010, reafirma a distinção que sempre percebemos que faz entre uma e outra. Para ele, enquanto a hipermídia é, antes de qualquer coisa, um modo de ser do pensamento, tendo sua maturidade, enquanto linguagem, manifesta na possibilidade da experiência estética de um conceito, a rede ainda explora muito pouco o potencial da linguagem hipermídia. Afirma que a rede muito mais deixa transparecer a forma como as pessoas interagem (troca de conhecimento, produção de conhecimento coletivo, integração entre pontos da rede etc.) do que possa ser situada como um rico laboratório da hipermídia enquanto linguagem.

Não deixa, entretanto, de perceber a dificuldade dos desafios coletivos em

hipermídia, dada, ao seu modo de ver, a impossibilidade de troca coletiva com a hipermídia em função de não termos ainda experiência suficiente, portanto, competência, para nos comunicar nesta linguagem. O primeiro desafio a vencer seria trabalhar a comunicação desenvolvendo as competências para produção e trocas na linguagem hipermídia, de acordo com três características: 1. a hibridização das linguagens; 2. pensar didaticamente níveis de compreensão e 3. a não-linearidade.

Apesar das diferenças apontadas entre a forma particular de expressão da linguagem hipermídia aplicada ao CD-Rom e à rede, ambas possuem de forma acentuada características peculiares.

Leão (2005) diz que a pesquisa na WWW é de natureza paradoxal: permite se encontrar nas multiplicidades e se perder, portanto, diríamos nós, a pesquisa na WWW, é puro jogo, possui as características do jogo. Se a rede digital é uma das fontes privilegiadas de pesquisa na contemporaneidade, não é de se admirar que o jogo venha ganhando espaço cada vez maior em nosso cotidiano. Muitas hipermídias em CD-Rom comportam estas mesmas características, como a Ópera Quântica Alletsator, que adiante discutiremos. Entretanto, não podemos negar que há aquelas que, embora se utilizando da multiplicidade de mídias e tecnologias disponíveis até o momento, restringem demasiado o usuário na navegação pelas partes do aplicativo, bloqueando seu navegar na ordem que desejar.

Em face dessas posições teórico-práticas dos pesquisadores e das suas manifestações nas publicações citadas, o conceito de autoria que defendemos no capítulo anterior (capítulo 2), a nosso ver, não se altera. Continuamos a pensar que a autoria possa ser entendida como um ato de reconhecimento externo de um outro sujeito em relação a um determinado feito e que este externo possa ser proveniente tanto de um outro semelhante como de uma outra estratégia discursiva do sujeito da produção. Como assinalamos em *A autoria como um jogo*, aquele que produz, enquanto “leitor” de si, ao aprovar a escritura ou outra produção qualquer, estaria reconhecendo nela um autor. A este que chamamos de *um prévio reconhecimento* seria a condição anterior para que o sujeito se comprometesse publicamente com sua produção.

O que acrescentamos, neste ponto em que refletimos a respeito da linguagem hipermídia, é fruto de nosso pensar sobre os modos como se dá sua produção. Landow (1995), como já trouxemos no capítulo dois, refere-se a várias maneiras de trabalho colaborativo em hipermídia: a equipe trabalhando em um mesmo local e se consultando constantemente; a produção ir passando de um a outro membro da equipe e recebendo suas contribuições, como o modo de trabalhar disponibilizado no *Google Docs*; e a divisão de tarefas de acordo com as especialidades de cada um.

Apesar de serem facilmente constatadas essas várias formas de trabalho colaborativo citadas por Landow, entendemos que há uma nem tão sutil diferença entre o que podemos compreender como autoria colaborativa, coletiva e compartilhada, embora esta distinção nem sempre seja feita. A partir de uma reflexão semântica das três palavras em nosso idioma, independentemente da utilização destas no meio dos que produzem digitalmente e o pensam, queremos destacar suas diferenças.

Na primeira (colaborativa), embora também conte com a ideia de co-autoria, entendemos que o trabalho autoral toma um caráter de participação e de auxílio, podendo ficar subentendido que existe um autor principal, estando os demais a colaborarem com ele. Sua etimologia encontra-se no latim tardio *collabōro*, trabalhar de comum acordo. Na autoria coletiva, o sentido recai sobre um número considerável de participantes, em que designá-los pelo nome próprio nem sempre torna-se viável. Palavra cuja origem latina está em *collectivus* que significa que “agrupa, ajunta”, portanto se refere ao que diz respeito a toda uma coletividade. Neste sentido, não há o destaque de nenhum autor em particular e acreditamos que seu uso seja

### **3. O jogo da Hipermídia**

---

mais pertinente às produções em linguagem hipermídia realizadas via redes digitais do que em CD-Rom.

Bairon, em entrevista, chega a achar impossível a produção de uma hipermídia acadêmica em que os integrantes da equipe estejam em posição igualitária quanto à responsabilidade autoral pela mesma. Em função da necessidade de uma orientação conceitual clara, condição para se chegar à maturação dos conceitos em sua expressão estética, acredita mais no trabalho produzido colaborativamente. Por fim, a autoria compartilhada, cujo significado mais forte encontra-se na raiz indo-européia *per*, que quer dizer dar, fornecer. Da raiz *per*, foi ricamente transposta ao latim *pars* e *partis*, que significa, entre outras palavras, parte, porção. Portanto, compartilhar carrega o sentido de tomar parte, participar com, dividir em partes, repartir com, arcar juntamente, o que nos remete a um maior compromisso dos participantes do que na autoria colaborativa. O modelo que melhor nos parece representar esta forma autoral é a wiki e os sistemas com topologia *peer-to-peer* descentralizada. Nestes sistemas, alguém inicialmente assume o papel ou a responsabilidade em dividir com outros a autoria, que passa a ser de todos, diferentemente da autoria coletiva, na qual, a nosso ver, desde o início a força autoral está em uma coletividade.

Neste sentido, o autor que trabalha com o digital não é uno, ou seja, não pode ser definido através de uma única forma. É multifacetado, podendo ir do modelo clássico daquele que centra em si a autoria e que detém os direitos sobre a obra, mesmo tendo contado com várias colaborações, ao modelo *Open Source* que encara o usuário/navegador como co-autor do próprio projeto.

### 3.2 Análise de produções em linguagem hipermídia

Com inspiração nos filósofos Martin Heidegger e Hans-Georg Gadamer, que trouxemos para a discussão no capítulo um, quando mostram que o ser não coincide necessariamente com aquilo que é estável, fixo, permanente, mas tem antes a ver com o acontecimento, o consenso, o diálogo e a interpretação, começamos a nos sentir preparados para navegar em mundos desconhecidos, nos quais surpresas nos aguardam. Sentimo-nos prontos para adentrar nas hipermídias, lugar onde navegar realmente é preciso, pois não há outra forma de sabermos o que é uma hipermídia que não seja navegá-la, que não seja percorrermos seus caminhos ao fluxo de nossos interesses e curiosidades sempre singulares.

O objetivo em nossa navegação e, consequentemente, nesta parte do capítulo é apresentar empírica e teoricamente possibilidades metodológicas para a análise de hipermídias. Tendo como um de nossos propósitos, verificar a presença do jogo na produção do conhecimento em linguagem hipermídia, acreditamos que a análise do processo de sua produção e não somente do produto final, possibilite verificar a presença ou não do jogo nessa especificidade de produção.

Ao realizarmos as análises, percebemos três possíveis tendências metodológicas: uma que toma como objeto de estudo a produção a ser feita, portanto, centrada na indicação de passos a seguir; outra cujo foco recai no olhar sobre a produção já realizada, cuja preocupação é com uma possível avaliação do trabalho realizado; e, ainda, aquela que coloca sua atenção em um método tanto para a produção como para a avaliação de hipermídia. Todas direcionam seu foco de atenção sobre o produto material final (já realizado ou a ser realizado). Outra abordagem de análise que experimentamos é a chamada análise de processo<sup>120</sup>, uma maneira de trabalho cujo foco centra-se no processo de produção de determinado produto ou obra. Neste caso, pode-se tomar para análise um trabalho em andamento ou já concluído (ou seja, sendo realizado ou já realizado).

Em alguns dos autores que citaremos, a preocupação não é com a proposição de uma metodologia, mas sim muito mais com uma classificação dos tipos e modos de organização dos trabalhos em hipermídia por eles estudados, bem como com uma busca por definir as características desta *new media*. Elas foram incluídas aqui, pois acreditamos que podem servir de referência para as reflexões em torno de possíveis metodologias para a análise e produção de hipermídias.

Durante nosso trabalho de análise de algumas hipermídias, percebemos um elemento que somente ao finalizá-lo nos ficou claro: uma possibilidade de pesquisa é verificar os métodos utilizados na produção de hipermídias - questão que trataremos na parte II de nossa investigação quando discutiremos a produção do game acadêmico *Ilha Cabu* -, outra, é pesquisar métodos de análise de produções hipermidiáticas, o que passaremos, logo mais, a fazer. Entretanto, no momento em que buscamos analisar hipermídias, utilizando diferentes metodologias, ao fazê-lo, acabamos, em alguns dos trabalhos analisados, trazendo à tona elementos metodológicos utilizados por seus autores na produção das hipermídias. Este aspecto ficou mais evidente ao analisarmos uma hipermídia por meio da análise de processo, pois os dados referentes à metodologia utilizada para sua realização fazem parte dos dados de análise.

Na sequência, passamos a analisar determinadas hipermídias, cada uma a partir de um método específico. Tratando-se, inicialmente, de uma experimentação, cuja função era uma tomada de posição nossa a respeito da forma de análise que melhor nos ajudaria em nosso propósito de

120. A análise de processo surge da crítica genética e vai, aos poucos, dela se diferenciando na medida em que agrupa outros referenciais teóricos à sua reflexão. Consequentemente, da análise de textos escritos passa à análise de outras tantas obras. A hipermídia não teria porque não ser objeto de sua análise.

### 3. O jogo da Hipermídia

verificar a presença do jogo na linguagem hipermídia, fomos percebendo a riqueza e especificidade de cada uma delas. Com isso, nosso objetivo deixou de ser a escolha da melhor forma de analisar hipermídias, para uma reflexão a esse respeito, sem nenhuma pretensão de encerrar o debate.

#### 3.2.1 Análise um:

##### A Casa Filosófica segundo a taxonomia proposta por Bairon

Bairon, em seu texto *Tendências da Linguagem Científica Contemporânea em Expressividade Digital* (2006), propõe uma metodologia que sirva tanto para processos de produção como de avaliação do conhecimento científico em hipermídias. Assim como a metodologia científica, que apoia o texto acadêmico, é uma condição para a aceitação de uma dada investigação no campo da ciência, alerta em entrevista (14/01/2010) para a necessidade de critérios (sempre abertos) que orientem a criação e avaliação de obras hipermidiáticas acadêmicas. Ressalta, no texto acima indicado (2006), que a produção de conhecimento científico em linguagem hipermídia requer fundamentações em diferentes níveis e os nomeia como: nível filosófico-teórico, teórico-metodológico, metodológico-teórico e técnico-metodológico. Desses quatro níveis, ocupa-se, no texto, do teórico-metodológico, que nada mais é do que um método de análise como consequência da teoria que fundamenta a pesquisa em questão, e do técnico-metodológico que “enfatiza a praticidade analítica dos conceitos teóricos” (p.55), ou seja, as técnicas de abordagem da pesquisa.

Propõe a adoção de uma taxonomia às estruturas digitais, que seja passível de aplicação aos temas teórico-metodológicos ou técnico-metodológicos que a hipermídia produz, composta por: 1. argumento (o tema a ser trabalhado), 2. entorno (o ambiente no qual o tema será discutido/apresentado), 3. formação de bancos multimidiáticos (recolha ou criação de imagem, som e texto que habitará o entorno), 4. programação e unidades de análise (sistematização das associações conceituais e estudo dos softwares para a produção do que se pretende), 5. criação de reticularidades conceituais (planejamento dos *locus* de presença da reticularidade) e 6. programação reticular dos jogos de linguagem (presença do randomismo).<sup>121</sup>

Passamos ao início da análise de uma produção em linguagem hipermídia chamada *A Casa Filosófica*<sup>122</sup>, construída sob a coordenação do prof. Dr. Sérgio Bairon, atualmente integrante do programa de Pós-graduação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo.

Nessa hipermídia, Bairon sugere, dentro de uma possibilidade ficcional, que também foi em função da aproximação realizada por Wittgenstein – quando da construção da Casa de sua irmã Margareth – entre filosofia, arte e os movimentos vanguardistas da época, que abandona suas concepções do *Tractatus* e inaugura o caminho em direção aos jogos de linguagem, abordados em *Investigações Filosóficas*.

121. Utilizamos nesse texto a classificação apresentada em aula no programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUCSP (em 18/08/2006) por seu autor, já que a entendemos como uma revisão da proposta apresentada no texto citado (Bairon, 2006), pois foi trabalhada em data posterior ao texto impresso. Ressaltamos que a diferença entre uma e outra, é mais de organização do que conceitual, como podemos verificar comparando com a classificação no texto impresso que se segue: argumento; entorno; formação e demonstração dos bancos iconográficos (Imagens citadas, Imagens manipuladas, Imagens reticulares); áudio (as locuções e o ilocucionário, efeitos de transição, rotatividade sínica em texturas musicais, cacos e randomismo).

122. Hipermídia por publicar, gentilmente cedida pelo autor. Por vezes referida como Casa.



Fig. 4: Imagem 3D da Casa Filosófica

Wittgenstein participa tanto do projeto arquitetônico como acompanha durante dois anos a construção da casa, constituindo-se, nessa hipermídia, o elemento que abriga a discussão/ mostração dessa produção.

Vamos à análise propriamente dita:

#### 1. O argumento:

O argumento desse trabalho é escolhido por Bairon a partir de suas leituras a respeito da vida e obra de L. Wittgenstein, levantando a hipótese, embora dentro de uma referência ficcional, de que a participação do filósofo, no projeto arquitetônico e na construção da Casa de sua irmã, contribui para seu abandono das concepções que desenvolveu no *Tractatus* e o conduziu em direção aos jogos de linguagem, abordados nas *Investigações Filosóficas*.

Entendemos ser esse o argumento que sustenta o objetivo da construção dessa hipermídia que é, nas palavras de Bairon (2006, p. 56), “a fase primordial da reflexão científica em hipermídia. Momento em que planejamos o contexto imagético (tridimensional ou não) no qual habitarão as interações”. Essa escolha, resultado de uma reflexão inicial, sugere um direcionamento temático nessa produção que abarcará vários conceitos, em torno da questão da linguagem: linguagem ordinária, jogo, linearidade, experiência estética, margem, ruínas, escritura, falta, temporalidade, imagem, verdade, mundo e pergunta. Cada um desses temas terá um espaço para habitar na Casa.

#### 2. O entorno:

O entorno, nesse caso, a Casa, deve propiciar o encontro entre estética e conceito, de forma interativa e propiciando imersão, ou seja, a “relação entre a subjetividade expressa na criação dos ambientes digitais e a possível acolhida da subjetividade alheia” (BAIRON, 2006, p. 56).

### 3. O jogo da Hipermídia

Na Casa, vemo-nos na situação de, na procura, encontrar conceitos e imagens que nos aparecem para serem acolhidos, em uma busca de compreensão, de um sentido, nunca o mesmo. É nesse aspecto de procura, encontro e desencontro, que o conceito de jogo se faz fundamental nessa hipermídia, pois é ele, o jogo, enquanto movimento de vaivém, que possibilitará a imersão na navegação do leitor/usuário.

#### 3. Formação e demonstração dos bancos iconográficos:

As imagens citadas na hipermídia estão amparadas conceitualmente naquilo que faz Foucault em *As Palavras e as coisas*, com As Meninas de Velázquez, ou seja, buscar uma interlocução entre a imagem e a imersão conceitual em um universo de sentidos.

A imagem na estrutura hipermidiática deve possibilitar a ação imersiva na navegação, como se estivéssemos no interior de uma obra de arte e, dali, falássemos sempre em nome de um universo conceitual como faz o filósofo, nunca em nome do universal de um conceito (BAIRON, 2006, p. 57).

Essas imagens citadas, quando inseridas em um ambiente hipermidiático, de acordo com Bairon (2006), “transformam-se numa peça dos jogos de linguagem”. Já as imagens manipuladas decorrentes de ações de montagem/colagem, são testemunhos contra a dimensão estática da imagem, expandindo-a. Quanto às imagens reticulares, são elas que mais claramente tornam visível a abertura que a hipermídia propõe, enquanto processo de leitura/navegação. “A reticularidade na imagem é proporcional à noção de rede de significantes”, em seu movimento de contínuos deslocamentos.

Da imagem reticular, jamais deve surgir “simplesmente” um complemento, mas aberturas para outros caminhos; jamais conclusão, mas multiplicação de juízos; jamais o agora como congelamento, mas o agora como magma que, num rumo indefinido, se petrifica como o *a priori* da erosão dos sentidos, o jetzt benjamíniano, que se fundamenta numa noção de reconstrução, cuja articulação deve ser totalmente compatível com a noção de ruínas (BAIRON, 2006, p. 58).

Sendo a rede de significantes formada por seus contínuos deslocamentos, podemos dizer que ela funciona como um jogo, o jogo dos significantes. Portanto, todo jogo do significante é um jogar no qual o sujeito barrado (\$)<sup>122</sup> é jogado.

Assim, todos os elementos constituintes dessa proposta metodológica podem ser compreendidos como elementos que atuam dentro de um jogo, que é o da hipermídia. Nesse sentido é que podemos situar uma das frases que se repetem na Casa Filosófica: “Quem não puder jogar este jogo, não possui este conceito”. Tendo por base estes três conceitos de imagem: citada, manipulada e reticular, é que vêm se desenvolvendo os bancos iconográficos nessa hipermídia, como podemos ver no trabalho já realizado.

Quanto ao áudio, as locuções na hipermídia assumem a condição de restos sonoros, como significantes com sua incompletude. São fragmentos de frases, conceitos nos quais seus sentidos se dão tanto na sonoridade, como percebemos na Casa pela diversidade de conceitos, vozes e sons, como na ruptura que propõem. Nessa ruptura (interrupção abrupta), somos sempre reconduzidos para outro lugar sonoro. Além disso, na linguagem sonora, a exploração dos conceitos de locucionário e ilocucionário de Austin deve se fazer presente e se faz nessa hipermídia.

122. Segundo Jacques Lacan, o matema \$, designa o sujeito barrado do significante, ou seja, aquele sujeito que é representado por um significante para outro significante. Numa forma de linguagem freudiana, ele corresponde ao sujeito da castração simbólica.

Esse aspecto fica claro na proposta de sobreposição de falas e vozes enunciadas de diferentes formas (do sussurro de Luís Carlos Petry ao tom grave de Arnaldo Antunes), na diversidade sonora (ferreiro, quebra de vidros, suspiro etc) e nos diferentes idiomas ali falados (português, francês e alemão).

Outra forma de quebra da reticularidade são as passagens no som, que têm o compromisso, segundo Bairon (2006), de mudar o estado de consciência no processo de imersão. Ao mesmo tempo, preparam o navegador para o novo ambiente.

A proposta de rotatividade sínica em texturas sonoras refere-se aos conceitos falados, entrando de forma randômica na hipermídia de Bairon. A cada vez que interagimos (clicamos) com um mesmo lugar é outro conceito que fala conosco. Por exemplo, ao interagirmos com uma coluna da Casa podemos ouvir: circularidade, abdução, melancolia, montagem, repetição etc.

Utilizar pedaços e fragmentos de fonemas, de notas, de palavras ou de ruídos, os chamados por Bairon, cacos, são outra forma de jogar com a linguagem e sua diversidade de possibilidades aos moldes do significante para o psicanalista Jacques Lacan.

#### 4. Programação e unidades de análise:

Para a modelagem tridimensional foram utilizados os softwares 3D Studio (4.0) funcionando no Sistema DOS e o 3D Studio MAX 3.1. Para a construção das imagens e texturas foram utilizados o PhotoShop, versão 5.0 e o Painter Fractal Design, versão 6.0. O Painter Fractal Design foi também utilizado para a geração de vários dos vídeos da hipermídia. Os demais vídeos foram produzidos com o Studio da Pinnacle. A programação foi realizada com Programa de Autoria da Macromedia, Authorware, na sua versão 5.1. Na época do início do desenvolvimento do projeto (2001) esses softwares eram o que se poderia considerar como aplicativos de ponta em tecnologia de hipermídia.

#### 5. Criação de reticularidades conceituais:

Além da estrutura já referida anteriormente do áudio como reticularidade, a estrutura de rede aberta se verifica na *Casa Filosófica* em inúmeros outros aspectos e momentos. Por exemplo, quando as inúmeras texturas renderizadas para as paredes da Casa se alternam dinamicamente ao caminhar do usuário pelo ambiente. A condição de ser do entorno é, assim *mutatis mutante*, a de estar sempre lhe oferecendo um novo e diversificado ponto de vista.

#### 6. Programação reticular dos jogos de linguagem:

O randomismo, possibilitado pelos componentes aleatórios de programação, traz o elemento de “accidentalização” para o universo sínico, bem como joga com os fenômenos de probabilidade e improbabilidade dos eventos na hipermídia.

Além desses aspectos citados por Bairon (2006) como importantes para uma taxonomia das construções hipermídias, que se situam segundo sua classificação, nos níveis teórico-metodológico e técnico-metodológico, gostaríamos de apontar para alguns aspectos eminentemente do nível filosófico-teórico, pois muitas vezes estão presentes em hipermídias, como em *A Casa Filosófica*. São eles:

- **O conceito de jogo tendo como aportes a filosofia, no caso dessa hipermídia, de Heidegger e Gadamer**

Esse aspecto já foi discutido no capítulo um.

- **Os jogos de linguagem como possibilidade e lugar da manifestação do pensamento e o jogo dos significantes como lugar da produção de um sujeito**

### 3. O jogo da Hipermídia

Os jogos de linguagem, trabalhados pelo filósofo Wittgenstein e o jogo dos significantes tratados pela psicanálise de Jacques Lacan também já foram discutidos no capítulo um.

#### • O lugar da técnica

Essa, como outras produções em linguagem hipermídia já analisadas, não apostam na técnica nem como algo a ser glorificado, tampouco como algo desumanizante. A posição filosófica-teórica diz que, da técnica, temos de nos perguntar sobre sua essência (seu Ser) e não somente sobre o seu aspecto técnico. Segundo Vattimo (2002), apostar na técnica como pretensão imaginária de constituir uma nova realidade “forte”, a ser glorificada, também a crença no mito da técnica como desumanizante, são enrijecimentos metafísicos que continuam em busca da “verdade”.

Ainda de acordo com Vattimo em *O fim da modernidade: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna*, “Heidegger insiste no fato de que a essência da técnica não é algo técnico, e é a essa essência que devemos estar atentos” (p.15), pois essa essência é o que coloca questões ao homem.

#### • A experiência estética

Segundo Vattimo (1993, p.16), já Wilhelm Dilthey pensava que o encontro com a obra de arte “é uma forma de fazer a experiência, na imaginação, de outras formas de existência, de outros modos de vida diferentes daquele em que de facto nos encontramos na nossa quotidianidade concreta”. Nas palavras de Vieira (2006, p. 48), “o conhecimento artístico tem a maior liberdade de explorar [...] o que poderíamos chamar de **possibilidades do real**”. Dito de outra forma, seria a experiência estética a que nos mostra o caráter não definitivo do mundo concreto no qual, muitas vezes, nos encerramos. Portanto, parece-nos que nossa única possibilidade de liberdade é a arte, que faz com que a demanda dirigida da técnica ao homem, retorne como seu questionamento crítico.

Afirma Vattimo (2002) que a experiência pós-moderna, portanto, não-metafísica da verdade, é uma experiência estética e retórica. Nesse sentido, seguindo o pensamento gadameriano, esse filósofo italiano propõe interpretar a verdade não tanto a partir do modelo positivista do saber científico, quanto, a partir da experiência da arte e do modelo da retórica, chamando assim a atenção, para o reconhecimento do “senso comum”.

#### • A produção colaborativa

Essa tem sido uma característica necessária na construção de hipermídias, dada a complexidade e a diversidade dos conhecimentos com os quais ela lida. Além de necessária, nós a percebemos como uma possibilidade bem vinda, pois torna visível o processo de construção do conhecimento, com sua multiplicidade de pensamentos e vozes que se cruzam. Em *A Casa Filosófica*, embora o argumento e o entorno sejam elaborações pensadas por Bairon, muitas colaborações se fizeram e se fazem fundamentais para a existência e término do projeto. Há o trabalho de vozes de várias pessoas como Lúcia Santaella e Clotilde Perez, as construções em 3D de Luís Carlos Petry e a programação de Rogério Cardoso dos Santos.

#### 3.2.2 Análise dois:

Conceito **lexia** na hipermídia **Psicanálise e História da Cultura** segundo a semiótica e a classificação das matrizes proposta por Santaella<sup>123</sup>

123. Essa análise foi realizada com a colaboração de colegas da disciplina Semiótica Peirceana, ministrada pela profa Drª Lucia Santaella no 2º semestre de 2006, PUC-SP.

A hipermídia que passamos a analisar é um trabalho de Sérgio Bairon e Luís Carlos Petry concluído no ano de 2000. Por se tratar de um trabalho bastante extenso, que discute 30 conceitos, possui 1358 páginas de hipertexto, 137 animações em 3D, 42 minutos de áudio e 47 vídeos, optamos por analisar somente um dos conceitos e, assim, realizar uma análise em profundidade.<sup>124</sup>

Como se trata da análise de uma hipermídia que, de acordo com Santaella (2004), é uma nova linguagem e, portanto, uma nova forma de pensar, agir e sentir, seremos cautelosos, optando por analisar apenas um dos trinta conceitos trabalhados nessa hipermídia.

Para analisar o conceito escolhido de LEXIA, estando este em linguagem hipermídia, optamos como metodologia a análise das três matrizes da linguagem e pensamento, suas sub-modalidades e os cruzamentos entre as matrizes propostas por Lúcia Santaella (2001). Deixaremos de lado os possíveis cruzamentos entre as diversas sub-modalidades das matrizes sonora, visual e verbal.

Além disso, pela linguagem hipermídia apresentar a hibridização de linguagens, de processos sígnicos, de códigos, de mídias, e de a leitura se dar ao modo de uma *navegação*, faremos a análise seguindo o mote de um determinado percurso. Nesse sentido, estaremos atentos a buscar o entendimento do signo, analisando-o em termos das diferentes dimensões que sua classificação fornece sem, no entanto, tentar entender o signo em termos de um lugar ocupado num sistema *a priori* (LISKA, 1994 apud SANTAELLA, 2001).

Entrando no conceito LEXIA pelo mapa do labirinto, chegamos em um corredor: estar entre paredes, vendo ao fundo outras paredes e corredores, indica-nos, enquanto visualidade, que podemos seguir por diferentes caminhos, o que fica a seguir confirmado pelas várias possibilidades que a visualização do ícone do mouse anuncia, ao ser movimentado.

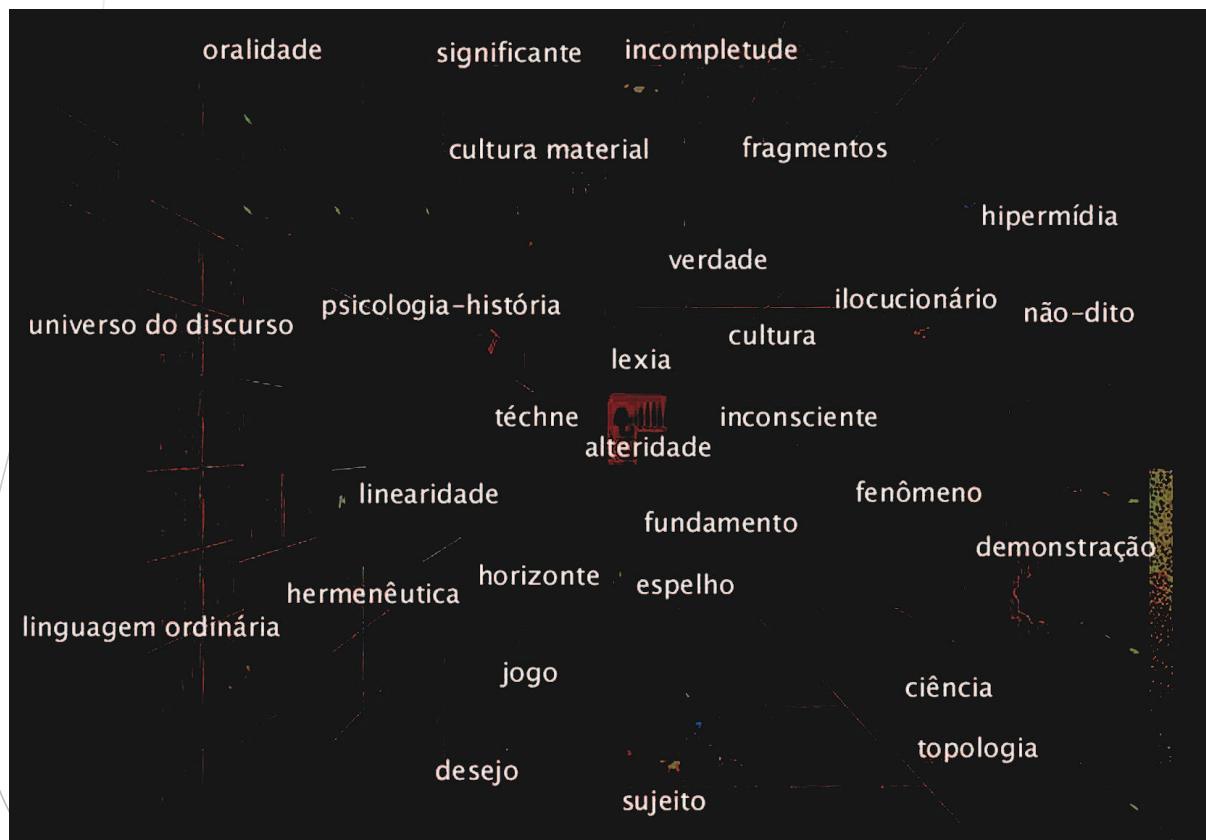


Fig. 5: Mapa do labirinto

124. Lucia Santaella no cap. VIII de seu livro *Matrizes da Linguagem e do Pensamento*, tecê comentários analíticos a respeito dessa hipermídia como um todo.

### 3. O jogo da Hipermídia

O elemento visual que nos leva a LEXIA é uma estrutura em rede que, se olhada de diferentes ângulos, forma tríades que se completam (genuínas) e outras que não (degeneradas). As figuras triádicas, como podemos depreender de nossas leituras das categorias peirceanas, são universais e, portanto, pertencem a todo fenômeno.



Fig. 6: Estrutura em Rede

Se olhada lateralmente, verificamos que a estrutura é curva, inclinando-se para o centro do corredor. Em uma maior aproximação, percebemos ser essa reticular e tridimensional, composta por linhas retas e curvas. Como estrutura tridimensional apela para a tatividade de nosso olhar, quando a tocamos com nossos olhos.

Não podemos avançar em nossa análise visual, sem antes atentarmos para a estrutura das paredes e do chão que compõem o labirinto, entorno que abriga os conceitos dessa hipermídia. As paredes são de tijolos, o material mais frequentemente utilizado no mundo Ocidental para a construção de todo tipo de habitações/construções consideradas de maior segurança. Enquanto objeto dinâmico, os tijolos, sendo a resultante do barro após processo de queima, guardam em sua matéria-prima elementos básicos da natureza (terra e água). Quanto à cor, a maioria deles é de uma variedade de tons avermelhados e outros possuem cores mais escuras, indicando que foram produzidos de forma artesanal ou de forma a parecer artesanal. Da mesma forma, o tom esbranquiçado que representa o cimento que entremeia os tijolos apresenta irregularidades que estão a reproduzir a ação construtora humana, o que faz revelar, nesse signo, a marca do gesto.

Clicando na parede na qual se encontra a estrutura em rede, nós a visualizamos diminuindo de tamanho e, portanto, percebemo-la em um número maior de



Fig. 7: Corredor do Labirinto que conduz ao conceito de LEXIA

partes para, rapidamente na sequência, percebê-la novamente no tamanho anterior, compondo um movimento em dois segundos de diminuir e aumentar, de afastar e de aproximar. Curioso é que esse movimento na tela sugere um movimento contrário do corpo de quem com ela interage, ou seja, ao movimento de afastar-aproximar da estrutura na tela em relação a quem a olha, corresponde um movimento de aproximar-afastar desse mesmo corpo. Percebemos aqui o poder de imersão (MURRAY, 2003) dessa hipermídia e o sistema háptico (SANTARELLA, 2001) se fazendo presente, já que nosso corpo como um todo tem a sensação interna de se mover. Percebemos também a possibilidade de ocorrência do interpretante energético.

Entretanto, antes dessa alteração no tamanho da figura, surgem efeitos visuais em movimento na superfície da mesma, também no tempo de dois segundos. Atentando-se o olhar, percebe-se que esses efeitos visuais são resultantes de alterações de luz sobre a figura, na qual se combinam as linguagens visuais e sonoras.

Como textura que adorna esse objeto reticular, que apresenta tons pretos, cinzas, marrons e o branco, vamos aos poucos percebendo tratar-se de uma imagem verbal escrita, contendo letras, palavras, números e diagramas, todas elas formas de representação de ideias, portanto, símbolos. Nesse momento, observamos a predominância da linguagem visual-verbal.

Clicando o mouse na mesma parede, somos transportados a outra parede do labirinto na qual vemos lentamente uma cor escura surgir de determinado ponto mais ou menos central que, aos poucos, vai ganhando forma até revelar-se como a figura de uma célula nervosa. Da pura qualidade, numa clara experiência de primeiridade, como forma não-representativa de tipo (2.1.1), passamos à experiência de uma forma figurativa de tipo registro por convenção (2.2.2.3) na qual se registra existentes da realidade física, tanto micro como macroestrutural. Seria registro por convenção por estar determinada pelo objeto que ela indica (registro), mas também por certas regras e normas de representação (convenção)

### 3. O jogo da Hipermídia

figurativa. O signo icônico que olhamos é o objeto imediato de nossa análise, enquanto a célula nervosa (neurônio) que compõe nosso cérebro, o objeto dinâmico. O objeto dinâmico é aquilo a que a imagem se assemelha, e que está fora dela, seu objeto de referência, o neurônio, ou seja, efeito produzido no neurônio, é o interpretante dinâmico. Leves manchas e sombras acompanham essa representação: detalhes quase imperceptíveis, mas que, após algumas passadas do *mouse* pela mesma parede, vão ficando mais visíveis aos nossos olhos. Ou seja, é somente a experiência posterior que irá significar alguma parte da experiência anterior (conceito de *après coup* em Psicanálise). Da mesma forma, uma mancha que vemos surgir no canto inferior direito de quem olha vai aos poucos se transformando em uma figura humana masculina.



Fig. 8: Textura apresentando a imagem de uma célula nervosa.

Em uma segunda passada do *mouse* por sobre a parede, a mesma representação surge na sequência de pontos brancos e pretos, com "xizes" nas mesmas cores, sendo que a mesma textura que cobria a estrutura em rede cobre a tela, incluindo a estrutura celular. As cores azul, verde e marrom fazem fundo para a textura de letras, números, palavras e diagramas (representações simbólicas) que, nesse ponto da navegação, ficam mais claros. A figura masculina agora fica clara e percebemos que, como fundo da mesma, aparecem linhas retas verticais em cor clara, circundadas por linhas pretas que sugerem uma qualidade de sentimento de austeridade e, como interpretante imediato, pensamos serem livros. Quanto à figura masculina, é uma imagem de Roland Barthes e sendo este um intelectual, temos como interpretante lógico uma convicção de que realmente são livros. Barthes vem acompanhado da grafia Lexia, e esta proximidade física já vai sugerindo uma afinidade entre Barthes e o conceito de lexia. A palavra em inglês "Mind" se destaca no núcleo da célula. O que ela nos diz no contexto em que se encontra? Reforça nossa percepção de que a figura em questão se trata de um neurônio ou, dizendo de outra forma: a palavra *mind*, enquanto linguagem verbal escrita, faz convergência de sentido com a figura (linguagem visual) na qual se encontra.

Passando o *mouse* pela terceira vez sobre a mesma parede, vemos a mesma figura de outro modo. A simples alteração na cor de fundo dessa tela nos faz perceber detalhes que anteriormente não se evidenciavam, como palavras em caracteres góticos e, de forma destacada, a grafia de uma palavra em grego: **aleta**. Em convergência de sentidos com o tipo de grafia das letras, estão as cores utilizadas nessa tela, na qual a predominância de tons marrons se faz destacar. Grafia antiga somada aos tons marrons vai produzir em nossa mente como interpretante dinâmico um sentimento de tratar-se de algo antigo. Quando a esse sentimento se soma um conhecimento de certas convenções a respeito do uso das cores, temos como interpretante lógico dessa tela a valorização das culturas tradicionais que influenciaram a cultura Ocidental.



Fig. 9: Textura que surge após a terceira interação com o mouse.

*αλετσα*

A sequência de manifestação dessas três telas é sempre a mesma, seguindo uma programação assim organizada que previu a alternância.

Clicando na tela em qualquer momento entre a primeira e após a terceira passada do *mouse*, temos uma sequência de transformações no fundo da composição, sendo que a figura representada pela estrutura em rede (logo encontrada no início da navegação pelo *locus* do conceito LEXIA) se mantém inicialmente inalterada. As transformações são de cores, luminosidade de um fundo que se funde com outros e que sempre preserva alguns caracteres. Outra letra grega se destaca:  $\pi$  (a letra *pi*), que equivale a 3,1416..., nada mais nada menos do que uma representação, portanto simbólica, da ideia de continuidade. A letra *pi*, que indica a razão entre o comprimento de uma circunferência e seu diâmetro, é também a letra inicial da palavra grega *peripheria*, que significa perímetro (*περίμετρος*) ou circunferência. De acordo com o site [www.mat.ufrgs.br/~portosil/aplcom1a.html](http://www.mat.ufrgs.br/~portosil/aplcom1a.html), apesar da antiguidade do nosso conhecimento do *PI*, ele ainda

### 3. O jogo da Hipermídia

é fonte de pesquisas em diversas áreas e a divulgação desses resultados constitui uma das raras ocasiões em que vemos a Matemática atingindo os meios de comunicação de massa. Pi, admitem os matemáticos, é difícil de calcular porque é um irracional imprevisível: sua representação decimal não mostra nenhuma previsibilidade, sendo que se acredita que seus algarismos se distribuem aleatoriamente. Dada sua irracionalidade, não sabemos seu valor exato: nas lides diárias, trabalhar com o valor de 3,14 é suficiente; para a maioria dos cálculos científicos não precisamos saber mais do que 3,1416, entretanto, para calcular a potência de novos computadores se tem anunciado quebras de recorde no número de algarismos calculados para pi.

Na sequência, o fundo fica branco com pontilhados em preto como já havia aparecido anteriormente. Sob a rede, surge a célula nervosa numa clara sobreposição das representações que, pelo jogo anterior de alternância, sugere que ambas são formas diferentes do mesmo. Inclusive, ambas as figuras possuem formas circulares (núcleos). Nos triângulos que se sobrepõem ao fundo branco, vê-se surgirem representações de obras consagradas da história da arte, todas elas alteradas pelo trabalho autoral dessa hipermídia, por meio de recortes e colagens (imagens manipuladas<sup>125</sup>) que expandem sua significação. Algumas dessas imagens podem ser lidas como verdadeiras metáforas visuais, dada a justaposição de imagens. Além disso, nós as vemos se transformarem em verdadeiras peças de *jogos de linguagem*, no sentido dado por Wittgenstein, pois não se fixam e, sim, remetem a outra imagem que as segue na aparição. Nesse sentido, são imagens reticulares que, pelo processo de continuidade que se põe a caminho, fazem prosperar como significantes uma espécie de lexia do imaginário. Como refere Bairon (2006, p.58): "As imagens reticulares são redes".

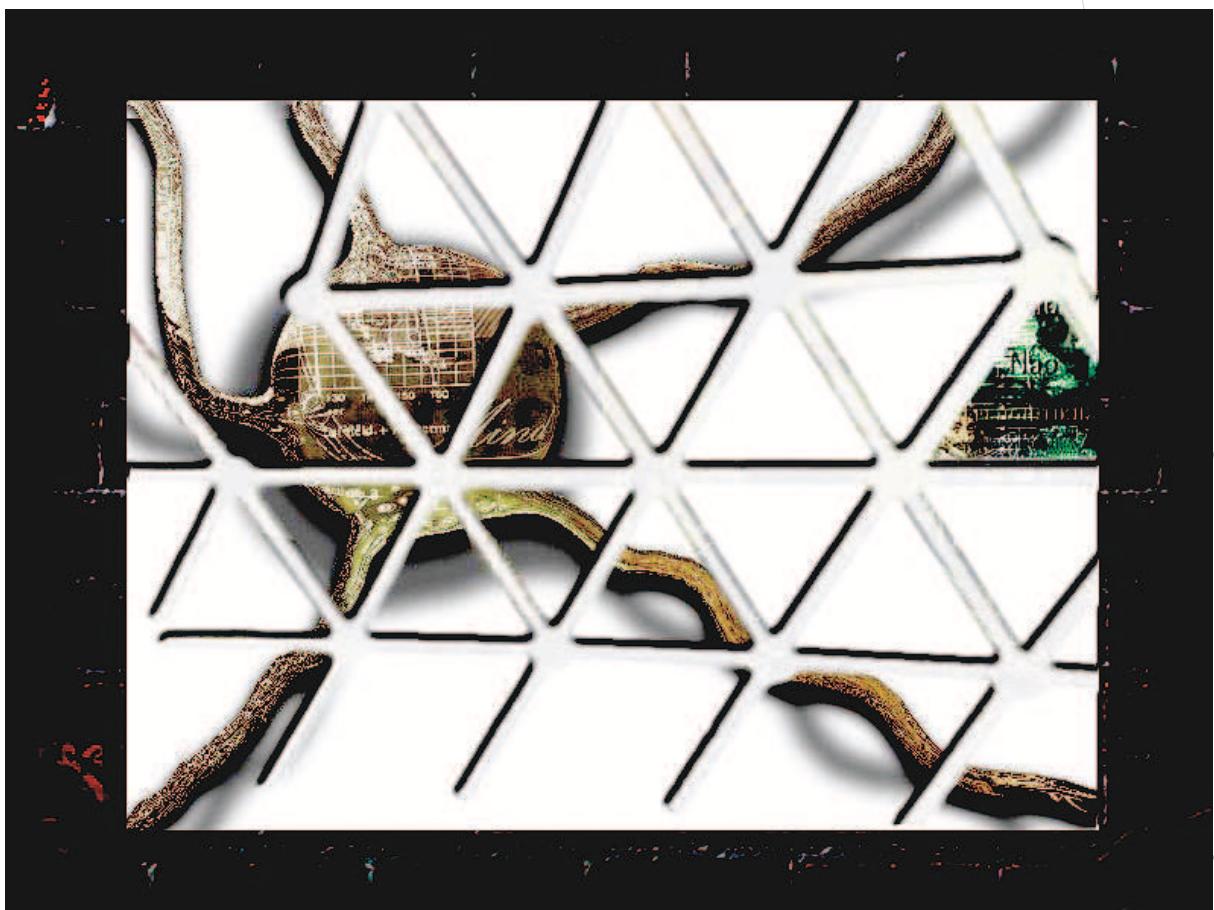


Fig. 10: Sobreposição da estrutura em rede ao neurônio.

125. Os conceitos de imagem manipuladas, imagens citadas e imagens reticulares tomamos de BAIRON, Sérgio. Tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital. In: Revista Cibertextualidades.

As imagens manipuladas nesse conceito LEXIA são obras de Magritte, Salvador Dali e Velázquez. Encontram-se também telas utilizadas em outros ambientes da hipermídia, que foram produzidas pelos autores da mesma, a partir da imagem de Jacques Lacan, psicanalista francês. Na sequência, todas as imagens desaparecem, ficando por mais tempo presente ao olhar a imagem manipulada da obra de Magritte *Magia Negra* (1933-34).

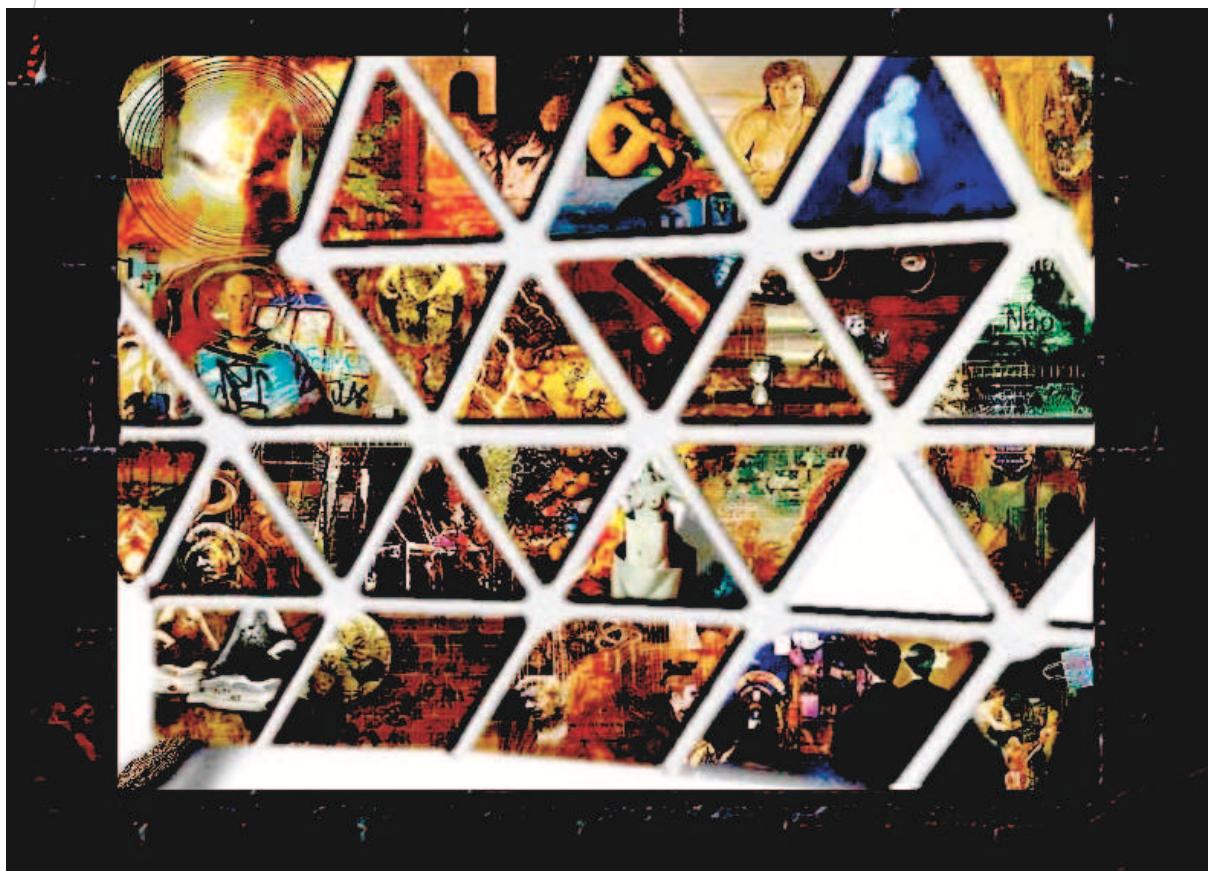


Fig. 11: Apresentação sequencial de imagens manipuladas.

Quando a rede se desfaz, aparece a estrutura celular e a letra pi sobressai. Na continuidade, há a retomada da terceira tela da sequência das três telas com a estrutura celular como figura.

Passamos a analisar mais especificamente a matriz sonora que encontramos na navegação do conceito LEXIA.

Logo ao entrarmos no conceito LEXIA (um dos corredores do labirinto), ouvimos repetidamente o conceito dado pelos autores ao termo lexia. Já nesse início, a matriz sonora funde-se com a verbal e se ouve: “Lexia são ligações de textos com outros textos” repetir-se seis vezes. A cada vez que a frase é dita, parece que surge de um diferente lugar de um dado espaço (mais próximos e mais distantes do ouvinte) e assim percebemos que esta linguagem sonora verbal carrega consigo também uma matriz visual; construímos imageticamente esses pontos equidistantes de onde partem as falas e traçamos linhas de conexões entre elas. Percebemos o poder de signo icônico, indicial e simbólico nesse exemplo.

Estando em frente à estrutura reticular, a mesma voz over anterior (masculina) diz: “A ruptura dos nexos”. Essa frase é dita com um espaçamento entre a primeira e a segunda sílaba da palavra ruptura (rup-tura), constituindo-se, dessa forma, em ato, a experiência de ruptura do próprio dizer. Também nesse momento, as matrizes da linguagem sonoro-verbal constroem uma imagem que atinge nosso sentido haptico.

Acompanhando o rápido movimento das telas em transformação, o que em

### 3. O jogo da Hipermídia

si mesmo já possui uma sonoridade dada pelo movimento, ouvimos uma sequência de palavras já ditas anteriormente, mas agora em uma nova composição sonora. Acrescem-se nesse momento ecos e sobreposições, que vão assim constituindo o próprio conceito de *lexia*, ou seja, as ligações de um texto com outro texto. Por fim, ecoa e reverbera a frase: "Mudanças verdadeiramente revolucionárias". A matriz sonora reforça nesse momento a representação visual e gestual da semiose, alertando que a "ruptura dos nexos" traz "mudanças verdadeiramente revolucionárias".

Realizado esse percurso, surge um objeto a girar no canto inferior direito, ocupando o mesmo espaço reservado à figura de Barthes. Como a imagem de Barthes é acompanhada de uma estante de livros, interpretante dinâmico anteriormente citado, esse objeto a girar é a figura de um livro que está a nos sugerir algo. Por ser a única imagem a se movimentar nesse momento da navegação, acaba *falando* conosco, apresentando também uma linguagem sonora. Sugere-nos, pelo seu girar sobre si mesmo, como pura qualidade de movimento, que há algo aí para ser encontrado. Clicando sobre a imagem do livro (um ícone, em função da similaridade que apresenta em relação a seu objeto dinâmico), acessamos a matriz verbal escrita mais evidente dessa hipermídia: seu hipertexto.

A tela do hipertexto é rica em figuras tridimensionais que exercem a função sínica de índices. Das seis imagens que visualizamos, uma delas está sempre a se transformar, de esfera em uma estrela de seis pontas e vice-versa. Outra delas (uma espécie de anel) ao passar do mouse, gira lateralmente sobre si mesma. Duas outras se iluminam ao passar do mouse (corredor do labirinto e a imagem de uma estátua de uma *fênix*). Outras duas são fitas de Moebius com a torção em pontos diferentes e posicionadas nas extremidades superiores da tela entre a palavra NAVEGAÇÃO. A palavra está aí quase imperceptível em função de sua cor bordô que, no fundo preto, conforme posicionamos a tela do computador (dada a luminosidade que sobre ele incide), desaparece de nossa percepção. Parece estar ali como uma pequena pista para aqueles cujo índice não foi o suficiente para a construção de um interpretante lógico.

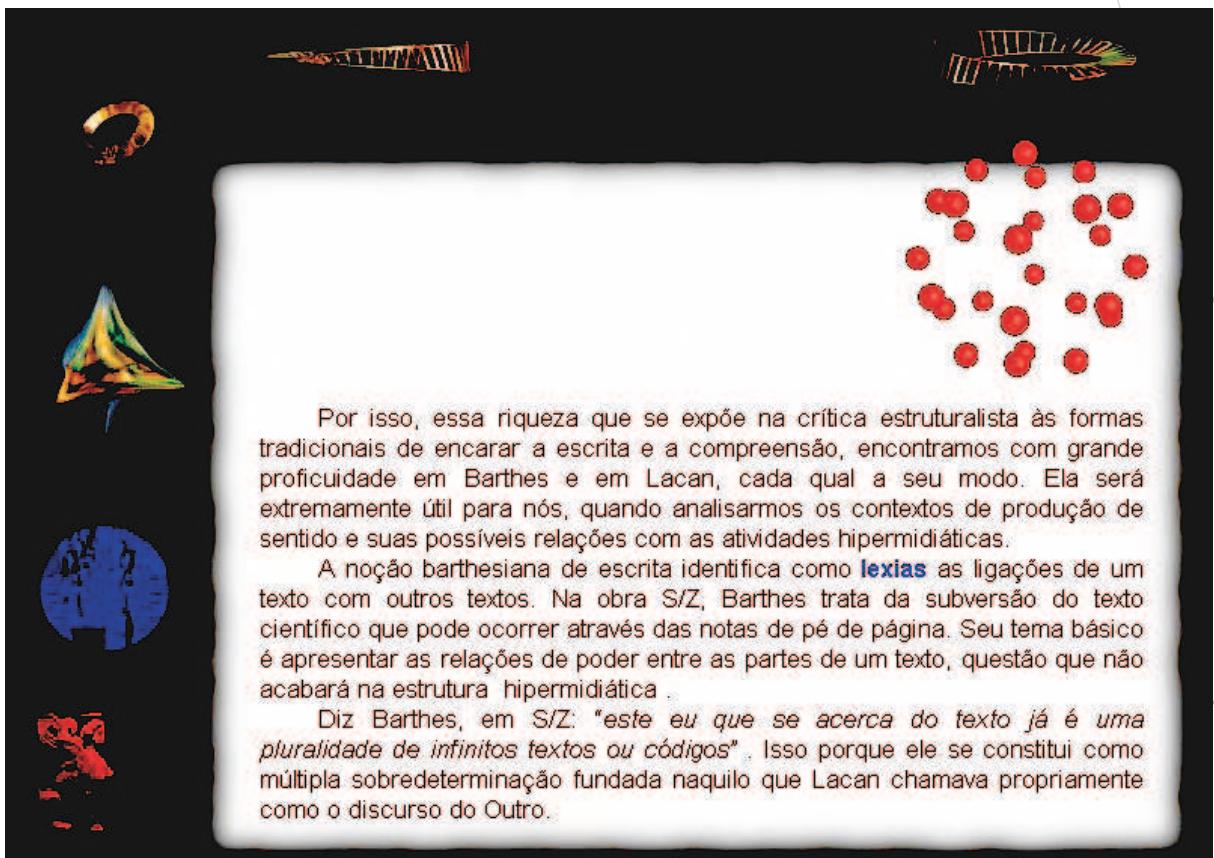


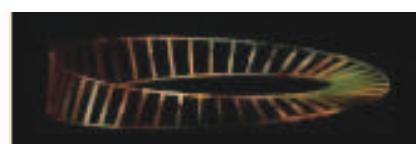
Fig. 12: Tela do hipertexto da Hipermídia

Por isso, essa riqueza que se expõe na crítica estruturalista às formas tradicionais de encarar a escrita e a compreensão, encontramos com grande proficiência em Barthes e em Lacan, cada qual a seu modo. Ela será extremamente útil para nós, quando analisarmos os contextos de produção de sentido e suas possíveis relações com as atividades hipermidiáticas.

A noção barthesiana de escrita identifica como **lexias** as ligações de um texto com outros textos. Na obra S/Z, Barthes trata da subversão do texto científico que pode ocorrer através das notas de pé de página. Seu tema básico é apresentar as relações de poder entre as partes de um texto, questão que não acabará na estrutura hipermidiática.

Diz Barthes, em S/Z: "este eu que se acerca do texto já é uma pluralidade de infinitos textos ou códigos". Isso porque ele se constitui como múltipla sobreDeterminação fundada naquilo que Lacan chamava propriamente como o discurso do Outro.

As fitas de Moebius, dada sua localização na tela e o ponto de torção das mesmas, são signos que, com relativa facilidade, produzem um interpretante lógico de sua função, ou seja, ir para o imediatamente anterior e o imediatamente posterior, no texto. O posicionamento à esquerda e à direita da tela nos sugere que as páginas se moverão lateralmente, como o texto em código (legi-signo). Entretanto, não é isso que ocorre: o texto se move verticalmente. Se, por um lado, esse aspecto é divergente em relação à localização das fitas, faz convergência com as bordas do espaço reservado para o texto. Essas bordas possuem como elementos de qualisigno um contorno irregular e um jogo de sombras que, ao encontrarse como suporte para um texto, produz como interpretante ou pode ser lido pela nossa mente como um papel antigo ou uma tela de projeção de um filme em preto e branco.



*Fig. 13: Signos que remetem ao imediatamente anterior e posterior no hipertexto*

A figura em anel, para os convededores da topologia proposta pelo psicanalista Jacques Lacan, será reconhecida como um toro, figura trabalhada bidimensionalmente e verbalmente pelo psicanalista e que, nessa hipermídia, ganha a representação tridimensional, facilitadora da compreensão do circuito da demanda e do desejo. Nesse índice que, como tal, indica que nos remeterá a um outro lugar, encontramos também um ícone que produz como interpretante a ideia de que sugerirá por onde anda nosso desejo ou, como pudemos constatar, por quais páginas já navegamos.

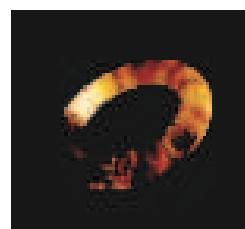
A figura que se transforma, literalmente alterando sua forma, possui essa característica icônica como a que mais se destaca. Ao que ela nos levará? Precisamos clicar para saber: levar-nos-á ao sistema de busca de palavras ou frases dessa hipermídia, reveladora de nossa ação de pesquisa no caminho da produção de conhecimento. Talvez, uma verdadeira transformação desse leitor imersivo no caminho de construção de um, quiça, autor.

A imagem do corredor ao ser percorrido em rápidos movimentos nos sugere pressa, talvez um atalho em linha reta nesse labirinto (no qual não é difícil nos perdemos) e que nos levará de volta ao mapa do Labirinto.

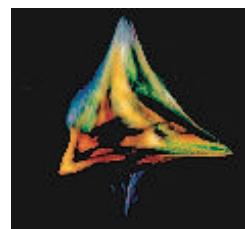
Por fim, a figura da fênix, personagem que, na mitologia grega, renasce das cinzas, produz um interpretante lógico que terá a função de retorno. Seria o retorno à entrada do labirinto?

Todo nosso navegar por essa hipermídia é acompanhado de uma música não-diegética, uma música ambiente, que ali parece estar para acompanhar o próprio navegar. Passamos agora à análise do texto verbal escrito no espaço reservado para o hipertexto. A fonte da letra utilizada no texto é a Arial (não-serifada), um dos dois tipos mais utilizados na academia (legi-signo), o que vai construindo na nossa mente um interpretante próprio de um texto acadêmico. O fundo branco da tela que suporta o texto nos indica algo no mesmo caminho (trata-se de um livro, de um texto acadêmico).

A cor da fonte (preta) é outro indicativo de texto acadêmico que, ao dar destaque às palavras em negrito e azuis, produzem como interpretante dinâmico emocional um sentimento



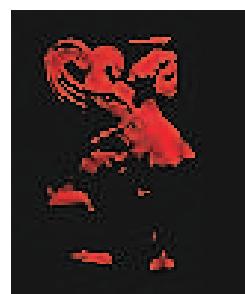
*Fig. 14: Páginas navegadas.*



*Fig. 15: A figura mutante das buscas.*



*Fig. 16: Retorno animado ao Labirinto.*



*Fig. 17: A Fênix do reinício.*

de sobriedade. Além disso, o texto possui notas de rodapé, o que vai confirmando logicamente a hipótese de se tratar de texto produzido no contexto da pesquisa acadêmica. Podemos afirmar então tratar-se de um texto com v

#### 3.2.3 Análise três:

Levantamento de diferentes **tipologias de classificação** de hipermídia realizado por Rui Torres<sup>126</sup>

Podemos encontrar esse trabalho de pesquisa, realizado por Rui Torres, em [http://www.telepoesis.net/e-textualidades/index\\_mapa.html](http://www.telepoesis.net/e-textualidades/index_mapa.html).

Foi desse site que extraímos as imagens desta parte de nossa investigação, que nos propiciou uma expansão das possibilidades de olhares frente à produção e avaliação de hipermídias.

Em um primeiro momento, detemo-nos nas diferentes tipologias propostas e provavelmente adotadas pelos diversos pesquisadores na área de hipermídia, referidos por Torres. Passamos a mostrar a classificação elaborada por cada um deles, de acordo com Torres, propondo um olhar de nossos leitores à forma diagramática adotada pelo pesquisador português ao apresentar as tipologias que classificou.

Partindo da ideia de que diagramas são representações gráficas de fatos, fenômenos, grandezas, conceitos etc ou das relações entre eles, percebemos o quanto esta organização estética-conceitual é propícia a favorecer uma compreensão de um determinado tema ou percurso em um sistema mais amplo.

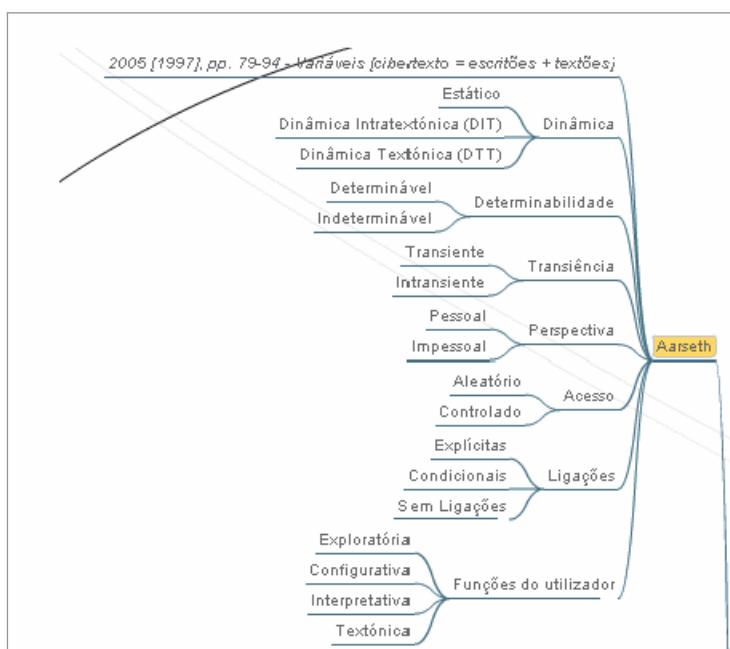


Fig. 18: Diagrama da taxonomia proposta por Aarseth

126. Rui Torres é professor na área de Comunicação da Universidade Fernando Pessoa (Porto/Portugal) e suas investigações se concentram nas linhas de pesquisa: Cibertexto, Hipertexto e Hipermídia; Comunicação Digital; Cibercultura e Ciberespaço.



Fig. 19: Diagrama da taxonomia proposta por Andersen.

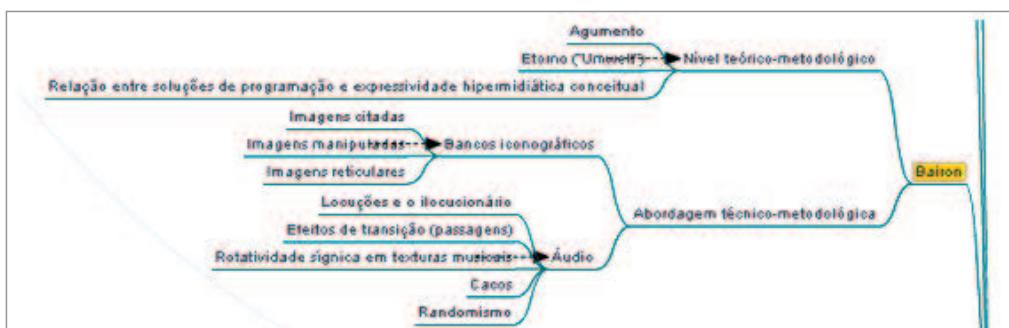


Fig. 20: Diagrama da taxonomia proposta por Bairon.

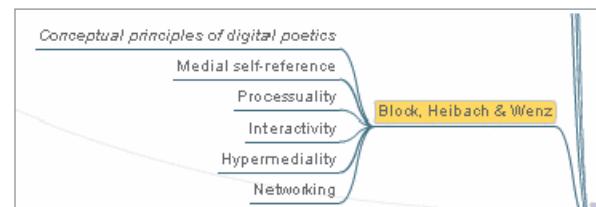


Fig. 21: Diagrama da Taxonomia proposta por Block, Heilbach & Wenz.

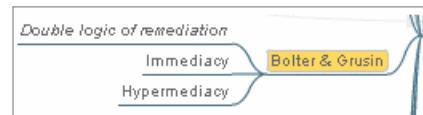


Fig. 22: Diagrama da Taxonomia proposta por Bolter & Grusin.

### 3. O jogo da Hipermídia

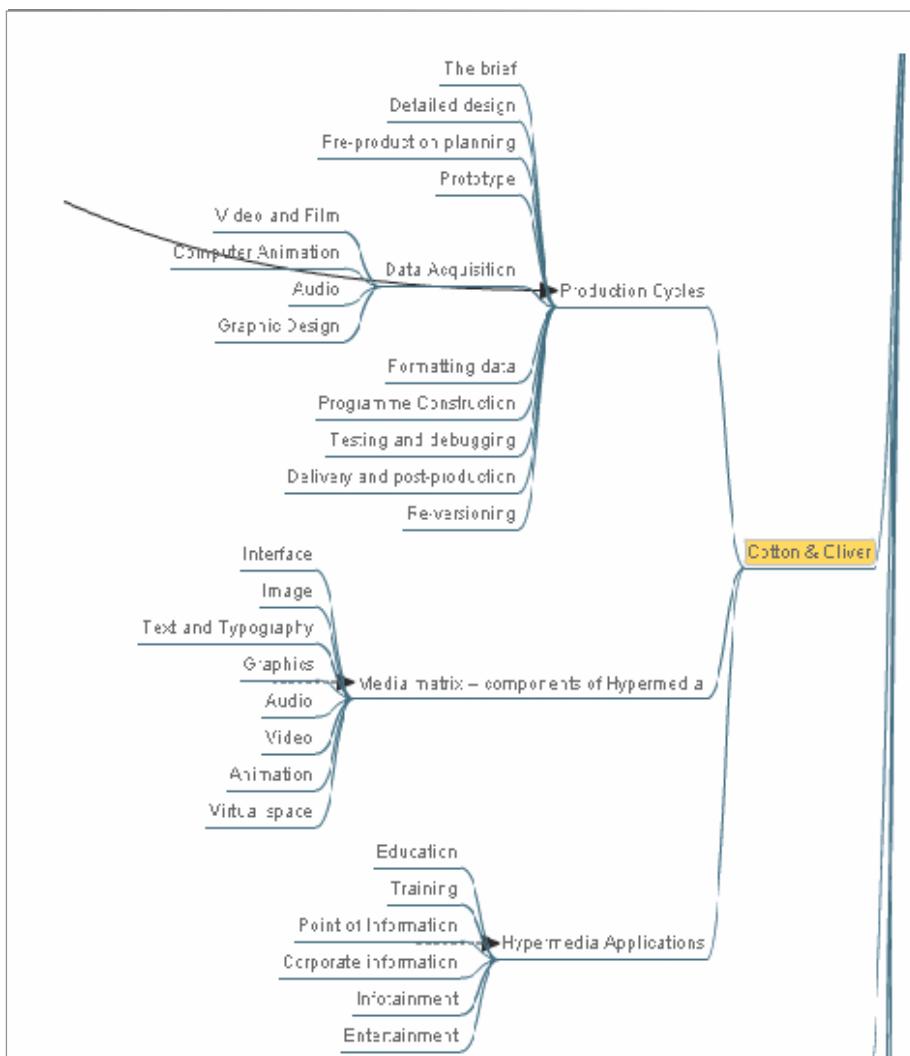


Fig. 23: Diagrama da taxonomia proposta por Cotton & Oliver.



Fig. 24: Diagrama da taxonomia proposta por Manovich.

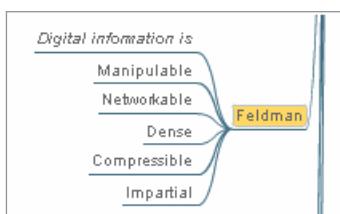


Fig. 25: Diagrama da taxonomia proposta por Feldman.

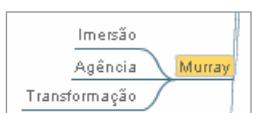


Fig. 26: Diagrama da taxonomia proposta por Murray.

Além da listagem das classificações propostas pelos autores estudados por Torres, esse pesquisador estabelece relações entre as propostas desses autores e seu projeto de investigação de pós-doutorado. Na etapa que chama *Ciclo* em seu projeto, no ponto em que se refere ao *Desenho de Projeto*, percebe correspondência com o *Nível teórico-metodológico* proposto por Bairon. Ainda na etapa *Ciclo*, Torres relaciona a preocupação com a *Aquisição de materiais de áudio* com a *abordagem técnico-metodológica* de Bairon, que se ocupa com o *áudio*, e a preocupação com a *aquisição de gráficos e imagens* com a *formação dos bancos iconográficos*. À preocupação de Manovich com os *Princípios da nova mídia*, Torres vincula a atenção que dará à *formatação de materiais*, ainda na etapa *Ciclo do projeto*.

A própria ideia da etapa *Ciclo* também aparece na tipologia de Cotton e Oliver. O aspecto *Matriz da Mídia- Componentes da hipermídia*, desses mesmos autores, percebe se assemelhar à sua preocupação com a *Aquisição de materiais*, e o aspecto *Aplicações da hipermídia* de Cotton e Oliver encontra-se contemplado no *Plano inicial* de seu projeto.

Há relações entre as etapas do próprio projeto, como uma ligação entre Pré-produção e planejamento com as ferramentas para a produção: 3D, áudio, *code*, gráficos, interface, texto e tipografia, vídeo, web/HTML.

Essa diversidade de propostas esboça o estágio em que nos encontramos nas pesquisas a respeito da hipermídia: um momento de começar a organizar um tipo de linguagem que foi inicialmente sonhada, especialmente por pesquisadores da comunicação (McLuhan), da literatura (Mallarmé, Valéry, Barthes), da filosofia (Foucault, Derrida) e artes (Magritte, Dali), e posteriormente possibilitada com as novas tecnologias.

### 3. O jogo da Hipermídia

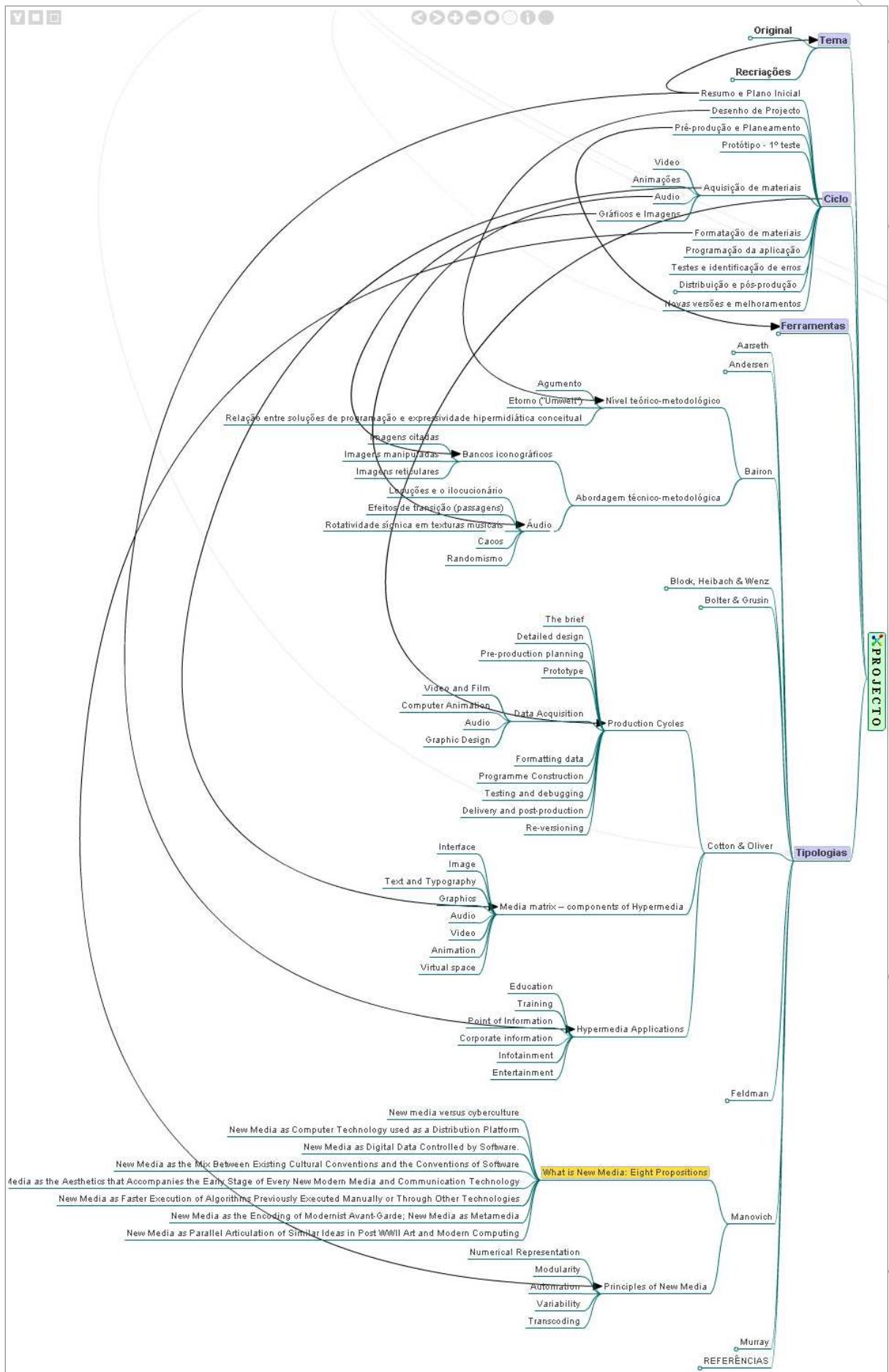


Fig. 27: Diagrama Lógico utilizado por Rui Torres para seus projetos de pesquisa em Hipermídia.

### 3.2.4 Análise quatro:

Análise da hipermídia ***Der Sandmann*** e outros PTCC (TMD-PUC-SP)<sup>127</sup>, segundo a análise de processo proposta por Cecília Almeida Salles

Trata-se de um trabalho apresentado por um grupo de alunos do curso *Tecnologias e Mídias Digitais*, da PUC-SP, como atividade de conclusão de curso. Como é comum que aconteça nesses casos, a hipermídia que aqui analisaremos não está concluída, aspecto que não prejudica nossa tarefa, já que nosso enfoque recairá sobre o processo de produção dessa obra. Além disso, o conceito de obra para essa autora se expande para aquém do produto final; faz parte da obra seu processo de produção e o produto resultante, que não deixa de ser apenas, uma das possibilidades de resultado.

O objeto dito acabado pertence a um processo inacabado, em outras palavras, a obra entregue ao público, como um momento do processo, é simultaneamente gerada e geradora (SALLES, 2006, p.154).

O grupo deu início às reflexões em torno do TCC, tendo como interesse o trabalho com alguma obra literária. Foi a sugestão de seu orientador que os fez começar a trabalhar com o conto *Der Sandmann*, publicado pela primeira vez em 1817, pelo escritor alemão Ernst Theodor Amadeus Hoffmann<sup>128</sup>. Escolheram para tal o formato de um game, no qual seria realizada uma releitura do conto, pois desejavam o “enorme desafio” de “desenvolver uma linguagem narrativa para o ciberespaço” (GONÇALVES et al, 2006, p.5). Como objetivos do trabalho, o grupo queria despertar o interesse dos usuários da hipermídia, por ler o texto impresso, ou que ele pudesse ser utilizado como complemento à leitura já realizada. O grupo de alunos também se propunha, com esse trabalho, apresentar à comunidade produtora de hipermídias, uma das formas possíveis de como adaptar um conto a um jogo digital. Esse era o desafio que eles queriam vencer, era isso que os movia para o trabalho. Ou seja, ao mesmo tempo em que queriam gerar um conhecimento, queriam aprender. Ao realizar essa produção (um fazer) queriam adquirir o conhecimento de como fazê-lo. Sob esse ponto de vista, a criação é conhecimento obtido por meio da ação (SALLES, 2004, p.122).

Para realizar esse game, primeiramente o grupo leu o conto *Der Sandmann* e outros tantos textos relacionados ao mesmo, além de *O Estranho* de Freud, texto no qual seu autor comenta esse conto de Hoffmann.

Para facilitar a realização do roteiro do jogo, utilizaram um método que fragmentava o conto em ambientes, personagens e as relações entre esses, fatos e elementos. Chama nossa atenção essa forma de organização que parece ser uma prática bastante comum no meio literário, mas nem tanto nos produtores de hipermídia. Portanto, o grupo estaria levando uma prática da literatura para o campo da produção de hipermídia. Ao listar as personagens, agrava à lista as características pelas quais são descritas e adjetivadas no conto - a personagem Clara, por exemplo, tem em sua lista: noiva de Natanael, parente distante, foi acolhida pela mãe de Natanael, criança alegre inocente, coração doce e profundamente feminino, inteligência lúcida e sagaz, olhos claros, sorriso delicado e irônico. Em algumas situações fazem uma observação de quem é a descrição referida - por exemplo, quando descrevem Olímpia: passividade e mutismo/laconismo (pelo narrador e Natanael).

A fragmentação do conto em seus diversos ambientes foi realizada por meio de desenhos na forma de rascunhos de plantas baixa. Tivemos acesso a cinco plantas, realizadas em papel vegetal

127. PTCC refere-se à Projeto do Trabalho de Conclusão de Curso; TMD é a sigla do curso de graduação em Tecnologias e Mídias Digitais da PUC-SP. Dos 4 grupos que contatamos em dez./2006, obtivemos resposta de entrevista por e-mail de 2 grupos (*Brasil Arquivado* e *O Enigma do Brasão*). Com o grupo da hipermídia *Der Sandmann* fizemos contato em març./2007 e obtivemos acesso à grande parte dos “documentos” de produção do trabalho.

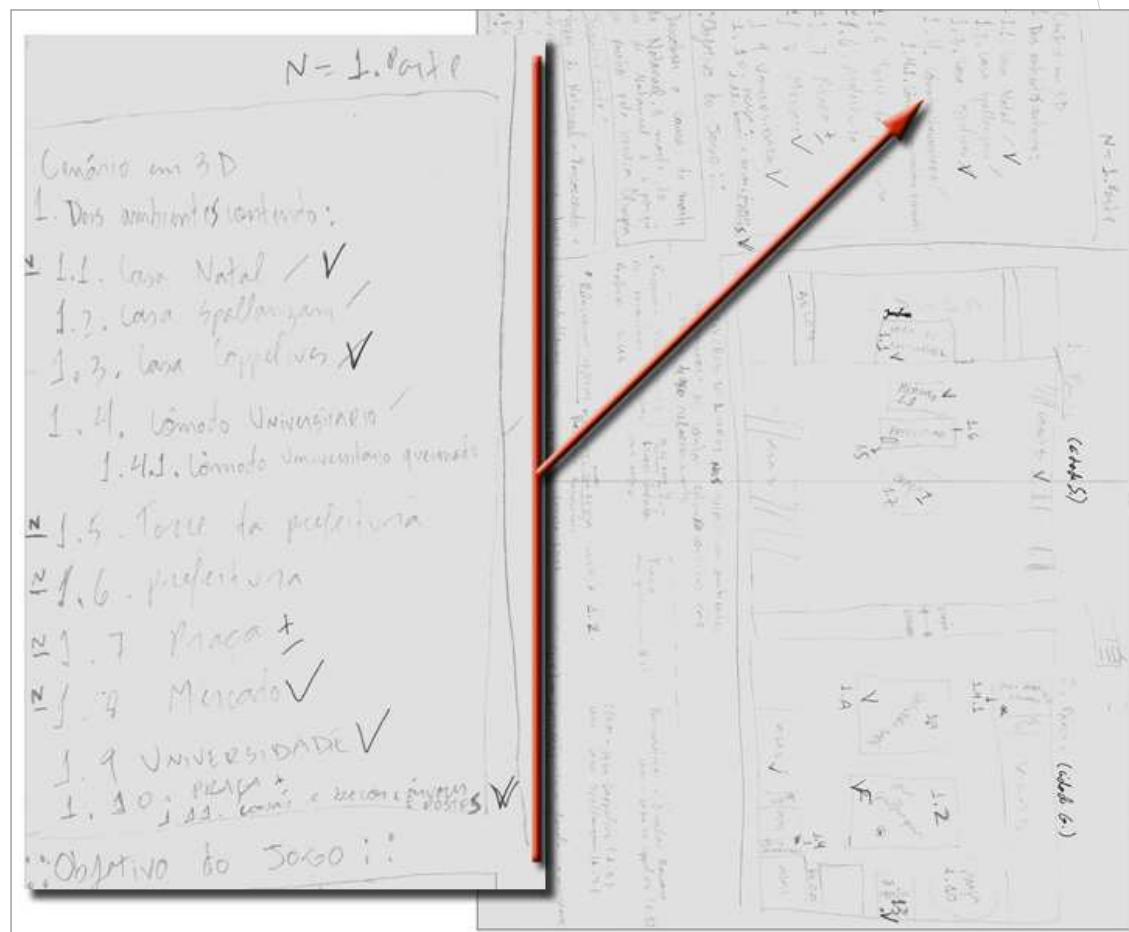
128. A leitura desse conto pelo grupo foi realizada na publicação: CALVINO, Italo (organizador). *Contos fantásticos do século XIX: o fantástico visionário e o fantástico cotidiano*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

### **3. O jogo da Hipermídia**

1mx0,50, sulfite 1mx0,50, folha A2 e A3, ou seja, materiais utilizados por desenhistas e pessoas que valorizam seus desenhos.



*Fig. 28: Mapa e Conceitos do projeto*



*Fig. 29: Detalhe da planta baixa anterior.*

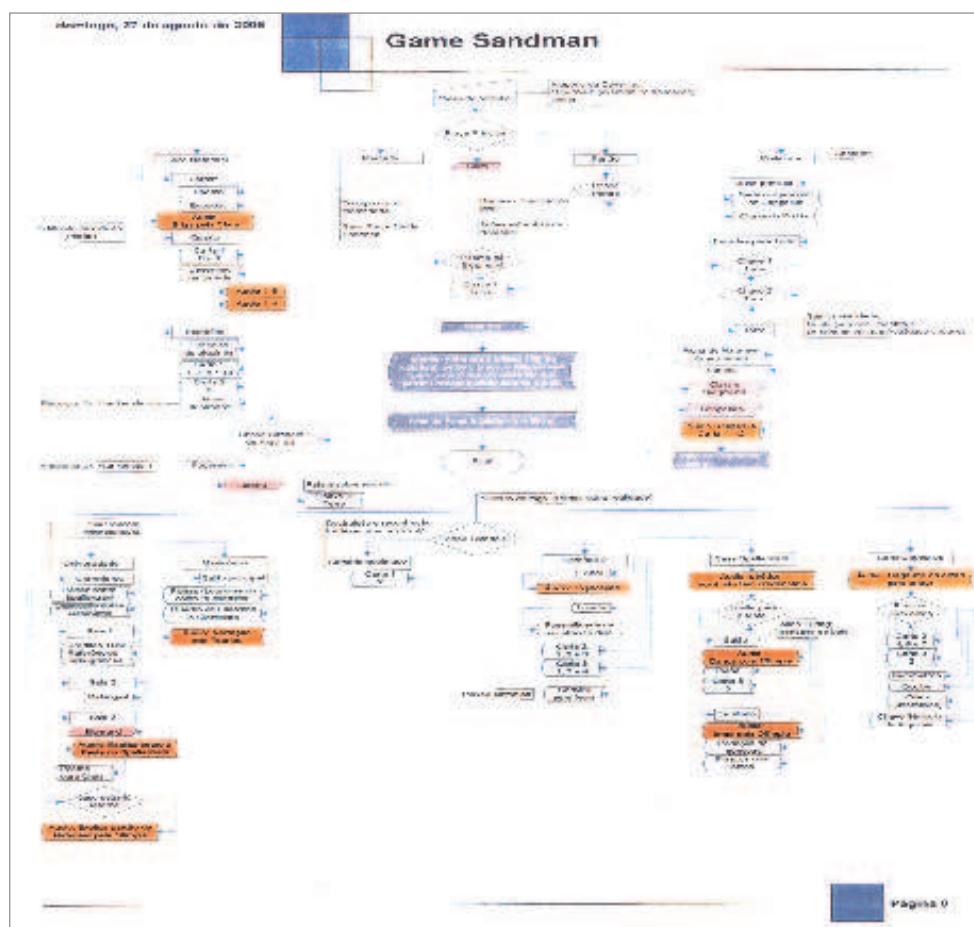
Como podemos visualizar acima, em muitos desses desenhos os alunos acrescentaram não somente o nome dos ambientes, mas também listas numeradas de forma hierárquica, com os nomes dos ambientes a serem construídos em 3D, os objetivos do jogo para o jogador, elementos de sua jogabilidade (vozes de Natanael e fragmentos das cartas existentes no conto).

Nesse momento do projeto, fica claro que a intenção do grupo é relacionar os fatos ocorridos ao ambiente no qual eles ocorreram, por meio de áudios da personagem Natanael e de fragmentos escritos das cartas, descrevendo os fatos. Alguns objetos também são destacados como devendo estar presentes nos ambientes: um piano na casa de Spallanzani, barômetros e óculos na casa de Coppelius, tubos de alquimia no escritório do pai de Natanael e na casa de Coppelius, luneta no cômodo universitário e na casa de Coppelius, pedaços de bonecas na casa de Spallanzani e de Coppelius.

Tendo planejado o roteiro, houve o planejamento do fluxograma de navegação e interação do jogo e, na sequência, a escolha das tecnologias que seriam utilizadas para atingir os efeitos desejados.

Percebe-se aqui o que já foi observado por Salles em diversas análises de processos de artistas.

Nos documentos de processo são encontrados resíduos de diversas linguagens. Os artistas não fazem seus registros, necessariamente, na linguagem na qual a obra se concretizará. Ao acompanhar diferentes processos, observa-se na intimidade da criação um contínuo movimento tradutório. Trata-se, portanto, de um movimento de tradução intersemiótica, que, aqui, significa conversões, ocorridas ao longo do percurso criador, de uma linguagem para outra (SALLES, 2004, p.114).



*Fig. 30: Fluxograma do Projeto Der Sandmann.*

### 3. O jogo da Hipermídia

Ao lerem o texto de Freud, depreendemos que lhes chamou atenção a observação do psicanalista de que o episódio de Olímpia é tratado “com um leve toque de sátira pelo autor para ridicularizar a idealização que Natanael faz de sua amante” (GONÇALVES et al., 2006, p.12). Acreditamos que esse elemento, no texto de Freud, lhes tenha sido significativo, pois foi destacado na monografia do TCC. Esse elemento observado vê-se presente, quando da opção da voz da personagem Olímpia: a caricatura de um autômato, quase sem nenhuma linguagem verbal e que somente diz: “Ah”, como no conto de Hoffmann. Clara, noiva de Natanael, por sua vez, apresenta uma fala articulada de forma a denotar serenidade/racionalidade, por vezes beirando a uma afetação chorosa, quase o que poderíamos definir como uma “boneca dengosa”. Transparece nessa escolha da voz de Clara um elemento de automatização da personagem, caracterizando a comparação que Natanael fez de Clara, em um momento de raiva. Na monografia lemos: “É Natanael. Ele insiste em suas estranhas ideias, suas tolices. Ele chegou a me comparar a um autômato!” e, na publicação do conto lida pelos alunos, Natanael fala para Clara: “Um amaldiçoado autômato sem vida, isso é que tu és!” (p.66).

Esse elemento de sátira, na proposta de releitura realizada pelos alunos, se expande a entonação de voz de outros personagens, chegando a definir-se como vozes de *desenho animado* as falas da briga de Spallanzani e Coppola pelo direito de posse de Olímpia.

Nas falas de Natanael, há o efeito de reverberação, lembrando um efeito de eco: algo como estar em dois lugares ao mesmo tempo. Talvez o elemento que extraem de Freud, quando escreve sobre a percepção de uma realidade objetiva e de uma realidade imaginária, lhes tenha levado a esta opção.

Freud mostra que Hoffmann pretende jogar o leitor para dentro do próprio delírio do personagem, ou seja, “identificar a percepção do leitor com a do personagem que não consegue mais distinguir seu imaginário da realidade”. O narrador faz nascer incerteza, não nos deixa adivinhar se pretende nos introduzir na vida real ou num mundo fantástico de sua intenção. O conto apresenta a visão do personagem não como delírio, mas como o real possível (GONÇALVES et al, 2006).

Além das leituras, o grupo buscou fundamentar- se teoricamente para a tarefa de produzir esse jogo, através da participação em um módulo de um curso na Cidade do Conhecimento (ECA-USP) do Programa Educar, que se intitulava *Criação de Games*. Essa atividade teve início em maio de 2006, durando alguns meses e foi toda gravada pelo grupo.

Participaram também de um Seminário Performático realizado em setembro de 2006, no TUCA (PUC-SP), ministrado pelo professor de Antropologia Cultural da Facoltá di Scienze della Comunicazione da Universitá di Roma La Sapienza, Dr. Massimo Canevacci e a artista da área de dança contemporânea Scheila Ribeiro. Toda a apresentação foi gravada em vídeo, levada para o computador e a fala de Canevacci resumida através da escrita, pelos alunos. A importância desse Seminário para a concepção da hipermídia resultou em sua inclusão na gravação do DVD-Rom do jogo.

Em várias das propostas de *releitura* desse conto, já que é assim que o grupo situou seu trabalho, fica evidenciada a influência dos autores que leram e assistiram durante o processo de criação dessa hipermídia. A influência do Seminário Performático de Canevacci e Ribeiro, na criação do espaço do *Mercado*, estando presente o conceito de “corpo como mercadoria” é um claro exemplo.

Por outro lado, percebemos no texto da monografia escrita, o movimento no grupo de estabelecer relações entre elementos do conto, ao qual intitularam *Observações com relação a fatos do conto, sendo a maioria deles ou por semelhança (duplicidade) ou por diferença (ainda assim mantendo a questão do duplo)*. Por exemplo: A semelhança percebida entre o advogado amigo do pai Coppelius e o vendedor de binóculos Coppola,

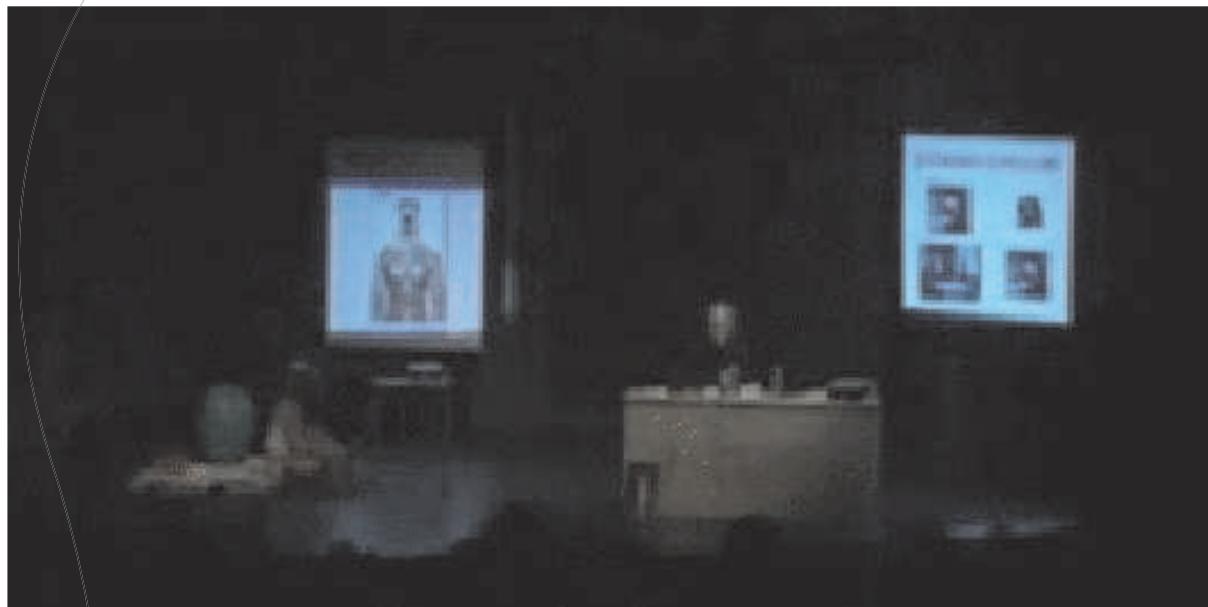


Fig. 31: Imagem do Seminário Performático gravado pelo grupo.

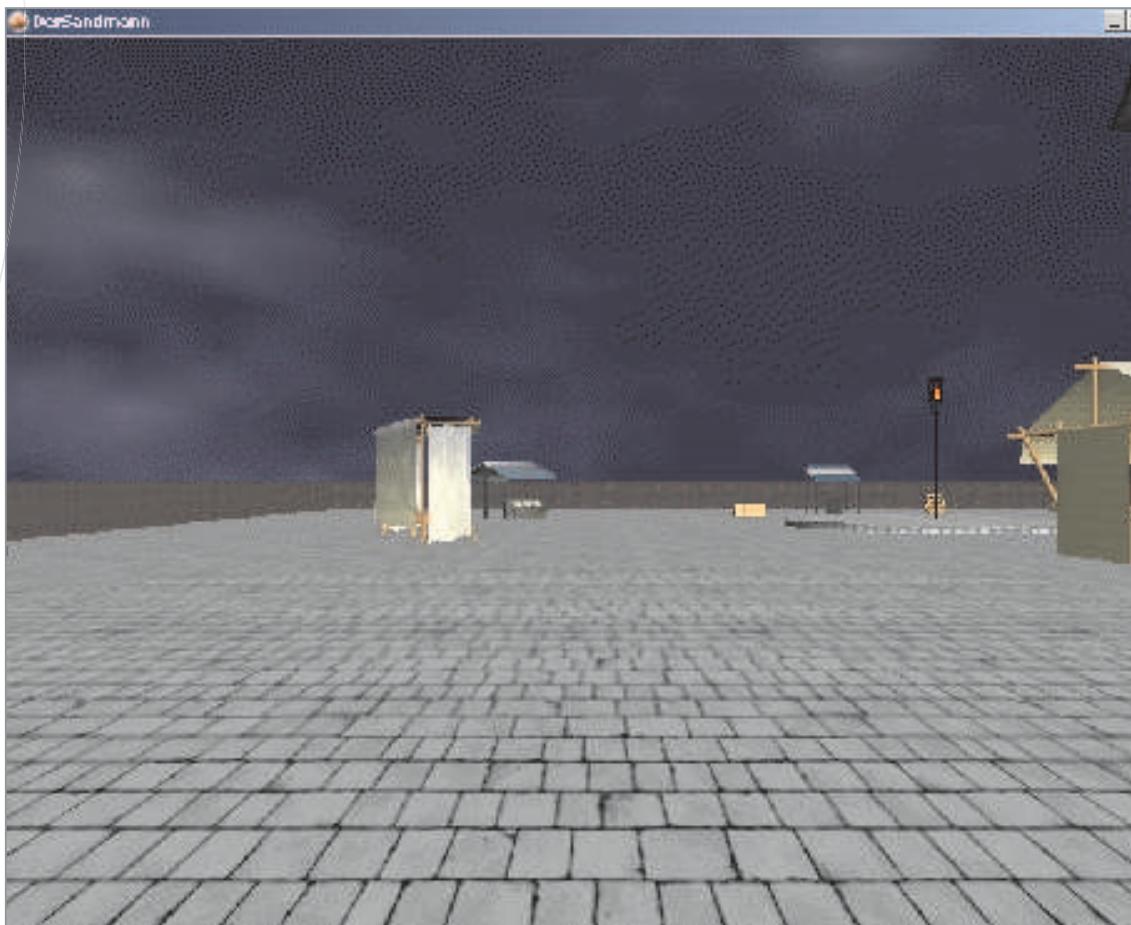


Fig. 32: O Mercado Públco (Der Sandmann).

### 3. O jogo da Hipermídia

a relação da diferença entre Clara, percebida como um autômato, e Olímpia, como tendo olhos cheios de vida.

Nesse ponto, dados os exemplos que arrolamos, podemos afirmar esse movimento autoral de realizar escolhas e decisões, a partir de conhecimentos e informações, adquiridas no processo de aprendizagem para a produção dessa hipermídia. Portanto, concordamos com a concepção de autoria de Salles (2006, p.150) que, ao apoiar-se em Morin e em Colapietro, pensa um sujeito situado dialogicamente na cultura e “um ser profundamente incrustado em seu tempo e espaço”. Salles recolhe, nesse mesmo livro, a citação de Calvino (1990) na qual este situa o sujeito como uma combinatória de experiências, informações, de leituras e de imaginações. Nas palavras de Salles (2006, p.151) encontramos uma compreensão de Calvino que afirma que, para si, “por um lado, a multiplicidade de interações não envolve absoluto apagamento do sujeito; ao mesmo tempo, o próprio sujeito é múltiplo” e, na sequência, uma compreensão de Colapietro (1989) de que, para si, o sujeito “é distinguível, porém, não separável de outros, pois sua identidade é constituída pelas relações com outros”. Portanto, um sujeito se faz a partir do Outro<sup>128</sup>, como citou o psicanalista Jacques Lacan, em diversas passagens de seu ensino nos Seminários.

Com o conceito de grande Outro, torna-se claro reconhecemos, enquanto autores, um *locus* exterior ao Eu, no qual se situam as produções humanas já existentes, como também as que, por sua abertura, vislumbramos como possibilidade. A autoria seria aí entendida como a resultante dessa abertura e incompletude do grande Outro, como a resultante da possibilidade de novas combinatórias de significantes, do estabelecimento de novas relações, de novos jeitos de dizer o mesmo.

Como refere Salles (2006), o fato de estabelecer relações entre pontos e elementos já existentes se constitui em um comportamento autoral, já que entende autoria como “distinguível, porém, não separável dos diálogos com o outro”. Sob esse ponto de vista, a autoria se estabelece nas relações, ou seja, nas interações que sustentam a rede que vai se construindo ao longo do processo de criação. Poderíamos mesmo pensar que a autoria se daria no espaço vago, portanto, a ser preenchido, entre uma e outra voz, como a do escritor e do leitor (no caso da linguagem verbal escrita), como a do conceito e de sua expressividade verbo-voco-visual (no caso da linguagem hipermídia), em um ato de escolha e decisão.

Abandonando uma busca da Crítica Genética clássica, que se preocupa em encontrar as origens de toda criação, Salles (2006) adota a premissa peirceana de que todo signo é simultaneamente gerado e é gerador, portanto, em toda e qualquer produção há signos prévios e um potencial para gerar novos signos. Caindo por terra a noção de *insight* como ponto de partida para muitas criações, cai também a noção de gênio de Kant, que tanto se impregnou à noção de autoria do século XVIII até o XX.

Um outro aspecto que fica muito evidente nessa produção hipermídia é a vasta pesquisa por objetos, cujas espécies foram arroladas na fase de elaboração do projeto, formando um grande banco de dados digital. Encontramos uma grande quantidade de fachadas de prédios, de janelas, portões, texturas de paredes, texturas de madeiras etc, elementos necessários para a construção de objetos 3D (casa de Natanael, prefeitura, universidade etc), presentes no jogo.

128. O conceito de Outro em Lacan é entendido como a linguagem em ação, viva entre os falantes. É a totalidade do código (significantes – letras, fonemas, palavras, sentenças, conceitos, cenas, objetos e imagens) de uma determinada língua ou cultura.



Fig. 33: Texturas utilizadas na composição da casa de Natanael.

As imagens acima fazem parte da pesquisa que possibilitou construir a casa de Natanael, como podemos verificar no resultado, já encontrado no DVD-Rom do jogo, que disponibilizamos a seguir:

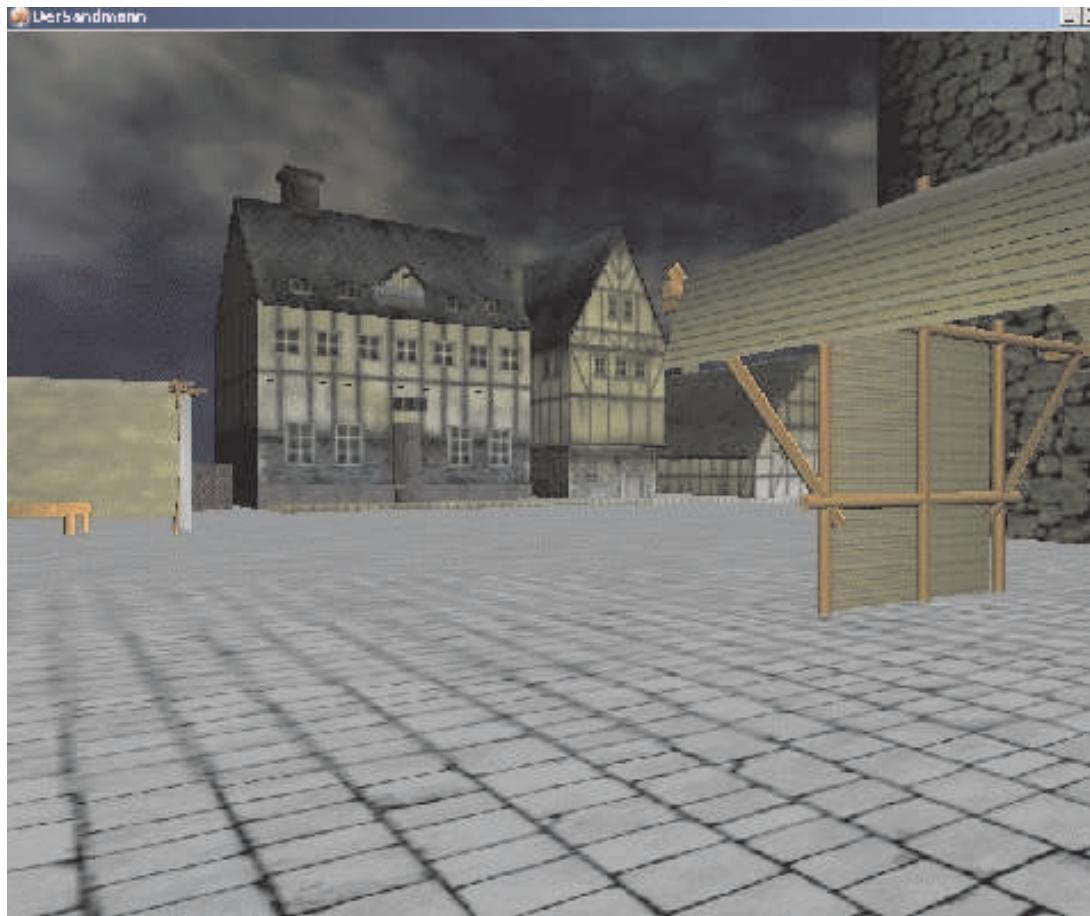


Fig. 34: Vista da casa de Natanael a partir do mercado.

### 3. O jogo da Hipermídia

De acordo com Bairon<sup>129</sup>, ter um banco de dados bem elaborado e com grande quantidade de materiais é uma necessidade para a produção em linguagem hipermídia e um dos primeiros passos para sua realização. Lembra, esse professor, que a quantidade varia com a extensão do projeto e tem relação também com o quanto já sabemos do que queremos buscar. Ao modo da reflexão de Salles, poderíamos pensar na constituição do banco de dados como parte de um processo com tendências, ou seja, que a recolha e escolha do que será utilizado na produção, segue um pensamento, ideia ou modo de ver o tema, nem sempre, desde o início, consciente para seu autor.

Outro exemplo foi a busca por imagens da arquitetura da época, conforme figura a seguir:



Fig. 35: Uma das imagens pesquisadas para conhecer a arquitetura do Século XIX.

Na construção em 3D, realizada pelos alunos, percebe-se a influência dessa imagem na decisão sobre o espaço físico da cidade S, em relação a outras imagens pesquisadas, que encontramos em seus arquivos.

129. Informações obtidas na disciplina ministrada pelo prof. Bairon, no segundo semestre de 2006, no Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica na PUCSP, da qual participamos.



Fig. 36: Cena de entrada do game na qual visualizamos a Praça.

A pesquisa pela textura da praça também se percebe nas imagens a seguir:



Fig. 37: Imagens do Banco de Texturas.

### 3. O jogo da Hipermídia

Essa pesquisa obviamente não implica somente buscar imagens, mas também informações textuais a elas pertinentes. É o que podemos perceber no exemplo que se segue referente à busca por formas de representar a alquimia, um dos elementos presentes no conto. Encontramos imagens em arquivo gif e o texto em bloco de notas:

Um ideograma do século XVII representando a arte da alquimia. Esse símbolo mostra a influência do misticismo na geografia pitagoreana. Ele pode ser notado como um símbolo para os quatro elementos, combinando água como um pequeno círculo interno, terra como um quadrado, fogo como o triângulo e ar como o círculo de fora[...]. In: <http://www.symbols.com/encyclopedia/24/2414.html>



Fig. 38: [ símbolo I.gif ]

Dada a complexidade da hipermídia, sua produção exigirá ocupar-se de diversas matrizes de linguagem (SANTAELLA, 2001), sendo a sonora uma delas. Nesse aspecto, o grupo descobriu, por meio de suas pesquisas na web, alguém que havia composto uma música intitulada *The Sandman*. Foi assim que, Paulo Machado, ao ceder sua composição para utilização nesse jogo e áudios do próprio conto na voz de Natanael Martins Ribeiro, tornou-se um dos colaboradores desse projeto. A busca de informações, na fase de construção da hipermídia, na web foi frequente nesse trabalho e é bastante usual essa via de pesquisa entre os produtores de hipermídia, dada a quantidade de informações disponibilizadas e o acesso a trabalhos que, sem ela, dificilmente se conheceria.

As colaborações, entretanto, estenderam-se a muitos professores dos alunos: além do orientador, contaram com a colaboração do professor

Sérgio Nesteriuk com dicas sobre games que viabilizaram o andamento do trabalho sugerindo, por exemplo, o gênero para o game, Luís Carlos Petry com a ajuda na modelagem dos ambientes 3D, além de fornecer alguns modelos usados em algumas casas utilizadas no ambiente, Rogério Cardoso dos Santos que contribuiu solucionando dúvidas relacionadas à programação, Vicente Gosciola que recomendou livros e filmes quanto ao roteiro e José Luiz Aidar, com a narrativa e o desenvolvimento do material escrito (folheto de apresentação do DVD-Rom *Der Sandmann*).

A autoria em colaboração, segundo Landow (1997), já trazida por nós anteriormente, indica a ideia de trabalhar conjuntamente em uma mesma iniciativa, como o que ocorreu na produção do TCC que estamos discutindo. Dado esse exemplo, acreditamos que esses modelos de trabalho colaborativo, que Landow detecta na atividade de produção de hipertextos, em muito se aproximam das formas de colaboração na produção de hipermídias.

Mesmo não sendo a característica da colaboração um privilégio da hipermídia, esta, entretanto, tende a expor de forma clara a colaboração. Hipermídia, portanto, não tem autores no sentido tradicional e a solução de muitos que trabalham com esse tipo de produção é nomear, por exemplo, quem coordenou o projeto, quem modelou os objetos 3D, de quem foi a concepção do áudio e assim por diante. Esse grupo de alunos não fez essa distinção formal pública nas atividades que cada um deles realizou, mas a distinção de acordo com as habilidades e ferramentas que cada um domina é comum, como já pudemos constatar, acompanhando outros trabalhos. Um exemplo dessa situação é a informação que colhemos, via entrevista por correspondência eletrônica, com um integrante de um outro grupo de TCC, do mesmo ano, cuja hipermídia intitulou-se *Brasil Arquivado*.

Definimos que uma pessoa seria líder de pesquisa, outra de 3D, outra de programação e outra de sons, de acordo com o que cada um sabia melhor e que todas as finalizações seriam decididas em

grupo. Ainda que essa fosse a melhor maneira de se realizar o projeto, a parte mais técnica [se entendeu como pesquisa teórica] do projeto era complicada de ser dividida e portanto, 2 de nós acabamos pesquisando muito mais para não sobrecarregar quem faria o 3D e programação. O Odézio que é muito bom em 3D que deu forma ao nosso trabalho (entrevista eletrônica respondida em 23/02/2007 por Jonatas Venâncio).

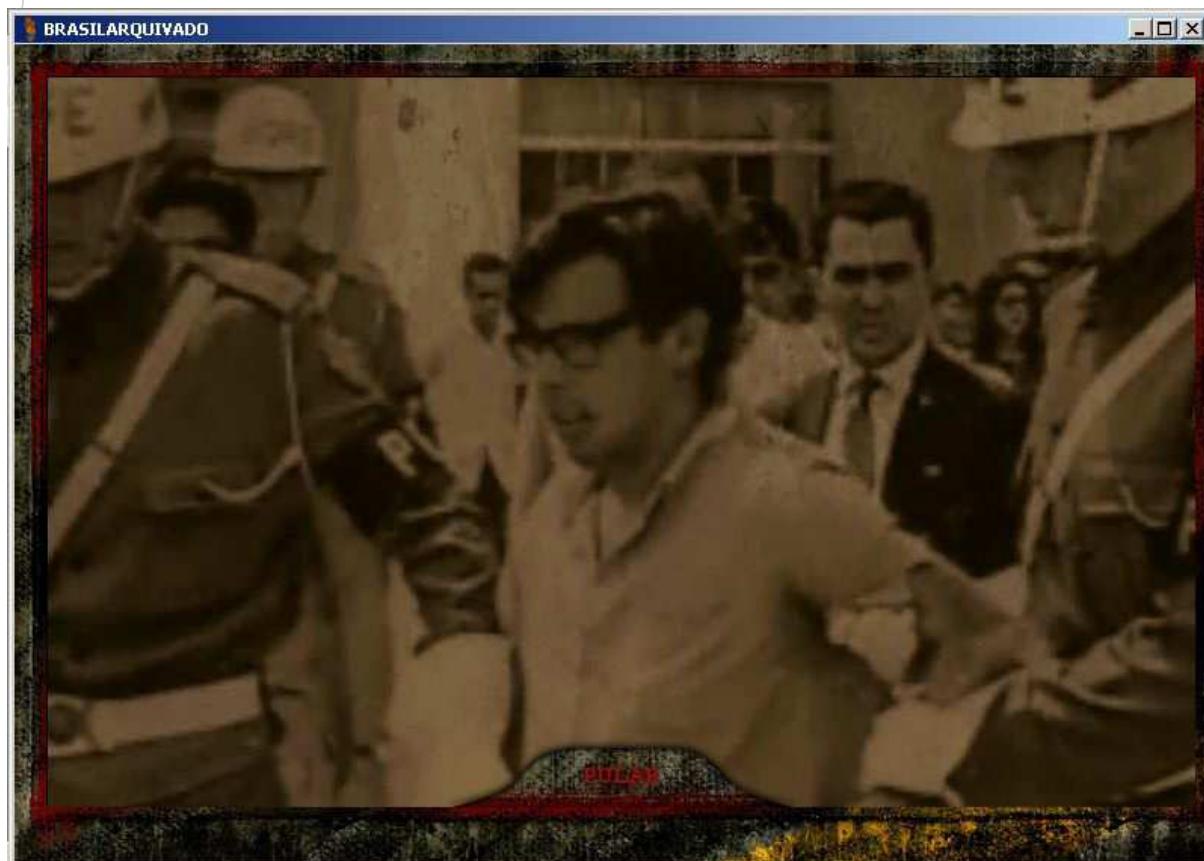


Fig. 39: Cena do filme de abertura da Hipermídia-game "Brasil Arquivado".

Relembramos George P. Landow, o qual chega a propor, como já discutimos no capítulo dois, que há uma necessidade de reconfiguração da noção de autoria em função de reflexões mais recentes. A primeira delas diz respeito a uma maior aproximação entre as figuras de autor e leitor; a segunda relaciona-se com a colocação em foco do *texto* de um autor, ao invés da *figura* do autor chamado moderno, e a terceira tem a ver com o que se denominou personalidade descentrada.

Focando novamente a discussão para a metodologia de produção de hipermídia, temos outro relato eletrônico de Jonatas Venâncio, do grupo da hipermídia *Brasil Arquivado*, que refere que inicialmente pesquisaram na internet, com o objetivo de encontrar informações que lhes fossem ajudando a pensar uma história (ficção e realidade) para ser a base do trabalho. “Depois disso, fomos a palestras, compramos livros, o André chegou a entrar em um curso que falava sobre ditadura e começamos a descobrir muitas coisas sobre o período [...]”.

Mesmo com muitas informações, a dificuldade para desenvolver um roteiro para o game<sup>130</sup> que se propunham realizar, bom o bastante, segundo Jonatas, para envolver o jogador, se impôs. A decisão tomada para sair do impasse criado foi a mesma detectada por Salles

130. Embora tenhamos preferido utilizar nesta investigação a expressão *jogo* ou *jogo digital* para nos referirmos aos jogos de computador, é frequente no Brasil o uso da palavra *game*.

### 3. O jogo da Hipermídia

(2006), em alguns artistas, quando frente a limitações técnicas: a utilização de alternativas, no caso o que chamaram de *docu-game*<sup>131</sup> e que definiram como “uma hipermídia documentário que tivesse navegação e interação semelhante a de um game”. A mente desses alunos pensou em um game, mas na ação de realizá-lo surgiu outra possibilidade, não somente pela limitação sentida pelo grupo em elaborar uma narrativa, mas também pela farta documentação que já possuíam. Acreditamos, pensando com Peirce, que foi como se o próprio material colhido (sua materialidade) se impusesse ao processo.

O momento de impasse que viveram, de acordo com Salles (2004, p.25), faz parte da obra, já que, segundo ela, apoiando-se em Calvino, “discutir arte sob o ponto de vista de seu movimento criador é acreditar que a obra consiste em uma cadeia infinita de agregações de ideias, isto é, em uma série infinita de aproximações para atingi-la”.

No processo de criação/produção do TCC *Brasil Arquivado*, existiram alterações do projeto inicial (fase de elaboração do projeto) que, segundo o grupo, não foi possível perceber antes de iniciar a construção da hipermídia. “Durante esse processo, algumas coisas que havíamos definido acabaram sendo alteradas, mas coisa normal que não se pode evitar e que visa melhorar ou se adequar a problemas que não conseguimos perceber antes” (Jonatas, correspondência eletrônica de 23/02/2007). Parece-nos ser isso o que Salles chama de *movimento falível com tendência*. Por mais que planejemos algo *a priori*, é no processo de sua execução que possibilidades surgirão e decisões terão de ser tomadas.

Os documentos de processo, que são definidos por Salles (2004, p.17) como “índices desse processo”, são por ela considerados a forma física através dos quais os fenômenos mentais se manifestam. Desempenham, ainda, para a autora, os papéis de armazenamento e de experimentação. Esses documentos são vestígios, verdadeiros gestos que, ao repetir-se, deixam aflorar teorias sobre o fazer de cada obra. Procuramos em nossa análise dos documentos a que tivemos acesso, ter um olhar desses gestos em movimento, procurando perceber os nexos entre um documento e outro. Percebemos a necessidade de uma aprendizagem desse olhar, e percebemos também que o tempo do olhar é importante para aguçar nosso campo perceptivo. Se entendermos esse texto também como uma obra, caberia aqui a citação que se segue:

O crescimento e as transformações que vão dando materialidade ao artefato, que passa a existir, não ocorrem em segundos mágicos, mas ao longo de um percurso de maturação. O *tempo do trabalho*<sup>132</sup> é o grande sintetizador do processo criador (SALLES, 2004, p.32).

Portanto, sabemos que estas linhas que escrevemos ainda poderão germinar, desdobrar-se em outras tantas, talvez mais claras, mais precisas e com uma melhor precisão argumentativa. O situamos como germinal no que diz respeito ao potencial do trabalho do crítico genético, especialmente por carecer de maiores explicações sobre o processo criativo dos grupos estudados. Entretanto, não sendo o *como* se constrói o jogo do processo criativo, nosso objetivo de pesquisa, e sim, verificar

131. Esse conceito ainda não está definido na wikipédia, mas é citado 690 vezes (em 06/2008) e 314 mil vezes (em 15/1/2010) na web, muitas vezes relacionado a novas mídias. O conceito se aplica aos jogos documentais, ou seja, que tratam de episódios ocorridos. Um dos mais polêmicos, foi JFK Reloaded, lançado em 2004, uma recriação dos últimos momentos do presidente americano assassinado em Dallas. A intenção de seus produtores (empresa escocesa Traffic) era mostrar através da experiência do jogo, a dificuldade em reproduzir a sequência de tiros atribuídos a Lee Oswald, oferecendo 100 mil dólares a quem realizasse a façanha. Vide [http://dn.sapo.pt/inicio/interior.aspx?content\\_id=590412](http://dn.sapo.pt/inicio/interior.aspx?content_id=590412) ou o documentário divulgado no Brasil no canal Discovery Channel e disponibilizado em <http://video.br.msn.com/watch/video/a-era-do-videogame-ep-3/ru9wubd1>

132. Grifo nosso.

a presença ou não do jogo na produção em linguagem hipermídia, acreditamos ter realizado o suficiente para nossos propósitos. Mesmo assim, como na frase de Luis Mello apud Salles (2004, p.51) “há um tempo de adaptação com o outro para saber como jogar com ele”, percebemos que é preciso exercitar o olhar fenomenológico para trabalhar com *análise de processo*.

#### 3.2.5 Análise cinco:

Análise da hipermídia **Valetes em slow motion**, a partir de uma metodologia inespecífica

Passados dez anos de sua realização, muitas apresentações e comentários, os quais desconhecíamos, fomos navegar no CD-Rom em linguagem hipermídia *Valetes em Slow Motion*. Nossa escolha deu-se pela indicação de professores, que têm na hipermídia seu objeto de pesquisa, notadamente, nesse caso, os professores Sérgio Bairon e Luís Carlos Petry.

De acordo com Kiko Goifman, diretor do projeto, “*Valetes em slow motion* é um livro / CD-ROM, cuja questão central é a abordagem do tema prisão, a partir do seu próprio olhar e de outros artistas brasileiros.

Trata-se de um CD-ROM que em nada se assemelha a uma enciclopédia ou banco de dados. O usuário é convidado a experimentar algumas sensações e, aos poucos, entende os códigos e regras do universo de navegação. Um pouco como a lógica de quem acaba de entrar numa prisão (GOIFMAN, 2008).

Nesse trabalho, resultado de sua dissertação de mestrado em multimeios, na UNICAMP, percebemos que procurou encontrar formas de dizer o que aprendeu com teóricos do tema e com os presos: formas outras que não somente a da linguagem verbal escrita. A nosso ver, esse trabalho foi muito bem sucedido nessa tarefa, como indicamos a seguir.

Não há nenhuma forma de comunicação prévia a respeito da maneira de navegar na hipermídia, fazendo com que cada um tenha que descobrir os caminhos e os modos de se relacionar com o material, assim como os presos precisam aprender quais são as regras de funcionamento na prisão.

Na tela principal, encontram-se objetos e, ao clicarmos sobre eles, somos levados a onze diferentes ambientes.

O som utilizado na hipermídia é intenso, provocando uma sensação de tensão, assim como também é o que geram os contrastes de luz (muito escuro/muito claro) e os feixes de luz direcionados (holofote e lanterna). Se ficarmos 30 segundos sem clicar, a programação leva o navegador para um lugar aleatório.

Essas características vão nos passando a informação através de nossas percepções de como é a sensação de estar preso, ou seja, realmente há pouca iluminação natural, há muitos lugares escuros (restrição do olhar dentro da prisão) e a luz artificial é direcionada; quem ficar desatento é levado para um lugar qualquer, independentemente de sua escolha.

Já o título do trabalho aponta duas características do que ocorre na prisão. Os presos muitas vezes dormem de lado em função da superlotação, como cartas (valetes) em um jogo de baralho e a sensação do tempo psicológico se estende (em *slow motion*).

Em outra de suas entrevistas, encontramos o trecho a seguir que, embora nele não discorra a respeito de *Valetes*, dão mostra clara de aspectos de seu processo de criação.

### 3. O jogo da Hipermídia

**Kiko Goifman:** *Atos dos Homens* seria sobre pessoas que sobreviveram em massacres. O título é inspirado em um filme do Peter Greenaway chamado *Atos de Deus [Act of God, 1980]*, no qual ele procura pessoas que sobreviveram a raios, relâmpagos, [...] . Então eu decidi fazer meu filme, chamá-lo *Atos dos Homens*, e falar de pessoas que sobreviveram a massacres. Então ele era muito centrado em histórias de vida, e já estava tudo certo para eu entrevistar sobreviventes do Carandiru, Vigário Geral, Candelária, Eldorado dos Carajás, e tinha uma série de massacres dos quais eu iria em busca dos sobreviventes. Para que eles fizessem um relato não-oficial sobre o que aconteceu e falar sobre a história de vida deles. De repente, eu ligo a televisão, no dia em que morre o Papa, e acontece um massacre no qual morrem 29 pessoas na Baixada Fluminense. Eu disse, num primeiro momento, pra gente ignorar, porque não tinha nada a ver. Até que eu percebi que quem faz documentário tem que estar aberto a mudanças, isso tem que fazer parte da nossa lógica. E aí eu falei: "vamos mudar tudo, vamos embora pra Baixada Fluminense" (LORENZATO).

Em primeiro lugar, percebemos, na escolha do título, um reconhecimento de um trabalho de outro cineasta, no caso Peter Greenaway, como uma clara inspiração temática. Por outro lado, a partir da premissa de que o que busca é o filme documental, muda seu roteiro prévio e vai discutir o mesmo tema e enfoque em uma situação que irrompe como realidade no contexto do momento de início das filmagens. Como deixou dito na entrevista, inicialmente pensou em não modificar a proposta inicial (documentário com sobreviventes de chacinas ocorridas há mais tempo), mas quando a tônica da proposta de filme documental "falou mais alto", resolveu correr o risco da mudança.

Em outro momento, na sequência da mesma entrevista, ao relatar o porquê de algumas opções, refere que "montar um filme é o ato triste de jogar coisas fora".

• - - •

Propomos uma reflexão que encerre esse ponto do capítulo, tendo como finalidade situar a quem nos acompanha o que foi possível desenvolver. Vamos ao nosso objetivo.

Pensando a hipermídia como uma nova linguagem para o meio acadêmico, observamos que a produção em construção *A Casa Filosófica* teve a possibilidade de ser pensada a partir dos desenvolvimentos técnicos e conceituais, nascidos de uma reflexão que diagnosticou a modernidade (Nietzsche), que se perguntou pelo sentido do Ser (Heidegger), que situou a linguagem como um jogo aberto de possibilidades (Wittgenstein) e reencontrou a verdade na arte (Gadamer).

Nesse sentido, seguindo uma reflexão de Vattimo, uma hipermídia que abarque esses conceitos é uma linguagem comunicacional que, ao dirigir-se para a mobilidade do simbólico e ao vivê-la como um modo de manifestação como outros tantos possíveis, aponta para uma chance no que diz respeito à produção de conhecimento.

No relato do grupo de TCC *Brasil Arquivado* e de outro que também entrevistamos eletronicamente, cujo TCC chamou-se *O Enigma do Brasão*, verificamos que a preocupação com os elementos técnicos da programação ocorre posteriormente a toda uma pesquisa temática (bibliográfica e documental) e à formação de banco de dados. Esses fazerem indicam que, para esses grupos, o mais importante da técnica não é o técnico, indo ao encontro do que pensa Heidegger.

A hipermídia, enquanto fazer, ao considerar as noções de jogo (liberdade, risco, regras surgem no jogo, jogo que se exercita do jogar - interatividade), de jogo de linguagem (e sua não-linearidade), do desejado encontro entre estética e conceito (ou forma e conteúdo), da ideia de reticularidade (tomando a noção de rede de significantes), a noção de significante (com seus sucessivos deslocamentos), o aleatório (randomismo), a produção de forma colaborativa, coletiva ou compartilhada etc. mostra-se como uma possibilidade interessante para a produção de conhecimento. Como aprendemos com Vattimo (1993, p. 16-17), "Viver neste mundo múltiplo [da pós-modernidade] significa fazer [a] experiência da liberdade como oscilação contínua entre pertença e desenraizamento", embora "a nostalgia dos horizontes fechados, ameaçadores e tranquilizadores ao mesmo tempo, continua ainda radicada em nós, como indivíduos e como sociedade". Com tudo isso, será possível "continuar a sonhar sabendo que se sonha", como propõe Nietzsche em *A Gaia Ciência?* Sendo esta a tarefa do *Übermensch*, seria a época que constrói seu cenário, o seu tempo possível?, são perguntas que ficam no ar.

Quando procuramos realizar uma análise semiótica baseada nas *Matrizes da Linguagem e Pensamento*, constatamos que a hipermídia, *Psicanálise* e *História da Cultura*, possui características que a classificam como de tipo conceitual, de acordo com Santaella (2001), feita para a produção e transmissão de conhecimentos teórico-cognitivos, o que vai ficando cada vez mais claro quanto mais avançamos em meio a seu hipertexto. Entretanto, mesmo não podendo ser entendida como uma hipermídia artística, a expressividade estética está fortemente presente neste trabalho, como a forma que melhor revela, no pensar fenomenológico, a verdade que temos para compreender.

Sendo uma linguagem sintética (digital), parece a todo instante querer nos lembrar da proximidade com os objetos do mundo físico (livros, figura humana) em uma ação de extensão do virtual ao mundo real.

Os tons mais escuros das cores escolhidas, a densidade das texturas, tanto visuais quanto sonoras, remetem-nos a um mundo complexo, rico de informações e de conhecimentos produzidos. Certamente não é uma hipermídia para um público que visa o puro entretenimento, tampouco é dirigida para iniciantes nos temas tratados. Exigirá esforço de seu leitor, não maior nem menor do que o inevitável esforço que toda aprendizagem requer. Entretanto, os elementos estéticos que essa hipermídia dispõe, por estar em comunhão com elementos conceituais e teóricos produzem o tão desejado equilíbrio entre arte e ciência.

Elementos encontrados em nossa análise do conceito LEXIA, como sobreposições de imagens, sobreposições e reverberações sonoras, jogos de *linguagem* com as imagens e os sons, vão produzindo em nossa mente associações de ideias (por meio dos processos de similaridade e contiguidade) que mostram em ato o próprio conceito de LEXIA, ou seja, unidades de sentido na leitura (vocabulários, expressões idiomáticas, locuções, frases etc) que se abrem aos seus vários sentidos, desta forma, de um texto desdobrando-se outros textos (BARTHES, 1970).

Não podemos deixar de lembrar que o entorno onde esse conceito habita é um labirinto e, como tal, dá-se à experiência de perder-se e encontrar-se, em uma sequência de sentimentos de expansão (provocada pela aceleração na produção de signos) e de retorno a um centro sem centro, possibilitado pelo mapa do labirinto que orienta a navegação, quando a sensação de estarmos perdidos torna-se insuportável. Temos com o labirinto o conceito de mapa-desígnio, "que nada pode melhor definir do que a noção peirceana do diagrama" (SANTAELLA, 2001, p.410). Tendo um diagrama a vantagem de apelar aos olhos, seja aos "olhos da mente" enquanto pensamento ou mesmo na contemplação visual do diagrama materializado no papel, ele possibilita a observação de relações em um único sistema. Sendo também, a forma que a mente utiliza na fase dedutiva da investigação (IBRI, 2006), deve ser fundado "sobre uma ideia básica

### 3. O jogo da Hipermídia

simples e facilmente inteligível"<sup>133</sup>, como escreve Peirce (CP 4.418).

Santaella (2001), ao comentar esta hipermídia em seu livro *Matrizes* e referir-se ao diagrama registra:

O diagrama como veículo para manipulações e experimentações mentais encontra na hipermídia um território operacional real, pois, nele, as manipulações mentais podem viajar do plano da imaginação para o plano da ação imediata. A navegação transforma a experimentação diagramática em ato (SANTAELLA, 2001, p. 410).

Sentimento similar ao de nos perdermos no labirinto vivemos quando na pesquisa, após leituras e mais leituras, perguntamo-nos: mas qual é mesmo meu problema de pesquisa? Ou quando, em um trabalho psicanalítico a pergunta pelo nosso desejo se coloca. É nesse momento que a metáfora peirceana da noiva em *A fixação das crenças* se impõe e ecoa em nossa mente, como algo que nos situa no que aqui nos propomos a realizar.

O gênio do método lógico de um homem deve ser amado e reverenciado como sua noiva, que ele escolheu de entre todas as mulheres do mundo. Ele não precisa de menosprezar as outras; pelo contrário, pode honrá-las profundamente, e ao fazê-lo apenas a honra ainda mais. Pois ela é aquela que ele escolheu, e ele sabe que estava certo ao fazer essa escolha. E tendo-a feito, trabalhará e lutará por ela, não se queixará dos golpes a suportar, e lutará para ser o valoroso cavaleiro e campeão daquela de cujos esplendores da chama retira a sua inspiração e coragem.<sup>134</sup>

Na metodologia de pesquisa da Análise de Processo, “não está implícita (...) uma proposta de ordenação ou oferecimento de uma cronologia da criação” (SALLES, 2004, p.22). Sua proposta é apresentar, a partir de observações, os aspectos envolvidos em processos criadores. Em seu livro *Gesto Inacabado*, Salles refere que o que pretende é oferecer uma “possibilidade de se olhar para os fenômenos em uma perspectiva de processo” (2004, p.23).

Há, aí, uma suposta pergunta: É possível propor uma metodologia para a criação? Encontramos em Salles (2004, p.53) uma observação de que a despeito de predominâncias de um ou outro elemento, em determinados momentos do processo (momento de maior sensibilidade, da materialização da criação, do predomínio do conhecimento ou da vontade), “o ato criador nunca se desenvolve, exatamente, do mesmo modo”.

Salles (2004, p. 28) acredita ainda na “criação como movimento, onde reinam conflitos e apaziguamentos. Um jogo permanente de estabilidade e instabilidade, altamente tensivo”. Esse elemento de tensão, encontramos em Heidegger (2001), quando descreve o risco como uma das características do jogo (*spiel*).

Igualmente, o jogo é caracterizado por Heidegger no mesmo texto como sendo livre e produtor de regras durante o seu desenvolvimento (o seu próprio jogar/ o jogar do jogo), afirmação que relacionamos ao texto de Salles (2004, p. 63), quando escreve que “a criação realiza-se na tensão entre limite e liberdade”.

Levantamos em nossa tese doutoral a hipótese de que é o jogo o responsável pela possibilidade de criação/produção de conhecimento, tese que supomos partilhada por Salles (2004, p. 29),

133. CP 4.418 “A **diagram** is a representamen [...]. It should be carried out upon a perfectly consistent system of representation, founded upon a simple and easily intelligible basic idea”.

134. Com essas palavras Peirce encerra seu texto *A Fixação das crenças*.

quando escreve que é “justamente esse movimento dialético entre rumo e vagueza que gera trabalho e move o ato criador”.

Vimos nesse texto algumas formas de analisar hipermídias e algumas reflexões em torno do estabelecimento de metodologias para sua produção. Percebemos que já existem algumas classificações e propostas que podem nos orientar na produção e avaliação de hipermídia. Essas classificações e propostas são resultantes da sequência de etapas/gestos realizada por cada pesquisador ou de suas observações do fazer de produtores de hipermídia e de produções nessa linguagem. Encontramo-nos em um momento em que os realizadores de hipermídias procuram organizar um fazer que foi começando sem muito dele se saber (como todo novo conhecimento), em um momento em que se tenta entender o que vem sendo realizado e em que se procura compreender e dar um estatuto institucional a essa nova linguagem. É nesse sentido que entendemos a importância de se pensar em metodologias para sua produção/avaliação, e não por uma necessidade de colocar limites nessa linguagem que sempre aponta para a abertura de sentidos. Fazemos questão de manter a pluralidade de visões quando falamos em “metodologias”, pois acreditamos que a manutenção de formas diferentes deste fazer é fundamental para a própria produção do conhecimento em hipermídia. E, ainda, por entendermos que as metodologias servem aos objetivos/sujeitos das pesquisas e, portanto, terminada a pesquisa, podem ser descartadas na medida em que já cumpriram sua função. Frente a uma nova pesquisa/produção, voltaremos a nos perguntar a respeito da metodologia adequada ao fenômeno que investigaremos<sup>135</sup>.

Sendo assim, concordamos ainda com Salles (2004, p.156) quando refere que o processo de criação, por se caracterizar como processo de experimentação no tempo, é uma apreensão de conhecimento. Conhecimento que, mantida a ênfase no processo de sua aquisição, clama pela transdisciplinaridade e pelo exame entre as conexões de ciência e arte, tão fortemente presentes na linguagem hipermídia.

Da mesma forma que Salles olha para as obras que analisa, olhamos para este texto de tese que aqui escrevemos como uma realidade em mobilidade, que aqui se apresenta com esse formato e conteúdo, mas no game *Ilha Cabu*, sabe-se lá em que se transformará.

135. Essa forma de situar a metodologia indica relações de proximidade com a metodologia psicanalítica freudo-lacaniana, a qual estabelece que, para cada análise, há de se reinventar o próprio método psicanalítico.

#### 3.3 A presença e o lugar do jogo na Hipermídia

Para começarmos a refletir mais diretamente a respeito da presença e do lugar do jogo na hipermídia, iremos nos lançar a mais uma navegação. Agora, da versão hipermídia da Ópera Quântica AlletSator, um trabalho colaborativo entre professores pesquisadores brasileiros da PUC-SP e pesquisadores do NuPH (Núcleo de Pesquisas em Hipermídia), com professores pesquisadores portugueses do CECLICO (Grupo de Estudos Culturais, Midiáticos, da Linguagem e Hipermédia), da Universidade Fernando Pessoa<sup>136</sup>.

Essa hipermídia tem a particularidade de partir de uma dramaturgia experimental do professor português Dr. Pedro Barbosa, com o sintetizador textual automático SINTEXT e, além disso, de tratar-se de um trabalho ainda possível de ser aberto a construções.

Dando início à navegação, logo nos deparamos com um movimento de vozes que nos falam da busca por um lugar, da busca por um mundo onde se estabelecer, movimento denunciador de um jogo que se apresenta como vida possível, pois como aprendemos com Heidegger (2001a), o caráter de jogo habita no sentido lato de “jogo da vida”, que é onde a própria essência da existência ou *Dasein* se encontra.

“Marte Vénus Júpiter Io Saturno:  
perdidos  
ao ritmo da compassada dança do universo  
orbitando numa viagem sem destino  
Sois filhos da eternidade  
Para além do tempo que corre em todas as direcções  
Arcturo Andrómeda Vega - orbitando,  
Explosões de sóis, explosões de estrelas -  
A Vossa semente dispersou-se nas trevas dos anos-luz.  
Perdidos entre a poeira das estrelas”

AlletSator não deixa nunca de brincar conosco. Desde seu nome, que lido ao contrário, indica-nos uma *rota [e]stella[r]*, criação de Pedro Barbosa, passando pela poesia de Rui Torres, que nos surpreende pela multiplicidade sígnica, até às figuras tridimensionais de Luís Carlos Petry, para citar algumas situações onde o jogo se apresenta nessa hipermídia.

Quando nos deparamos com os nomes ao contrário, a lembrança da infância se impõe, pois as brincadeiras com as palavras começam quando desde cedo as descobrimos. Para os poetas e os escritores, essas brincadeiras continuam, tomam a forma de trabalho/profissão. Não é sem importância que Huizinga (2001), em seu livro *Homo Ludens*, publicado pela primeira vez em 1938, abre um capítulo intitulado *O Jogo e a Poesia*, no qual, entre outras coisas, diz que “toda poesia tem origem no jogo” (p.143) e, sendo assim, transcende os limites do juízo lógico e deliberativo, conseguindo atingir uma penetração muito além do alcance da razão. Podemos, pois, considerar a poesia, como já expressou Paul Valéry (apud HUIZINGA, 2001), um jogo com as palavras e a linguagem ou, como escreveu Lya Luft em *Pensar é transgredir*, a respeito do seu gosto por escrever e criar histórias ser nada mais do que brincar com palavras.

Não é também insignificante que Heidegger tenha encontrado na poesia uma forma privilegiada de pensar, o que podemos constatar em seu texto poema *Da Experiência do Pensar*, escrito em 1947 e publicado pela primeira vez em 1954. Em suas notas à tradução brasileira desse texto, Maria do Carmo Tavares de Miranda o denomina como “o poema do pensar nas coisas da natureza e do próprio pensar” (p. 15).

136. Este projeto tem a coordenação em Portugal, do professor Dr. Pedro Barbosa e, no Brasil do professor Dr. Luís Carlos Petry.



Fig 40: Corredor Metafísico com a poesia randômica “Da Experiência do Pensar” de Heidegger.

Encontramos no poema de Heidegger, ainda segundo sua tradutora, uma distinção entre o que seja a essência da linguagem (o dizer, o pronunciar a palavra) e o que seja a linguagem como comunicação (o designar das coisas, um utilizar palavras). Com a primeira, deparamo-nos com a impotência de dizer o que deve ficar inexpressivo, o que acaba por nos colocar diante da coisa. Com a linguagem como comunicação, conceitualizamos. Nessa direção de pensamento, entendemos Gadamer (2000, p. 14) quando propõe que voltemos a fazer falar a palavra, que façamos o caminho “de volta, do conceito à palavra” se quisermos alcançar o outro. Nesse sentido é que traz a poesia como aquilo que é convincente, justamente pelo seu modo de dizer algo, lembrando que poema, em sua origem latina, vem de *dicere* e *dictare*, sendo assim, um ditado.

Portanto, aprendemos com Gadamer (2000, p.20), que isso que é dito na poesia, carrega em si um conhecimento produzido e trabalhado de tal modo, que não se levanta contra ela nenhuma forma de objeção, de resistência; “que, através de seu modo de dizer algo, é convincente”. Como a arte em geral, possui uma verdade irrefutável. Entretanto, estando a verdade do lado da arte, o método não deixa de ter o seu lugar. Partindo de Platão em seu *Político*, mais especificamente em *A medida relativa e a justa medida*, encontramos o ápice do diálogo que vem se dando entre o *Jovem Sócrates* e o *Estrangeiro*, a respeito do que seja governar quando diz que há “dois gêneros de medida” (1972, p. 241): aquela “para as quais o número, os comprimentos, as profundidades, larguras se medem por seus opostos” (maior ou menor a partir de uma unidade de medida) e, “aquela[s] que se refere[m] à justa medida, a tudo aquilo que é conveniente, oportunamente devido, a tudo que conserva o meio entre dois extremos” (p.240). Segundo Platão, Gadamer (2000, p. 19) dirá que há “duas possibilidades diversas de medir. Ambas parecem imprescindíveis”: uma se aproxima das coisas com uma régua, com o intuito de torná-las disponíveis e dominá-las e, outra, visa à medida interna da coisa, o adequado ele mesmo. Continuando nesta linha de pensamento, diríamos que se a arte é o adequado que se busca, o método é a medida que mede. Como no exemplo do fazer médico, discutido por Gadamer, neste texto, acreditamos que a ciência que mede visando dominar (no caso, a doença), o *poson*, a quantidade, no final exige também arte<sup>137</sup>, aqui entendida como a habilidade de encontrar a medida adequada,

137. Embora Gadamer (2000, p. 20) observe que o conceito de arte que trata neste ponto do texto seja diverso do que o são as artes criadoras e configuradoras e as artes literárias, salienta existirem “afinidades em processo” entre elas .

### 3. O jogo da Hipermídia

a medida interna da coisa (no caso, a saúde de cada pessoa), o *poion*, a qualidade.

Acreditamos que todo método na ciência precisa de arte para compreender mais profundamente o que visa conhecer. A nosso ver, são essas as duas formas de saber que participam da produção de conhecimento. Será que o jogo não poderia estar a contemplar, ao mesmo tempo, tanto a arte enquanto experiência estética do sensível, o adequado que se busca, quanto o método com sua necessidade de domínio? Não foi este o lugar que Schiller deu ao jogo? Ora, sendo o jogo ao mesmo tempo liberdade e formação de regras ou, como dissemos anteriormente, sendo que o que se passa no jogo é livre e está sempre submetido às regras, não estaria, na experiência do jogo, uma compreensão possível do lugar da produção do conhecimento científico? Deixamos a pergunta por enquanto, em aberto.



Fig 41: Imagem do Corredor Metafísico mostrando uma das etapas de sua construção.

Em AlletSator, deparamo-nos com momentos em que não controlamos a navegação, em que a interatividade, enquanto ação do leitor, fica impossibilitada para escutar o que nos diz o ambiente, nosso par no diálogo com esse mundo tridimensional. Nesses momentos em que ficamos “orbitando” em AlletSator, experimentando o que denominamos seus *giros vertiginosos*, como no *Guizo de Magrite*, no *Planeta Arbóreo*, no *Estúdio de Anaximandro* e no *Templo da Pirâmide de Cristal*, tal como nos parques de diversão ou em certos momentos da vida, percebemos impotentes frente aos limites que a realidade impõe. Percebemos que o controle não está em nossas mãos e, que, quando se acha que se está jogando um jogo, dele tendo controle, logo percebemos que é o jogo que nos controla, ao invés de estarmos exteriores a ele, estamos dentro dele, imersos. Experimentamos fisicamente, com os *giros vertiginosos*, nesses espaços de realidade virtual, os movimentos de vaivém, característicos do jogo. Além dessa experiência sinestésica, provocada pela visão e que nos causa uma sensação de movimento (cinestesia), a linguagem verbal sonora colabora na convergência de sentidos provocando a percepção de vertigem. Temos aqui um momento de intensa imersão, outra característica do jogo.

“... o tempo que corre em todas as direções”.

“...uma viagem sem retorno”.



Fig 42: Visão de uma das Pirâmides de Cristal e dos Painéis Poéticos da Ilha Poética.

Navegar em AlletSator é antes de tudo uma experiência estética que, na linguagem hipermídia, possui a característica de nos surpreender, pois nos oferece a experiência de mostrar e de esconder. Ou seja, encontramos objetos, sons e imagens que se revelam, mas que também se ocultam. Ao clicarmos na *Taça de Abraham Molles*, temos a experiência do inesperado, para alcançarmos o *Trapiche poético* precisamos atravessar nuvens, vivendo por segundos, dada a baixa visibilidade, o desconhecido.

Aprendemos também que todo acesso ao mundo é mediado, afirmação que coloca no devido lugar a linguagem humana. Só podemos ir de um lugar a outro, clicando certos objetos ou passando por determinados lugares. Além disso, na leitura que realizamos, o constante voltar ao corpo da *Primeira Mulher*, para navegar pelos diversos ambientes de AlletSator, também funcionava como forma de nos reorganizarmos do jogo e no jogo.



Fig 43: A Primeira Mulher em posição meditativa.

### 3. O jogo da Hipermídia

Se a poesia, o teatro, enfim, a arte têm, do seu lado do conhecimento, o jogo, pois, como nos ensina Gadamer, é no lado da arte que aprendemos a encontrar o jogo e, se a arte é uma forma de pensar, na esteira do pensamento de seu mestre Heidegger, então a arte também é produção de conhecimento e, portanto, tem contribuições importantes ao conhecimento científico. Mas será que é só do lado da arte que podemos encontrar o jogo? Será que o jogo não se faz presente no conhecimento científico, incluindo aí a aplicação de uma metodologia a ser construída como um caminho, durante o próprio percorrer do caminho? Não estaria a hipermídia AlletSator a nos ensinar que sim, que ciência e arte podem caminhar juntas, mesmo sendo diferentes? Que a ciência teria muito a se beneficiar com a arte? Acreditamos que foi isso que pensou Schiller em sua *Educação Estética da Humanidade* ao propor que a pulsão lúdica se manifestaria sempre que a razão fosse vivida em nossa sensação e a sensibilidade se formasse em nosso entendimento. Em outras palavras, o jogo se manifestaria sempre que pudéssemos ter a experiência estética de um conceito, quer dizer, quando se estabelecesse um encontro, um diálogo, uma relação entre forças inicialmente opostas.

A partir de uma outra perspectiva, a saber, tomando os desenvolvimentos da teoria da complexidade de Edgar Morin, que desenvolveremos no capítulo quatro, encontramos em *Ciência com Consciência* (p. 338) “que a arte é indispensável para a descoberta científica, visto que o sujeito, suas qualidades e estratégias terão nela papel muito maior e muito mais reconhecido”. Segue afirmando que a complexidade científica é a presença do não-científico no científico, o que não anula o científico, mas ao contrário, permite-lhe exprimir-se.

De forma diferente, encontramos em Peirce um pensador que não deixa de surpreender, quando contesta o método cartesiano com sua crença na intuição e, em seu lugar, propõe a *abdução*. Como um primeiro momento na investigação científica (SHANAHAN, 1986 apud SANTAELLA, 2004), considera a abdução fonte de muitos acertos, mas também de erros, dada a falibilidade do conhecimento humano.

Como nos aponta Santaella (2004), o que vem antes do aparecimento de uma hipótese, os estágios iniciais que levaram a ela, o ato de concebê-la, acabam, para a maioria dos lógicos e cientistas, sendo irrelevantes na análise lógica do conhecimento científico. Justamente será sobre esse aspecto, tradicionalmente renegado na ciência, que repousa o interesse de Peirce pelo que denominou abdução, ou seja, o tipo de raciocínio que possibilita a criação tanto na ciência como na arte. Sendo o raciocínio responsável pela introdução de todas as novas ideias, é o ponto de cruzamento entre ciência e arte. Trata-se, nas palavras de Santaella (2004, p. 103), “do princípio gerativo para as mutações da sensibilidade e para o crescimento do conhecimento”.

Podemos então perguntar-nos: mas o que faz surgir a abdução? Ela aparece sempre que algo nos surpreende, sempre que nos defrontamos com algo da ordem do inexplicável, do desconhecido, do surpreendente. E é por isso que o conhecimento dito científico<sup>138</sup> tem muito a aprender com a arte, pois é do lado dela que está o *kalós*, o admirável que nos interroga pelo simples fato de a nós se apresentar. Com isso, não queremos dizer que o admirável não está do lado da ciência, pois, ao contrário, apostamos que possa existir arte na ciência.

Novamente, é com a emoção da leitura do parágrafo final de *A fixação das Crenças*, escrito em 1877 por Charles Sanders Peirce, quando compara “o gênio do método lógico de um homem” a uma noiva que, como tal, deve ser amado e reverenciado, que perguntamo-nos com as palavras do texto da Ópera Quântica AlletSator:

138. Quando nos referimos nesse momento ao “conhecimento dito científico”, estamos nos referindo ao que Thomas Kuhn in *A Estrutura das Revoluções Científicas* chama de ciência normal. Acreditamos, entretanto, que a ciência ao contar com a arte, rompe com as barreiras que as separam, possibilitando, em uma linguagem peirceana o crescimento do conhecimento.

Quem ama até perder o feminino?  
 Quem ama até perder o frio?  
 Quem ama até perder o sol?  
 Quem ama até perder o rosto?  
 Quem ama até perder o cheiro?

Quem ama até perder-se na busca por um conhecimento? Esse estaria perdendo-se ou na verdade encontrando? O que procuramos quando procuramos? Por onde anda nosso desejo quando pesquisamos? Não havendo respostas universais para estas perguntas, elas simplesmente aqui se colocam como elemento instigante da pesquisa, seu verdadeiro *leit-motiv*.

Sendo *AlletSator*, no formato hipermídia, um projeto que também “*se propõe a investigar os limites da narrativa tridimensional no horizonte da hipermídia*”, parte da ideia de que a ferramenta com a qual se produz o pensamento é a linguagem, ao mesmo tempo em que é esta (a linguagem) o objeto do pensamento. Dessa forma, é que a narrativa tridimensional, nomeada por Petry, L. (2006) de pensamento *topofilosófico*, toma a linguagem como “o fundamento a partir do qual tudo o mais é possível”. Tudo o quê, poderíamos nos perguntar? Simplesmente tudo: todas as formas possíveis e imagináveis de manifestação humana. Nesse contexto “escrevem-se mundos descrevendo-os e se dá forma a eles na sua corporeidade, desenhando-os”. A arte aqui se manifesta como produção de conhecimento que, se constrói como mundos digitais no sentido dado por Heidegger (2001c) quando diz que *para habitar em um mundo é preciso construí-lo*. Com AlletSator, parafraseando Petry, L. (2006) ao referir-se ao jogo *Myst*, “se faz literatura tridimensional digital e habita-se nela”. Habita-se privilegiadamente ao construí-la e, de outra forma, habita-se nela, ao navegar por dentro dela, ao experimentar a imersão que a tridimensionalidade e a convergência de sentidos proporcionam.

Podemos dizer, então, que filosofamos quando fazemos hipermídia. Em alguma medida foi o que experimentamos quando participamos desse projeto inserindo nossa leitura de AlletSator. Desde a inserção de objetos tridimensionais que visavam o estranhamento - condição para a compreensão<sup>139</sup> -, passando pela escolha de frases até a reflexão sobre quem ou que ambiente as deveriam proferir.

Muitos aforismos das *Investigações Filosóficas* de Wittgenstein só se tornaram comprehensíveis para nós quando de sua inserção na hipermídia, talvez em função de que nela estas frases podiam ecoar pelo espaço/tempo entre uma e outra, diferentemente de quando a uma frase seguia-se outra na leitura da obra impressa.

Além disso, os recursos imagéticos pensados e construídos expandiram certos conceitos presentes na Ópera Quântica, o que só viemos a perceber posteriormente. São eles:

- O Pequeno Príncipe de Saint-Exupère como referência a um viajante por diversos planetas;
- A experiência com o duplo através dos mini-planetas que são dois e um ao mesmo tempo e dos autômatos em espelho com outros, como forma de reflexão a respeito de nossa percepção de nós mesmos e dos outros (inspirado na leitura do conto *Sandmann* de E. T. A Hoffmann);
- O Boi-tatá, o Boi-da-cara-preta, o Lobo e o Ogro, enquanto elementos míticos que transcendem várias culturas, como percebemos no trabalho de Corso (2004).

139. Como aprendemos com a Psicanálise, para que uma busca seja ativada em um sujeito é preciso que ele tenha passado pela experiência de castração que a incompreensão e o estranhamento nos coloca. Portanto, é condição da compreensão a experiência com o estranhamento.

### 3. O jogo da Hipermídia

Quanto à decisão a respeito de quais seriam as inserções sonoro-verbais, escolhemos frases de Heidegger, Gadamer, Wittgenstein, de Hoffmann e de Saint-Exupère e as colocamos sem a referência dos autores, com a pretensão de indicar que todas têm a mesma importância. Além disso, nós as colocamos nas bocas mais estranhas possíveis, por exemplo, quando o Pequeno Príncipe diz uma frase de Heidegger e um autômato/robô fala frases da obra de Saint-Exupère. Ou então, transformamos o aforismo wittgensteiniano que diz “Um objeto vermelho pode ser destruído, mas o vermelho não pode ser destruído e por isso o sentido da palavra ‘vermelho’ é independente da existência de um objeto vermelho” [57] na frase dita pelo Ogro e por isso muito mais forte de sentido “O objeto Ogro pode ser destruído, mas o Ogro, não<sup>140</sup>”.

A Ópera Quântica AlletSator, versão 3.2.1, é a que foi objeto de nosso navegar para a realização de nossa reflexão. O fato dessa versão hipermídia ter recebido os comentários de diversos pesquisadores, em publicação ainda em fase de construção (*Cibertextualidades 2*, 2008), torna-a interessante enquanto proposta de valorização da investigação científica, pois possibilita a aprendizagem que o diálogo dos comentários aciona. Um verdadeiro *work in progress*. Certamente os olhares dos leitores/navegadores de AlletSator, acabaram interferindo/dialogando na versão 4.5<sup>141</sup>, a que acompanhou a revista, sendo essa provavelmente a intenção dos autores. Assim acontecendo, aproveitou-se do jogo do diálogo na produção do conhecimento que essa pesquisa ambicionava alcançar.

Interessante nesse trabalho é que ele nasceu e foi gerado, com a possibilidade de travessias transatlânticas, ora através de aerovias, ora através das infovias, ensinando-nos, de forma metafórica, que os caminhos do conhecimento são diversos, tal como as possibilidades de leitura/navegação em uma hipermídia.

E, ainda, se concordarmos com Gadamer (1997, p. 155) que “a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta”, acreditamos que a experiência do jogo nessa hipermídia abre possibilidades para quem joga, sendo a produção de conhecimento uma grande possibilidade.

140. O Ogro enquanto ideia de nosso imaginário não pode ser destruído.

141. Esta versão e telas impressas desta, participaram da Bienal de Cerveira (Portugal) no ano de 2009.

# **4. A produção de conhecimento como um jogo de possibilidades**

*Ah, tudo é símbolo e analogia!  
O vento que passa, a noite que esfria  
São outra cousa que a noite e o vento -  
Sombras de vida e de pensamento.  
[...]  
Tudo transcende tudo  
E é mais real e menos do que é.*

*Fernando Pessoa*

*...passou pela minha cabeça como seria a instigante profissão de Detetive. Ma(r)ta Hari era um nome e tanto. Nome também de minha mãe e de minha bisavó alemã, cuja data de nascimento é a mesma de minha filha.*

*Em Viagem ao Centro da Terra, A.S. eram as iniciais que insistiam em se mostrar a cada trecho percorrido. Na construção ficcional de Júlio Verne, eram as iniciais do grande cientista que descobrira a localização do centro da Terra. Eram também as iniciais de meu nome. Sentada no sofá e olhando para o A.S. do desenho animado, me sentia parte daquela aventura científica.*

*Desde cedo percebi que “a espécie humana é uma espécie pesquisadora”, pois, quando criança, a curiosidade me assaltava. Agora sei e, a cada dia mais, como realizar meu desejo de infância: sigo em frente e penso, junto ao poeta espanhol Antonio Machado:*

*“Foi o caminho, não que eu tracei para mim, mas que minha caminhada traçou: caminhante, não há caminho, o caminho se faz com o caminhar”.*

## A produção de conhecimento como um jogo de possibilidades

É chegado o momento de pensarmos em como todo o desenvolvimento, que até aqui discutimos, pode nos ajudar a pensar o lugar do jogo na produção de conhecimento. Se conseguirmos demonstrar que o jogo impõe um trabalho ao pensamento, seria difícil concluirmos que é o jogo que nos ensina a pensar?

Neste capítulo, tentaremos integrar as diferentes áreas de conhecimento, com as quais trabalhamos nesta investigação; dessa forma, fazendo uso de uma visão alargada de produção de conhecimento. Para tal tarefa, optamos em nos fazer ainda acompanhar por reflexões e pensamentos de Charles-Sanders Peirce, em especial o lugar que dedica à abdução e ao *Musement* no pensamento científico, e de Edgar Morin, no que diz respeito à inteligência da complexidade.

Apresentamos algumas reflexões a respeito do conceito de conhecimento científico para Morin e da importância da abdução e do *Musement*, conceitos de Peirce, para a produção de conhecimento. Fazemos este movimento, buscando o diálogo com os capítulos que antecederam a este.

## 4.1 O conhecimento científico como um *complexus*

Antes de abordarmos o conceito de conhecimento científico, queremos lembrar do conhecimento como algo mais amplo na dimensão do humano, em especial, o que podemos situar como o conhecimento proveniente do senso comum, tão fortemente desprezado pela cultura científica. É, nesse sentido, que entendemos a problemática do conhecimento tratada por Edgar Morin (1998), quando afirma que o não-especialista renuncia prematuramente a qualquer possibilidade de refletir sobre o mundo, a vida etc, deixando esse estudo aos cientistas que, por sua vez, tornam-se ignorantes em tudo o que não diz respeito à sua disciplina.

De alguma forma, parece-nos que esta problemática já está nas discussões de Schiller, quando na Carta IV de suas *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade*, escreve que “embora a razão peça unidade, a natureza quer multiplicidade, e o homem é solicitado por ambas as legislações” (SCHILLER, 1991, p. 44). O homem questiona os fenômenos que o circundam, cuja natureza é múltipla e a ciência moderna se encarrega de isolar o fenômeno a partir de uma determinada lente ou regionalidade do conhecimento. Sendo assim, nossa possibilidade de conhecer os fenômenos é sempre caolha.

Mas afinal, do que se trata quando falamos em conhecimento científico?

Todo o conhecimento tido como científico opera por seleção e rejeição de dados: separa (distingue ou desune) e une (associa, identifica); hierarquiza (o principal, o secundário) e centraliza (a partir de um núcleo de noções mestras). Utilizando a lógica, estas operações são comandadas por paradigmas, definidos por Morin (1990), como princípios supra-lógicos de organização do pensamento.

Alerta-nos Morin (1990, 2000) que vivemos sob o império dos princípios de *disjunção*, de *redução* e de *abstração* nas ciências, paradigma formulado por Descartes quando, no *Discurso do método*, realizou a separação metodológica entre o sujeito pensante (*ego cogitans*) e a coisa extensa (*res extensa*), quando separou filosofia e ciência, colocando como princípio metodológico da busca da verdade o próprio pensamento disjuntivo (as ideias claras e distintas), subordinado ao ordenamento das razões. Ainda segundo Morin (1990), foi o princípio de disjunção que separou os três grandes campos do conhecimento científico, ou seja, a Física, a Biologia, a Ciência do Homem, como também fez rarear as comunicações entre o conhecimento científico e a reflexão filosófica. Um exemplo disso é trabalhado por Stein (1993), quando realiza uma análise da queda dos regimes socialistas e aponta para sua concepção de Estado que perseguiu apenas por um aspecto o paradigma hegeliano-marxista. Pergunta-se então: Se tivéssemos realizado um grande debate, feito um painel por volta de 1900, será que nos aperceberíamos de que a coisa não era tão simples assim, e talvez pudéssemos ter poupar a humanidade desse sacrifício, que durou setenta anos, com tudo o que se somou de desespero, desilusão, conflitos e destruição?

Toda esta ficção serve para mostrar como, muitas vezes, pensamos em aderir a um paradigma filosófico e apanhamos apenas um aspecto sem avaliarmos as consequências. Desenvolvemos uma direção e nos custa perceber o todo. Este é o grande risco, também para as ciências humanas em geral (STEIN, 1993, p. 23).

Essa dificuldade, apontada por Stein (1993), para nos apercebermos do todo, talvez possa ser compreendida pela redução do complexo ao simples, uma ação do “paradigma da simplificação”, diagnosticado por Morin (1990). Foi assim que se realizou a redução do biológico ao físico, do humano ao biológico e, no exemplo trabalhado por Stein, da filosofia à política.

As características do paradigma simplificador são detalhadamente explicitadas em *Ciência com Consciência*, sendo elas:

#### 4. A produção de conhecimento como um jogo de possibilidades

1. Princípio de universalidade, sendo o local e o singular expulsos do conhecimento científico;
2. Eliminação da irreversibilidade temporal, de tudo o que é eventual ou histórico;
3. Princípio que reduz o conhecimento dos sistemas ao conhecimento das partes ou unidades que os constituem;
4. Princípio que reduz o conhecimento das organizações aos princípios de ordem inerentes a essas organizações;
5. Princípio da causalidade linear, superior e exterior aos objetos;
6. Soberania de leis gerais e necessárias, desconsiderando aleatoriedades;
7. Princípio do isolamento/separação do objeto em relação ao seu ambiente;
8. Princípio de separação entre o objeto e o sujeito que o percebe/concebe;
9. Eliminação de toda a problemática do sujeito no conhecimento científico;
10. Eliminação do ser e da existência por meio da quantificação e da formalização;
11. A autonomia não é concebível;
12. Princípio de confiabilidade absoluta da lógica para estabelecer a verdade intrínseca das teorias. Toda a contradição aparece necessariamente como erro;
13. Pensa-se inscrevendo ideias claras e distintas num discurso monológico.

Sendo assim, o pensamento simplificador, nada mais seria para Morin (1990) do que uma inteligência cega, pois destrói os conjuntos e as totalidades, isola os objetos daquilo que os envolve, não consegue conceber o elo inseparável entre observador e o observado, não necessita mais da noção de homem, portanto, nele já não há mais possibilidade de reunir os elementos *disjuntivos* e de refletir sobre eles. Nem por isso, deixa de acreditar que a redução, por vezes, se faz necessária, especificamente quando a redução é consciente de que é redução.

no meu segundo volume de *La Méthode*, afirmei que a complexidade é a união da simplicidade e da complexidade; é a união dos processos de simplificação que são a seleção, a hierarquização, a separação, a redução, com os outros contraprocessos que são a comunicação, que são a articulação do que está dissociado e distinguido; e é o escapar à alternativa entre o pensamento redutor que só vê os elementos e o pensamento globalista que apenas vê o todo (MORIN, 1990, p. 148).

Em *Introdução ao Pensamento Complexo*, acrescenta que a complexidade “encontra-se justamente no âmago da relação entre o simples e o complexo porque uma tal relação é ao mesmo tempo antagônica e complementar” (MORIN, 1990, p. 149). Nesse mesmo livro, continuará dizendo que “o mérito da complexidade é denunciar a metafísica da ordem”, é denunciar que a essência do mundo é inconcebível.

Como o dizia muito justamente Whitehead, por detrás da ideia de ordem havia duas coisas: havia a ideia mágica de Pitágoras, de que os números são a realidade última e a ideia religiosa ainda presente, em Descartes como em Newton, que o entendimento divino é o fundamento da ordem do mundo. Então, quando se retirou o entendimento divino e a magia dos números, que restou? Leis? É esta a verdadeira natureza? A esta visão débil oponho a ideia de complexidade” (MORIN, 1990, p. 151)<sup>142</sup>.

142. Tomamos a liberdade de escrever as citações de obra portuguesa na grafia utilizada no Brasil.

Ao denunciar a ordem no conhecimento, também denuncia a perspectiva clássica de método na pesquisa, sendo nada mais do que uma receita de aplicação quase mecânica que visa a excluir todo sujeito de seu exercício. Transforma-se em técnica. Na perspectiva da complexidade, diz Morin (1998), “o método, para ser estabelecido, precisa de estratégia, iniciativa, arte”. Em outras palavras, precisa da intervenção de um sujeito.

De forma complementar, o método regenera a teoria que, por sua vez, gera o método. Nessa circularidade, toda teoria necessita de uma recriação intelectual permanente, do contrário, ela tende a degradar-se, simplificar-se. A simplificação teórica, segundo Morin (1998) pode tomar três formas:

- A *degradação tecnicista*, quando se conserva da teoria aquilo que é operacional, o que pode ser aplicado. A teoria deixa de ser um *logos* e torna-se *techné*;
- A *degradação doutrinária*, quando a teoria torna-se cada vez menos capaz de se abrir à contestação;
- A *pop-degradação*, quando se eliminam as obscuridades, as dificuldades e a teoria reduz-se a fórmulas de choque que se difundem à custa dessa simplificação de consumo.

Assim sendo, o método para Morin (1998) é a atividade reorganizadora necessária à teoria; já que esta, como todo sistema, tende a degradar-se, a sofrer uma entropia crescente, e, como todo sistema vivo, deve regenerar-se. Foi desta forma que tratamos os filósofos que discutimos no capítulo um. Como importantes e necessários em uma discussão dos fundamentos do conceito de Jogo e como base teórica para a produção do game Ilha Cabu. Na parte II desta investigação veremos o quanto este referencial teórico-metodológico sustenta a produção do jogo digital e em que medida sua produção contribui para refletirmos a questão da autoria e da teoria dos jogos.

Em várias passagens das obras lidas, percebemos em Morin um autor preocupado com o conhecimento que se abre em novas perspectivas, com um conhecimento que busca dialogar com outros conhecimentos, com o conhecimento que cada um de nós reorganiza e, porque não dizer, produz, ao tentar assimilá-lo. Acreditamos que é com esse pensamento em mente que também dá um destaque à arte, quando afirma em *Ciência com Consciência* (p. 338) “que a arte é indispensável para a descoberta científica, visto que o sujeito, suas qualidades e estratégias terão nela papel muito maior e muito mais reconhecido”.

Tal é a complexidade da ciência que, não com dificuldade, reconhece-se que “não há ciência pura, que há em suspensão – mesmo na ciência que se considera a mais pura – cultura, história, política, ética, embora não se possa reduzir a ciência a essas noções” (MORIN, 1998, p. 340). Para ele, a complexidade científica é a presença do não-científico no científico, o que não anula o científico, mas ao contrário, lhe permite exprimir-se.

Apesar das denúncias e apostas do pensamento complexo, o conhecimento, segundo Morin (1990, p. 18), ainda está “cada vez menos preparado para ser refletido e discutido pelos espíritos humanos, e cada vez mais preparado para ser incorporado nas memórias informacionais e manipuladas pelos poderes anônimos, nomeadamente os Estados”. Isso porque, muitos cientistas não dominam as consequências de suas descobertas, não controlam intelectualmente o sentido e a natureza da sua pesquisa. Depreende-se dessa reflexão de Morin (1990), a ausência de um pensamento transdisciplinar, que mais adiante retomaremos em nossa discussão.

Se, de acordo com Morin (1990), a antiga patologia do pensamento concebia aos deuses e aos mitos uma vida independente do pensamento que a criava, a patologia moderna está na hiper-simplificação que nos torna cegos frente à

complexidade do real.

Mas, afinal, o que é a complexidade? Ela tem sua origem na ideia de *complexus*, aquilo que é tecido junto. Sendo assim, conforme Morin (1990, p. 20) em uma primeira abordagem, “a complexidade é um tecido de constituintes heterogêneos inseparavelmente associados: coloca o paradoxo do uno e do múltiplo”. Em uma segunda abordagem, ela “é efetivamente o tecido de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações, acasos, que constituem o nosso mundo fenomenal”. Um caminho para compreendermos a ideia de aleatoriedade da vida.

Por sua própria definição, a complexidade mostra-se com os traços inquietantes da confusão, da desordem, da ambiguidade, da incerteza e, como nos diz Morin (1990), é essa realidade que resulta na necessidade para o conhecimento de colocar ordem nos fenômenos, de afastar o incerto, de retirar a ambiguidade, de clarificar, de distinguir, de hierarquizar. Mas, são justamente essas operações, necessárias à inteligibilidade, que arriscam tornar cega a inteligibilidade se eliminarem os outros caracteres do *complexus*. Eis um paradoxo que precisamos enfrentar (talvez, nas palavras de Heidegger, desocultar) e não mais esconder.

Assim como o palinódico, na caracterização de hipermídia de Bairon (1995), a contradição faz parte do universo científico. Apenas não queremos que esta característica apareça, como se o caminho do conhecimento não tivesse curvas. O conhecimento, assim como a linguagem, é polissêmico, sem um único vetor de sentido. Será, então, desta forma, que podemos compreender que toda compreensão é plurívoca, em algum sentido equivocada? (“equívoco como compreensão” de GADAMER apud BAIRON, 1995).

O interessante, para o conhecimento, é que a complexidade voltou, pela mesma via que a havia banido (MORIN, 1990, 2000), ou seja, pela física. Sendo a ciência física (moderna) a que se dedicava a revelar a *ordem* do mundo e a sua constituição de uma maneira *simples* (o átomo), foi ela também que acabou percebendo finalmente a complexidade do real, via o princípio da degradação e da *desordem* (segundo princípio da termodinâmica), via a complexidade microfísica, o cosmos como um processo em desintegração e organização simultâneas. Desvela-se a vida como “um fenômeno de auto-eco-organização extraordinariamente complexo que produz autonomia” (MORIN, 1990, p. 21).

Mas como trabalhar com um pensamento complexo, dada nossa dificuldade de nos situarmos frente ao incerto, a contradição? Morin (1990) elabora alguns “instrumentos conceituais” que podem nos ajudar nessa aventura em direção ao pensamento complexo. Assim, substituiríamos o paradigma da *disjunção/redução/unidimensionalização* pelo da *distinção/conjunção* que permitisse distinguir sem separar, associar sem identificar ou reduzir. Este paradigma teria um princípio  *dialógico e trans-lógico*, que integraria a física clássica tendo em conta os seus limites, traria o princípio da Unidade múltipla (*unitas multiplex*), ou seja, a questão da impossibilidade de homogeneizar e de reduzir.

Sendo assim, Morin formula, em *Ciência com Consciência*, a hipótese de que um paradigma<sup>143</sup> da complexidade poderia ser constituído na e pela conjunção de princípios de inteligibilidade que se seguem:

143. Para Morin, paradigma é definido de forma diferente do que para Kuhn. Para ele “paradigma é um tipo de relação lógica (inclusão, conjunção, disjunção, exclusão) entre um certo número de noções ou categorias-mestras. Um paradigma privilegia certas relações lógicas em detrimento de outras, e é por isso que um paradigma controla a lógica do discurso [...] é uma maneira de controlar simultaneamente o lógico e o semântico” (MORIN, 1990, p. 162). O emprega em um sentido intermediário entre seu sentido linguístico e seu sentido kuhniano de princípio fundamental (MORIN, 2000)

#### 4. A produção de conhecimento como um jogo de possibilidades

1. Insuficiência do princípio de universalidade, agregando inteligibilidade ao local e singular;
2. Necessidade de fazer intervirem a história e o acontecimento em todas as descrições e explicações;
3. Princípio que une a necessidade de ligar o conhecimento dos elementos ou partes ao dos conjuntos ou sistemas que elas constituem;
4. Princípio da incontornabilidade da problemática da organização e da auto-organização;
5. Princípio de causalidade complexa, comportando causalidade mútua inter-relacionada, interretroações, atrasos, interferências, sinergias, desvios, reorientações;
6. Princípio de consideração dos fenômenos segundo uma dialógica  
Ordem → desordem → interações → organização;  

7. Princípio de distinção, mas não de separação, entre o objeto ou o ser e seu ambiente.
8. Princípio de relação entre o observador/concebido e o objeto observado/concebido;
9. Possibilidade e necessidade de uma teoria científica do sujeito;
10. Possibilidade, a partir de uma teoria da auto-produção e da auto-organização, de introduzir e de reconhecer física e biologicamente (e sobretudo antropologicamente) as categorias do ser e da existência;
11. Possibilidade, a partir de uma teoria da auto-produção e da auto-organização, de reconhecer cientificamente a noção de autonomia;
12. Problemática das limitações da lógica, considerando eventualmente as contradições ou aporias impostas pela observação/experimentação como indícios de domínio desconhecido ou profundo da realidade;
13. Há que pensar de maneira dialógica e por macroconceitos, ligando de maneira complementar noções eventualmente antagônicas.

A complexidade é, para Morin (1990), antes de tudo, o desafio, não a resposta. Tomada antes como desafio, a complexidade encontraria em seu caminho uma possibilidade de ser pensada através da complicação, ou seja, por e com as incertezas e as contradições.

O problema do conhecimento, situar-se-ia no modo de organização de nossas ideias (teorias, ideologias), em um uso degradado da razão, em uma ignorância a respeito do desenvolvimento da própria ciência, no desenvolvimento cego e descontrolado do conhecimento (MORIN, 1990).

Ao anunciar como chegou a pesquisar sobre a ciência, refere que o que o interessava era interrogar-se a respeito do espantoso problema que o século XIX nos legou, ou seja, as contradições epistemológicas entre diferentes ciências: se a física ensinava ao mundo um princípio de desordem, os biólogos ensinavam que havia um princípio de progressão das coisas organizadas. Como então podiam esses dois princípios fazer parte de uma mesma realidade, perguntava-se Morin (1990).

“Procurava desbravar um caminho onde seria impossível que existisse uma reorganização e um desenvolvimento do conhecimento”, pois “chega um momento em que algo muda e em que o que era impossível se torna possível” (ibid, p.146-147).

Em seus livros, Morin (1990, 2000) não cansa de repetir que estamos na pré-história do espírito humano, que nos portamos como bárbaros (barbárie

#### 4. A produção de conhecimento como um jogo de possibilidades

mental) diante do conhecimento mas, nem por isso, deixa de ser um otimista, dado que acredita que “Aquilo que é criador, inovador é imprevisível, improvável e mesmo invisível”; portanto, “o improvável tem sua chance” (2000, p. 159).

Nesse sentido, damo-nos conta de quão improvável seria ter pensado, no início desta investigação, que eu coordenaria a produção de um game, já que buscava somente os fundamentos do Jogo e não encontrava como viabilizar sua produção. Mas, olhando do presente ao passado, o gérmen dessa possibilidade estava lá.

Pensa Morin (2000) ser o conhecimento uma aventura em espiral que tem um ponto de partida histórico, mas que não tem um fim. A descoberta de um princípio simples não tem fim, pois sempre reconduz ao mesmo princípio simples que ela esclareceu em parte. É neste sentido que o teorema de Gödel, revelando a limitação lógica dos procedimentos de verificação na ciência, lhe serve para problematizar a ciência clássica.

Acreditamos que o pensamento da complexidade, apontado pelo autor, possui fortes relações com a escola de pensamento filosófico de Husserl, Heidegger e Gadamer, designada como fenomenologia. Não é à toa que ele, várias vezes, cita o pensamento do pensador e lógico Kurt Gödel em suas entrevistas e livros, pois Gödel se considerava um seguidor de muitas das ideias de Edmund Husserl, o pai da fenomenologia. Ora, quando o pensamento da complexidade se esforça por *denunciar a metafísica da ordem*, ele faz duas coisas ao mesmo tempo: em primeiro lugar, mostra que o projeto da modernidade culmina numa metafísica oculta e não tematizada (cega para si mesma) e, em segundo lugar, que essa mesma metafísica, que pretende tornar equivalente a essência do mundo a um cálculo (reduzindo-o), esquece novamente que a essência do mundo é inconcebível. Esses podem ser considerados como dois dos resultados diretos da crítica gödeliana aos fundamentos da matemática que permitem uma nova e vigorosa abordagem do problema do conhecimento. Ao mesmo tempo, esses resultados também podem ser encontrados, ainda que por vias e métodos diferentes, no caminho realizado pela fenomenologia por Husserl, Heidegger e, finalmente, Gadamer em *Verdade e método*. Por diferentes caminhos, abordagens se irmanam em favor de um pensar mais profundo ou, usando uma linguagem aqui mais apropriada, mais *complexo*.

A complexidade do real e do pensamento, para Morin, incluiriam também uma dimensão de jogo. Ele nos diz que toda ação, desde que entra no mundo, desde que começa, está sujeita a ter êxito ou a falhar, “pode desencadear processos inteiramente inesperados e mesmo contrários aos esperados” (MORIN, 2000, p. 72). Se não podemos ter certeza de que toda ação continuará a caminhar na direção a que foi lançada, ele conclui, como leitor de Blaise Pascal, que “toda ação é uma aposta” (*ibid*, p. 73), é um ato de convicção na decisão que se realiza com consciência na incerteza. A isto se acrescenta um método de ação que integra as informações obtidas no decorrer do caminho para se automodificar, ou seja, comprehende, provavelmente influenciado pelo pensamento de Heidegger, que as regras do jogo vão se construindo e se modificando no decorrer do jogo mesmo. Ao fim e ao cabo, percebemos que as características do Jogo encontram-se fortemente presentes na teoria da complexidade de Edgar Morin.

Essas mesmas características, a nosso ver, dão suporte para a ideia de que basta tornar uma autoria pública para que o autor entre em sua própria morte, já que não há como ter certeza de que forma será entendido o que propõe. Morin (2000, p. 72) o diz da seguinte forma: “Toda ação, desde que ela começa, desde que ela entra no mundo, entra num jogo de interações que a fazem muito rapidamente escapar do seu autor”.

O pensamento complexo também se aplica perfeitamente à ideia já discutida por Barthes de que, quando a escritura começa o autor entra na sua própria morte, no sentido de que passa a recolher textos dos mil focos da cultura ou, como diria Willemart

(2009), as vozes dos outros se impõem na forma de *scriptor*. Pensamento paradoxal que entenderá que o autor se faz quando se dissolve, quando deixa de ser. Mantendo a ideia da psicanálise, que sabe-se partilhada por Willemart, de que as vozes dos outros participam da constituição do Eu de cada um, na produção do conhecimento via escritura, inicia-se um diálogo, porque não dizer, um jogo, entre o escritor e o *scriptor*, do qual poderá resultar, no ato de decisão, um autor.

Esse diálogo, a partir de uma visão da complexidade, pode ser entendido como um jogo incessante e incerto entre ordem/desordem e organização. É este diálogo - com sua característica de abertura -, que, como tal, mantém o caráter hipotético do conhecimento, que estará na base do conceito de ciência defendido por Morin. Ele o toma da ideia de Popper de que "uma teoria é científica não porque seja irrefutável, mas porque oferece a possibilidade de ser refutada" (MORIN, 2000, p.106). Nesse sentido, o conhecimento permanecerá sempre inacabado, o que quer dizer que ele continuará sendo perseguido, tal qual a presa no exemplo da caça de Pascal, que discutimos no capítulo um. Como começamos a esboçar, a natureza e a estrutura do jogo não estariam somente na base do entretenimento, mas também na base da produção do conhecimento científico.

## **4.2 A abdução e o *Musement*: conceitos fundamentais na produção de conhecimento**

Dando continuidade a esta discussão que visa pensar a produção de conhecimento, ressaltamos que o estudo dos métodos das ciências também se coloca como uma questão central na obra do filósofo Charles Sanders Peirce (1839-1914). Para sermos mais justos, na obra do filósofo,...

matemático, astrônomo, químico, geodesista, topógrafo, cartógrafo, metrologista, espectroscopista, engenheiro, inventor, psicólogo, filólogo, lexicógrafo, historiador da ciência, economista matemático, estudante vitalício da medicina, resenhador de livros, dramaturgo, ator, escritor de contos, fenomenólogo, semioticista, lógico, retórico e metafísico (MAX FISH apud GARVEY e STANGROOM, 2009, p.164).

Com todos esses interesses e conhecimentos, não é difícil percebê-lo como um pensador incomum, cujo conceito de ciência não contempla a mera repetição do conhecimento já catalogado e sistematizado, tal qual figura nos dicionários. Para este Prometeu do mundo moderno, a ciência deve ser entendida como “corpo vivo, em crescimento”, cujo espírito deve estar voltado para a liberdade. Ela deve ocupar-se daquilo que ainda está sendo conhecido e delimitado, de forma a pressionar o real da natureza a se manifestar. Como escreveu Santaella (2008, p. 140), em Peirce “a vida da ciência encontra-se no desejo de aprender, no desejo inteligentemente sincero e efetivo de aprender”. Por isso, revoltava-se com a ideia de que uma ciência não pode tomar emprestado os métodos de outra (PEIRCE, CP 6.460). Era uma mente transdisciplinar.

Nessa parte do capítulo, como já viemos fazendo em sua parte anterior quando discutimos o método proposto por Edgar Morin, é do método que queremos tratar, em especial aquele que foi considerado por Peirce como o primeiro passo do método. Nosso intuito com esta escolha, é voltar os holofotes para a abdução; passo esquecido e frequentemente desvalorizado na produção do conhecimento científico dentro da ciência normal. Como diz Carlo Ginzburg (ECO e SEBEOK, 2004) um modelo epistemológico que surgiu no século dezenove na esfera das ciências sociais e nunca foi proclamado como uma teoria e tampouco mereceu a devida atenção, apesar de ser utilizado<sup>144</sup>.

Ao trabalharmos esse primeiro passo, manteremos acesa a proposta peirceana de um método de pesquisa que não abandone a potência instauradora da criação. Pelo contrário, com o conceito de abdução, experiência estética e ciência se encontram em prol da produção de conhecimento.

### **4.2.1 Uma crítica como ponto de partida**

A questão do método é colocada oficialmente na filosofia por Descartes, em seu famoso livro *O discurso do método*. Como muitos outros filósofos, a partir de então, será da discussão do pensamento de Descartes acerca do conceito de método e seu ordenamento das razões que Peirce iniciará seu caminho de pensar e propor um método para as ciências. Neste caminho reflexivo, o pensador americano será levado a tecer suas críticas tendo por meta a busca incansável pelo estabelecimento de um método adequado aos novos tempos, chegando a apresentar uma alternativa que toma a

144. Carlo Ginzburg, no texto citado, *Chaves do mistério: Morelli, Freud e Sherlock Holmes*, refere-se nesta passagem ao que chama de modelo conjectural ou divinatório, “processo que muito se assemelha à abdução” (HARROWITZ, p. 205 In: ECO e SEBEOK, 2004). Ginzburg defende, naquele texto, a ideia de que, em não havendo como repetir a experiência, resta o uso de métodos retrospectivos, ou seja, inferir as causas a partir dos efeitos conhecidos.

forma de uma verdadeira arquitetura filosófica, trabalho de uma vida a ela dedicada. Será na esteira desta via reflexiva que encontramos o trabalho da pensadora brasileira, Lucia Santaella, em seu livro *O método antocartesiano de C. S. Peirce*.

A crítica de Peirce, conforme Santaella (2004), não foi dirigida diretamente a Descartes, mas sim ao espírito do cartesianismo, mais especificamente à sua noção de intuição, fonte de todos seus equívocos, segundo o pensador americano.

Foi no artigo *Questões concernentes a certas faculdades reclamadas para o homem* que Peirce enfrentou duramente o exame dos argumentos sobre os quais se funda o cartesianismo, sendo a intuição o núcleo central destes argumentos. Ora, em Descartes, tínhamos o estabelecimento da *intuição* como a emergência de um pensamento sem a vinculação com nenhuma cognição (pensamento) prévia. Esta tese cartesiana ficou famosa pelo seu corolário que foi designada de solipsismo metodológico. Com ele ficava, para Descartes, estabelecida a possibilidade do encontro com o novo e a verdade, a partir de um processo de retirada reflexiva do âmbito do mundo e das coisas. Descartes inaugurava, com isso, toda uma reflexão sobre a questão do princípio de razão, buscando dar uma solução para o problema colocado pela máxima medieval na qual se estabelecia que *nihil est sine ratione*, ou seja, nada há sem razão ou ainda, nada há sem uma causa antecedente. Explicando melhor: enquanto, na tradição medieval, criticada por Descartes, o referido se dava pela intervenção divina (como em Santo Tomás) ou ainda pela autoridade estabelecida (a Santa Igreja), o método cartesiano colocava o centro ao redor do qual a verdade deveria gravitar no cogito, no estabelecimento progressivo de uma subjetivação crítica da razão que ele chamou de ordenamento das razões. Isto significaria, dentro da abordagem cartesiana, em oposição aos medievais, que a razão poderia encontrar nela mesma, ou seja, no exame de suas estruturas, os segredos que a experiência e a tradição (escolástica) tendiam a ocultar.

Dotado de um extensivo e profundo conhecimento da história da filosofia e suas questões, Peirce irá encontrar problemas na exposição reativa de Descartes ao pensamento medieval. No centro destas dificuldades está o conceito de intuição, pedra angular do sistema cartesiano. Sendo assim, a intuição foi o alvo prioritário e imediato dos questionamentos do fundador da semiótica. Com isso, a crítica peirceana a Descartes apresenta-se igualmente como uma crítica à uma determinada ciência, designada por ele como crítica do espírito do cartesianismo.

Sendo a intuição entendida, ainda hoje, como a capacidade de uma cognição que não se encontra relacionada com nenhuma cognição prévia do mesmo objeto, ela tem ampla penetração nas formas de pensar, inclusive científicas. Muitas vezes aparece com os termos de *insight*, *flash* e, na linguagem ordinária aparece como sinônimo de inspiração, discernimento e pressentimento. Já na Idade Média (PEIRCE, 1989a), encontramos que um dos sentidos principais do termo “intuição cognitiva” remetia à ideia de uma cognição não determinada por outra, sendo esse o sentido dado também por Kant na sua distinção de sensível e não-sensível. Entretanto, se em Kant a intuição tem um sentido de percepto e, em Descartes, é fonte de conhecimento, nos medievais, na maior parte das vezes, o termo estava reservado aos mistérios divinos ligados à revelação.

Ao perseguir o desmonte da ideia de intuição em Descartes, Peirce observa que a sensação de que ela, a intuição, existe, não é condição suficiente para atestar sua realidade ou efetividade como tal. Algo mais seria necessário para aceitarmos a sua efetividade. Seria preciso distinguir a origem da intuição e, perguntando-se por isto, a pergunta estaria pressupondo a própria resposta que pretende abonar. Ou seja, a intuição tem uma origem. Entretanto, mesmo que existam cognições intuitivas, como é possível dizer que estamos tendo tal cognição? Como saber de que se trata de uma intuição e não de sentimentos resultantes de processos de aprendizado? Nas palavras de Santaella (2004, p.41), eis a conclusão: “mesmo que haja intuição originária, não temos meios de saber se elas são, de fato, originárias”.

#### 4. A produção de conhecimento como um jogo de possibilidades

Em uma análise do problema em Descartes, encontramos o pressuposto que afirma que a intuição provém de Deus. Portanto, sua origem é divina e, consequentemente, dela emanam as ideias de infalibilidade, de fechamento à verificação de provas e da verdade como proveniente das inspirações as mais diversas e não do esforço do trabalho reflexivo de muitos. Ainda no texto já citado, Peirce traz à discussão um aspecto histórico, no mínimo curioso, para entendermos os movimentos da intuição. A partir de certo momento da Idade Média, crer nos homens de autoridade era encarado como crer em uma cognição não determinada por cognição prévia, ou seja, tudo o que diziam tinha poder de verdade incontestável (seria o fruto de uma revelação propiciada pela meditação e entrega do ofício do pensar a Deus)<sup>145</sup>. Peirce chega a comparar o poder da autoridade exterior daquela época com o poder da autoridade interior, esta última percebida, por ele, como o lugar ocupado pela intuição.

Na sequência de seu artigo de 1868: *Questões sobre certas faculdades reivindicadas para o homem*, Peirce apresentará algumas evidências que indicam o quanto temos dificuldades para discernir entre *algo* que foi intuído e *algo* que foi inferido a partir de resultados intelectuais como, por exemplo, os sonhos, nosso ponto-cego da retina etc. Ora, se acaso não possuímos uma faculdade intuitiva, que seja apta para distinguir cognições intuitivas de cognições mediatas, o pensador levantará a pergunta: *como podemos afirmar ou mesmo acreditar que cognições intuitivas existam?*

Por não sabermos de nenhuma capacidade que nos faça conhecer intuições já que a cognição mal começa e já está mudando, apreendê-la seria um evento que não seria possível de ocorrer no tempo. Portanto, a partir do raciocínio peirceano, somos levados à conclusão de que “nenhuma cognição não determinada por outra anterior pode ser conhecida”. É mais ou menos nesses termos que Peirce conclui, em seu artigo para o *Journal of Speculative Philosophy*, que, para cada cognição, devemos necessariamente supor a existência de uma outra cognição anterior. Ele chega até este ponto quando escreve que “a cognição surge através de um processo-de-início (*beginning*), semelhante ao de qualquer outra mudança” (1989a, p.38).

Em seu trabalho intelectual de crítica da intuição, Peirce apresenta uma segunda pergunta, qual seja, se possuímos uma *autoconsciência intuitiva*. Sua análise conclui que somos portadores de uma consciência do eu por inferências ou, mais precisamente, temos consciência do eu quando experimentamos o externo como algo distinto de nossas expectativas, ou seja, por exemplo, quando erramos. Depreende-se dessa percepção que nossa existência (no sentido de autoconsciência) como pessoa não se origina de nossa capacidade afirmativa. Ao contrário, dirá Peirce, ela provém ou deriva da consciência daquilo que ignoramos. É ela que faz necessária a criação de um *eu* onde nossa ignorância possa estar e encontrar-se intimamente ligada. E ainda, poderíamos dizer com Lacan, um leitor francês de Peirce, em função da ferida narcísica causada pela nossa ignorância, somos levados a buscar o preenchimento do vazio da falta com a robustez de um *eu*. Entretanto, retornemos ao pensamento de Santaella, que já empreendeu inúmeros e felizes esforços de aproximação entre a teoria peirceana e a lacaniana.

Quando descrevemos o que sentimos ao efetuar uma descoberta, somos sempre irremediavelmente cartesianos. Enfim, tudo parece estar a favor dessa teoria, especialmente porque ela nos preenche com certo orgulho pelos poderes da espécie, além de nos fornecer segurança psicológica em relação ao *eu* que descobre e clareza em relação ao *eu* que pensa (SANTAELLA, 2004, p.33).

Como sua terceira pergunta no artigo de 1868, Peirce indaga “se temos um poder intuitivo de distinguir entre os elementos subjetivos de cognições de tipos diferentes”. Novamente

145. Ao que nos parece, tal é o lugar da palavra da autoridade até hoje presente e muito utilizada, para o bem e para o mal, em muitas ações de marketing, quando se apoiam na palavra do especialista.

acompanhando o pensamento do filósofo, pai da semiótica, o encontramos respondendo que não: *não dispomos da capacidade intuitiva de distinguir entre os elementos subjetivos de cognições de tipos diferentes*. Embora haja distinção entre os diferentes objetos ou conteúdos da consciência, nada nos indica que somos capazes de distingui-las intuitivamente. Toda e qualquer distinção, discriminação e/ou diferenciação deriva de um fluxo de raciocínios lógicos que pode ser recuperado e demonstrado. Dessa forma, toda e qualquer possibilidade de distinção deriva de cognições prévias e, sobre elas assenta seu exercício.

Na sequência do grande artigo de 1868, ele ainda realiza a pergunta se temos o poder de introspecção (conhecimento do mundo interior que não se encontra derivado e determinado pela observação externa) ou, se *todo nosso conhecimento do mundo interior é derivado da observação de fatos externos*. Sua conclusão é de que só podemos chegar a conhecer o mundo interior ou mental por meio de inferências a partir do exterior. Sendo assim o *postulado da intuição*, nos diz Santaella (2004, p. 43) “torna-se totalmente dispensável”.

Como consequência da defesa de que só podemos conhecer nossos pensamentos por meio de inferências de algo externo, Peirce formula sua quinta indagação, qual seja: “se podemos pensar sem signos”. Logo afirmará que não há inferência possível sem signos, que todo pensamento para ser conhecido é externalizável *na forma de e por meio de signos*. Assim, é consequência lógica chegarmos à conclusão de que todo signo possui uma anterioridade e uma posterioridade.

Como sexta questão para analisar a possibilidade da existência da intuição, Peirce constrói a seguinte formulação: *pode o signo ter algum significado, dado ele ser signo de algo absolutamente incognoscível?* Responderá que sim, tomando por referência as proposições hipotéticas universais, que podem ser conhecidas por indução. Lança nesse ponto, conforme Santaella (2004), as bases para o método científico na fixação das crenças (quase um século depois este tema será retomado pelo logicismo de Bertrand Russell, vindo a culminar na tese de Kurt Gödel (1932), acerca dos indecidíveis e da necessária incompletude dos sistemas formais).

Como última pergunta Peirce (1989a, p. 37) quer saber “se existe alguma cognição não determinada por prévia cognição”. Como “não sabemos de nenhuma capacidade para conhecer intuições” e “a cognição que mal começa já está mudando; só no primeiro instante se pode dizer que seja intuição”, então “apreendê-la seria um evento que não aconteceria no tempo”. Além disso, como já foi referido anteriormente, se todas as cognições que conhecemos são relativas e seus produtos são relações, “a cognição de uma relação é determinada por cognições anteriores”. Portanto, “nenhuma cognição não determinada por outra anterior pode ser conhecida”.

Resumindo: nesse artigo de 1868, Peirce mostrará que só podemos pensar com signos e, sendo assim, para cada cognição, há a existência de outra cognição anterior. Intuição seria então a cognição que mal começa. Entretanto, não temos provas da existência da intuição que não seja um pensar sobre algo (uma cognição).

Em texto publicado no número seguinte da mesma revista, intitulado *Algumas consequências de quatro incapacidades*, Peirce retoma a crítica de *Questões sobre certas faculdades reivindicadas para o homem* salientando que delas resultaram quatro negativas:

Todo conhecimento do mundo interior deriva de nosso conhecimento de fatos externos através de raciocínio hipotético, ou seja, NÃO temos capacidade de introspecção;

Toda cognição é determinada por cognições prévias, portanto, NÃO temos poder de intuição;

NÃO podemos pensar sem signos;  
NÃO concebemos o absolutamente incognoscível.

Visto isso, encontramos em Santaella (2004, p. 47) que, “junto com a rejeição da intuição, veio também a negação da introspecção, do pensamento sem signos e do incognoscível como origem”. Como consequência, propõe uma teoria da ação mental e da cognição como processos inferenciais, que na sequência discutiremos.

#### 4.2.2 As bases para a abdução e o *Musement*

Retomando o que expusemos anteriormente, especialmente no que se refere ao primeiro artigo da chamada série cognitiva de Peirce, o que ele refuta é a existência da intuição como cognição não antecedida por nenhuma outra cognição prévia na medida em que não podemos nunca estar seguramente certos de que se trata de intuições originárias. A isto, acresce-se ao seu debate que as intuições, caso existam, nunca poderiam ser tomadas como sinônimos de certeza e infalibilidade, como o faz o cartesianismo.

O germe dessa questão continuou presente em seu trabalho naquilo que foi chamando de *faculdade instintiva da abdução*. Para entendermos do que se trata, talvez possamos partir da noção de instinto para Peirce, observando que, para o lemos, necessitamos prestar atenção ao sentido que o semiótico confere a esta palavra, pois sua utilização em seu pensamento toma sentidos outros que o usual. Do mesmo modo, podemos observar que isso ocorre com muitos outros conceitos formulados e trabalhados pelo pensador americano.

Para Peirce, instinto queria significar a capacidade de adivinhar a hipótese correta, funcionando como um fio comum ou condutor, unindo todos os reinos vivos da natureza, dos vegetais ao homem. Por ser a capacidade de adivinhar corretamente as leis da natureza, é o que conecta o homem ao seu mundo. Há, consequentemente, para Peirce, uma conaturalidade entre a mente e o cosmos. Dito em uma linguagem fenomenológica, homem e mundo se co-pertencem. Partindo desse conceito chegamos à sua Teoria da Evolução: “não pode haver nenhuma dúvida razoável de que a mente humana, tendo se desenvolvido sob a influência das leis naturais, pensa naturalmente, por essa razão, de um modo similar aos padrões da natureza” (CP 7.39 apud SANTAELLA, 2004, p.106). Para ele, a mente humana sendo proveniente do mesmo conjunto do processo evolutivo da biosfera, tem com ela uma afinidade intrínseca. Esta afinidade ou faculdade, que, para Peirce, provavelmente a espécie humana desenvolveu no curso do desenvolvimento evolutivo de sua constituição física e mental, tem como resultado levar o homem evolutivamente a ter a capacidade para agir adequadamente às condições que se lhe apresentam. A mente incorporaria as leis de movimento que operam por todo o universo, sendo a mente raciocinante um produto dessas leis altamente onipresentes.

E mais, para Peirce “mente e natureza desenvolvem-se juntas, esta última implantando, na primeira, sementes de ideias que irão amadurecer em comum concordância” (ROTH apud SANTAELLA, 2008, p. 144-145), ideia que caminha na direção do que trabalhamos no capítulo um, quando referimos tanto a visão de Eugen Fink (1996, p. 208) de que “o ser do seres e o ser das coisas mundanas são quase sinônimos” quanto na de Kant, lido certamente tanto por Peirce quanto por Fink, de que é a natureza, enquanto força impulsionadora, que induz o homem a realizar o que sua mente pensa. Nas palavras de Kant (2009, p. 172), lemos: “a natureza joga realmente com ele e estimula-o (o sujeito) ao seu fim [que é: reavivar a atividade humana a fim de que ele não perca o sentimento da vida], embora ele esteja convencido (objetivamente) de

que foi ele quem estabeleceu um fim próprio para si".

O instinto, funcionaria, portanto, como um fio comum unindo todos os reinos vivos da natureza, desde os vegetais, passando pelos animais, até o homem. Exemplos de seu funcionamento, encontramos, por exemplo, nas plantas cujas folhas se retraem para se autoproteger quando da aproximação de um objeto. Nos animais, quando percebem os movimentos da natureza e fogem de seus perigos, como no caso do tsunami, ocorrido em dezembro de 2004 na Indonésia. No homem, a capacidade para descobrir o melhor caminho para situações importantes na vida e a capacidade para encontrar a hipótese correta na ciência, são exemplos deste instinto. Vê-se, então, em Peirce, um alargamento do espectro semântico da noção de instinto, como nos diz Santaella.

Em todos os reinos e em todos os níveis em que o instinto se manifesta, quer seja nas plantas, nos animais inferiores, quer seja no homem como um agente prático ou como um cientista, trata-se sempre aí de atividades voltadas para a proteção e sobrevivência da espécie, através da capacitação de seus membros para reagir adequadamente as condições ambientais (SANTAELLA, 2008, p. 144).

No homem, o instinto abarcaria desde as ações primitivas reflexas, passando por alguns tipos de crenças até as grandes e novas ideias da arte e da ciência. Ou seja, para além da sobrevivência inicial poderíamos acrescentar a ação de experimentar e de ensaiar possibilidades úteis presentes ao ser arrastado ao risco da formulação instintiva de hipóteses (CP 2.178) e nas previsões a serem testadas (CP 5.171 e 5.173) .

Nesse ponto de nossa investigação, quando estamos adentrando, a nosso ver, em um dos temas mais instigantes do pensamento de Peirce, é que nos encorajamos para retomar a ideia, singelamente apresentada no capítulo um, de uma aproximação entre o conceito de instinto em Peirce e o conceito de *Trieb*, tanto na língua alemã, como por onde Freud o foi situando. É com Peirce, certamente, que nossa hipótese ganha força e extensão.

*Este livro estava em minha bolsa, junto com as Cartas. Não sei por que o trouxe para esta viagem. Na verdade, ele estava na bolsa já há alguns meses, marcado na página que reproduzo a seguir:*

*"Conforme já foi citado, em alemão podem-se designar com a palavra *Trieb* diferentes dimensões e formas pelas quais as forças impelentes da Natureza podem se manifestar.*

*Tais forças podem, esquematicamente, ser classificadas em quatro níveis de manifestação: da Natureza em geral, do Biológico nas Espécies, no Indivíduo da Espécie e para o Indivíduo. Cada nível também reproduz em si uma escala que conduz do mais geral ao mais específico.*

*Assim os *Trieb* podem referir-se às 'grandes forças impulsionadoras', algo semelhante a princípios universais que regem todo vivente. Visam à autopreservação, a reprodução etc.*

*Podem referir-se, ainda, à manifestação biológica dessas forças universais nas espécies: as poderosas forças biológicas básicas (o 'instinto' de mamar, o gregarismo etc.). Ainda dentro da esfera biológica, o termo serve para*

*designar pulsões biológicas específicas (uma verdadeira miríade de ‘instintos’ do cotidiano, a tendência de tocar, chupar, morder etc.).*

*Também se utiliza o Trieb para aludir à manifestação da natureza no indivíduo como fenômeno fisiológico e somático (os estímulos, os reflexos, a energia circulante etc.) e finalmente para nomear a representação desse conjunto articulado, quando sentido ao nível íntimo e singular pelo sujeito como ânsia, impulso e vontade.*

*Tal divisão esquemática é apenas uma tentativa de explicar ao leitor não-alemão a polissemia do termo. No seu emprego psicanalítico, tais dimensões nem sempre podem ser mantidas em separado, entrelaçam-se e se manifestam de formas diversas. Entretanto, apesar de reformular repetidas vezes sua teoria pulsional e movimentar-se ao longo de todo esse arco de possibilidades que linguisticamente o termo alemão permite abranger, Freud mantém-se, ao longo de toda a obra, próximo dos mencionados aspectos denotativos e conotativos de Trieb, algo indeterminado, poderoso, anterior ao instinto, algo que vem de alhures (impessoal, atemporal) e que coloca o indivíduo em movimento”.*

Em uma busca e leitura de parágrafos dos *Collected Papers* de Peirce, nos quais a palavra *instinct* aparece, percebemos a amplitude e, ao mesmo tempo, o arrojo da teoria do cientista, ao dizer, por exemplo, ser o instinto capaz de desenvolvimento e crescimento (CP 1.648), o que lhe confere plasticidade, como vemos a seguir.

[...] todos os sistemas das performances racionais tiveram no instinto o seu primeiro gérmen. Não apenas o instinto foi o seu primeiro gérmen, mas cada passo no desenvolvimento de tais sistemas de performance advém do instinto. É precisamente porque este instinto é um fraco e incerto instinto, que ele torna-se *infinitamente plástico*,<sup>146</sup> e nunca atinge um estado final para além do qual não se pode progredir. Tendências incertas, estados de equilíbrio instáveis são condições *sine qua non* para a manifestação da Mente (PEIRCE CP 7.381)<sup>147</sup>.

O instinto também está relacionado com as experiências que vamos adquirindo na vida, tanto do ponto de vista individual quanto da nossa espécie, como percebemos na citação que se segue. “O sistema reinante de regras sexuais é uma indução instintiva ou sentimental que resume a experiência de toda nossa raça” (CP 6.633 apud MISAK, 2002). Como escreve Santaella (2008, p. 146), “a fonte para a adivinhação, a sugestão para a conjectura, é dada na experiência”. Ou seja, o instinto retira da experiência material para se formular. Se o instinto tem na experiência sua fonte, é ela que dá suporte para a capacidade de desenvolvimento e crescimento daquele.

Apesar da distinção realizada por Peirce entre o que chamava assuntos vitais e ciência, não deixava de acreditar que os assuntos vitais certamente são assuntos para a inquirição científica (MISAK, 2002).

146. Grifo nosso.

147. Tradução livre nossa do original: “all systems of rational performances have had instinct for their first germ. Not only has instinct been the first germ, but every step in the development of those systems of performance comes from instinct. It is precisely because this instinct is a weak, uncertain instinct that it becomes infinitely plastic, and never reaches an ultimate state beyond which it cannot progress. Uncertain tendencies, unstable states of equilibrium are conditions *sine qua non* for the manifestation of Mind”.

Peirce faz do instinto parte inseparável do método científico – o método da abdução, da dedução e da indução. A abdução é um assunto de conceber (Peirce algumas vezes diz ‘adivinar’) uma explicação para uma experiência surpreendente. Deduzem-se, então, consequências a partir da hipótese e se a testa por indução (MISAK, 2002).

Para ele, o que é instintiva, de acordo com Santaella (2008), é a capacidade humana para adivinhar a hipótese correta, quer dizer, aquela que é capaz de explicar o fato em questão. A esta capacidade do homem, segue a autora referindo, Peirce chama de *il lume naturale*, conceito que tomou do filósofo chinês Lao-Tze<sup>148</sup>, que viveu no século VI a.C. e que também está presente na filosofia da antiga Babilônia, apesar de ser encontrada nos escolásticos e nas *Meditações* de Descartes (SANTAELLA, 2008).

O terceiro tipo de raciocínio experimentado como ***lume il naturale***, a qual iluminou os passos de Galileu, pode certamente existir. Ele é realmente um apelo ao instinto. Assim, a razão, em todas as peneiras que habitualmente usa, nas crises vitais, desce até a medula dos ossos para pedir o socorro ao instinto (PEIRCE, CP 1.630)<sup>149</sup>.

A nosso ver, a ideia peirceana de que a razão pede socorro ao instinto se constitui em um dos nós que possibilita o acesso à relação não aparente entre a ciência e a arte. Não poderia ter sido pelo caminho de uma reflexão sobre o conceito de estética em Schiller, locus da *Spieltrieb*, noção que trabalhamos no capítulo um, que Peirce foi conduzido ao elemento primário a toda e qualquer descoberta, ou seja, a abdução?

Estudando a respeito do significado da palavra *Trieb* na língua alemã e do conceito de instinto para Peirce, percebemos uma similitude que nos impactou, resultando na hipótese acima. Teria sentido pensarmos que o Instinto para Peirce abrange todo o espectro do conceito de *Trieb* em Schiller? Que a pulsão, ou melhor, o instinto (no sentido peirceano) no homem, percorre toda a extensão que vai do domínio da natureza, do sensível até o domínio da razão, do supra-sensível? Ou seja, do regramento da natureza à liberdade do pensamento? Que o que realiza a conexão, o encontro possível entre um e outro ponto, entre natureza e razão, é o Jogo?

A essas perguntas não temos como avançar em respostas no escopo desta investigação. Portanto, nos detemos na questão, com a lembrança da página 54 de um dos esboços dos *Peirce Papers* - no qual pleiteia fundos para o *Carnegie Institute* -, onde o temos dizendo que o cientista sempre está em uma enrascada, uma ‘situação dupla’: “ele deve estar em um duplo estado mental sobre a hipótese, imediatamente ardente em sua crença como ela deve ser, e no entanto, não se comprometendo além de fazer seu melhor para testar o experimento” (PEIRCE, MS L75 apud MISAK, 2002). Ou seja, acreditamos que aquela é uma hipótese possível, mas como não iremos trabalhar mais fortemente esta questão nesta pesquisa, estamos cientes de que esta crença ainda pode ser transformada por nós mesmos.

Dado o conceito de instinto em Peirce, ainda podemos interrogar a respeito de alguma similitude com o conceito de intuição que tanto criticou no cartesianismo. Ora, a intenção de Peirce era a de realmente criticar o aspecto do conceito que diz respeito a ser uma cognição não precedida por nenhuma outra. É neste sentido que trabalha a reflexão e crítica do conceito de intuição. Entretanto, por outro lado, o sentido de *flash* de criatividade absorveu em outra noção, que a seguir trataremos, ficando o instinto reservado como a fonte deste amplo processo que veio a chamar de abdução.

148. Em Peirce a referência a Lao-Tze e a *lume il naturale* (luz da razão) está em CP 2.24.

149. Tradução livre nossa. No original, em inglês: “The third kind of reasoning tries what ***il lume naturale***, which lit the footsteps of Galileo, can do. It is really an appeal to instinct. Thus reason, for all the frills it customarily wears, in vital crises, comes down upon its marrow-bones to beg the succour of instinct”.

O instinto, portanto, se relaciona com o problema da intuição, porém colocado de outra forma, sob outras bases e com outras extensões.

##### 4.2.3 Abdução e Musement

O investimento reflexivo na fundamentação destes conceitos poderá nos levar a visualizar, dentro de uma perspectiva interdisciplinar, um alargamento nas noções de ciência e de produção de conhecimento, visando uma compreensão mais profunda do *Dasein*.

Nesse ponto, encontramos o conceito de abdução, presente na base crítica do problema cartesiano da intuição e, igualmente relacionado com a gênese dos processos criativos e das descobertas metodologicamente relevantes. Sendo uma resultante de nossa capacidade instintiva para adivinhar a hipótese correta, não deixa de ser racional, dado que apresenta-se de uma forma lógica. O momento em que surge a ideia, a hipótese, é instantâneo, entretanto, o processo de construção e seleção da hipótese é, nas palavras de Santaella (2008, p. 146) “consciente, deliberado e controlado, estando aberto à crítica e autocrítica”.

Como ainda veremos no decorrer deste capítulo, a capacidade abdutiva implica em um posicionamento específico da mente para lidar com as dúvidas e os questionamentos, questão que já começamos a esboçar ao tratar no capítulo um do conto de Poe, *A Carta Roubada* e que aqui queremos avançar. Como detalhadamente trabalhado no livro *O Signo de Três*, uma organização de Umberto Eco e Thomas Sebeok, os questionamentos que tomavam a mente de Poe na sua criação ficcional e, posteriormente, a mente do criador do detetive Sherlock Holmes, eram os mesmos que preocupavam Peirce no que diz respeito ao método: o quê pesquisar, como dirigir a pesquisa, quais pistas são importantes e quais não.

Retrocedendo um tanto nessa discussão, encontramos no texto de Peirce, *Algumas consequências das quatro incapacidades*, o pensador norte-americano afirmar que nenhuma investigação parte do nada: a partir de uma análise crítica, ele mostrará que a dúvida cartesiana surge e se apresenta como uma impossibilidade lógica (uma aporia ou falácia). Este é um princípio de toda e qualquer aprendizagem, igualmente formulada posteriormente por Piaget (1975), quando refere que toda indagação ou dúvida pressupõe uma hipótese, uma resposta em algum nível.

Assim, dúvida peirceana, diferentemente daquela de Descartes, segundo Struhl (1975 apud SANTAELLA, 2004), constitui-se em uma dúvida genuína e específica, não uma dúvida formal e genérica. Ora, quando as crenças que orientam nossas expectativas começam a se mostrar insatisfatórias, emerge em nós um estado de hesitação e desconforto, o qual tende ou nos direciona a um esforço no sentido de fazê-lo cessar. Uma das formas desse esforço se apresentar é o que denominamos processo de investigação, cujo objetivo é atingir um novo estado de crença passível de apaziguar o desconforto que sentimos. Embora acreditemos no interior do senso comum, que aquilo que nos impulsiona seja aparentemente a busca de uma resposta final e verdadeira, pensando aqui tanto com Lacan quanto com Peirce (1868b), podemos afirmar que tal resposta derradeira jamais será encontrada. De acordo com a máxima falibilista, cedo ou tarde a resposta encontrada e, anteriormente satisfatória, se mostrará insatisfatória, destinada ao engodo e, dessa forma, o processo de busca será retomado.

A partir dessa perspectiva, o que está em questão não é o acesso à verdade, mas sim a escolha de um método que, em sendo adequado, levará à verdade possível, provisória, inscrita num tempo e validada coletivamente através de, conforme Apel (2000), um jogo de linguagem argumentativo no seio de uma comunidade científica de

comunicação. Se a estrutura da verdade consensual culmina em um acordo lingüístico na comunidade dos pares, ele principia por meio de um método que tem seus primeiros passos identificados na *abdução* que, se por um lado, pode ser compreendida como nada mais do que uma sugestão de que algo pode ser (PEIRCE, 2005, p. 220), por outro, afirma-se como o único modo de pensamento que introduz uma nova ideia (id., CP 2.97).

Apesar de ter afirmado nos artigos da série *anticartesiana*, de 1868-1869, a questão da impossibilidade de sabermos a origem dessas primeiras cognições, a questão continuou em aberto na mente deste gigante do pensamento. Ora, se pensarmos que toda cognição é determinada por uma cognição prévia, a introdução de um novo termo, na série do pensar, seria a resultante de uma inferência hipotética. Mas como saber da existência dessas inferências? Como encontrá-las, como determiná-las, quais as possibilidades de identificá-las? É nesse sentido que as histórias dos famosos detetives Dupin e Sherlock Holmes, respectivamente fencionados por Edgar Allan Poe e Arthur Conan Doyle, nos ajudam a compreender o raciocínio abdutivo.

Em Peirce, leitor das histórias de *Chevalier Dupin*<sup>150</sup>, a resposta é fornecida quando, mais tarde, em sua obra, percebe que as inferências são de três níveis: um primeiro nível totalmente consciente e articulado, chamado de raciocínio; um segundo chamado de crítico, que se desenvolve sem o apoio de um controle lógico e, um último, onde estão as inferências que são inconscientes, pois estão totalmente fora de nosso controle, ou talvez seja melhor dizer, as que são incontroláveis. Dessa forma, por intermédio da reflexão acerca das inferências hipotéticas, as quais se encontram no âmago dos julgamentos perceptivos, resolve-se o problema das primeiras cognições.

Ocorre que essas primeiras cognições ou inferências hipotéticas, ou ainda, argumento originário, que Peirce igualmente chamou de inferências inconscientes, podem também ser entendidas como abdução. Justamente por serem inconscientes (ou incontroláveis), elas entram em nosso pensamento como se fossem originárias, como se fossem o princípio de tudo. Sendo assim, nossas descobertas são provenientes de material inconsciente e reside também nesse aspecto o fundamento do falibilismo da teoria peirceana do conhecimento.

De acordo com a semiótica brasileira Lucia Santaella (2004, p.92), foi no contexto da leitura de Aristóteles que Peirce construiu primeiramente o seu conceito de abdução, o qual foi ampliando-se até chegar à revolucionária ideia de “um tipo de raciocínio que, sem deixar de ter uma forma lógica, tem um caráter instintivo e é, antes de tudo, um processo vivo de pensamento”.

Nas *Lessons from the History of Philosophy* de Peirce, temos a explicação originária de sua lista dos tipos de raciocínio.

Existe na ciência fundamentalmente três tipos diferentes de raciocínio, Dedução (chamada por Aristóteles {synagögé} ou {anagögé}, Indução (Aristóteles e Platão {epagögé}) e Retrodução (Aristóteles {apagögé}) mas devido a um texto fragmentado foi mal interpretada, foi mal compreendida, usualmente é traduzida por *abdução*. Além destes três, Analogia (Aristóteles {paradeigma}) que combina os caracteres da Indução e Retrodução (PEIRCE, CP 1.65)<sup>151</sup>.

150. Com certeza, Peirce leu os contos de Edgar Allan Poe, sendo este um dos seus escritores favoritos, como atestam seus comentários em CP 1.251 e 6.460, MS 689 e 1539. Além disso, “certamente gostava de histórias de detetives”. Não existe nenhuma clara evidência de que Peirce tenha lido algumas das histórias de Sherlock Holmes, mas provavelmente ouviu falar das primeiras histórias do detetive do médico Conan Doyle (SEBEOK e UMIKER-SEBEOK, p. 24 In: ECO e SEBEOK, 2004).

151. Tradução nossa. No original: “There are in science three fundamentally different kinds of reasoning, Deduction (called by Aristotle {synagögé} or {anagögé}), Induction (Aristotle's and Plato's {epagögé}) and Retroduction (Aristotle's {apagögé}), but misunderstood because of corrupt text, and as misunderstood usually translated **abduction**). Besides these three, Analogy (Aristotle's {paradeigma}) combines the characters of Induction and Retroduction”.

Temos também que no manuscrito 475 de Peirce, texto de uma conferência em Lowell, distribuído em 1903 e intitulada *Abdução*, que o pensador do pragmatismo, lançou a hipótese de que uma má tradução provocou a perda da palavra significando abdução, sendo esta falta preenchida pela palavra significando retroduição. Peirce faz nova tradução do texto aristotélico, substituindo retroduição por abdução e o conceito que Aristóteles discute passa a soar muito próximo do que à abdução em Peirce (HARROWITZ, p.216 In: ECO e SEBEOK, 2004).

Já em sua conferência *Pragmatismo e abdução*, ele dirá que: “é verdade que os elementos da hipótese estavam antes em nossa mente; mas é a ideia de associar o que nunca antes pensáramos em associar que faz lampejar a inspiração em nós” (PEIRCE, CP 5.181).

A *abdução* também foi compreendida por Peirce como o raciocínio que leva à adoção de uma hipótese para ser comprovada pela indução; foi descrita como a responsável tanto pelas grandes descobertas científicas quanto pelos pequenos pressentimentos que guiam muitas de nossas decisões em nosso cotidiano. Para que ela ocorra, como diz Iibri (2002), é necessário um fundamento de liberdade proveniente da primeiridade. É esse o pensamento que encontramos em Peirce, quando refere que na ideia de liberdade, juntamente com a de vida e novidade, predomina a ideia de primeiro. Liberdade proveniente da primeiridade nos aproxima da esfera do mundo prático, inicialmente esboçado na ideia do possível, do contingente e, mais tarde, na perspectiva da abertura que o mundo possibilita a um determinado sujeito. Dizemos: na abdução, o homem está no mundo e é co-participante do mundo.

Além da profícua capacidade de gerar hipóteses, a abdução também é responsável pelo ordenamento preferencial das hipóteses, o que também lhe confere uma característica lógica, já que inicialmente observa os fatos, os rearranja, pondera a respeito deles até que uma hipótese explicativa surja. Entretanto, quanto ao seu aspecto lógico, escreve Peirce que, já antes de ele ter classificado a abdução, os lógicos reconheceram que nenhuma operação de adotar uma hipótese explicativa (abdução) pode ser admitida, a menos que ela preste contas de alguns fatos. E mais:

Deve-se lembrar que a abdução, embora se veja bem pouco embaraçada pelas normas da lógica, é, não obstante, uma inferência lógica, que afirma sua conclusão de um modo apenas problemático ou conjectural, é verdade, mas que, mesmo assim possui uma forma lógica perfeitamente definida (PEIRCE, 2005, p.229).

Outro aspecto importante da abdução é que ela não se apresenta da mesma forma para todos ou todas as mentes – há abduções mais robustas do que outras e, isso depende da abertura perceptiva da mente que as produz. Em mentes mais preguiçosas, as abduções tendem a ser mais anêmicas, sugere Santaella (2004, p.161). Assim, a partir desta constatação, o vigor do pensar pode estar fundado no vigor das abduções que o sujeito produz, dispondo-se ou não ao caminho de perseguir sua verdade, ainda que provisória: o cair de uma maçã ao chão ou sob nossa cabeça pode ser apenas um acidente para alguns; para outros, pode ser o início, conforme Heidegger (2006), de uma nova série ordenadora do mundo. Entretanto, tal como o mundo, a possibilidade da abdução abre-se sempre novamente a cada vez que o sujeito se insere em uma compreensão de mundo, a cada vez que o sujeito lança-se ao jogo.

Em uma perspectiva histórica, já eram anteriores a 1865 as reflexões de Peirce a respeito dos três tipos de inferência, sendo a *hipótese* um destes, ao lado da *indução* e da *dedução*. Embora em 1898, tendo conceituado a dedução como o processo de inferir as consequências de uma hipótese, foi somente em 1901, com a radicalização no entendimento da *abdução*, que Peirce pôde realizar um remanejamento lógico da indução, vista, desde então, como processo de testar uma hipótese. Nesse momento, pôde ele formular a concepção dos três tipos de inferências ou raciocínios como três etapas interdependentes

e entrelaçadas da investigação científica. Nesse ponto, os três estágios da investigação passaram a ser relacionados com as três categorias universais peirceanas, da seguinte forma: *abdução* (primeiridade), *dedução* (secundidade) e *indução* (terceiridade).

Localizando a abdução como o primeiro passo de uma investigação, ela torna-se a explicação que surge quando fatos surpreendentes emergem. Portanto, dirá Peirce, “esse passo de se adotar uma hipótese como sugerida pelos fatos é o que chamo de abdução” (CP 7.202 apud SANTAELLA, 2004, p.93), sendo percebida como a primeira forma de inferência lógica na pesquisa científica. Entretanto, seu conceito, segundo Santaella (2004), evoluiu mais ainda, chegando ao ponto de ocupar o lugar privilegiado da criatividade em ciência. Santaella (2004, p.103) diz mais: refere que a abdução é o ponto onde se cruzam ciência e arte, sendo pois, o “princípio gerativo para as mutações da sensibilidade e para o crescimento do conhecimento”.

Percebido como passo fundamental de qualquer investigação, não se basta por si só. Sem dúvida, deve ser pensada como a fonte inesgotável de todas as criações humanas, mas também o mais frágil de todos os raciocínios, necessitando da dedução e da indução para alcançar o valor de verdade na ciência. Sendo o mais falível dos raciocínios, é compatível com a noção peirceana de dúvida, pois nossas investigações nascem da curiosidade, progredindo na direção da verificação de nossas hipóteses vislumbradas pela abdução.

Como nas crônicas de Arthur Conan Doyle, é o pensamento astuto do detetive Sherlock Holmes, que dá mostras da lógica abdutiva. Há um fato surpreendente ou instigante que é considerado um consequente do tipo C, sendo ainda desconhecido um antecedente A. A partir de C, A deve ser determinado retroativamente. “A abdução, no entanto, dá-se a partir de um ponto lógico do ‘raciocínio do consequente ao antecedente’” (PEIRCE CP 6.469 apud WIRTH, 2001). A essa lógica aos avessos, a esse “raciocínio de trás para frente”<sup>152</sup> como diz Santaella (2008, p. 142), “a falta de segurança lógica é compensada pelos critérios de inferência que dizem respeito à evidência, a probabilidade e a plausibilidade do conteúdo proposicional da hipótese” (WIRTH, 2001).

Vemos que é nesta direção que Peirce (2005, p.220)<sup>153</sup> dirá que a abdução “é a única operação lógica que apresenta uma ideia nova, pois a indução nada faz além de determinar um valor, e a dedução meramente desenvolve as consequências necessárias de uma hipótese pura”.

Mas, poderíamos ainda perguntar? O que deflagra em nós esse tipo de *poder adivinhatório da mente* chamado de abdução? Ela pode ser acionada por duas fontes: uma primeira, a experiência da surpresa de quando nos deparamos com situações para as quais não temos explicações e, outra, chamada por Peirce de *Musement*, que passaremos a desenvolver.

Em seu texto *Um argumento negligenciado acerca da realidade de Deus*, irá definir *Musement* dizendo que

Existe uma certa ocupação agradável da mente que, por não ter seu nome distinto, infiro que não é tão frequentemente praticada como mereceria ser [...], às vezes me sinto inclinado a chamá-la de devaneio<sup>154</sup> com alguma qualificação; mas para o enquadramento do mental tão antipodal, o vagabundear e o devaneio são designados como atividades demasiadamente insuportáveis, uma inadequação (PEIRCE, CP 6.458)<sup>155</sup>.

152. O conceito de *aprés-coup* para o psicanalista Jacques Lacan, desenhado por ele para pensar eventos em clínica, a nosso ver, caminha no mesmo sentido do pensamento abdutivo, ou seja, algo que se deu no passado (causa /A) somente no presente (fato/C) e frente a construção de um projeto futuro, toma o seu lugar no tempo de compreender.

153. CP 5.171

154. A palavra que utiliza neste ponto do texto é *reverie*. No francês original, a palavra *Réverie*, remete a sonho, *Rêve*, a sonhar acordado, o que tem as conotações de devaneio e fantasia. Como escreve Santaella (2008), teríamos de retirar desse termo a conotação de fantasia, de sonhar acordado, de movido pura e simplesmente pela imaginação, para que devaneio fosse uma tradução adequada. Não sendo isto possível, dado o sentido usual da palavra, Peirce criará um neologismo, como veremos.

#### 4. A produção de conhecimento como um jogo de possibilidades

Esta ocupação mental que chamará de *Musement*...

envolve a ressalva de colocar de lado todos os nossos propósitos sérios [...]. De fato, é Puro Jogo. Agora, o Jogo, nós o sabemos, é o vivo exercício de nossas próprias forças. O Puro Jogo não possui regras, exceto aquela da lei da liberdade. Ele sopra para onde quer. Ele não possui propósito, a não ser, a recreação (PEIRCE, CP 6.458)<sup>156</sup>.

Continua caracterizando este tipo de ocupação mental, referindo que ela pode assumir várias formas: ou a contemplação estética ou as especulações concernentes as possíveis causas de um fenômeno, até as formas não-intencionais do puro Jogo (PEIRCE, CP 6.458), como o xadrez e as palavras cruzadas (WIRTH, 2001).

Tanto no início do parágrafo 458, quanto no seu final, dá mostras de estar fazendo uma recomendação a seus leitores, ao dizer logo na primeira frase que *Musement* “não é tão frequentemente praticada como mereceria ser” e, mais ao final do mesmo, claramente recomendá-lo. Chega a sugerir que talvez esta ocupação mental possa ocorrer durante um passeio, não exigindo mais do que cinco ou seis por cento do tempo de vigília de cada sujeito (cerca de 1 hora e 30 minutos diariamente). Será que não era esta a atividade a que se entregava Kant em seus passeios diários? Pois, como escreve Georges Pascal (1983, p. 18), “após a refeição [almoço], nunca deixava de dar o seu passeio; isso, como dizia, para meditar e, ao mesmo tempo, respirar pelo nariz”. Essas observações que realizamos a respeito do caráter de recomendação ao *Musement* indica, a nosso ver, a importância que Peirce lhe imputava como método de acesso a novas ideias.

No parágrafo seguinte (CP 6.459), descreve que a mente que está livre, navega no lago do pensamento, sem guias prévios. Logo começa com uma impressão, que passa para a observação atenta e desta para o jogo puro do pensamento em uma gradativa perda dos limites do eu. Este é o tipo de pensamento que, estando aberto a observação dos fenômenos, produz conexões muitas vezes produtivas. Como diz o pensador americano:

Além disso, aqueles problemas que à primeira vista parecem absolutamente insolúveis, recebem em precisas circunstâncias, como Edgar Poe observou em seu “Crimes da Rua Morgue”, seu suave ajuste do encaixe das partes. Isto adapta-se particularmente ao Jogo do *Musement* (PEIRCE CP 6.460)<sup>157</sup>.

Mas afinal, que palavra é essa que insistimos em não traduzir, dada sua impossibilidade de encontrarmos a palavra portuguesa adequada ao seu significado<sup>158</sup>? Além disso, é uma palavra que não pertence ao vocabulário geral da língua inglesa, não sendo, portanto, dicionarizada. Sendo assim, a questão que passamos a perseguir é: de qual ou quais palavras Peirce tirou o significado de *Musement*? Com certeza, nossa capacidade de análise neste ponto é ínfima, dado o necessário trabalho de filologia que avaliamos como necessário. Mas, mesmo assim, nos aventuraremos a

155. Tradução nossa. No original: “There is a certain agreeable occupation of mind which, from its having no distinctive name, I infer is not as commonly practiced as it deserves to be [...], I have sometimes been half-inclined to call it reverie with some qualification; but for a frame of mind so antipodal to vacancy and dreaminess such a designation would be too excruciating a misfit”.

156. Tradução nossa. No original: “it involves no purpose save that of casting aside all serious purpose [...]. In fact, it is Pure Play. Now, Play, we all know, is a lively exercise of one’s powers. Pure Play has no rules, except this very law of liberty. It bloweth where it listeth. It has no purpose, unless recreation”.

157. Tradução livre nossa do original: “Moreover, those problems that at first blush appear utterly insoluble receive, in that very circumstance, as Edgar Poe remarked in his “The Murders in the Rue Morgue,” their smoothly-fitting keys. This particularly adapts them to the Play of *Musement*”.

158. Seguimos neste ponto a indicação de Santaella (2008, p. 147) quando diz: “trata-se daquilo que ele [Peirce] chama de *musement*, palavra para a qual não temos tradução adequada em português.”

levantar alguns pontos, tendo em mente que Peirce também era filólogo, portanto, sabia muito bem as motivações para a criação desta nova palavra<sup>159</sup>.

Na língua inglesa temos o substantivo *muse* (musa), o verbo *to muse* (meditar, pensar, ponderar) e *to amuse* (divertir, distrair, enganar, entreter) com suas diversas declinações, adjetivos e substantivos. Como muito bem observou o profº Dr. Winfried Nöth, da Universidade de Kassel (Alemanha), quem nos encaminhou um extenso levantamento no *Oxford English Dictionary* das palavras inglesas citadas, o sentido de *amusement* mudou de conotações negativas para conotações positivas no decorrer dos séculos; o sentido de *amusement* não é diretamente relacionado ao sentido de *Musement*, como Peirce o define, muito mais se aproximando dos sentidos encontrados em *to muse*. Sendo assim, vamos atrás de outros signos.

Uma primeira pista temos já no primeiro parágrafo de seu *A Neglected Argument for the Reality of God* (1908), quando escreve que “algumas palavras devem aqui ser capitalizadas quando escritas, quando utilizadas, não como um vernacular, mas como termos definidos”. É o caso da palavra Deus, da palavra Ideia no sentido platônico, denotando “algo cujo Ser consiste em sua mera capacidade para ser plenamente representado, independentemente da faculdade de qualquer pessoa ou da impotência para representá-lo” (CP 6.452). Portanto, Peirce nos dá, ele mesmo, a dica de prestarmos a nossa atenção nas palavras capitalizadas.

Neste trecho Peirce sugere uma equivalência entre o termo Deus e o termo Ser. No Medievo, Deus é considerado o *Ens necessarium*, e é a partir deste ponto que ele parte, da constatação de que deverá existir um ente que é, em si mesmo necessário. Neste caso, em uma linguagem fenomenológica isto quer dizer que ele realiza uma equivalência lógico-semântica entre os termos Deus e Ser. Assim, Deus será o Ser em si mesmo.

Em segundo lugar, Peirce retoma a ideia de que algumas palavras não se constituem em simples vernáculos, em simples palavras que podem ser desgastadas pelo uso e pela volição linguística dos entes humanos, mas sim se constituem em uma espécie de entidades formais, como termos (conceitos) bem definidos. Não é a toa que ele irá usar como exemplo de seu ponto de vista a palavra grega *Idea* de Platão.

Ora, *Musement* é uma palavra capitalizada no texto em questão. Quererá Peirce dizer que este é um conceito que representa a si mesmo, independentemente da faculdade ou incapacidade de alguém representá-lo? Que *Musement* possui uma permanência, que se trata de um Real que independe de o percebermos ou não? Sendo Real uma palavra do século XIII que significa o que é dotado de propriedades, de características suficientes para ser identificado, um evento distinguido de todos os outros (PEIRCE, CP 6.453), podemos sugerir a realidade que este pensador dá ao conceito?

Debruçados sobre esses questionamentos, partimos para a pesquisa da palavra na língua francesa, já que foi a partir dela, do latim e do grego, que ela chegou à língua inglesa, segundo o *Oxford English Dictionary*. No francês encontramos *muse*, *musée* (museu), *muser*, *amusé*, *amuser* e *amusement*, como as mais próximas de *Musement*. Discutiremos aqui três dos sentidos da palavra *muse*, já que os outros três ficam subsumidos no primeiro sentido. Encontramos o primeiro sentido da palavra *Muse*, como a forma de designação das nove deusas que presidião, segundo os antigos, as artes liberais. Filhas de Zeus e *Nmemosine*, cada uma se encarregava de uma das artes (música, dança, história, eloquência e poesia heroica, tragédia, comédia, poesia amorosa, poesia lírica, da astronomia). Neste caso usa-se a letra inicial maiúscula, segundo o *Dictionnaire de la Langue Française* (LITTRÉ, 1880-1900, tomo III, p. 673), dado favorável a nossa primeira pista. A segunda pista encontramos na etimologia deste sentido de *muse* que remonta à palavra grega *μουσα*

159. Não temos nenhuma informação de que este trabalho de levantamento da palavra criada por Peirce já tenha sido realizado, o que muito nos ajudaria neste ponto de nossa investigação.

#### 4. A produção de conhecimento como um jogo de possibilidades

(musa, no latim), forma primitiva de *μούνων*, esta significando pensar, exaltar-se, desejar<sup>160</sup>. Um segundo sentido, que colabora em nossa segunda pista, encontra-se em “o começo da rota dos servos”, cuja etimologia está em *mus*, lugar de passagem dentro da qual nada mais podemos fazer do que percorrê-la e, ainda, rota que não permanece ou não pode ser encontrada em lugar algum. Um terceiro sentido de *muse* em francês, muito próximo do anterior, foi utilizado no século XVI e não mais nos dias da escrita do Dictionnaire (final do século XIX). Ele remete à *muser*, termo utilizado na caça do veado ou cervo no sentido de conseguir encontrar o início do caminho (ponto de entrar na rota da caça). Ora, em um elaborado texto de Carlo Ginzburg, intitulado *Chaves do Mistério: Morelli, Freud e Sherlock Holmes* (ECO e SEBEO, 2004), o autor defende e dá mostras de que o contexto da caça, da adivinhação, da conjectura ou da semiótica, remetem retrospectivamente a um modelo epistemológico comum. Chega a dizer, referindo-se a uma certa contiguidade entre pseudociências e ciências: “à espreita por detrás desse modelo sintomático ou adivinhatório podemos perceber uma atitude, talvez a mais antiga da história da raça humana: o caçador rastejando no lodo, examinando o rastro de sua presa” (ibid, p. 102). Esta relação de contiguidade entre a caça e o pensar, sua semelhança na forma de agir e raciocinar, apontada por Ginzburg, pode ser uma segunda chave na construção de nossa conjectura. Fica a questão: esta cogitação em nossa mente estaria também na mente de Peirce?

Essa passagem contígua, do homem caçador ao homem da ciência, lentamente construída pela humanidade, não deixa de se fazer presente a cada manifestação humana onde o instinto (no sentido peirceano) esteja participando de nossas mais elevadas decisões e dos nossos mais elaborados pensamentos. Ou seja, na forma de pensar de Schiller, o homem é verdadeiramente homem quando na experiência vive o encontro entre a pulsão sensível propiciada pelos fenômenos, pela natureza e a pulsão formal da razão, quando vive o Jogo como uma experiência estética.

Outro ponto que podemos destacar é a derivação do significado no idioma grego de musa enquanto Deusa (*μουσα*) para o significado de pensar, exaltar-se, desejar (*μούνων*).

A passagem do homem que caça ao homem grego que valoriza o pensar, tem, a nosso ver, nas palavras *mus* e *muser* seu desenvolvimento já que ela é derivada do latim *musa*, “designando o lançar-se às musas, ao estudo, à contemplação” (HUET apud LITTRÉ, 1880-1900, tomo III, p. 673) .

Se considerarmos a ideia de que Peirce soubesse dos significados de *mus* e *muser*, palavras relacionadas com a experiência de encontrar o início de um caminho o qual não possui uma rota fixa tampouco fornecida à *priori* e, ainda, soubesse de que a origem da palavra pensar está nas Deusas gregas das artes, não seria um bom motivo para escrever *Musement* com a primeira letra maiúscula? E, ainda, usar a palavra *Muser*<sup>161</sup> denotando um sujeito, como vemos a seguir.

Gostaria de sugerir que o *Muser* não seja demasiado impaciente ao analisar estes [os fenômenos], que algum ingrediente importante possa ser perdido no processo, mas que ele comece meditando acerca de todos os pontos de vista possíveis, até que dê a impressão de que ele tenha lido alguma verdade sob os fenômenos”(CP 6. 463)<sup>162</sup>.

160. No Dicionário Oxford de Língua Inglesa encontramos esta informação escrita da seguinte forma: “perhaps an extended form (of the 0-grade) of the indo-European of MIND”.

161. Luís Malta Louceiro em seu artigo “As Variedades da Experiência Religiosa” de William James Revisitada , traduz a palavra *Muser* em Peirce como sendo aquele “Possuído pelas Musas”. Segundo esta forma de raciocínio, traduz *Play of Musement* por “Brincadeira das Musas” (vide nota 28). In: *Cognitio-Estudos: Revista Eletrônica de Filosofia*. São Paulo, v. 4, nº 2, jul-dez 2007, p. 103-120.

162. Tradução livre nossa do original: “I would suggest that the Muser be not too impatient to analyze these, lest some significant ingredient be lost in the process; but that he begin by pondering them from every point of view, until he seems to read some truth beneath the phenomena”.

Em face desses sentidos, não teria Peirce em seu *Musement* aglutinado tanto o sentido encontrado em *Muse* (Musa - inglês e francês) escrito capitalizado, como refere em CP 6.452, quanto o sentido de *to muse* (meditar, refletir, pensar - inglês) e *muse* (ligado à caça - francês), à palavra inglesa *amusement* (divertimento)? A retirada da letra “a” estaria acrescentando à ideia de diversão um aspecto meditativo do *muse*, como também substituiria o sentido ativo de *to amuse* pelo passivo *to muse*?

Esta trama de palavras que viemos aqui tecendo à procura da origem da palavra *Musement* para Peirce não passará de mera especulação, já que, a não ser que se encontre alguma referência do próprio autor, nunca saberemos o que o motivou realmente a este Puro Jogo de criar palavra.

Encerrando este espaço de suposições, mas não as reflexões em torno delas em nossa mente, deixamos ao nosso leitor, uma advertência e mais uma recomendação deste grande mestre.

Apenas, o Jogador deve ter em mente que as maiores armas no arsenal do pensamento não são brinquedos, mas ferramentas afiadíssimas (ferramentas de corte). Em todo e qualquer simples Jogo elas podem ser usadas por meio de um solitário exercício; enquanto a análise lógica pode ser levada à sua plena eficiência no *Musement*. Então, continuando os conselhos que haviam sido encarregados a mim, eu deveria dizer, ‘Entre com o seu barco no *Musement*, empurre para dentro do lago do pensamento, e deixe o sopro do céu (sopro do paraíso) inflar sua vela. Com os olhos abertos, despertos para o que está a seu redor ou dentro de você, e abra um diálogo consigo mesmo; em todos os aspectos é simplesmente meditação<sup>163</sup> (CP 6.461).

Dada sua estrutura lógica, entendemos que a abdução e o *Musement* mereceriam ser pesquisados em suas possibilidades de relação com os conceitos lacanianos, apresentados a partir dos desenvolvimentos realizados pelo psicanalista, especialmente em seus diálogos com os topólogos Pierre Soury e Michel Thomé. Ora, de acordo com L. Petry<sup>164</sup>, do Seminário 19 “...ou pire” até o Seminário 23 “Le *sinthome*”, o pensamento peirceano é cada vez mais presente no discurso do psicanalista e dos topólogos que o acompanham, levando o próprio Lacan no diálogo a sugerir que o caminho de Peirce e Lacan, em alguma medida, seriam um e mesmo caminho. Se a abdução poderia ser pensada em uma perspectiva da topologia lacaniana, pensamos que ela estaria mais próxima ao fenômeno da torção topológica, na qual podemos situar os estados de passagem do sujeito, do inconsciente para o consciente, no momento em que se inicia o *instante de ver* para, imediatamente cair no *momento de concluir* e posteriormente, adentrar no *tempo para compreender*. Tendo ainda em vista o que discutimos no capítulo um, quando aproximamos o desejo, ponto situado por Lacan entre o consciente e o inconsciente, entre enunciação e enunciado, entre significado e significante, poderíamos dizer que esta passagem, de um ponto ao outro da torção, tem a estrutura do Jogo e mais, apresenta suas características.

Se considerarmos a abdução o fenômeno que ocorre na torção topológica, vamos nos encaminhando para pensar que este que Peirce também chamou de argumento originário, não deixa de ser um Jogo, dado que comporta uma estrutura de vaivém em um espaço para mover-se (*Spielraum*). Como escreve Harowitz (2004), ao discutir a respeito do arcabouço do modelo de

163. Tradução livre nossa: do original: “Only, the Player should bear in mind that the higher weapons in the arsenal of thought are not playthings but edge-tools. In any mere Play they can be used by way of exercise alone; while logical analysis can be put to its full efficiency in *Musement*. So, continuing the counsels that had been asked of me, I should say, “Enter your skiff of *Musement*, push off into the lake of thought, and leave the breath of heaven to swell your sail. With your eyes open, awake to what is about or within you, and open conversation with yourself; for such is all meditation”.

164. Este reflexão nos foi oferecida por Luís Carlos Petry, quando do preparo da comunicação que apresentamos em co-autoria no 10º Encontro Internacional sobre Pragmatismo.

#### 4. A produção de conhecimento como um jogo de possibilidades

pensar do detetive Dupin, Poe denomina a tendência mental de seu detetive de “alma bipartida” e “poeta-matemático”. É justamente a combinação entre sua sensibilidade poética e seu raciocínio matemático, cujas fontes se encontram na sua experiência vivida, que lhe possibilita antever previamente uma explicação para o que lhe faz questão.

Aqui encontramos a abdução representada com a força e o sentido de sua natureza de primeiridade: ela se mostra e se impõe. Enquanto processo incontrolado, a abdução mostra uma primazia frente ao sujeito, sendo capaz de ser matematizada na teoria lacaniana como um dos algoritmos resultantes do *Significante de uma falta no campo do Outro (S parêntesis de A barrado)*; resulta disso que ela pode ser concebida como um dado que indica a presença de um fenômeno e uma manifestação (no sentido heideggeriano do termo), um acontecer para com o sujeito; nesse sentido, ela deve necessariamente se colocar como algo que antecede, como prévio a todo e qualquer ordenamento das razões, colocando-se como a sua base e fundamento.

Como indicativo de um acontecimento que se manifesta, a abdução como consequência da agradável ocupação da mente chamada por Peirce de *Musement*, muito antes de se constituir em um determinado *jogo de linguagem*, pode ser identificada com a ruptura do jogo de linguagem incorporado no qual o falante está situado. Dentro do ponto de vista de uma perspectiva lacaniana, tal situação talvez equivaleria ao descrito por Lacan como a possibilidade de se tocar o real em meio às impossibilidades da linguagem<sup>165</sup>. Isso porque a sua forma somente pode ser compreendida pela compreensão tradicional da lógica, como algo da ordem do pré-lingüístico, como pré-apofântico. Por isso mesmo, devido a sua característica e natureza de prévio é que ela se impõe de modo tão forte e eficaz como compreensão de mundo o que, nas palavras de STEIN (2003), equivaleria a dizer que ela é “operativa”, tal como a compreensão. Operativa aqui significa residir na esfera do *mundo prático*, este mundo da pragmatismo peirceano<sup>166</sup> que afetou o pensamento hermenêutico, como muito bem nos ensinou Gadamer (2007, p.12), quando aos oitenta e seis anos, diz: “essa é em primeiro lugar uma compreensão que alcancei mais recentemente: a compreensão de que é bem possível que Heidegger tenha sido indiretamente estimulado pelo pragmatismo americano”.

Aprendemos muito com os mestres, com a história do diálogo na Tradição do Ocidente e, de certo modo, não sem um certo risco de ousadia, sugerimos que a tarefa de compreendermos e tornarmos mais claro o domínio da *abdução* equivaleria à tarefa de fazer novamente voltar a falar as palavras do filósofo de Éfeso: *sempre, os homens tardam...*

165. O que somente se daria no caso de abduções realmente muito poderosas.

166. Gadamer refere-se aqui a uma suposta influência de Emil Lask sobre o jovem Heidegger, escrevendo: “Há algum tempo sabemos que Emil Lask, cujas obras completas também foram citadas frequentemente por Heidegger com um respeito particular, um ano antes da eclosão da Primeira Guerra Mundial que o arrastou consigo, tinha levado a termo uma recusa de seu neokantismo heidelbergeriano, acolhendo o pragmatismo americano” (GADAMER, 2007, p.12)

### 4.3 Abdução e *Musement* como jogo a caminho da construção do conhecimento

Se os homens tardam talvez seja porque não conseguem se entender com o Tempo e no tempo. Este que é o intervalo entre a potência e o ato, tempo medido, marcado pelo movimento do relógio, que avança na alternância dia e noite (*Cronos*) também possui uma dimensão outra. Enquanto *Aión*, o tempo não pode ser calculado, toma um sentido de interminável apesar de ter limites, tempo da criança brincando, tempo de quando nos aventuramos em um processo de descobertas e criação. Relacionado com *Aión*, há ainda o tempo da ação, da fruição da atividade (*Cairós*), outro filho de *Cronos*. Quando estamos jogando, descobrindo ou pesquisando é *Aión* quem nos acompanha, embora *Cronos* fique à nossa espreita.

Qual é o tempo para a produção de conhecimento? Se entendermos o conhecer como um particular modo de ser do *Dasein*, que “a racionalidade que se inaugura e se exerce a partir de Heidegger é prática” (STEIN, 1990, p. 24), comprehende-se que o conhecer é regido por *Aión*, um tempo sem memória de seu início ou fim, pois se estende no seu acontecer presente entre um passado e um futuro. Dizendo de outra forma, sendo o presente nada mais do que a resultante do suceder do *Dasein* entre futuro e passado, o conhecimento se dá em um movimento extático (ekstático), misto de repouso e movimento sem fim, de parálisia e agitação frente à êxtase da descoberta<sup>167</sup>, tempo presente das ações, das nossas decisões.<sup>168</sup>

Esta forma de compreensão a partir de Heidegger, a nosso ver, se aproxima da concepção de abdução e *Musement* em Peirce e nos remete novamente ao lugar do Jogo na vida.

Sim, novamente o Jogo se fazendo presente. Agora na produção de conhecimento; para sermos mais exatos, como condição para a produção de conhecimento e, porquê não dizer, do conhecimento científico.

Com isso, queremos afirmar não somente o que escreveu Morin (2000, p. 149) de que “a ciência progride através do jogo entre as teorias e os fatos”, mas que é o próprio Jogo, com seu movimento de vaivém, sua alternância de estados, sua liberdade, o gerador de hipóteses que, se demonstradas, geram teorias. É o Jogo, portanto, condição para a produção do conhecimento científico.

Assim como aprendemos com a forma de raciocinar dos detetives Dupin e Sherlock Holmes, que “conhecer ou pensar não consiste em construir sistemas sobre bases certas - é dialogar com a incerteza” (MORIN, 2000, p. 163), fomos construindo a ideia de que todo conhecimento é construído a partir de conjecturas em nossa mente, a partir de pistas que os dados ou fatos nos mostram. Dito de outra forma, construído a partir da abdução, definida por WIRTH (2001) como o elemento da maior relevância para a filosofia da ciência.

Em uma retomada do conto *Os Crimes da Rua Morgue*, de Edgar Allan Poe, Uwe Wirth (2001)<sup>169</sup>, professor da Universidade de Giessen na Alemanha, lembrará que o autor inicia com a descrição do detetive ideal. “Para lidar com essa tarefa, o detetive deve ser duplamente dotado, não só de matemática, cálculo, mas também de competências poéticas. Esta última consiste na intuitiva adivinhação das intenções do inimigo”.<sup>170</sup>

167. Estas reflexões a respeito do tempo nos chegaram por meio da leitura de parte da dissertação de mestrado de Cristiano Natal Tonéis intitulada *A Lógica da descoberta nos jogos digitais* sob a orientação do profº Dr. Luís Carlos Petry no PPG da PUCSP Tecnologias da Inteligência e Design Digital. Cristiano é um dos membros participantes do Projeto Ilha Cabu (vide parte 2 desta investigação).

168. Lembremos neste ponto o que viemos discutindo no capítulo um, mais exatamente em *Jogo como topologia do mundo: na abertura ontológica seu sentido cosmológico* e no capítulo dois em *A autoria como um jogo*.

Neles trabalhamos a respeito do tempo do Jogo como o momento do jogar em ato, tempo das decisões e das escolhas que definirão a autoria como a resultante de uma posição de sujeito no mundo.

169. O texto em questão é digital e não possui paginação para a indicarmos. Portanto, todas as demais citações diretas deste texto, estarão sem a indicação da página.

170. Tradução livre de Luís Carlos Petry do alemão.

#### 4. A produção de conhecimento como um jogo de possibilidades

Se podemos falar em “Jogo da ciência”, certamente ele se inicia pelo “Jogo da abdução”, esta capacidade humana para a invenção de argumentos, puro exercício da potência do Juízo no sentido kantiano. Mesmo assim, continua esquecida nos manuais de metodologia científica.

De fato, o que se encontra na chamada ciência normal são regras usadas para atrasar a possibilidade de ver os fenômenos de outra forma, para retardar a possibilidade de mudança de paradigma, no sentido dado por Kuhn. Continuamos em ciência, querendo entender o mundo, organizando-o de forma mais precisa e alargando nosso conhecimento, sempre dentro de um mesmo contexto (WIRTH, 2001). Mesmo que uma teoria comece a mostrar que o conhecimento existente não está correto, somente quando uma teoria se revele incapaz de determinar os enigmas que deveria solucionar e, este fato gere uma crise especializada, é que ocorre uma mudança de paradigma (KUHN apud WIRTH, 2001). Certamente aqui, os *homens tardam*, como disse Heráclito.

Mais importante que a resposta é a pergunta, mais importante que a causa é o fato, pois nele está a estrutura, as evidências do que o causou, na pergunta está a estrutura da resposta a ser encontrada ou construída. Mas como se encontram essas evidências?

Kant em sua *Antropologia de um ponto de vista pragmático*, falará a respeito de um poder de entendimento (*Verstandkraft*) no sentido de uma disposição natural do sujeito, uma capacidade de engenho (*Witz*). Esta é definida por ele como a capacidade de juntar, assimilar representações heterogêneas que, pela lei da imaginação, da associação, frequentemente estão muito distantes umas das outras. Este poder diz respeito ao mundo sensível.

*Witz*, engenho, para Baumgarten, pensador que foi trabalhado por Kant, é “o hábito de observar a identidade das coisas” e, “o hábito de observar a diversidade das coisas chama-se [...] *Scharfsinnigkeit*, agudeza, sagacidade. A reunião das duas, resulta em *Einsicht*, a capacidade de, na apreensão das diferenças, perceber a sua identidade, uma espécie de faculdade de julgar a priori” (KANT, 2008, p.66, nota 45). Acreditamos tratar-se aqui de uma capacidade de discernimento (*Urteilskraft*), elo intermediário entre entendimento e razão, sendo esta a palavra usada por Kant para falar da faculdade de juízo.

*Einsicht* foi a palavra que Kant utilizou para significar o que Cícero chamou em latim de *perspicientia* (perspiciente<sup>171</sup> - ver longe e com agudeza), explicação que encontramos na longa nota de rodapé de número 45, dos tradutores de *Crítica do Juízo* para o português, que trabalhamos. Segundo eles, *Einsicht* é o que no idioma inglês, ficaria melhor traduzido por *insight*, embora não o tenha sido assim traduzido. Alguma semelhança com a abdução?

“O interesse sagaz, o juízo reflexivo que desperta interesse”, revela um movimento abdutivo totalmente lúdico (WIRTH, 2001), que “parte da liberalidade do modo de sentir na comunicação recíproca de pensamentos” (KANT, 2009, p. 118). É esse interesse genuíno que abre o espaço de movimento (*Spielraum*) para a investigação, pois algo faz questão para um dado sujeito. Neste sentido, concordamos inteiramente com Wirth (2001) quando diz que

o pesquisador é um jogador ousado, o qual coloca sua investigação e suas decisões suportadas nos critérios de uma aposta que possui indícios de sucesso, isto antes de trazê-los para dentro dos padrões do paradigma científico, do “sistema de justiça penal” que os engloba<sup>172</sup> (WIRTH, 2001).

Seja para o crescimento do conhecimento, seja como uma “âncora epistemológica abrindo a perspectiva de uma descoberta revolucionária”, como escreve Wirth (2001), a abdução se

171. O neologismo perspiciente, para os tradutores e filósofos Valério Rohden e António Marques, constitui-se em um termo assimilável para uma linguagem filosófica, e trata-se de uma forma de juízo predominantemente prático-racional (KANT, 2008, p. 67, nota 45).

172. Tradução livre do alemão de Luís Carlos Petry.

orienta pelo princípio de economia. Frente à pergunta: Qual deve ser a hipótese a ser seguida ou qual a melhor hipótese, a resposta de Peirce indica o caminho da simplicidade. Nesta lógica “a melhor hipótese é aquela mais simples e mais natural, a mais fácil e menos dispendiosa de ser checada e que, além do mais, contribui para uma compreensão do espectro mais amplo dos fatos possíveis” (ECO e SEBEOK, 2004, p.28). Para testar mentalmente uma ou outra hipótese, como no Jogo das Vinte Questões<sup>173</sup>, o segredo encontra-se em fragmentar a hipótese escolhida como mais provável em seus menores componentes lógicos e experimentar um de cada vez (PEIRCE, CP 7.220).

Quanto mais o raciocínio lógico de Sherlock Holmes vai se aproximando de encontrar a hipótese mais provável e revelá-la com maior certeza refere Scheglov, apud Sebeok e Umiker-Sebeok (ECO e SEBEOK, 2004, p. 29, nota 14), a tensão e a excitação vão crescendo, como no jogo infantil do “Quente ou Frio”. Ora, o que é então uma real investigação científica senão um jogo?

Ora, Peirce nos ensina que, para a compreensão, a “lógica necessita da ajuda da estética”<sup>174</sup> (CP 2.197). A abdução, como um Jogo evoca um sentimento para possíveis ligações entre os pensamentos. Este sentimento tem a qualidade da experiência estética, em face de uma complexa e enigmática impressão geral. “Podemos dizer, portanto, que a hipótese produz o elemento sensual do pensamento” (PEIRCE, CP 2.643). Esta reflexão que nossa investigação foi construindo, tem em Peirce uma origem: trata-se das *Cartas para a Educação Estética da Humanidade*, que lera nos seus anos de juventude como podemos constatar na citação que segue.

Faz cerca de quarenta e sete anos que me comprometi a expor a *Aesthetische Briefe de Schiller* ao meu querido amigo, Horácio Paine. Passamos todas as tardes durante longos meses debruçados sobre elas, tocando a matéria aos pedaços, assim como nós meninos sabíamos bem fazê-lo (PEIRCE, CP 2.197)<sup>175</sup>.

Aqui acreditamos começar a juntar mais uma peça desse gigantesco *puzzle* do Puro Jogo em Peirce.

A relação e influência do conceito de estética em Schiller sobre Peirce é detalhadamente estudada em um texto de Jeffrey Barnouw, intitulado “*Aesthetic* for Schiller and Peirce: a neglected origin of pragmatism. Este professor da Universidade do Texas em Austin, trabalha seu texto no sentido de nos mostrar que certas passagens dos textos tanto de Peirce quanto de Schiller, “os quais tem resistido à compreensão, iluminam-se mutuamente quando observados conjuntamente” e que, o centro da influência de Schiller em Peirce está no sentido que aquele dá ao termo estética. Entretanto, sua mais contundente reflexão diz que

A ideia de Schiller acerca da função do sentimento no desenvolvimento humano, motiva e caracteriza a compreensão do jovem Peirce, no entanto, oferece uma impressionante antecipação da estética com a qual Peirce delineia, nos últimos estágios de sua carreira, a razoabilidade, para concluir que a influência de Schiller esteve ativa no final, assim como no início do desenvolvimento filosófico peirceano, preenchendo mais de cinquenta anos de sua vida<sup>176</sup> (BARNOUW, 1988, p. 607).

173. Este jogo consiste em que uma parte dos jogadores escolhem um objeto real ou imaginário enquanto a outra parte se ausenta da sala. Retornando à sala, o jogador poderá fazer vinte perguntas a respeito do objeto, cuja respostas somente poderão ser “sim” ou “não” e, então, adivinhar o objeto indicado (PEIRCE, CP 7.220).

174. Wittgenstein chega a ideia de que toda ética é uma estética, mas como lógico não alcance a visão que teve, muito antes Peirce de que, a lógica precisa da ajuda da estética.

175. Tradução livre nossa do original: “It is now forty-seven years ago that I undertook to expound Schiller’s *Aesthetische Briefe* to my dear friend, Horatio Paine. We spent every afternoon for long months upon it, picking the matter to pieces as well as we boys knew how to do. Esta reflexão pessoal, de acordo com Barnouw (1988), foi publicada por Peirce no texto *Minute Logic*, de 1902.

176. Tradução livre nossa do original em inglês.

#### 4. A produção de conhecimento como um jogo de possibilidades

A influência de Schiller sobre Peirce, segundo Barnouw (1988), atinge igualmente o centro de sua filosofia, o pragmatismo. Em um projeto de 1906, intitulado *Issues of Pragmaticism*, que foi anexado pelos editores dos *Collected Papers* à exposição original da máxima pragmática em *Como tornar nossas ideias claras*, Peirce nomeia cinco pensadores que lhe ajudaram a chegar no estágio de pensamento que se encontra, entre estas, “o famoso poeta (em sua *Aesthetische Briefe*)” (CP 5.402).

O termo estética, do grego *aisthesis*, refere-se essencialmente ao sentimento e à sua integração com a atividade mental que o suporta (BARNOUW, 1988, p.607). Esta definição fica claramente explicitada no Dictionnaire Grec Français de Bailly, no qual a palavra αἰσθησις (*aisthesis*) aparece em três diferentes sentidos. São eles: 1. faculdade de perceber pelos sentidos, faculdade de perceber pela inteligência, ação de aperceber-se, ter sensação ou percepção de algo, fazer ver ou compreender a qualquer um; 2. cada um dos órgãos dos sentidos e 3. pista de um animal (BAILLY, 2000, p.49).

O conceito de estética vai acompanhando Peirce na sua concepção de Pragmatismo como a experiência humana do auto-controle, sua ideia de formação consciente e deliberada do hábito, assim como sua ideia de lógica, também fundada na estética (BARNOUW, 1988). Lembremos aqui que Peirce concebe a estética como uma das três ciências normativas e, como fundamento para as outras duas, a lógica e a ética.

Se o texto de Schiller, *Cartas para a Educação Estética da Humanidade*, foi como diz Peirce, em 1908, em correspondência à Lady Welby, o primeiro livro de filosofia que leu, referindo que “ele me impressionou tão profundamente que encharcou a minha noção de ‘play’ naqueles dias”<sup>177</sup>, em 1902, quando se engajou no problema da estética como ciência normativa, retoma Schiller. Seria influenciado por Schiller que dirá que “a lógica precisa da ajuda da estética”? Barnouw (1988) sugere que sim.

Em artigo publicado em 1908 (CP 6.462), Barnouw (1988) percebe a influência das *Cartas de Schiller*, quando sugere a conexão do sentimento de prazer com o crescimento do alcance e força de nosso hábitos. Ora, isso se aplica perfeitamente à ideia do gozo como uma das características do Jogo. Não é uma profunda alegria o que sentimos frente a uma descoberta, seja ela a resolução de um puzzle ou a resposta a um intrincado problema teórico ou mesmo da vida prática?

É na estética que devemos buscar as características mais profundas da ciência normativa, seu coração, sua alma e seu espírito. É na estética, como nos mostrou Schiller, que encontramos a pulsão lúdica, a *Spieltrieb*. Lugar do Jogo, lugar no qual sensibilidade e razão se influenciam mutuamente. Lugar no qual nenhuma delas será mais do que a outra, ambas se abrandando em seus extremos. Com esta reflexão presente, nos interessa seguir pensando a relação entre sensibilidade e razão na produção do conhecimento científico.

Nessa direção Wirth (2001) dirá que “o estudo é definido pelo movimento da nuvem inicial do jogo do pensamento”, o que nos faz entender que sua posição é a de que todo estudo se inicia com o jogo abdutivo. Citando Peirce (CP 1.235) escreve que “o jogo selvagem da ideia” é “um prelúdio útil da ciência real”. Este caminho reflexivo de pensar a relação entre jogo e estudo já começamos a discutir no capítulo um quando mostramos o ponto de divergência entre o pensamento de Kant e de Rousseau. O primeiro fazia uma distinção de finalidade entre o jogar e o estudar, o segundo propunha dar ao estudo as características do jogo e, agora, a leitura de Peirce feita por Wirth parece nos dizer que o jogo é o deflagrador de um estudo. Em Peirce encontramos uma citação convergente com

177. Segundo Barnouw (1988, p.611), poucos sabem que em torno de 1855 ou 1857 Peirce leu o que chamou de “o produto bombástico do romantismo alemão” (referindo-se as *Aesthetic Letters*, que na juventude leu em inglês). Em outra passagem do mesmo texto, mais precisamente na p. 615 dirá: “O primeiro volume da edição cronológica dos escritos de Peirce torna disponível, pela primeira vez, um breve documento sobre as *Aesthetic Letters* que Peirce escreveu em março de 1857, quando ele tinha dezessete anos e meio e era um estudante do segundo ano de Harvard” (tradução livre nossa).

esta ideia quando escreve: “Se algumas das observações e reflexões estão autorizados a especializar-se em demasia, o Jogo se converterá em estudo científico” (PEIRCE CP 6.459). Brincar e estudar (*Spiel und Studium*) portanto, não são opostos, dirá ainda o pesquisador da Universidade de Giessen.

Seguindo essa forma de pensar, nem Kant, tampouco Rousseau tinham totalmente razão quanto à relação entre jogo e estudo. Se, para Kant, eles tem finalidades diferentes, vemos, pensando com Peirce, que ambos podem agir no caminho de um mesmo fim (a produção do conhecimento), embora conservando suas finalidades outras. Também Rousseau não está completamente correto ao acreditar na possibilidade da educação se dar sem nenhuma espécie de coação, sem nada exigir das crianças. Haverá um momento no qual a disciplina para quem quer realmente saber, para quem tem uma questão a ser investigada, se fará necessária. Entretanto, este momento somente terá chance de se dar se uma hipótese verdadeiramente abdutiva (e não fabricada por uma metodologia qualquer de pesquisa) ocorrer em uma mente. Ou seja, jogar e estudar podem ser momentos diferentes para se chegar a um mesmo alvo; inicia com uma total liberdade e vai construindo regras que o próprio progredir do jogo do pensamento vai exigindo. As regras é que vão fornecendo um estatuto de ciência ao que está se revelando e organizando a partir de um caos inicial. Portanto, vemos nesta forma de pensar, como a pulsão lúdica presente na arte enquanto experiência estética, é o lugar de encontro (que faz a conexão) entre a natureza e a razão. Esta forma de pensar que traz para um mesmo campo de discussão conceitos historicamente tão afastados no âmbito da ciência normal, somente é possível no paradigma de um pensamento complexo, que contemple o paradoxo e a desordem na ordem.

Entretanto, seria um raciocínio imprudente pensarmos que as demais etapas do método científico, ou seja, a dedução e a indução, tenham também as características de Jogo? Como vimos, o Jogo não é apenas um estado intermediário no qual podemos nos situar (SCHILLER, 1991), ele possui também “uma estrutura ordenadora” (GADAMER, 1997, p.158) que ampara o homem, que lhe dá suporte para arriscar-se. Seu maior atrativo talvez esteja na disposição para correr risco, como vimos em Heidegger e Gadamer, lançar-se a uma tarefa, apostar que algo pode ser, como propôs Pascal. No jogo, como já referimos no capítulo um, o real do mundo sensível perde a seriedade entrando em contato com a liberdade da razão e esta de igual forma deixa de lado a seriedade ao encontrar a sensação, deixando a razão mais leve (SCHILLER, 1991).

Assim como a criança estabelece tarefas para si em um jogo qualquer, na investigação nos impomos tarefas. Mas qual seria o verdadeiro fim do jogo que a criança joga? Gadamer dirá que não é a solução das tarefas que se impõe, “mas a ordenação e a configuração do próprio movimento do jogo”. Neste ponto nos vem a inevitável pergunta: qual o verdadeiro fim de uma pesquisa?

Ora, Peirce nos disse que em ciência não trata-se de buscar a verdade, mas sim de, em usando o adequado método científico, de forma contínua e persistente, esperar que, mais cedo ou mais tarde, a verdade possível e provisória se mostre. A nosso ver, nada mais nada menos do que uma nova ordenação e reconfiguração do próprio movimento do Jogo que, enquanto regido pela pulsão de vida tende ao crescimento dos signos. Este pensamento que cresce, que como as plantas floresce na forma de um ideal estético, se relaciona não somente com o desenvolvimento do próprio homem, mas também com a quota que Deus permite que ele tenha dentro do trabalho da criação (CP 5.402).

Na busca por situar o que é o homem, sua condição e possibilidades, Kant propõe sua *Crítica do Juízo* que, retomada por Schiller em suas *Cartas*, avança no sentido de diminuir ou mesmo ultrapassar a mútua oposição entre o sensível e a razão. Schiller acredita na possibilidade do homem, via uma educação estética - uma educação amparada na razão -, de sua percepção, sensação ou sentimento, construir impulsos nobres.

#### **4. A produção de conhecimento como um jogo de possibilidades**

---

Entretanto, em Peirce, num certo *continuum*, a nosso ver, as formas da razão não se imporiam à abdução, mas instinto e lógica trabalhariam juntas em prol da produção do conhecimento, enfim, em favor do crescimento do homem e de seu mundo. Sendo então, homem e mundo, uma e mesma mente, como nos ensinou Peirce. Portanto, o ideal estético de equilíbrio e harmonia não vê seu fim com a morte de Schiller em 1805, como escreveu Anatol Rosenfeld (vide capítulo um), mas tem no pensador americano sua mais alta elaboração.

Ao fim e ao cabo, podemos transformar uma citação de Morin (2000, p. 148) que diz “a ciência [...] é um diálogo entre a razão humana e o universo”, acrescentando que a ciência também é um Jogo que realizamos, construímos, como uma ocupação que nos mantém no movimento de um Jogo mais amplo em que somos jogados pelo Jogo do Mundo. Como Jogo, é preciso que esqueçamos que é apenas um jogo e que o levemos a sério.

**PARTE**

**A produção de um  
game acadêmico:  
relato do Projeto  
Ilha Cabu**



Ao tomar esta trilha, pensei que poderia deixar o Petit Prince para trás. Não consegui; quase na saída o reencontro a me esperar e dizendo:

- Eu sabia que você voltaria, pois "a natureza do homem não é ir sempre em frente; comporta idas e vindas".

Como este pequeno de cerca de seis anos (suponho), sabe disso? Terá lido os Pensamentos de Pascal? Foi sua ainda curta vida que lhe ensinou?

Eu não sabia o que aconteceria; estava muito ocupada tentando entender este novo lugar com seus objetos e personagens. Mas ele já sabia o que eu encobria, tentando esquecer.

- Por quê você demorou?, perguntou-me o Pequeno Príncipe.

- Demorei?, respondi-lhe questionando, pois não sabia com quantas pernas o tempo havia andado. Se demorei é porque o tempo andou correndo. Ou será porque ele acabou me amarrando em um lugar qualquer?

Fomos entendendo e reconhecendo em cada um dos capítulos da parte I peças de um puzzle que, para encontrar o seu lugar na imagem a ser formada, precisavam ser relacionadas com as peças ao seu lado ou precisavam se comunicar umas com as outras. Agora, chegou o momento de visualizarmos no que resultou a organização das peças deste puzzle. Referimo-nos ao game Ilha Cabu.

Embora o game Ilha Cabu seja o resultado de uma série de reflexões teóricas já conquistadas quando de seu início de produção, não tínhamos quase nenhuma base metodológica prévia de como proceder para sua produção. Contávamos apenas com nossas análises das hipermídias acadêmicas que havíamos realizado. Portanto, foi preciso a cada passo encontrar a maneira mais adequada de realizarmos a tarefa, pois, além do desenvolvimento do trabalho em si, tínhamos como objetivo um questionamento a respeito do método adequado e na justa medida para esse formato de empreendimento.

O método que aqui exporemos, em certo sentido, se produziu a si mesmo, embora não sejamos ingênuos a ponto de acreditar que não sofremos influências de outros tantos lugares no olhar que dirigíamos ou na forma de perceber o que se nos mostrava. Procuramos conduzir nosso trabalho fazendo uso, em alguns momentos, de certas estratégias ou métodos, mas sempre deixando o campo de ação aberto para a aprendizagem com o próprio objeto de estudo, ou seja, a linguagem hipermídia em geral e o game em particular. "O método só pode ser formado durante a pesquisa" era uma lição que carregávamos da fenomenologia.

Já que vamos adentrar no mundo ficcional da Ilha Cabu, começemos situando uma outra história.

Desde há alguns anos, mais precisamente desde 2005, ouvíamos do profº Dr. Sérgio Bairon a sugestão para que fizéssemos algum trabalho com a linguagem hipermídia. Inicialmente, a sugestão mais nos parecia uma provocação, dado o fato de que toda a nossa formação deu-se nas áreas humanas. Teoricamente, concordávamos com aquela sugestão, mas não acreditávamos na possibilidade de realizar tal desafio.

Entretanto, feita uma primeira pequena experimentação, naquele mesmo ano, no sentido de pensar como trabalhar conceitos teóricos, discutidos na forma de texto verbal escrito em texto de linguagem hipermídia e, dada a necessidade de conhecer melhor essa linguagem, acreditamos que deveríamos levar adiante um projeto de maior fôlego.

Assim, a partir da experiência de análise de algumas hipermídias, empregando para tal diferentes métodos, somente um caminho nos parecia o mais adequado para o seguimento de nossa investigação: experienciar a produção de uma hipermídia e buscar refletir a respeito de seu processo de produção, tendo em vista alguns objetivos.

1. Exercitar a possibilidade de tradução inter-semiótica, realizando a passagem do texto verbal escrito da tese em texto em linguagem hipermídia;
2. Analisar, no decorrer do processo de construção e produção do Projeto Ilha Cabu, como se dá a produção do conhecimento em linguagem hipermídia e em que medida trata-se de uma linguagem comunicacional que nos ajuda a redimensionar o conceito de autoria e de produção de conhecimento;
3. Experienciar a produção colaborativa em hipermídia, suas possibilidades, dificuldades e limites;
4. Verificar a presença das características do jogo no decorrer do Projeto Ilha Cabu.

Um outro argumento para nossa empreitada - quando já iniciada - encontramos em Kant (1724-1804), mais precisamente em seus escritos para os cursos de Pedagogia, que ministrava na Universidade de Königsberg. Recolhido no livro *Sobre a pedagogia*, trata-se da ideia de que "a melhor maneira de cultivar as potências da índole consiste no fazer por si mesmo o

que se quer fazer [...]. O melhor modo de compreender é fazendo" (KANT, 2006, p.70).

Estando os argumentos colocados e as possibilidades para a sua concretização vislumbradas, o que mais poderia nos impedir?

Foi, então, encorajados pela experiência anterior de análise e de uma pequena produção, e acreditando na possibilidade de outros pesquisadores e estudantes se interessarem pelo projeto, que partimos para concretizá-lo.

# **1. Hipermídia, jogo ou metaverso? Simplesmente game**

*Os homens jamais são mais engenhosos  
do que na invenção dos jogos; o espírito  
encontra-se então à vontade.*

*Leibniz*

# Hipermídia, jogo ou metaverso? Simplesmente game

Como o conceito principal de nossa pesquisa é o Jogo, em seu sentido amplo, inicialmente não queríamos produzir algo que fosse identificado completamente com um game, dada a obviedade que acreditávamos que poderia gerar e, mais, não queríamos propiciar a redução de um conceito que possui uma sólida discussão na Filosofia, a um objeto específico.

De fato, em nossa passagem por diversos pensadores que refletiram a respeito do Jogo, em especial, pensadores filósofos, vimos o conceito se alargar e nosso esforço foi no sentido de não reduzi-lo a um ou outro objeto.

Nessa investigação doutoral, passamos a entender o Jogo e o jogar como algo que vai além da condição de um *ente* e, como tal, para além da presentificação em um dado objeto. O Jogo, para nós, passou a ser compreendido como a força geradora e impulsionadora da própria vida. Como tal, tem suas condições de existência, tem uma natureza que lhe é peculiar e uma estrutura que se põe a funcionar, como trabalhamos na parte I.

Entretanto, pelo fato de o objeto de pesquisa que tomamos para análise ser a hipermídia de tipo conceitual, foi nesse campo que queríamos situar a produção do game Ilha Cabu, ou seja, no campo de um objeto hipermídia que tratasse do tema do *Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento*, tese que aqui defendemos.

Portanto, não é como uma ilustração do conceito de Jogo, que a Ilha Cabu passa a incorporar a investigação de nosso doutorado. Tampouco, trata-se de um “apêndice” à nossa investigação, mas, sim, trata-se da realização de um processo que nos permitiu refletir a respeito de questões que estávamos investigando, como acreditamos ter explicitado anteriormente. Enfim, trata-se de uma espécie de corolário da tese.

Sendo assim, a opção, de compreendermos a Ilha Cabu como um game, ocorreu pelo fato de que percebemos nela características dessa forma de expressão, não deixando de ser uma das formas possíveis de manifestação da linguagem hipermídia. Além disso, gostaríamos muito de tentar agregar à experiência com o conteúdo da Tese, características como diversão, imersão, desafios a resolver e uma narrativa interessante, pois essa forma de comunicar seria convergente com o conteúdo a ser comunicado. Nesse sentido, o game poderia ser pensado como a forma mais elaborada e mais intensa do jogo se fazer presente na linguagem hipermídia.

Entretanto, a decisão de nominá-la como game não foi de imediato. Primeiramente, começamos a trabalhar com o modelo das hipermídias conceituais que tínhamos analisado para, rapidamente, em um segundo momento, ir incorporando as características dos Jogos Digitais. Nesse momento, pensávamos em um nome híbrido, um objeto que estivesse a meio do caminho entre ser completamente uma hipermídia conceitual e um game, uma hipermídia-game<sup>178</sup>. Entre um e outro? Mas game e hipermídia não seriam uma mesma forma de linguagem? Com certeza, sim. Então, por que manter a palavra/conceito hipermídia se, dizendo game, já dizemos também hipermídia, dado que o primeiro inclui o segundo? Mesmo pretendendo ressaltar a linguagem com a qual trabalhamos, fomos vencidos pelo não reconhecimento do conceito de hipermídia entre a comunidade dos jogadores (gamers) e pela significância da palavra game entre os mesmos. Entretanto, mantivemos a sua especificidade

178. Vide texto na Revista Digital Teccogs, do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e design Digital, disponível em: [http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs\\_n2\\_2009\\_dossie\\_meta\\_petry\\_a.pdf](http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_meta_petry_a.pdf)

enquanto um trabalho conceitual e acadêmico, agregando sua tipologia.

Sendo assim, o game acadêmico Ilha Cabu é um objeto que produzimos com o intuito de que ele diga qual é a nossa tese de pesquisa e quais são as posições a que chegamos em nossa investigação. Logo, institucionalmente, não se insere no mundo do entretenimento, mas tampouco acreditamos que haja um muro intransponível entre pesquisa e entretenimento, pois no caminho de Friedrich Schiller (1759-1805) - ao estudar Kant -, poderíamos pensar no jogo que se estabelece entre razão e sensibilidade, única saída para a possibilidade de um homem pleno. Um jogo no qual forças aparentemente contrárias se colocam frente a frente, no qual não há vencido nem vencedor, sendo que caberia a cada uma das forças neutralizar a força da outra e, assim, consequentemente, ambas continuariam agindo.

Essa concepção, a nosso ver, aplica-se perfeitamente ao que indicamos no final do capítulo quatro da parte I desta investigação. Como vimos, a partir de nossa leitura de Peirce e, porque não dizer, da experimentação que realizamos ao traduzir o texto verbal escrito da Tese em texto em linguagem hipermídia (game), instinto e lógica, sensibilidade e razão podem trabalhar juntas na construção de uma experiência estética que, como tal, estará falando tanto às nossas percepções dos sentidos quanto à nossa inteligência<sup>179</sup>. Como escreveu Peirce em CP 7.381 “todos os sistemas das performances racionais tiveram no instinto o seu primeiro gérmen. Não apenas o instinto foi o seu primeiro gérmen, mas cada passo no desenvolvimento de tais sistemas de performance advém do instinto”.

Além disso, Ilha Cabu é, ao mesmo tempo, um meio que encontramos para investigar certas questões e uma resultante da pesquisa empreendida. Ao mesmo tempo, um meio e um fim. É, nesse sentido, que também a podemos entender como um metaverso<sup>180</sup>, no sentido de um universo dentro de outro, revelando que a forma escolhida para se alcançar um resultado, é , nada mais nada menos, que parte integrante do resultado encontrado. Nessa perspectiva de trabalho, a partir de certo momento da investigação, texto verbal escrito e game em linguagem hipermídia, passaram a ser influenciados um pelo outro. Não somente, o texto verbal seria transposto para a linguagem hipermídia, como fora proposto no primeiro objetivo, mas também as descobertas na produção do game, abriam questões na discussão do texto.

Feitas as ponderações em torno das possibilidades de definição de nossa produção como hipermídia, jogo ou metaverso, nossa opção respeitará a escolha da palavra usual no meio, sendo denominada game acadêmico. Neste caso, a palavra será escrita como se pertencesse à língua portuguesa e não a reproduziremos em itálico.

179. Vide etimologia da palavra estética no capítulo quatro da parte I. Além disso, entendemos em nossa leitura da *Critica do Juízo* de Kant que os atributos estéticos dos objetos acompanham os atributos lógicos fornecendo espírito (*Witz*) à obra e definido-a como uma arte bela. Uma ideia estética é a contrapartida de uma ideia da razão. Enquanto esta última é um conceito indemonstrável para a razão, a ideia estética é uma representação inexponível pois nenhum conceito lhe é adequado, nenhuma linguagem a alcança inteiramente. Pelo fato de “dar muito a pensar”, a representação (o objeto) amplia esteticamente o conceito.

180. O conceito foi introduzido em 1992, por Neal Stephenson, no seu romance de ficção científica *Snow Crash* (traduzido no Brasil por Fábio Fernandes com o título Nevasca), no qual os seres humanos, como avatares, interagem entre si e com os agentes de software, em um espaço tridimensional que usa a metáfora do mundo real. Por isso, diz-se tratar-se de um mundo dentro de outro mundo, um tipo de mundo virtual que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais que desloquem os sentidos de uma pessoa para esta realidade virtual. Foi cunhado, por Stephenson, para descrever uma realidade virtual sucessora da Internet. A palavra metaverso é uma junção metafórica do prefixo “meta” (que significa “além”) e “universo”.

## **2. A construção do roteiro**

*Boas histórias baseiam-se em temas universais da experiência humana [...].*

*Paul Schuytema*

# A construção do roteiro

Muitas vezes nos perguntamos como se começa a criar algo: a letra de uma música, uma poesia, um desenho etc. Qual o elemento que nos coloca em movimento para trabalhar por uma ideia? Parece ser de tão variadas fontes e provenientes “dos mil focos da cultura”, como disse Barthes (1988, p. 69), quando falava a respeito da origem dos textos, que não há como colocar algum limite nessa questão. De outra forma, temos em Peirce que o surgir de uma nova ideia provém de uma força instintiva que nos indica qual o caminho a seguir, portanto, em alguma medida, uma nova ideia provém de nossa luta pela sobrevivência. Instintos para esse pensador americano do século XIX e início do XX, são “hábitos de nossa afiliação desconhecida”, portanto, construídos pela experiência da espécie, mas também pela experiência individual.

Sendo assim, qualquer dado percebido, em qualquer lugar, é material que pode acionar em nós o movimento de produção de algo. Uma conversa na hora do cafezinho, uma imagem em um filme, um gesto, uma frase em algum muro da cidade...uma lembrança. Não há limites para a imaginação. Imaginação é, por excelência, liberdade.

Defendemos a ideia de que basta existir um encontro entre, no mínimo, dois elementos<sup>181</sup>, em alguma medida inquietador para um sujeito<sup>182</sup>, que está dada a fórmula que acionará uma possível produção. Aproximar semelhanças, como fazia Sherlock Holmes. Simples, assim? Nem um pouco, pois não temos controle desse movimento em nós acionado. Muito mais do que o controlarmos, é ele que nos controla, que nos faz colocar energia para agirmos no mundo.

Entretanto, acreditamos, tendo em mente, Thomas Kuhn, Peirce e Lacan, que certas posições no mundo facilitam o acionamento e a manutenção desse movimento.

São elas: considerar as ideias que nos surgem na forma de uma irrupção na mente ou após alguns minutos de *Musement*, mesmo que tenham a aparência de absurdas e inconsistentes (inferências inconscientes ou abduções) e trabalhar para verificar se elas fazem sentido.

Alguns, por resistirem aventurear-se no desconhecido, não consideram as hipóteses que lhes surgem. Outros, por darem pouca atenção às informações de seu entorno, poucas abduções produzem. Há, ainda, aqueles que, embora muitas abduções lhes surjam, por um ou outro motivo, não possuem a força vital necessária para colocá-las à prova. Com esse cenário em vista, nada é produzido.

Apesar disso, atualmente, de acordo com Lev Manovich, em entrevista ao Jornal on-line Estadão em agosto de 2009, “muito mais gente produz cultura e tudo faz parte de uma grande nuvem de informações. As pessoas escolhem pedaços de informação dessa nuvem e fazem suas próprias versões.” Segundo esse pesquisador russo, o que tem facilitado muito essa condição atual é a cultura do *remix*<sup>183</sup>. Isso “que já foi tabu, hoje é o padrão”, diz ele<sup>184</sup>.

181. Quando nos referimos a “dois elementos”, nosso olhar não é dirigido à relação entre dois indivíduos. Não trabalhamos com essa categoria psico-sociológica, preferindo pensar mais ao modo da categoria peirceana de signo, ou seja, algo que possui uma existência material singular, que tem um lugar no mundo (real ou ficcional) e reage em relação a outros existentes (SANTAEILLA, 1992).

182. Esta é a fórmula da constituição do sujeito na psicanálise de Jacques Lacan. Podemos depreender disso, que constituir-se sujeito é um ato afirmativo frente ao que recebemos do Outro, constituir-se sujeito é equilibrar-se entre alienação e separação.

183. *Remix* é uma palavra de uso na indústria fonográfica, que se refere a possibilidade de “misturar e regravar de forma diferente” uma música. Atualmente, tem seu uso alargado para outras produções culturais.

184. Entrevista completa disponível em: <http://www.estadao.com.br/noticias/tecnologia+link,duas-mentes-e-um-futuro-digital,2944,0.shtml>

Contudo, isso que hoje é padrão, em absoluto é algo novo. Foi o que sempre se fez, embora por muito tempo não se admitisse<sup>185</sup>, ou tampouco se percebesse. Em alguma medida, sempre se fez combinações diversas com elementos já agrupados, ou então, a combinação de elementos nunca antes aproximados, mas já existentes de forma dispersa. Estas ações, a nosso ver, são possibilitadas tanto pelo reconhecimento do já existente quanto pela ousadia de propor uma outra organização para os elementos de um sistema. Além disso, sentidos diferentes se constroem em função de determinadas posições de um dado sujeito frente a elas (PETRY, A. 2006).

Como poderíamos criar algo do nada se, ao nascermos, somos mergulhados em um mundo que já estava aí pulsando e produzindo e que logo passará a fazer parte de nós? Como seria possível pensarmos que somos o que somos, independentemente de nosso mundo? Como muito bem nos revela o conceito de Heidegger de *Dasein*, há uma impossibilidade lógica em concebermos um *Ser* sem seu mundo (seu *aí*)<sup>186</sup>. Ou, como diria Peirce, há uma conaturalidade entre mente e cosmos.

Foi com esses pensamentos que começamos a trabalhar em um roteiro para nosso Game. Agora, percebemos que ao iniciar a redação do roteiro, já havíamos começado sua escritura, quando nem sequer sabíamos que este projeto seria realizado.

Retomamos grande parte dos elementos trabalhados na experiência de 2005 (Ogro, Boitatá, Pequeno Príncipe, Lobos, algumas frases selecionadas, a ideia de usar uma determinada música) e outros, pensados em julho de 2008, quando já intencionávamos propor uma hipermídia como parte integrante de nossa pesquisa de Doutorado. Esses outros elementos referiam-se ao espaço de navegação ser organizado em torno dos quatro ambientes/conceitos principais da Tese, quais sejam: jogo, autoria, produção de conhecimento e linguagem hipermídia. Além disso, listamos objetos representativos na história da autoria, como a pedra de Uhr, o rolo de papiro, o códice, o livro, a tela do computador etc. Tivemos também a ideia de que o andar pelo ambiente se daria sobre um grande tabuleiro, organizado em casas que indicariam tarefas a realizar, ao estilo de jogos de tabuleiro como *Devagar se vai ao longe*, *Jogo da vida*, *Banco Imobiliário* etc.

Nessa época, estávamos navegando em alguns jogos disponíveis na web e nos chamou atenção o jogo publicitário *Get the Glass*, em que a narrativa se passava em uma Ilha.

Ainda não se sabia com qual software se trabalharia e esta decisão foi fundamental para a “batida do martelo”, em relação a outros aspectos do ambiente. Quando optamos pelo Unity, dada sua flexibilidade para receber os objetos já produzidos, logo nos agradou um esboço de Ilha. Entretanto, seria necessário modificar sua topografia para abrigar algumas características particulares.

Nesse ínterim (entre a dúvida e a aquisição do software), fiz uma viagem a Cuba, a fim de participar de um Congresso Internacional de Psicologia, e esta experiência determinou e deu significado à escolha do ambiente navegável ser uma Ilha e, ainda, para a proposta de seu nome ser Cabu.

Tendo decidido a respeito de aspectos básicos, a etapa seguinte foi convidar pessoas específicas para participar do trabalho e preparar a reunião de apresentação do projeto. Para isso, a colaboração do profº Dr. Luís Carlos Petry foi essencial. As pessoas a serem chamadas fazem parte de suas

185. O fato de não admitir-se que, ao criar-se algo, estamos fortemente apoiados em outros que nos antecederam, é o resultado da concepção moderna de autoria. Na base da construção desta concepção, encontram-se: a defesa da originalidade, a libertação das autoridades inspiradoras e legitimadoras (igreja e nobreza), a assunção da individualidade e do estilo próprio, a organização do capital em torno da propriedade intelectual da obra (FERNANDES apud PETRY, A. 2006).

186. Utilizamos aqui a tradução de *Dasein*, proposta por Ernildo Stein, como *Ser-aí*, embora este mesmo autor tenha abandonado a tentativa de traduzir esta palavra por nenhuma tradução alcançar a especificidade deste construto do pensamento filosófico.

## 2. A construção do roteiro

relações acadêmicas (alunos de graduação do curso *Jogos Digitais*, alunos e ex-alunos de mestrado em *Tecnologias da Inteligência e Design Digital*, colegas professores – todos da PUCSP).

Eis o convite<sup>187</sup> para a 1ª reunião, que é encontrado em:

[http://www.ilhacabu.net/pages/convite\\_01.html](http://www.ilhacabu.net/pages/convite_01.html)

The screenshot shows an invitation email with the following content:

**Projeto Ilha Cabu**  
O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento

Queridos e queridas,

Como é de conhecimento de muitos de vocês, começamos a trabalhar em uma Hipermídia que será parte de minha Tese de Doutorado.

A Tese tem como tema:  
*O Jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento: análise de produções em linguagem hipermidiática*

e conta com a orientação dos professores Sérgio Bairon e Lúcia Santaella e com o apoio financeiro da FAPESP.

Para realizá-la gostaria de contar com sua participação na equipe de produção da mesma.

Não temos uma verba específica para a produção dessa Hipermídia, mas acreditamos nos trabalhos que a todos acrescenta e trabalharemos com a possibilidade de uma futura publicação.

Se você acreditar que sua participação nesta Hipermídia lhe ajudará como pesquisador e profissional, compareça a nossa 1ª reunião de planejamento, na qual lhe explicaremos o Projeto. Será uma reunião na qual apresentaremos brevemente alguns conceitos de nossa investigação, algumas idéias já pensadas para a Hipermídia e em que proporemos a socialização dos conhecimentos entre os participantes.

A reunião será no sábado (dia 25/4) às 14:30 na Rua Ministro Godói, 1260, Perdizes, SP, com término previsto para às 16:30h.

Terminada a reunião, você está convidado para compartilhar um pedaço de bolo com o aniversariante da semana.

Aguardo seu retorno,

Arlete Petry

By Luis Carlos Petry utilizando o "doTemplate"

Fig. 44: Convite para a Primeira Reunião

Nesta reunião explicamos o contexto do projeto, os conceitos que seriam discutidos e as ideias já pensadas para a sua concretização. Mostramos imagens que informavam a respeito, entre elas, um mapa já modificado da Ilha Cabu.

187. Neste convite inclui o nome do profº Dr. Sergio Bairon como um reconhecimento ao acompanhamento de minha investigação, como orientador, até o momento da entrega do texto de Qualificação da Tese.

## :: MAPA :: Ilha Cabu ::

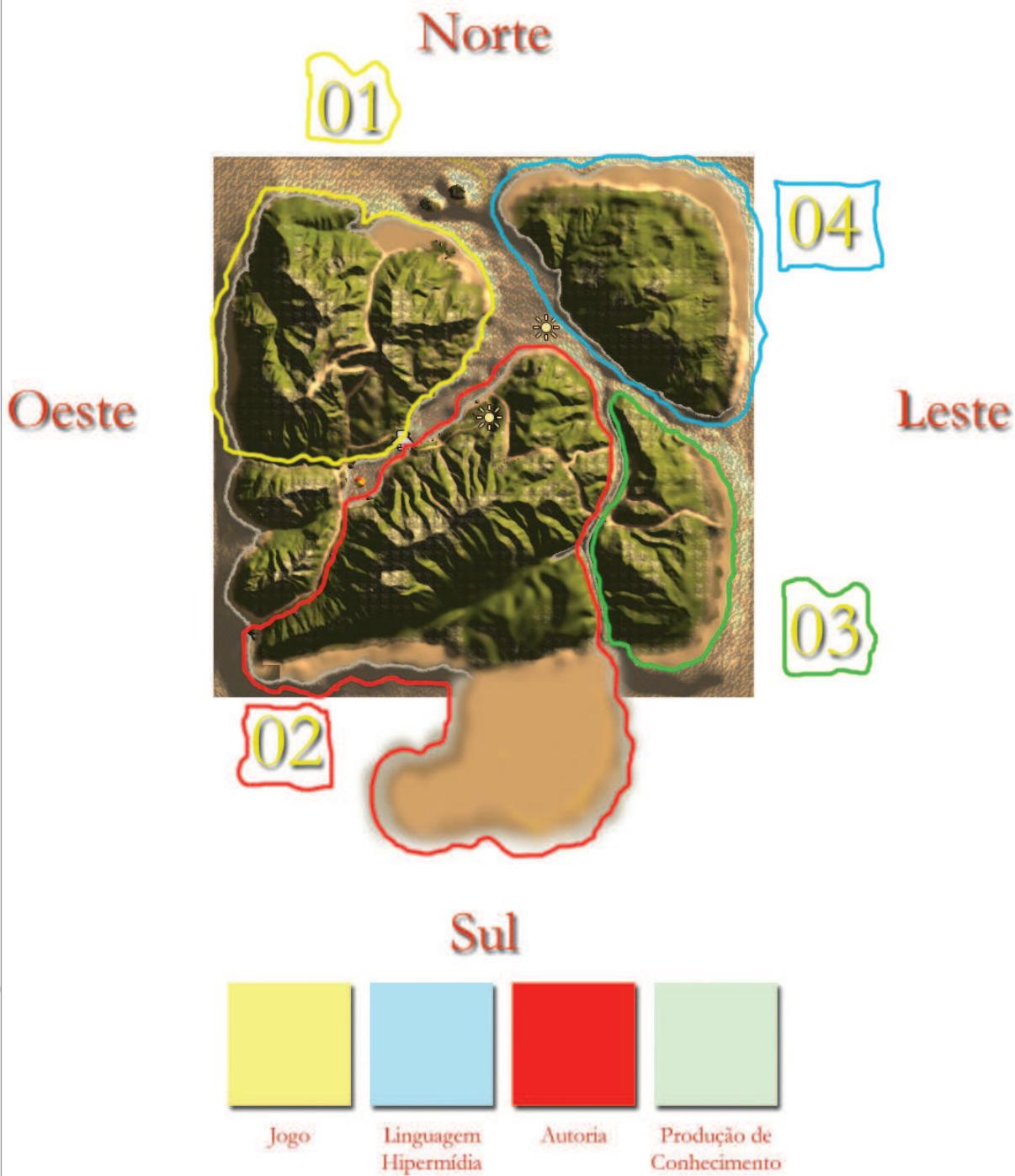


Fig. 45: Mapa da Ilha Cabu



Fig. 46: Uma foto da reunião em 25/04/2009

Realizada a 1<sup>a</sup> reunião e nela definida como e qual seria a participação de cada um, redigi a proposta básica do roteiro, enviei àqueles que pela tarefa se interessaram e nos encontramos na semana seguinte contando com a participação do profº Dr. Fábio Fernandes (profº das disciplinas de Roteiro do curso *Jogos Digitais* da PUCSP).

A proposta básica do Roteiro<sup>188</sup>, foi organizada em: mote inicial (o que seria o argumento, na linguagem do cinema), principais ambientes para navegação, elementos/objetos em cada um dos ambientes, ideias para a narrativa, frases para o roteiro, ideias-guia, outros dados.

Após a 1<sup>a</sup> reunião do grupo de roteiro, foram acrescentadas informações que caracterizam o tipo de roteiro, que adicionamos na lista abaixo, na qual sintetizaremos que tipo de informação constituiu cada uma das partes desse roteiro inicial.

A – Mote inicial: descrição que situa em que tipo de ambiente ocorre a narrativa do game, descreve minimamente a personagem principal e algumas de suas características. Podem ser acrescentadas algumas falas/pensamentos possíveis para a personagem. Também contextualiza as ações com as quais o navegador irá se defrontar, fornecendo um objetivo para a sequência de fatos. Aqui, pode-se já indicar de que forma e qual o(s) desfecho(s) para a narrativa.

B – Tipo de roteiro: caracterização do roteiro, por exemplo: se a narrativa seguirá as características da Tragédia (forma dramática) ou da Epopeia (forma épica) grega<sup>189</sup>, definição se a narrativa será linear ou não, se a história se dará em 1<sup>a</sup> ou 3<sup>a</sup> pessoa<sup>190</sup>, responder quem vê, quem

188. Acessando: [http://www.ilhacabu.net/pages/Docs/01\\_Anota\\_Hipermidia\\_Tese.pdf](http://www.ilhacabu.net/pages/Docs/01_Anota_Hipermidia_Tese.pdf), pode-se ler a proposta inicial do Roteiro.

189. Para conhecer esta caracterização, aplicada aos games, vide GOSCIOLA, Vicente. A Linguagem Audiovisual do Hipertexto. In: FERRARI, Pollyana. *Hipertexto Hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital*. São Paulo: Contexto, 2007.

190. Para uma breve explicação do que são jogos em 1<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> pessoa, vide: [http://www.ilhacabu.net/textos/dif\\_narrativas\\_sabrina.pdf](http://www.ilhacabu.net/textos/dif_narrativas_sabrina.pdf)

narra e quem fala na narrativa, qual o nível de bifurcação do roteiro (possibilidades de escolhas)<sup>191</sup>, forma de revelação do que deve ser descoberto etc.

Segundo Gosciola (2007), conhecer o processo de roteirização do cinema, os sete elementos primários do drama, citados, entre outros, por Robert A. Berman (teórico e roteirista norte-americano), é uma necessidade para realizar-se um game. Esses elementos, adaptados por nós aos games, são: um conflito base; conflitos que constroem a narrativa; cenas que promovem diferentes situações espaço-temporais; comunicar/disponibilizar fatos básicos dos personagens, especialmente do protagonista; diálogos; ações emocionais no desenrolar dos conflitos e suas superações; ações físicas através das quais os conflitos e suas superações se dão nos deslocamentos espaço-temporais.

**C – Ambientes:** Definição e caracterização do(os) ambiente(s) a ser(em) navegado(s). Pode-se já planejar como se darão as passagens de um a outro ambiente.

**D – Elementos em cada um dos lugares:** Lista dos personagens e dos objetos com suas características. As ações físicas e o clima emocional correspondente pode aqui ser acrescentado. Novamente, especialmente por se tratar de um game acadêmico, uma breve explicação dos conceitos a serem discutidos em cada ambiente se mostrou como importante, particularmente no momento da criação dos caracteres em 3D, das animações dos personagens e da programação sonora.

**E – Ideias/Conceito para a Narrativa:** Pode ser realizado em forma de uma grande lista de ações a ocorrerem em determinados locais e momentos da narrativa, e o motivo para as escolhermos (conceito a ser trabalhado), quando sabido, é adequado que seja explicitado. Inclui-se também aqui elementos (personagens e/ou objetos) que se gostaria de utilizar, mas ainda não se definiu em que ambiente.

**F – Frases para o Roteiro:** Fazer uma recolha de frases pertinentes à proposta do game mostrou-se fundamental para ir dando corpo ao roteiro. Isto por três motivos: 1-não tínhamos grande habilidade com a criação de roteiros; 2- o roteiro em linguagem hipermídia, a nosso ver, não necessita seguir o tipo de narrativa exigido no texto apenas verbal, escrito ou não e, ainda; 3-nosso game tem como referência e é parte integrante de uma pesquisa acadêmica de doutorado, portanto, discute conceitos e defende uma tese. Essas frases foram sendo colocadas na boca de personagens, representadas em ações ou mesmo materializadas em objetos.

**G – Ideias-guia:** Esta informação não é fundamental para a organização do roteiro, mas pode ser útil, quando queremos deixar registrada (a memória pode nos fazer perder muito) alguma ideia ou pensamento do qual não queremos nos afastar como proposta de roteiro.

**H – Outros dados:** Lista de endereços web com referências a objetos ou informações importantes para a produção do game.

Este modelo que criamos se mostrou vantajoso de ser utilizado, com as devidas alterações ao tipo específico de projeto, por pessoas que não tem na escrita literária um ofício. Como não contamos com nenhum escritor profissional, fomos construindo o roteiro tendo como referência as ideias centrais que a temática em investigação já havia conquistado, levando-as, então, para cenários, personagens e objetos que nos ajudariam a dizer de nossa tese através de uma narrativa.

Recentemente, encontramos em Hight e Novak (2008), uma proposta de documentação de Design de Games, escrita por Chris Taylor, na qual encontramos muitas das informações

191. Brenda Laurel apud Gosciola (2007), chama a disponibilização de escolhas de *alcance*, uma das variáveis do conceito de *interatividade contínua*. As demais variáveis são *frequência* (com qual frequência há interação) e *significância* (o quanto as escolhas afetam os conteúdos).

## **2. A construção do roteiro**

---

que dispomos em nossa organização inicial do roteiro. Outras que não apontamos no roteiro, foram disponibilizadas na wiki, já que fomos aprendendo com muitos designers de games ser a wiki um bom local para a visibilidade dos dados do game para acesso da equipe.

Ainda a respeito da narrativa, diferentemente do relato oral de uma história, do qual espera-se uma explicação para os acontecimentos, em um game o que se quer é viver uma história, de alguma forma ser o responsável pelos fatos (SCHUYTEMA, 2008). Como na vida, os ambientes, objetos e demais signos que vamos encontrando em um game, vão comunicando pensamentos, no caso particular da Ilha Cabu, vão comunicando nossa tese. Este foi nosso propósito e é nossa expectativa. Caberá a nosso leitor responder se fomos ou não, minimamente, bem sucedidos nesta empreitada.

Trazemos a seguir nossa proposta inicial de roteiro, que foi redigida entre os dias 26 e 27 de abril de 2009, no modelo que expomos anteriormente.

## 2.1 Roteiro do Game Ilha Cabu

A narrativa se dá em 1<sup>a</sup> pessoa e esta não aparece (seu corpo não fica visível). Caracterizar o personagem o mínimo para que a narrativa se sustente. Seus pensamentos ou palavras que diz, aparecem com voz-off masculina e jovem (20 e poucos anos). Ou então, se oferece a possibilidade de escolher no início voz masculina ou feminina (o navegador registra-se informando seu sexo). Se usarmos vozes do software TextAloud fica mais fácil (vamos em breve testá-lo para ver se fica bom). O roteiro será não-linear e construído de forma fragmentária (literatura combinatória).

### A – Mote inicial:

Um personagem está voando de avião com o objetivo de levar algo a outro lugar (mensagem, código ou jogo mágico). Enquanto voa, admirado com a paisagem, pergunta-se: “O que haverá mais ao Norte?...Como será a paisagem mais em frente?” Meio ao acaso entra em uma nuvem, anda um tempo dentro dela (perdendo a visibilidade), a atravessa e bate em uma montanha (criar a sensação de choque). Ainda aturdido, coloca-se questões: Onde estou? Que brincadeira é essa? Isso não tem sentido...estou acima da nuvem que atravessei e bato em uma montanha?

Não estava certamente sobrevoando nenhuma formação montanhosa. (Pausa). O ponto em que o avião cai é o 1 (vide no mapa da Ilha). Como não tem outra coisa a fazer, desce do avião e procura as alternativas para consertá-lo. Logo, descobre que está em uma Ilha e que precisará percorrê-la para encontrar as soluções de conserto de seu avião e concluir sua missão (levar algo a algum lugar). Na Ilha se deparará com vários questionamentos, encontrará pistas e desafios que o irão levando adiante. Em cada frase há uma palavra-chave que pode ser obtida através de um puzzle ligando a pedaços da tese.

À medida que avança vai encontrando a solução para consertar seu avião (seu objetivo pragmático), mas também vai tendo aprendizagens de outra ordem que lhe arrebata e fazem com que esqueça de sua missão anterior à queda na Ilha. Em seu trajeto pela Ilha encontrará objetos, animais, um homem chamado Antoine (que já mora lá há um bom tempo) e um menino de cabelos loiros que, ao perguntar seu nome dirá: “No lugar de onde venho, me chamavam de Príncipe”. Quando Antoine e o Príncipe se encontrarem (ambos viviam em pontos diferentes da Ilha e não sabiam da existência um do outro) e isto ocorrer em frente ao personagem/viajante, se esclarecerá ou receberá a solução final para que possa sair da Ilha.

Perguntas da Tese, em uma linguagem mais coloquial, poderão ser feitas durante seu caminhar pelo espaço a ser explorado.

### B – Quatro lugares:

1. Jogo (jogo cosmológico);
2. Autoria
3. Produção de conhecimento;
4. Linguagem hipermídia

Pontes de diferentes tipos ou outros tipos de meios (balanço, barco, corda, etc) interligam as áreas da ilha, porém sem ordem pré-definida.

## 2. A construção do roteiro

C – Elementos em cada um dos lugares:

1. Ilhota Jogo: Lobos (seres maus), floresta, Boitatá (na forma de Boi é o defensor dos campos), Ogro. É o local do risco, da excitação, da perda do controle, do avançar no desconhecido. Me parece que é preciso haver, neste local, um personagem protetor do homem, para que ele possa seguir enfrentando os perigos, com alguma segurança. Ou então, alguns objetos que lhe sirvam de suporte de defesa, caso necessário. O avião (tipo *Simoun*) cairá aqui.
2. Ilhota Autoria: Atelier (não de leitura/escrita; talvez de madeira ou artesanato), tela computador, livro, código, papiro, pedra de Uhr. No deserto (que será expandido), estará o Pequeno Príncipe. Árvore brasileira frondosa situada em um grande espaço aberto: clicando-se em algumas folhas da mesma, elas começam a cair e, neste movimento transformam-se em folhas de papel (páginas de livros lidos para a Tese, nas quais a palavra Jogo aparecia – material digitalizado) e param no chão. (Outra opção para esta Árvore é ficar situada no espaço “Produção de Conhecimento”. Um balanço de madeira, amarrado em um galho de árvore, ao ser usado, poderá fazer o navegador saltar para a Ilhota “Produção de Conhecimento” (a distância entre essas duas Ilhotas é a menor, comparando com as demais).
3. Ilhota Produção de Conhecimento: Lago sem fundo (metáfora usada por Peirce para dizer de onde vem a abdução [novas ideias]), Máquina-Relógio, uma Musa (ideia de *Musement* em Peirce), uma Teia de Aranha (ideia de Complexidade para Morin).
4. Ilhota Linguagem Hipermídia: Cachorro (semelhante ao Lobo, representaria o aspecto domesticado e dócil). Bola, carrinho,.. Banda Gameboys tocando.

D – Haverá um quinto lugar, no qual algumas “coisas” interessantes ficarão como que “depositadas”: imagens, frases, nome de autores, ideias correlacionadas mas não centrais. Tudo aquilo que não foi aprofundado ou discutido na Tese (pois sempre é preciso fazer escolhas e tomar decisões, se objetivamos a clareza de ideias) mas que foi suscitado durante sua realização. Este será denominado “Lugar sem Nome”.

E – Ideias para a Narrativa:

- Início remetendo o navegador a um outro mundo, que por alguns indicativos, sugerem um mundo imaginário (mas isso não fica explicitado);
- Seres que se transformam e retomam estado inicial (capacidade de assumir várias formas, vários traços identificatórios);
- Elementos animistas (animais e/ou que se comportam como pessoas – falam, andam, expõe seus sentimentos etc);
- Pássaro deixa cair algo (papel com instruções);
- Placas indicativas com escolhas de direção;
- Na ponte existente, placa com identificação;
- Palavras escritas na areia (talvez um recado deixado por alguém que já esteve lá). Podem ser algumas das frases retiradas dos livros de Exupéry;
- Pedra, ao lado da casinha, com alguma inscrição;
- Joaninhas na areia da praia (ao redor das duas pedras tipo Totem, adiante da casinha);
- Imagens de “chãos” que percorri (Havana, Santiago de Cuba, Atenas, ...);
- O cenário das laranjas cortadas ao meio é muito adequado,

pois Exupéry e seu companheiro, ao caírem de avião no Deserto da Líbia, além de um pouco de café e água, tinham uma meia laranja. Quando está muito sedento, Exupéry sonha com ela;

- Miragens (imagens que se veem somente uma vez);
- Direção Leste/Nordeste --> direção da vida. Foi andando sempre nesta direção que Exupéry é salvo no Deserto da Líbia;
- Relacionar “correio aéreo” (trabalho de Exupéry iniciado em 1926) com “correio eletrônico”, pois fala em seu livro *Terra dos Homens* a respeito da máquinas e sua relação com os homens;
- Segundo Exupéry, para o piloto de sua época, haviam 3 divindades a serem temidas: a montanha, o mar e a tempestade;
- Os espaços de água que cercam e percorrem internamente regiões na Ilha, penso que não devem pertencer a nenhuma das ilhotas (1,2,3,4 ou 5), a nenhum dos mundos. Sempre gostei da poesia:

“Brigam Espanha e Holanda  
Pelos direitos do mar  
O mar é das gaivotas  
Que nele sabem voar  
O mar é das gaivotas  
E de quem sabe navegar.

Brigam Espanha e Holanda  
Pelos direitos do mar  
Brigam Espanha e Holanda  
Porque não sabem que o mar  
É de quem o sabe amar.”

Do livro: *Leila Diniz*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

Sendo assim, a água ficaria como um elemento de ligação entre mundos (ilhotas), sempre espaço de liberdade, vias que possibilitam produzir o novo.

- A questão do tempo pode aparecer no local “Produção de Conhecimento” com a seguinte reflexão: a pressa do Coelho Branco na estória “Alice no País das Maravilhas” e a reflexão sobre os efeitos do tempo que dedicamos as coisas (“Foi o tempo que perdeste com tua rosa que fez tua rosa tão importante” (uma possível resposta à pressa da Máquina-Relógio);
- Clareira na floresta, com as árvores formando um círculo. Neste ponto é relevante o som que será produzido pelas árvores ao movimentar-se com a força do vento;
- Em alguma das margens de água, em alguma praia, um barco “convida” a atravessar, propondo um puzzle lógico para resolver. Ainda a decidir em qual espaço físico isto acontecerá.

F – Frases para o Roteiro:

retiradas do livro *O Pequeno Príncipe*

“Nunca na sua vida renunciara a uma pergunta, uma vez que a tivesse feito”

“Quando a gente anda sempre para a frente, não pode mesmo ir longe”

“E é útil, porque é bonita”

## 2. A construção do roteiro

"A linguagem é uma fonte de mal-entendidos"

"Foi o tempo que perdeste com tua rosa que fez tua rosa tão importante" (uma possível resposta à pressa da Máquina-Relógio)

"Nunca estamos contentes onde estamos"

"O que torna belo o deserto, (...) é que ele esconde um poço nalgum lugar"

"A gente corre o risco de chorar um pouco quando se deixa cativar..." (em um momento de alguma despedida, quando se vai passar para outra Ilhota)

retiradas do livro *Terra dos Homens*

"Sempre me pareceu que as pessoas que se horrorizam muito com nossos progressos técnicos confundem o fim com o meio"

"Se às vezes julgamos que a máquina domina o homem é talvez porque ainda não temos perspectiva bastante para julgar os efeitos de transformações tão rápidas como essas que sofremos"

"Cada progresso nos expulsou para um pouco mais longe ainda de hábitos que mal havíamos adquirido; na verdade somos emigrantes que ainda não fundaram sua pátria"

"Somos todos bárbaros novos que ainda se maravilham com seus novos brinquedos"

"... é admirável como o uso da máquina nos faz, pouco a pouco, esquecer a máquina"

"Aceitamos as regras do jogo: o jogo nos faz, agora, à sua imagem"

Quando pedimos água (ou outra coisa qualquer) é comunicação também o que pedimos. "Pedimos água, mas pedimos também comunicação".

"Não podemos compreender o mundo em que vivemos se nós mesmos não estamos encerrados nele"

Como é possível andarmos ao lado de uma verdade e não comprehendê-la? "mais uma vez andei ao lado de uma verdade sem comprehendê-la"

"A verdade para um homem é o que faz dele um homem"

G – Ideias-guia:

"É preciso que eu suporte duas ou três larvas se quiser conhecer as borboletas" (desafios a vencer são importantes para o crescimento);

Para a Árvore (local 2): Árvore da Mana, Árvore da Vida, Árvore da Sabedoria, Yggdrasil. A árvore cujos frutos são a sabedoria do mundo. Suas raízes estão firmemente presas ao solo. Cresce encima do Ovo da Geração, que sempre gera, mas nunca choca. Relacionado à cultura nórdica, Yggdrasil é a Árvore da Existência, que está entre o mundo dos Deuses e o mundo dos mortos, tendo relações aqui com o fruto que cai e volta à terra, a sabedoria que se perde ou morre com o passar do tempo, mas que serve como matéria prima para novas sabedorias. O Ovo da Geração, por sua vez, é o portal do mundo subterrâneo, cujo solo é repleto de água negra de matéria-prima. É relacionado à sopa primordial, petróleo, à água do barqueiro Aqueronte, à gema do ovo e ao submundo dos maias. Uma ideia pensada é de algumas folhas em branco se preencherem com a sabedoria adquirida pelo viajante da Ilha (sugestão e pesquisa de Matheus e Lucas Meneguette). O tronco do jequitibá é fino para o que queremos. Outra árvore será procurada por Matheus. [Esta ideia foi enviada por Matheus para a primeira reunião de roteiro em 28 de abril de 2009].

**H – Outros dados:**

Neste endereço, encontrei um bom resumo sobre Saint-Exupéry:

<http://oswaldoeduardo.blogspot.com/2007/06/parabns-antoine-de-saint-exupry.html>

É este o modelo de avião com o qual Exupéry caiu no deserto:

<http://www.ne.jp/asahi/airplane/museum/cl-pln9/SIMOUN.html>

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e1/Caudron\\_Simoun\\_Le\\_Bourget.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e1/Caudron_Simoun_Le_Bourget.jpg)

**I – Anexo:**

Acrescento algumas frases que foram retiradas literalmente, reformuladas ou construídas a partir de: Wittgenstein, Heidegger, Gadamer, Exupéry (O Pequeno Príncipe) e Hoffman (Der Sandman), para um trabalho em hipermídia apresentado no Seminário do Profº Dr. Sérgio Bairon, no Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUCSP, em 27 de outubro de 2005, do qual participávamos como aluna ouvinte.

**Entrada da Hipermídia:**

Se eu jogo este jogo eu comprehendo este jogo.

Todo jogar é um ser jogado.

O jogar só cumpre sua finalidade quando aquele que joga entra no jogo.

Jogar com as possibilidades.

Agora é isto que está em jogo.

**Entre um ponto e outro:**

Espaço para mover-se...liberdade de movimento... espaço de jogo

A linguagem é um labirinto de caminhos. Vindo de um lado, conheces o caminho; vindo de outro lado, mas para o mesmo ponto, já não conheces o caminho.

**Lugar indefinido:**

O ser é um sendo, é não-sendo, é devir e movimento.

Jogo da vida.

O jogo pertence ao homem.

Há jogos porque jogamos.

Jogo é a realização do movimento.

O jogo é um rol de possibilidades.

**Da boca do Pequeno Príncipe:**

Ser homem significa filosofar.

Compreender é entender-se na coisa.

Aprende-se o jogo vendo como é que outros o jogam.

Tudo que ele assimila integra-se nele.

**Espaço dos robôs:**

Alteridade (robô em posição de espelho).

Mesmidade.

“Gira boneca de Pau, gira” (o robô mais artificial).

Ele nunca esquecia a pergunta que houvesse formulado.

O que torna belo o deserto é que ele esconde um poço nalgum lugar.

**Planetas duplos:**

O mesmo no outro... o outro no mesmo.

## **2. A construção do roteiro**

---

Bois:

Músicas do Boi da cara-preta e do congado

Saber de linguagem...LINGUAGEIRO

Jogo de linguagem

O sentido de uma palavra é o seu uso na linguagem

Cubo:

O ser da obra de arte transforma aquela que a experimenta.

O maravilhoso da arte é que abre o espaço de jogo da liberdade lúdica de nossa capacidade de conhecimento.

Na arte o homem encontra a si mesmo.

Arte é conhecimento.

A obra de arte é jogo.

Lobos:

Vem brincar comigo.

Apenas pontos de vista de possíveis outros.

Experiência é experiência da finitude humana.

Ogro:

Como é que isto se chama?

Conceber uma linguagem é conceber uma forma de vida.

O objeto Ogro pode ser destruído, mas o Ogro não.

O sentido é o uso que fazemos de uma palavra.

Compreender uma proposição significa compreender uma linguagem.

Essa organização do roteiro está disponibilizada conforme imagem a seguir em:

[http://www.ilhacabu.net/pages/Docs/01\\_Anota\\_Hipermidia\\_Tese.pdf](http://www.ilhacabu.net/pages/Docs/01_Anota_Hipermidia_Tese.pdf)



## 2. A construção do roteiro

Como vimos em nosso recém apresentado esboço inicial de roteiro, o que buscamos foi caracterizar cada um dos ambientes da Ilha, as ilhotas, de forma a representar cada um dos conceitos principais de nossa investigação. Desde o início pensamos, e mantivemos esta ideia, que os nomes das ilhotas (conceitos principais da Tese), somente serviriam para nossa organização de trabalho, não seria uma informação dada ao navegador. Se assim o fizéssemos, o game assumiria características de material didático, o que queríamos evitar.

Na sequência do trabalho, realizamos mais oito reuniões de roteiro, sendo ainda uma preparatória e sete de trabalho. A primeira que chamamos aqui de preparatória teve a função de reunir as pessoas que haviam se interessado em participar do trabalho de roteirização do game e de, com elas, trocar algumas ideias e, a segunda, foi uma palestra com o profº Dr. Fábio Fernandes.

Nas várias reuniões que se seguiram, trabalhamos no detalhamento do roteiro, por meio de dois tipos de documentação: os fluxogramas dos eventos e as representações gráficas dos mesmos. Éramos acompanhados por uma imagem ampliada no mapa da Ilha Cabu, que nos ajudava a planejar o espaço no qual cada elemento ou evento aconteceria. Esta foi a forma que nos pareceu mais natural do roteiro ir crescendo. Não mais texto verbal escrito, mas texto na forma de Fluxogramas e Desenhos. Se entendermos narração como uma “sequência de eventos que exibe o que acontece” (ASSIS, 2007, p.39), esta opção pode ter sido acertada em se tratando da produção de um game.

Para marcar a localização no mapa de cada evento, objeto ou personagem, pensamos em utilizar miniaturas de objetos<sup>192</sup>. Na falta destes, usamos como marcação, nosso velho conhecido das leituras: o adesivo *Post-it*.

Reunião de 23/05/2009 – participantes da equipe de roteiro (da esq. para à dir): Matheus Meneguete, Lucas Meneguette, Cristiano Tonéis e eu (Arlete Petry). Outro integrante da equipe, André Natalo, neste dia não compareceu. Também na foto, Mário Madureira Fontes (entre Matheus e Lucas), da equipe de programação Lovecode da Ilha Cabu, quem interagiu frequentemente com a equipe de roteiro.



Fig. 48: Uma das Reuniões de Roteiro

Outras fotos das reuniões de roteiro, podem ser vistas em: [www.ilhacabu.net/pages](http://www.ilhacabu.net/pages)

192. Encontramos, posteriormente, que muitas empresas de games, quando da fase de construção do planejamento do jogo, utilizam-se de protótipos físicos para ajudar a compreender os eventos e ações e, assim, melhor dimensioná-las. Vide: FULLERTON, Tracy. *Game Design Workshop*. 2 ed. Massachussets: Morgan Kaufmann, 2008.

## 2. A construção do roteiro

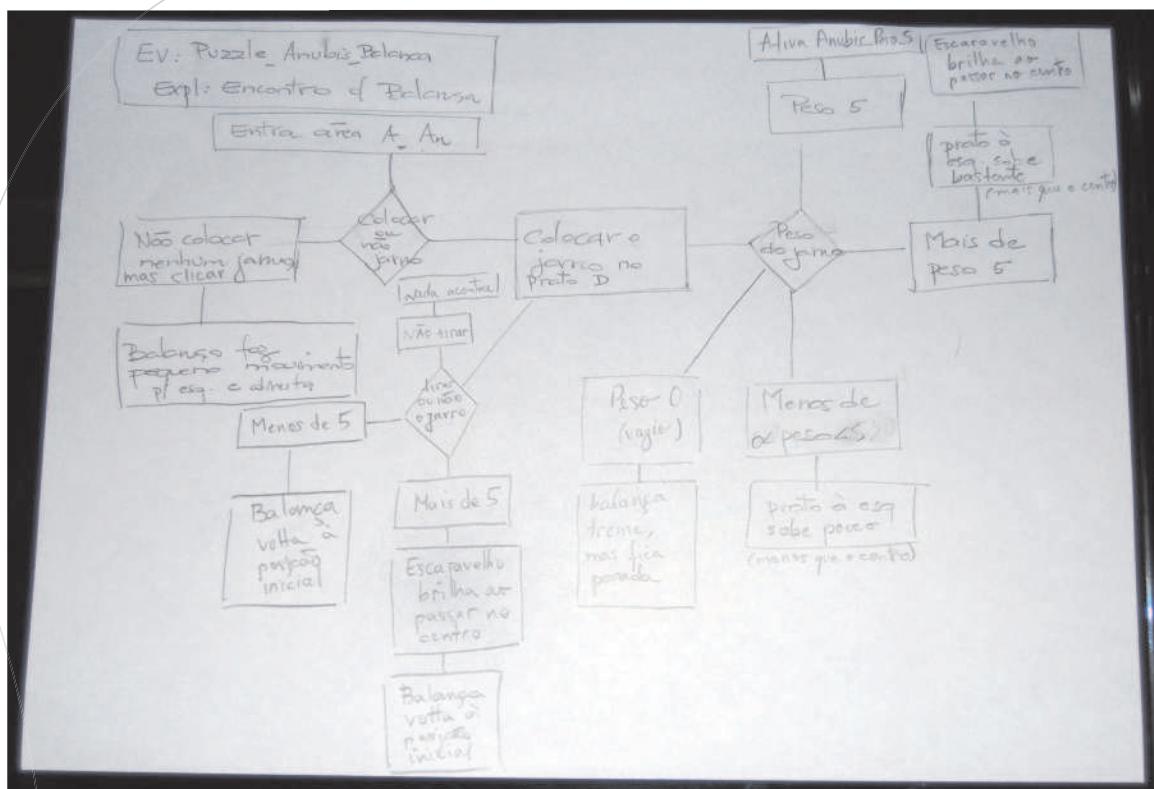


Fig. 49: Exemplo de um fluxograma realizado durante uma das reuniões de roteiro.

Fig. 50: Exemplo de uma das representações gráficas, feita por Matheus Meneguette



### 2.1.1 Construção dos puzzles

Diferentemente da linguagem hipermídia que busca a comunicação na www, quem desenvolve games deve utilizar “nós”, pois estes seduzem os que gostam de decifrar enigmas. Esta afirmação de Leão (2005), adequa-se perfeitamente a nossa proposta de game. Assim como uma pesquisa científica inicia-se por um problema a ser resolvido, uma espécie de puzzle científico, queríamos que Ilha Cabu fosse um lugar que provocasse o navegador a resolver alguns desafios.

Esses puzzles foram todos propostos por Cristiano Natal Tonéis a partir de conceitos que lhe trazíamos, sendo então discutidos pela equipe de roteiro durante as reuniões, mas também em vários e-mails entre o grupo.

Ilha Cabu possui um total de sete puzzles, sendo cinco de pensamento lógico-matemático, dois de lógica e um de memória auditiva. Há ainda outros menos complexos, como o dar corda em uma Caixa de Música, descobrir um Mapa da Ilha em meio a livros etc. Tínhamos como fio norteador que a consequência de resolver um puzzle deveria vir na forma de um maior esclarecimento a respeito da Ilha, ou seja, de um aumento no conhecimento. Em face disso, em quatro dos puzzles a recompensa é a passagem para outra ilhota, em outro, além de chegar à outra ilhota, é receber um barco que possibilite ao navegador trafegar pelo rio entre as ilhotas. Ainda em outro, a recompensa é poder ouvir música na ilhota Linguagem Hipermídia.

Os puzzles que foram criados receberam nomes a partir do uso de palavras que os identificava entre o grupo. São eles, portanto: Puzzle da Canoa (na verdade usamos um barco); Puzzle do Ateliê (será utilizado em próxima versão); Puzzle da Aracne (mitologia grega); Puzzle do Anúbis (cultura e ambientação egípcia); Puzzle da Jukebox; Puzzle das Jóias, Puzzle do Ent, Puzzle Torre de Hanói. Todos estes puzzles estão trabalhados na wiki do Projeto e podem ser consultados a partir de:

[http://www.ilhacabu.net/wiki/index.php?title=Especial:Todas\\_as\\_páginas](http://www.ilhacabu.net/wiki/index.php?title=Especial:Todas_as_páginas)

The screenshot shows the 'Todas as páginas' (All pages) section of the Ilha Cabu Wiki. The main title is 'Eventos & Puzzles'. The page lists various puzzles categorized under 'Eventos' and 'Puzzles'. The 'Eventos' category includes: Cena 01 Lobos, Evento 01 Lobos, Evento Cão, Evento Coelho, Evento Lago, Evento Laranjas, Evento Matilha, Evento Pequeno Príncipe, Evento Árvore, and Evento Boi Tata. The 'Puzzles' category includes: Evento Caixa de Música, Evento Globo de Neve, Evento Livro, Evento Musas, Evento Relógios, Puzzle Anúbis, Puzzle Canoa, and Puzzle Jóias. There are also links for 'Puzzle Aracne' and 'Puzzle Ent'. The sidebar on the left contains links for 'navegação' (Page principal, Portal comunitário, Eventos atuais, Mudanças recentes, Página aleatória, Ajuda), 'pesquisa' (Pesquisa), and 'ferramentas' (Carregar arquivo, Páginas especiais).

Fig. 51: Página Wiki com Acesso aos Puzzles

Nesse ponto, faz-se importante entendermos o que é um puzzle. Stan Isaacs (apud SCOTT in FULLERTON, 2008), de forma muito simples diz que um puzzle tem duas características: é algo divertido e possui uma resposta correta. De forma mais elaborada, TONÉIS (2010, p. 114<sup>193</sup>), dirá que “um *puzzle* se constitui em uma estrutura lógica organizada e aberta que encaminha um processo reflexivo que culmina na compreensão de um dado problema que se constitui no próprio *puzzle*”. Continua dizendo que o caminho da investigação e vivência de um *puzzle* culmina em uma ampliação da experiência estética, bem como em uma ampliação da potência de formular e resolver problemas. Portanto, é no caminho da própria produção de conhecimento e em favor de seu crescimento que os puzzles estão presentes na Ilha Cabu.

193. Como o autor em questão nos cedeu esta parte de sua investigação de mestrado antes da impressão final do texto, poderá ocorrer alguma variação na paginação.

## 2.2 Provocando a tipologia

Continuando nossa reflexão iniciada no capítulo um da parte I (1.2.2) a respeito dos pontos de encontro e desencontro entre trabalho e Jogo, e retomada no capítulo quatro (4.3) sob a reflexão peirceana, gostaríamos de acrescentar ainda dois aspectos.

Mais além da diferença de finalidade entre o trabalho e o jogo, mais além desta diferença pragmática/antropológica, há algo que os coloca em um mesmo nível: é o que Pascal destaca quando fala de nossa natureza infeliz e, que, em função disto, temos de nos manter ocupados; é o que Freud aponta quando destaca que o trabalhar no adulto corresponde ao brincar na infância. Ambos, portanto, teriam uma mesma origem, sendo portanto, puro deslocamento, metonímia (Lacan). Podemos dizer então, que são feitos de uma mesma natureza, embora com finalidades outras? Acreditamos que nossa reflexão no capítulo quatro da parte I desta investigação, quando mostramos que o Jogo em seu sentido amplo, cosmológico, pode acolher tanto o jogo quanto o trabalho, nos diga de uma mesma natureza de ambos, mas também, quiçás, de uma mesma finalidade se pensarmos no sentido do *Dasein*.

Um segundo aspecto é que, em alguns jogos, para o jogador ir adiante, faz-se necessário o seu submetimento às regras do jogo. Não seria esta uma forma da coação externa fazer-se presente? Ou aquele sentido dado por Rousseau no *Emílio* de que “fazei com que esse instrumento [com o qual torturam a criança<sup>194</sup>] sirva aos seus prazeres e logo ela se aplicará a ele apesar de vós” (p. 134-135). Como disse Kant, nos jogos, as crianças aprendem a se auto-regular, a de forma autônoma impôr regras a si mesmas. Não seria esta uma forma contemporânea dos jogos poderem exercer uma função cada vez mais inexistente em nossa sociedade? A função paterna, da qual nos fala Lacan. A nosso ver, esta questão merece fazer parte das discussões a respeito dos roteiros em Jogos Digitais, embora não seja esta a tônica de nossa pesquisa.

Ao planejar o game Ilha Cabu, algumas dessas questões que refletiam o lugar do trabalho e da diversão ou entretenimento na vida humana estavam presentes. Tínhamos como ponto de partida temática (o argumento na proposta de Bairon (vide 3.2.1 da parte I), palavra que toma do cinema) uma investigação de doutorado, portanto, este fato já o situava como um game acadêmico. A comparação com os jogos digitais educativos logo se daria e, nossas críticas a estes também.

Se partíssemos de uma tipologia ou classificação dos jogos digitais a partir de seus gêneros, teríamos de pensar em um game de estratégia, FPS (*First Person Shooter*), de corrida, de enigmas (*puzzles*), de aventura, de investigação, de entretenimento ou educativo. O que queríamos era discutir os dados da investigação de doutorado, mas dentro de uma narrativa em primeira pessoa e com ênfase na solução de puzzles. Ou seja, que pudesse interessar a quem estuda as temáticas da Tese, mas também minimamente interessante para quem aprecie uma narrativa com certo grau de desafios. Essas opções estavam baseadas na relação que o investigador estabelece com sua pesquisa, ou seja: ele é o personagem que se defronta diretamente com os dados e, também, é ele quem precisa resolver os desafios (verdadeiros puzzles) que se colocam à sua frente no percurso da investigação. Por buscarmos estas características é que o modelo dos jogos ditos educativos não nos agradava pois, em geral, possuem um forte apelo didático que os torna “aborrecidos” como dizem os jogadores.

Nos jogos atuais e mais elaborados, nos diz Assis (2007), a classificação nem sempre é fácil. “Jogos recentes que se destacam no mercado como inovadores na forma ou no conteúdo usam elementos tomados de diversos gêneros de videogames e o sucesso parece realmente estar na

194. Rousseau refere-se em várias páginas iniciais do *Emílio* aos métodos empregados em sua época para ensinar as crianças a comportarem-se e a estudarem. Denuncia a extrema severidade utilizada e passa a propor que não exijamos nada das crianças por obediência. É nesse contexto que propõe que lhe ensinemos brincando o que aprenderia sob a tensão do “árduo” estudo.

combinação desses elementos” (*ibid*, p. 23).

Debruçados sobre essa reflexão de qual a melhor forma de apresentar questões conceituais, portanto, que visasse a aprendizagem e compreensão de certos conceitos, pensamos a partir do que havíamos aprendido com os autores filósofos que estudamos no capítulo um da parte I de nossa investigação, que a “solução” seria combinar elementos que caracterizam o Jogo, como alternância de estados, risco, liberdade de ação, tensão, com algum conteúdo a ser aprendido. Foi mais ou menos isso que, posteriormente, fomos encontrando em alguns autores que discutem os jogos digitais.

De acordo com Malone (1981 apud *peixeluaproject*)<sup>195</sup>, os fatores que contribuem para a força e a consistência dos jogos digitais enquanto ferramentas educativas são o desafio, a fantasia, os estímulos sensoriais, a curiosidade e as aprendizagens envolvidas. Estes elementos devem ser agregados numa plataforma integrada, de modo a estruturarem os seguintes fatores: objetivos e regras; um contexto de aprendizagem significativo; uma narrativa interessante; feedback imediato; um alto nível de interatividade; desafio e competição e elementos aleatórios de surpresa. Estes aspectos determinam tanto a motivação para jogar como para aprender, sendo também fundamentais para uma aprendizagem efetiva, os quais agenciam nos jogadores comportamentos reflexivos, segundo Pivec e Kearney (2007 apud *ibid*)<sup>196</sup>.

Os jogos potenciam assim a aprendizagem, permitindo a elaboração de reflexões críticas que vão se delineando no próprio jogar do jogo. Além disso, Garris et al (2002 apud *ibid*) são da opinião de que uma parte importante das aprendizagens realizadas através da utilização de jogos se concretizam fora do ciclo do jogo, numa reflexão acerca da experiência. Este é o caso de vários jogos que motivam a formação de fóruns, blogs etc, para discussão dos desafios do jogo e de sua própria narrativa. Como um dos exemplos de jogos em que este aspecto foi e continua sendo surpreendente, temos a série *Myst*. No game Ilha Cabu, dada a dificuldade de resolução de alguns puzzles, a possibilidade da pesquisa rumar para além do jogo existe. Além disso, tendo baseado-nos na experiência de *Myst*, esboçamos um entrelaçamento direto entre o game e partes do texto desta investigação, num suposto Diário de algum visitante da Ilha Cabu<sup>197</sup>

Os jogos digitais são, portanto, uma alternativa muito mais ativa e autônoma, se comparada às metodologias tradicionais usadas em contextos de ensino e aprendizagem. A mudança principal é a troca de um processo tradicional de ensino para um que alie diversão e aprendizagem, facilitando uma aprendizagem por descobertas. De acordo com Gee (2003 apud *ibid*) os jogos estão estruturados de modo a encorajarem este tipo de aprendizagem não passiva, sendo por meio do seu design, dos domínios de semiótica que incentivam o jogador a compreender e a estabelecer inter-relações entre signos estimulando a reflexão, a apropriação de significados, o auto-conhecimento e o desenvolvimento de competências.

Em recente pesquisa, Hostetter (apud RIBEIRO et al, 2006)<sup>198</sup>, encontrou que a geração atual de crianças e adolescentes tem gasto mais tempo jogando games do que estudando e fazendo seus deveres escolares. Como consequência desse uso constante, encontram-se modificações nas habilidades dessa geração: por exemplo, ao consultar um informativo, primeiro eles examinam os gráficos e depois leem os textos. Sentem-se à vontade com informações hipertextuais, com a exigência de habilidades visuais-espaciais, constroem mapas mentais e usam o computador como uma ferramenta mental.

195. In: <http://sites.google.com/site/peixeluaproject>. Acesso em: 06/10/2009

196. In: *ibid*.

197. Drew Davidson, professor de Game Art no Instituto de Arte de Pittsburgh, em seu texto *A Jornada da narrativa: a história de Myst contada em dois meios*, trabalha muito bem a combinação jogo e livro na série *Myst*. Este texto pode ser lido em português na Revista Digital TECCOGS, disponível em: [http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs\\_n2\\_2009\\_dossie\\_meta\\_davidson.pdf](http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_meta_davidson.pdf).

198. In: [www.cinted.ufrgs.br/renote/jul2006/artigosrenote/a36\\_21203.pdf](http://www.cinted.ufrgs.br/renote/jul2006/artigosrenote/a36_21203.pdf)

## 2. A construção do roteiro

Outra área relacionada aos jogos digitais que vem merecendo atenção da comunidade acadêmica é o uso de *games* comerciais na sala de aula, explorando ferramentas pedagógicas que se aplicam ou apoiam o desenvolvimento de disciplinas convencionais, como matemática ou geografia. Uma pesquisa com este propósito foi desenvolvida no âmbito do Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD) da PUCSP, visando verificar o desenvolvimento de habilidades lógico-matemáticas em alunos do Ensino Médio, que foram à escola para jogar *Myst*. Esses trabalhos vem apontando a necessidade dos professores adequarem seus conteúdos e as estratégias didáticas de suas disciplinas para o ambiente hipermídia.

O maior desafio dos jogos com propósitos educacionais é oferecer para o aprendiz um ambiente que propicie a imersão, um lugar onde os usuários queiram estar, explorar e aprender da mesma forma que os aprendizes fazem nos jogos computadorizados comerciais. Os jogos comerciais são extremamente atraentes para as crianças e jovens, com alta qualidade técnica, mas são considerados pela sociedade como jogos sem valor educacional e, com razão, muitos deles sem a menor responsabilidade social. Já os jogos educativos em geral não são atrativos, pois não criam uma sensação de imersão, trata o jogador como um estudante em sala de aula. Portanto, os jogos educativos devem aprender com o sucesso dos chamados jogos comerciais, descobrir seus ingredientes e aplicá-los visando a aprendizagem.

Desta forma é possível deduzir que os jogos educativos poderão tornar-se mais motivadores no momento que deixarem de ser fortemente pedagógicos e agregarem em sua concepção, tecnologias e técnicas de criação oriundas dos jogos de entretenimento, tão atrativos para os jovens. Assim a Computação Gráfica, a Inteligência Artificial, Processamento Distribuído, a Interação Homem-Máquina, a elaboração de um roteiro rico, a composição gráfica e sonora de excelência tornam-se componentes fundamentais para o incremento da imersividade e das chances de sucesso dos jogos educativos.

Entretanto, os jogos educacionais ainda são uma área pouco explorada no mercado da computação. O principal motivo disto é a dificuldade em se criar um jogo educacional que seja interessante ao jovem. Até agora, a maioria dos jogos educacionais apenas atraem aqueles que já tenham um interesse em determinada área e não o público em geral. Por outro lado, os jogos de entretenimento que atraem o grande público não são produzidos com o objetivo explícito de fazer o jogador aprender alguma coisa. O principal problema que se aponta para os jogos educacionais que se encontram nas prateleiras das lojas consiste no fato de que possuem desafios fracos e pouco motivadores. Na maioria das vezes estes jogos foram projetados por educadores e pedagogos, dando uma forte ênfase para aspectos didáticos, não enfocando aspectos lúdicos. Desta forma estes jogos perdem sua espontaneidade, seu caráter prazeroso e tornam-se semelhantes as tradicionais aulas com textos didáticos usando quadro e giz.

A solução parece ser inserir os conteúdos de aprendizagem no jogo como um pano de fundo e não destacá-los como os elementos principais da trama. A aventura, os desafios e a resolução de enigmas é que tratam-se dos elementos-chave capazes de motivar os jogadores a interagirem.

Considerando esta nova concepção, Clua e Bittencourt<sup>199</sup> destacam o projeto Games-to-Teach desenvolvido no Departamento de Estudos de Mídia Comparativa do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) com apoio da Microsoft Research. O objetivo deste projeto é o desenvolvimento de protótipos conceituais para o desenvolvimento de entretenimento educacional interativo (talvez ainda não implementados). A produção desta nova geração de jogos didáticos requer equipes interdisciplinares, criativas e capazes de trabalharem cooperativamente.

Visando melhorar a qualidade dos jogos educativos Clua, Junior e Nabais apud Clua e

199. In: sbie2004.ufam.edu.br/anais\_cd/anaisvol2/.../minicurso\_03.pdf

Bittencourt (*ibid*), sugerem um roteiro que deve ser observado durante o desenvolvimento de jogos didáticos:

- Os desafios não devem estar relacionados com o assunto educativo;
- Os aspectos educativos devem ser apresentados através do contexto, da ambientação ou de conhecimentos prévios do usuário;
- Ambientes imersivos e personagens bem elaborados. Lembrando que imersão implica em envolver o jogador no ambiente;
- A ênfase no lúdico. As características pedagógicas devem se adaptar ao roteiro;
- Roteiros ricos, bem elaborados e com alto grau de interação.

Como pudemos perceber, nessa nova concepção desenvolve-se jogos educativos ou didáticos da mesma forma que produz-se jogos de entretenimento, desta forma motivando aprendizes com jogos divertidos e prazerosos. Eis aí, o que torna o lúdico o fundamento sem o qual não há jogo.

Embora não julgamos ter conseguido atingir no game Ilha Cabu toda a qualidade que aprendemos ser importante para ser atraente, nos esforçamos dentro de todas as limitações que fomos enfrentando, a explorar nossas maiores qualidades ou forças, sem abandonar nossas referências conceituais. Uma delas era manter um bom grau de imersão, experiência de forte envolvimento com uma questão, como quando pesquisamos ou queremos descobrir algo. Por isso, não planejamos a possibilidade de reset (morrer e voltar, desfazer e voltar como se não tivesse feito). Cada caminho percorrido, cada experiência vivida ou percepção que nos chega, querendo ou não, nos marca indelevelmente, e forma nossa “*enciclopédia*” nas palavras de Eco (2004) para agir no mundo. Como um jogo de emulações<sup>200</sup>, Ilha Cabu é um mundo no qual situações e simulações se manifestam e se dão ao acontecer. Planejamos também a possibilidade do jogador “salvar” suas ações no game para retomá-lo do ponto que o deixou anteriormente, sendo esta uma das questões que tivemos de deixar para outra versão do game.

Apostamos em tentar organizar o roteiro o máximo possível, para nos ajudar na sequência dos trabalhos. Mesmo assim, ainda ficaram alguns detalhes em aberto, questões que não conseguimos decidir naquele momento e que acreditávamos que somente se resolveriam à medida em que a programação e a animação começassem a dar “vida” à narrativa. Como escreve Gosciola (2007, p. 119), “o roteiro é um organismo vivo suscetível a interferências e interferente em todas as outras atividades que compõem a criação e a execução da produção, tanto de um game quanto de um filme”. Portanto, à medida que avançávamos no trabalho de produção propriamente dito, íamos encontrando as soluções que faltavam, adaptando o planejado frente ao que seria possível, ou seja, criando novas ideias, insistindo na permanência de certas decisões anteriores e abrindo mão de outras tantas.

200. Sendo emulação uma conversão de uma realidade em outra, nos games se refere a tentativa de criar um mundo virtual respeitando as condições de um mundo. Para mais detalhes vide: [http://www.topofilosofia.net/textos/B\\_O\\_Ciborgue\\_e\\_a\\_hipermídia\\_01.pdf](http://www.topofilosofia.net/textos/B_O_Ciborgue_e_a_hipermídia_01.pdf)

### **3. Um método de trabalho**

*Dois excessos: excluir a razão,  
só admitir a razão.*

*Blaise Pascal*

## Um método de trabalho

Não tínhamos a menor ideia de como começar a trabalhar na produção do game. Mas tínhamos uma certa confiança que o próprio objeto iria nos apontando o caminho. Como estávamos experimentando uma atividade nunca antes realizada por nós, tínhamos uma certa consciência de que registrar o maior número possível de dados seria importante para irmos refletindo sobre o trabalho que se iniciava. O game, como já dissemos, fazia parte e seria a resultante de um projeto maior chamado Projeto Ilha Cabu, que abarcaria os desenvolvimentos e reflexões a respeito do game. Neste sentido as ações do Projeto incluíam reuniões com a equipe dos participantes e a implantação de um espaço virtual no qual todos foram incentivados a armazenar as etapas de suas criações, na forma de um site, blog e wiki. Na Wiki colocaríamos o documento de design da Ilha, no Blog as notícias mais relevantes do processo em andamento e o Site teria a função de tornar público o Projeto. Além desses, é claro, o Game propriamente dito, faria parte do Projeto e foi projetado para baixar da web.

O professor do curso de Jogos Digitais da PUCSP e, na época mestrando do curso de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP), David de Oliveira Lemes, encarregou-se da implantação da estrutura digital que abarcaria o Projeto. Realizamos em torno de três reuniões para definirmos a organização do site, blog e wiki, que contou também com a experiência, criação e manutenção do profº Dr. Luís Carlos Petry.

Além da wiki, como local de registro das etapas realizadas, adquiri, mesmo antes da primeira reunião do Projeto, um Caderno no qual anotei durante todo o percurso reflexões e decisões relativas à Ilha Cabu.

Veja algumas páginas fotografadas deste caderno:

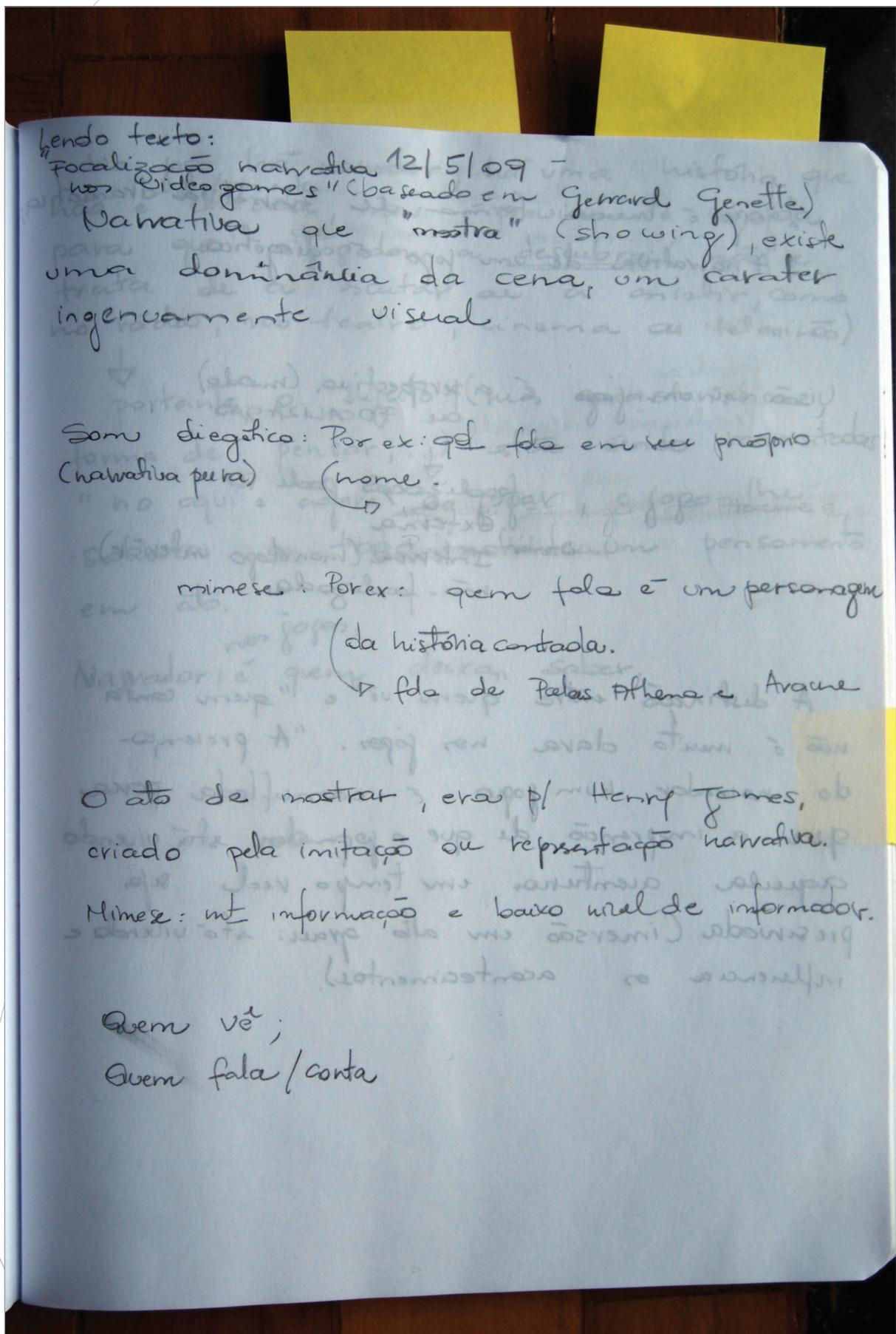


Fig. 52: Uma Página do Caderno de Trabalho

### 3. Um método de trabalho

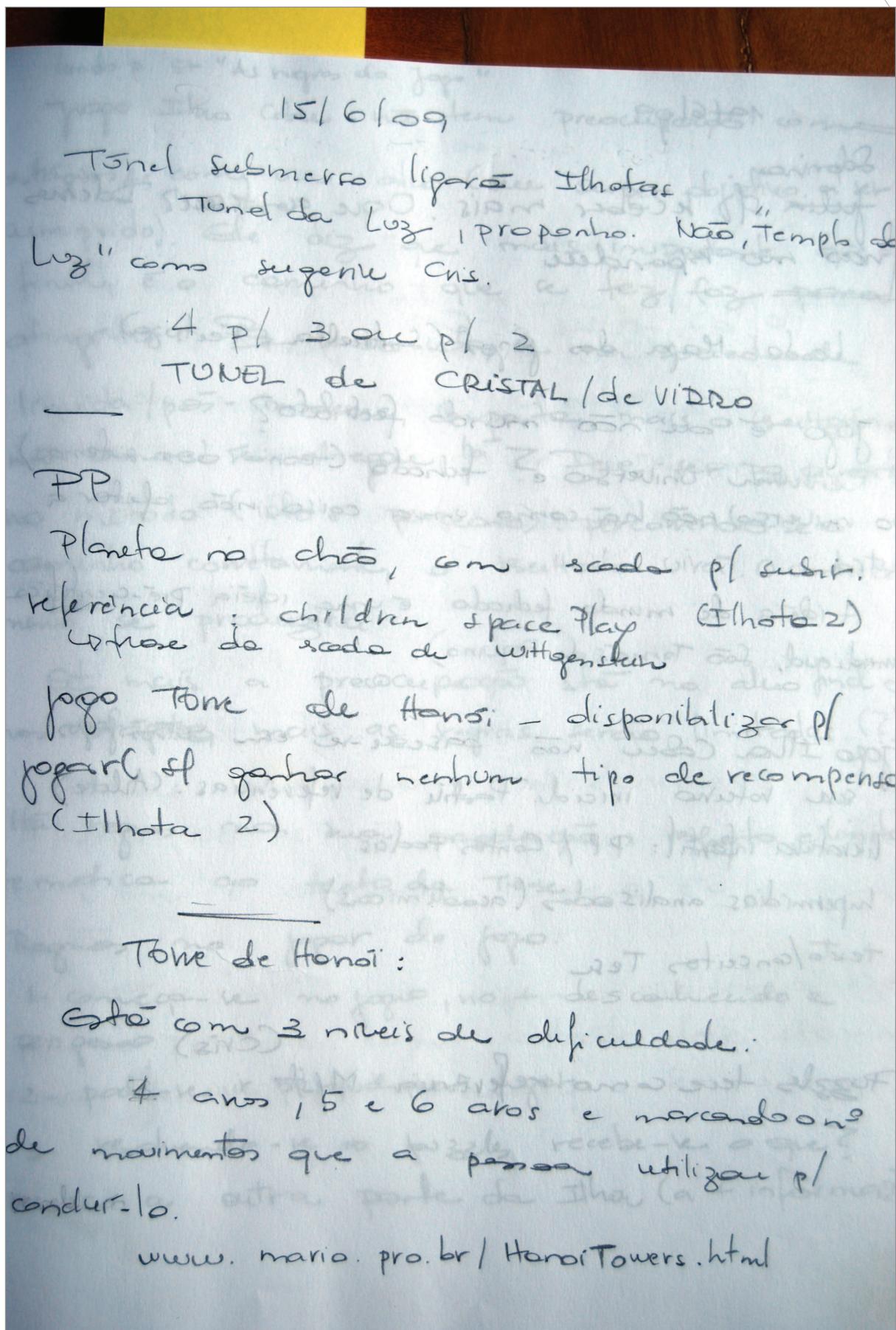


Fig. 53: Outra Página do Caderno de Trabalho

Inicialmente procuramos conhecer as competências de cada um e seus interesses, para organizar as atividades que caberiam a cada um dos participantes. David de Oliveira Lemes chegou a construir um cronograma com esta organização que, no entanto, encontrou dificuldades para administrar. A seguir algumas páginas das oito do Cronograma construído.

Pensando nas competências, a Ms. Júlia Blumenschein, outra colaboradora do Projeto, como designer gráfica foi atendendo nossos pedidos, à medida do possível, e sem nunca ter conseguido participar de algum encontro presencial com a equipe. A partir de nossas indicações criou propostas de logo para a Ilha, que foram colocadas para votação no blog. Escolhemos dois, para serem utilizados conforme a situação.



Fig. 54: Logo da Ilha Cabu BW



Fig. 55: Logo da Ilha Cabu Color

### 3. Um método de trabalho

Em nossas ações, fomos percebendo, em um grupo de pessoas mais envolvido novos interesses surgindo. O programador Mário passou a realizar algumas experiências com 3D, como o Labirinto do *Ent*, cujo modelo fomos discutindo juntos, a partir do planejamento do puzzle por Cristiano.



Fig. 56: Imagem do Labirinto do *Ent*

Cristiano, o criador dos puzzles, cansado de ficar por longos dias trabalhando em sua Dissertação de Mestrado, resolveu espalhacer e criar um brasão para a Ilha Cabu. Aliás foi com ele que imaginamos “pular” o Carnaval 2010. Observem o detalhe do texto em latim, tema da Tese.



Fig. 57: Brasão da Ilha Cabu

### 3.1 Documento de Design

Desde o início, entendemos que a parametrização seria importante não somente para os programadores realizarem o seu trabalho, mas também como forma de organização da documentação do design do game. No caso particular da programação, não sendo a equipe de roteiro a mesma da programação, parametrizar foi a forma que encontramos de comunicar a esta última (sem a necessidade de estarmos sendo consultados a todo momento), como os eventos ocorreriam no game.

Além disso, fazendo a parametrização dos eventos/cenas estávamos gerando uma documentação e, assim, registrando o processo desta produção. Desta forma, começamos a produzir um conhecimento a respeito de um método possível para a produção de games.

Entretanto, esta foi uma atividade que gerou resistência. Ninguém do grupo se interessou em transportar os fluxogramas que havíamos construído nas reuniões de roteiro para o digital.

Sendo assim, eu aprendi a usar um software para realizá-los. Pedi para um dos membros da equipe fazer de alguns puzzles, pois ele os tinha concebido e lidava melhor do que eu, com o pensamento lógico-matemático necessário. O realizou muito bem, mas sempre aparecia a opinião de que não se tratava de esforço necessário, como vemos no

### 3. Um método de trabalho

que segue: "Arlete, realmente fazer esses fluxos dá muito trabalho, é difícil coordená-los... lembro que quando eu programava era mais fácil ir para o programa direto do que fazer fluxo. Mas enfim dê uma olhada veja o que você acha! " (e-mail enviado em 2/08/2009). E na citação:

a resolução do puzzle de Anubis é fácil de entender.. de programar também... o difícil é expressar no diagrama, geralmente os programadores não fazem diagramas, acabam por ir direto ao programa... veja com o nosso amigo que fez a Torre de Hanoi e o Quadrado Mágico, certamente ele não tem diagrama deles... (e-mail enviado em 13/08/2009).

Ilha Cabu possui mais de quarenta fluxogramas que mostram os eventos do Jogo e, os sete puzzles que existem na Ilha, além dos fluxogramas, estão detalhadamente explicados em uma parametrização realizada pelo mestrando Cristiano Tonéis, sob a orientação do profº Dr. Luís Carlos Petry (TIDD/PUCSP). Entretanto, é um trabalho de detalhe, do qual muitos fogem: coisa de pesquisadores!

A seguir, mostramos um mesmo evento na parametrização descritiva e, na sequência, no fluxograma, um tipo específico de diagrama que possibilita a visão de um processo. Para melhor visualização e leitura, acesse: [www.ilhacabu.net/wiki](http://www.ilhacabu.net/wiki)

#### Parametrização do Puzzle da Canoa:

The figure consists of three side-by-side screenshots from the 'Projeto Ilha Cabu' website. Each screenshot displays a different view of the 'Canoa' puzzle's parametrization.

- Screenshot 1 (Left):** Shows the main page of the 'Projeto Ilha Cabu' with a large image of a heron and the title 'Projeto Ilha Cabu'. Below it, there is a section titled 'Puzzle 11: Ilha da Canoa' with a brief description and a link to 'Avaliação'.
- Screenshot 2 (Middle):** Shows a detailed view of the 'Canoa' puzzle's parametrization. It includes:
  - A title 'Uma solução possível para o puzzle':
  - A grid of six small images showing different stages or configurations of the puzzle.
  - A larger image below titled 'Imagens do ponto no mapa para o puzzle' showing a map of the island with various points marked.
  - A section titled 'Referências Bibliográficas' with a list of sources.
- Screenshot 3 (Right):** Shows another view of the parametrization, featuring a large watermark of a heron at the top and a crest with the word 'SAPENHIA' at the bottom right. It includes:
  - A title 'Design Digital - TDD - www.projetoilhacabu.com.br'.
  - A note about the design being developed by a student of the TIDD who used it as a basis for his final project.
  - A note about the game being developed by students of the PPGCC.
  - A logo for 'Projeto Ilha Cabu'.

Fig. 58: Modelo de Parametrização

Fluxograma do Puzzle da Canoa:

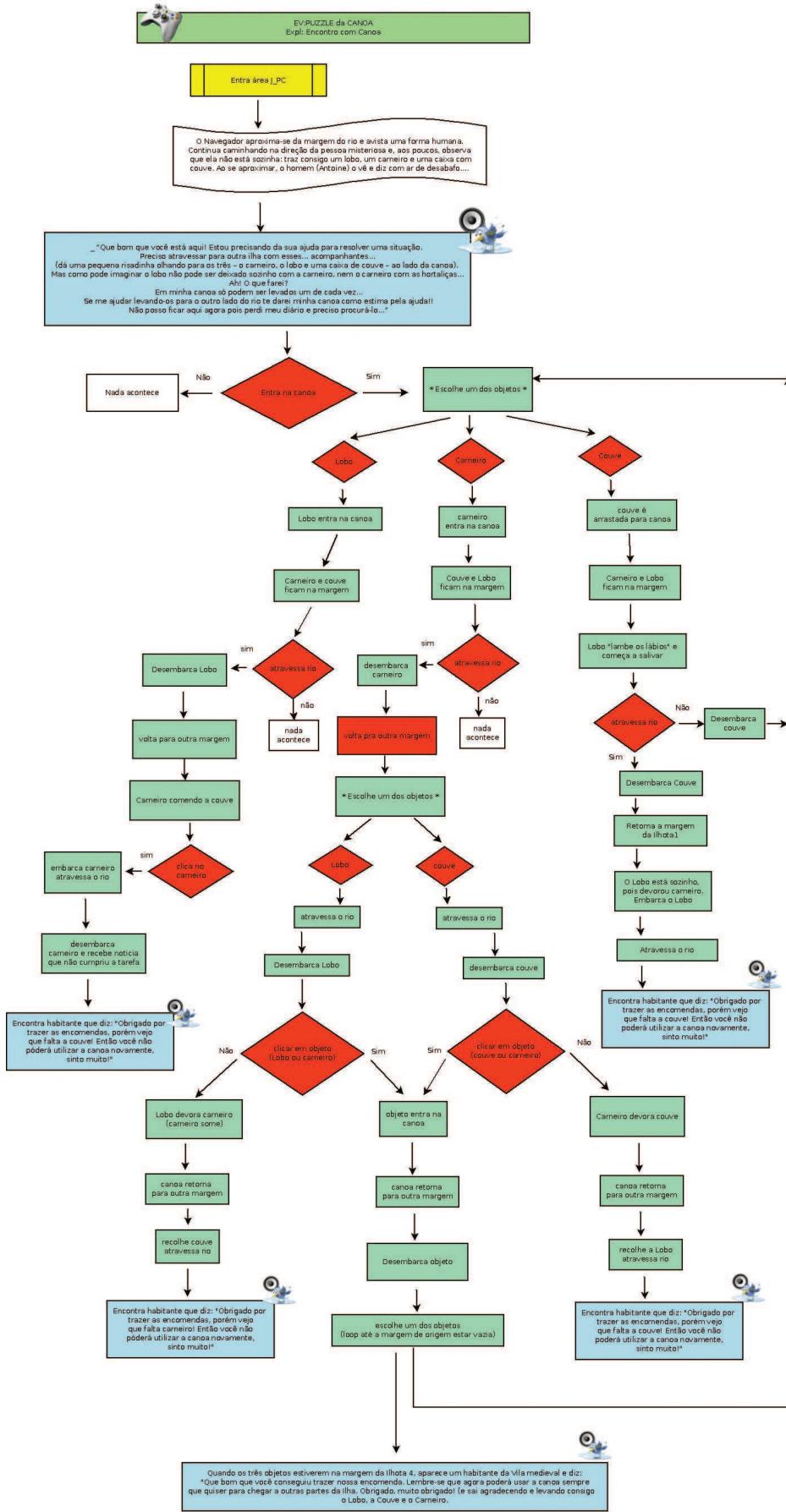


Fig. 59: Fluxograma do Puzzle da Canoa

### 3.2 Método de Programação

O trabalho de programação foi construído a partir de reuniões da equipe *Lovecode* (prof. Ms. Mário Madureira Fontes, com a ajuda do profº Dr. Luís Carlos Petry), que começou a reunir-se desde o início, concomitantemente à equipe de roteiro: foram ciclos semanais para definir o escopo da programação e o que precisaria ser implementado. As ideias eram especificadas, pensadas como seriam implementadas, implementadas via trabalho no código, testadas em ambiente teste e apresentadas. A partir disso, novas definições eram especificadas. Este ciclo de trabalho é denominado em computação de “modelo em espiral”, compreendendo: especificação, codificação, testes e entrega.

O engine utilizado foi o Unity, como já mencionamos, e a programação foi realizada em Java script e C+. Foi implementada Inteligência Artificial (IA) no sistema de locomoção. Programado um caminho de percurso a ser executado por um personagem, foram colocados *Way-Points-coliders* para marcar os pontos por onde ele iria passar. Neste sistema, o trajeto vai se dando de ponto em ponto, *Way-Points* em *Way-Points*. Este tipo de IA é muito utilizada nos games em geral.

Alguns puzzles para serem resolvidos talvez necessitem de uma investigação maior por parte do navegador, forma de expansão do game para além de si mesmo, como vimos no capítulo 2 (2.2) desta parte da investigação<sup>201</sup>. Na resolução do puzzle do *Ent*, enquanto eu com papel e lápis buscava a resposta de quantas maçãs colher da árvore para entregar aos sentinelas e sair com a quantidade estipulada pelo *Ent*, Mário com mente orientada para a ciência da computação, usava uma planilha de cálculo *Excel* para obter a resposta para todo e qualquer eventual pedido do *Ent*, assim como buscava encontrar uma fórmula de cálculo.

Enviou-nos a seguinte reflexão, tabela e gráfico:

1. O total de maçãs que sobram no final é sempre crescente e linear, veja os dados da tabela em anexo;
2. A solução inteira da quantidade de maçãs ocorre a uma distância regular de 7;
3. Analisando o gráfico a relação entre número de maçãs para o *Ent*(X) e o total de maçãs a ser recolhido na Árvore(Y), seria:

$$Y = 8*x + 20$$

$$\text{Se } X = 3, \text{ então } Y = 8*3 + 20 = 24 + 20 = 44$$

Logo, para entregar 3 maçãs para o *Ent*, teríamos que colher 44 maçãs na árvore.

201. A discussão se os games são um mundo aberto ou fechado encontra nesse tipo de experiência, que ocorre aos jogadores de *Myst*, a resposta de sua abertura.

### 3. Um método de trabalho

Planilha1			
Total de maças	Maças que sobram depois de passar pelo 3º guarda	Maças que sobram depois de passar pelo 2º guarda	Maças que sobram depois de passar pelo 1º guarda (ultimo guarda saindo do labirinto)
	Formula = Total de maças obtidas na árvore - (Total de maças obtidas na árvore / 2 - 4)	Formula = Total de maças que sobram no guarda 3 - (Total de maças que sobram no guarda 3 / 2 + 3)	Formula = Total de maças que sobram no guarda 2 - (Total de maças que sobram no guarda 2 / 2 + 2)
0	4	-1	-2,5
1	4,5	-0,75	-2,38
2	5	-0,5	-2,25
3	5,5	-0,25	-2,13
4	6	0	-2
5	6,5	0,25	-1,88
6	7	0,5	-1,75
7	7,5	0,75	-1,63
8	8	1	-1,5
9	8,5	1,25	-1,38
10	9	1,5	-1,25
11	9,5	1,75	-1,13
12	10	2	-1
13	10,5	2,25	-0,88
14	11	2,5	-0,75
15	11,5	2,75	-0,63
16	12	3	-0,5
17	12,5	3,25	-0,38
18	13	3,5	-0,25
19	13,5	3,75	-0,13
20	14	4	0
21	14,5	4,25	0,13
22	15	4,5	0,25
23	15,5	4,75	0,38
24	16	5	0,5
25	16,5	5,25	0,63
26	17	5,5	0,75
27	17,5	5,75	0,88
28	18	6	1
29	18,5	6,25	1,13
30	19	6,5	1,25
31	19,5	6,75	1,38
32	20	7	1,5
33	20,5	7,25	1,63
34	21	7,5	1,75
35	21,5	7,75	1,88
36	22	8	2
37	22,5	8,25	2,13
38	23	8,5	2,25
39	23,5	8,75	2,38
40	24	9	2,5
41	24,5	9,25	2,63
42	25	9,5	2,75
43	25,5	9,75	2,88
44	26	10	3

Fig. 60: Planilha da Solução do Puzzle

### 3. Um método de trabalho

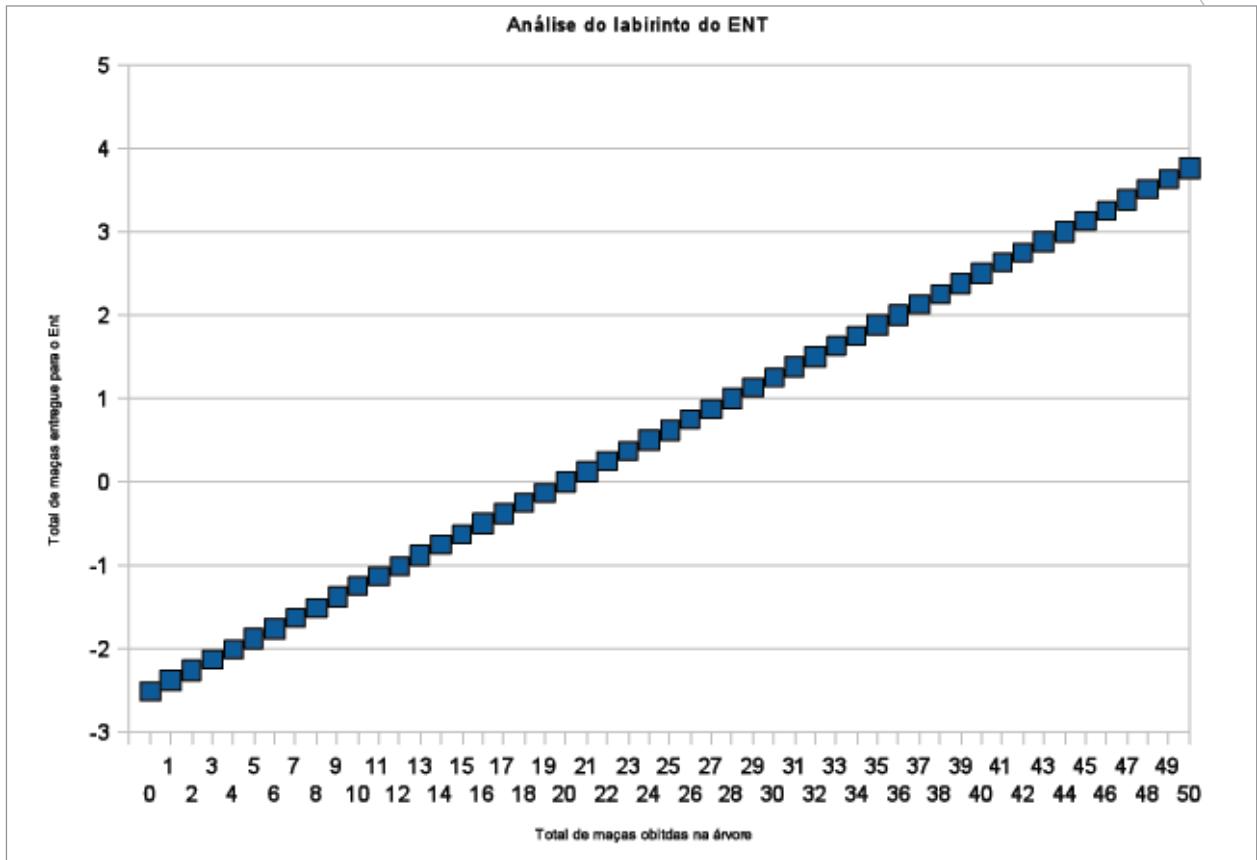


Fig. 61: Gráfico da Análise do Puzzle do Labirinto do Ent

Segue também o início do Diagrama de Estados que Mário começou e a breve descrição que fez de cada estado.

/ Descrição dos Estados:

- // 1 - Tem que conversar com o primeiro guarda
- // 2 - Tem que conversar com o segundo guarda
- // 3 - Tem que conversar com o terceiro guarda
- // 4 - Tem que voltar a falar com o terceiro guarda ou tem que pegar pelo menos uma maças com a área liberada
- // 5 - Tem que voltar a falar com o segundo guarda
- // 6 - Tem que voltar a falar com o primeiro guarda
- // 7 - Sucesso no puzzle

/ Transições validas:

- // 1 para 2 se falou com o guarda 1 e antes falou com nenhum guarda
- // 2 para 3 se falou com o guarda 2 e antes falou com guarda 1.
- // 3 para 4 se falou com o guarda 3 e antes falou com o guarda 2, zerar o numero de maça ao ir para esse estado e liberar pegar maçã.
- // 4 para 4 se falou com o guarda 3 novamente e o numero de maças restantes for < 0.
- // 5 para 6 se falou com o guarda 2 e numero de maças > 0.
- // 5 para 4 se numeroMacas < 0, zerar o numero de maçã ao ir para esse estado e liberar pegar maçã.
- // 6 para 4 se numeroMacas < 0, zerar o numero de maçã ao ir para esse estado e liberar pegar maçã.
- // 6 para 8 se numeroMacas for igual ao numero de maças sair do labirinto.
- // 7 não muda de estado e parabeniza o jogador que conseguiu sair do labirinto.

### 3.3 Ambientes, Objetos e Personagens 3D



Fig. 62: Personagens da Ilha Cabu

“Todo conceito é tridimensional”, diz em entrevista concedida por e-mail em 22/1/2010, o prof. Dr. Luís Carlos Petry. Partindo da reflexão heideggeriana de Baum afirma que “todo modelar tridimensional pode ser uma forma de um pensar mais profundo”. Topofilosofia é o termo que ficou vinculado à sua tese sobre o tridimensional como forma de pensar: “o pensar tridimensional segue um ritmo do pensar filosofante”, acrescenta.

Essa profundidade percebida nos personagens, objetos e ambientes 3D, foi o que nos fez decidir por os trabalharmos tridimensionalmente os ambiente e personagens. A percepção em 3D facilita o envolver-se com o mundo que aparece a nossa frente, é mais convincente em sua realidade.

Os trabalhos de modelagem tridimensional para a Ilha Cabu e suas animações foram realizados por uma equipe de professores e estudantes do Curso de Tecnologia Superior em Jogos Digitais da PUCSP, sob a orientação do Prof. Dr. Luís Carlos Petry.

O trabalho de modelagem dos ambientes e objetos da Ilha Cabu foi iniciada a partir de uma lista que derivou do roteiro do Game e de seu Mapa. A lista das tarefas de modelagem de estruturas arquitetônicas e objetos foi distribuída aos membros da equipe, formada inicialmente por Angelo Granata, Bruno Acbas, Eduardo Nakamura, Fábio Musarra, Hugo Sakai, Luís Carlos Petry e, a qual juntaram-se posteriormente Danilo Haschimotto, Matheus Meneguette e Thiago Rocha. A metodologia, entendida como a detalhada organização das etapas e processos de consecução do trabalho, tomou por base as etapas de conceituação, esboço-desenho-planejamento e execução em software de modelagem tridimensional. Dentro do processo foram utilizados inúmeros softwares, sendo que para a modelagem de ambientes e objetos utilizamos: Cinema 4D, Wing3D e Hexagon.

### 3. Um método de trabalho

Os professores da PUCSP que trabalharam nos *Personagens* foram, Luís Carlos Petry e Fábio Musarra. Os acadêmicos do Curso de Jogos Digitais foram Matheus Meneguette, Thiago Rocha e Danilo Haschimotto. Alguns deles foram trabalhados por muitas pessoas, como foi o caso do personagem Antoine. As animações dos personagens foram realizadas por Luís Carlos Petry e Fábio Musarra (Coelho). Dentro do processo foram utilizados inúmeros softwares (modelagem de caracteres e animação), sendo que para a modelagem de personagens e animação: *Quidam 3.1*, *Poser Pro*, *DAZ Studio* e *Cinema 4D*.

#### 3.4 Animação 2D

A animação inicial do game Ilha Cabu foi realizada por Glauco Machado Caon, jovem animador com formação em Artes Plásticas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e Master 1 em Artes e Ciências da Gravação pela Université de Marne-la-Vallée, Marne-la-Vallée (UMLV), na França, e “Licence Professionnelle” em Gestão de Produção Audiovisual pela École des Gobelins em parceria com a UMLV. O contatamos em novembro de 2009 e ele trabalhou intensamente durante dois meses para realizar a animação no prazo que precisávamos. Todos os contatos foram feitos por e-mail ou bate-papo via a rede digital e, eventualmente, por telefone. Teve facilidade em entender a proposta e consultou o material disponibilizado na wiki da Ilha, o que certamente ajudou em sua compreensão do que queríamos. Com exceção da narrativa que deveria ocorrer na animação e do que deveria aparecer para o navegador, a criação de arte foi proposta por ele.

Produziu uma cena inicial e outra final na estética *pixel art*. De acordo com o que nos informou esta técnica se aplica com maior facilidade quando os elementos/objetos estão mais distantes da câmera, em cenas tipo paisagem. Daí acreditar que o conjunto do vídeo não pode mais ser chamado de um “vídeo em pixel art”, pois, nas suas palavras “perde em harmonia”, mas sim, dizemos nós, um vídeo de animação que certamente cumprirá muito bem sua função no jogo.

As técnicas empregadas foram: direção, Storyboard e Animatic, animação, compositing e edição em Flash; arte-final bitmap no estilo pixel art em Photoshop e TVPaint; efeitos especiais em Flash e TVPaint; Composição digital e Mixagem em Cool Edit Pro.

Mostramos a primeira e a última versão de um dos objetos do filme de animação.



Fig. 63: Esboço da Mala de Cartas

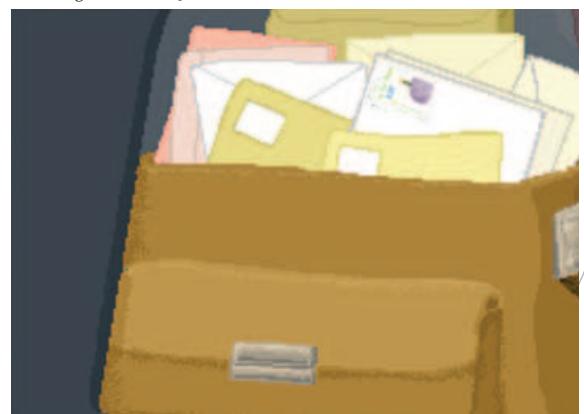


Fig. 64: Imagem Final da Mala de Cartas

### 3.5 Espaço sonoro

Esta construção, desde o inicio ficou a cargo da pessoa na equipe que possuía mais habilidade para tal. Mesmo assim, outros integrantes colaboraram com sugestões e mesmo indicações de contatos para a produção sonora.

Tivemos a participação de Jeffrey Goodman, compositor norte-americano, que nos cedeu uma de suas músicas para uso no game, via contato por e-mail de Cristiano Tonéis; fizemos contato (via e-mail - Porto Alegre) com Gaspar Machado Caon que colaborou na produção da música da animação inicial do game. Contatamos outros vários grupos de músicos para que autorizassem que colocássemos vídeos de alguma apresentação na Ilha, para compor a sequência da resolução do Puzzle da Jukebox. Escolhemos também músicas do folclore popular pesquisada e adaptada pelo alagoense Eliezer Teixeira e cantada na voz de Fabiana Alves.

Além destas ações sonoras, tivemos um trabalho de criação de poesia pelo poeta pernambucano Pedro Américo de Farias, nosso Pedro Poeta. Comunicamos-nos por e-mail, olhou a wiki, mas sentiu que precisava de um encontro pessoal para entender o que eu queria. Como poeta nordestino, produziu o canto do personagem Trovador, que canta sua Ilha. Uma ligação histórica que parte da Europa Medieval, chega à Recife com a colonização e se reconfigura produzindo a poesia oral nordestina: “poesia que é verbo, voz, visualidade, corpo, sinestesia”, já que “desde os primórdios poesia, música e dança se misturam nas manifestações lúdicas e ritualísticas da humanidade”, como escreve minha amiga Alice<sup>202</sup>.

As demais intervenções sonoras foram trabalhadas por Lucas Meneguette, mestrandando no programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, a partir de uma prévia descrição de cada um dos ambientes, personagens e ações principais. O documento que lhe guiou no trabalho inicial disponibilizamos na wiki em: [http://www.ilhacabu.net/wiki/images/1/16/Conceito\\_Ilhotas\\_01.pdf](http://www.ilhacabu.net/wiki/images/1/16/Conceito_Ilhotas_01.pdf) e trazemos a seguir:

202. Vide: AMORIM, Maria Alice. *No visgo do improviso ou A peleja virtual entre cibercultura e tradição: comunicação e mídia digital nas poéticas de oralidade*. São Paulo: EDUC, 2008, p. 37.



**CONCEITOS da ILHA CABU:**  
um esboço para pensar a paisagem sonora.

**Por quê uma Ilha?**  
A Ilha é um lugar que está, ao mesmo tempo, limitado pelo mar, cercado de água e isolado, mas também, tem em seu horizonte, a abertura da imensidão do mar. Pode-se discutir, neste espaço geográfico, se o jogo digital é ou não um mundo fechado.

**ILHOTA 1: Jogo**

Lugar de risco, do desconhecido.  
Uma regra inicial (ideia da regra mínima) e outras vão surgindo a partir do jogar.  
Paisagem sonora com momentos de tensão, risco, certo medo, mas também de outros que denotam coragem, audácia.  
Também comporta sonoramente a repetição em loop, dada a eterna busca que fazemos na vida, uma maneira de esquecermos de nossa impossibilidade de atingir nosso alvo.

**ILHOTA 2: Autoria**

Lugar mais introspectivo, reflexivo.  
Lugar de dois movimentos, gerando um terceiro: 1º- colher informações, 2º - relacionar as informações e 3º- criar uma informação reflexão (a partir das informações colhidas), que coloca o navegador adiante no jogo.  
A partir do que já foi dito por outros, relacionar gerando uma nova compreensão, um novo conhecimento.  
Nesse espaço, faz-se também um reconhecimento a diferentes formas de transmissão cultural, aos diversos suportes e formas de linguagem que nos foram legados.

**ILHOTA 3: Produção de conhecimento**

Possui uma relação muito estreita com a Ilhota 2. Feito o movimento de autoria ocorre, consequentemente, a produção de conhecimento.  
Lugar de liberdade, de riqueza de ideias, de criatividade e movimento. Sons mais alegres, que indiquem a emoção da descoberta.

**ILHOTA 4: Linguagem Hipermídia**

O que ela tem a ensinar à produção de conhecimento, para que a própria noção tradicional de "produção de conhecimento" tenha de ser repensada? A produção em linguagem hipermídia contribui para um redimensionamento da noção/conceito de autoria? De que forma?  
Ideia de pluralidade, dada a característica de hibridização e polifonia da linguagem hipermídia. Talvez o lugar principal no qual vários instrumentos podem ser utilizados na produção dos sons e, dialoguem entre si. A ideia de imersão também é importante aqui.

Arlete dos Santos Petry

Fig. 65: Descrição dos Ambientes para a Paisagem Sonora.

Acrescentamos também o planejamento das falas que foram gravadas em estúdio no dia 16 de dezembro de 2009. Dias antes da gravação, Lucas Meneguette e eu fizemos uma reunião com o profº Ms. Eliseu Lopes Filho (coordenador do curso de cinema da FAAP) que nos auxiliou indicando melhorias no texto para ser falado e na forma de escrita já indicando as pausas da fala.

## GRAVAÇÃO das VOZES

### Narração para animação

VOZ NAVEGADOR MASCULINO e FEMININO

Contemplando a paisagem...

- O que haverá mais ao Norte?
- Como será a paisagem mais em frente?

Meio ao acaso entra em uma nuvem, anda um tempo dentro dela, perdendo a visibilidade, a atravessa e vai batendo em copas de árvores (criar sensação do choque com as árvores). Ainda aturdido, dentro do avião, se pergunta...

- Onde estou?
- Que brincadeira é essa?
- Isso não tem sentido estou acima da nuvem que atravessei e bato
- Que lugar será este?

### Evento 1\_lobo

PROGRAMAÇÃO GRAVAÇÃO de VOZES

VOZ LOBO

- Olá, vamos brincar?

PROGRAMAÇÃO PAISAGEM SONORA

Lobo pula e desaparece no mato

### Evento 2\_matilha

PROGRAMAÇÃO GRAVAÇÃO de VOZES

VOZ LOBO LÍDER

- Ei!
  - Não tenha medo!
- Se você quiser compreender o que está acontecendo, só há uma maneira.  
Entre no Jogo e descubra o que a Ilha Cabu reserva pra você.
- Você já esteve aqui, não?
  - Veio buscar suas cartas?

### Evento 3\_ogro

PROGRAMAÇÃO GRAVAÇÃO de VOZES

VOZ OGRO

- Como isto se chama? (com movimentos de mãos para seu próprio corpo)
- Ogro.
- O objeto Ogro pode até ser destruído, mas o Ogro NÃO!

### **3. Um método de trabalho**

---

Variação:

- Oi,
  - Você voltou?
  - Continuo aqui.
- etc

PROGRAMAÇÃO PAISAGEM SONORA

Ogro faz som assustador e atira pedras no Navegador.

#### **Evento 4\_boitatá**

PROGRAMAÇÃO GRAVAÇÃO de VOZES

VOZ BOITATÁ

- O sentido de uma palavra é o seu uso na linguagem.

#### **Evento 5\_trovador**

VOZ TROVADOR

Poesia e gravação realizada em Recife por Pedro Américo de Farias

#### **Evento 6\_computador**

PROGRAMAÇÃO GRAVAÇÃO de VOZES

VOZ MASCULINA e/ou FEMININA - Text to Speech

- As pessoas se horrorizam com nossos progressos técnicos confundem o fim com os meios.
- Se achamos que a máquina domina o homem é porque não temos perspectiva para julgar os efeitos de transformações tão rápidas.
- Cada progresso nos expulsa para mais longe de hábitos que mal adquirimos; na verdade somos emigrantes que ainda não fundaram sua pátria.
- Somos todos bárbaros que ainda se maravilham com seus novos brinquedos.
- É admirável como o uso da máquina nos faz, pouco a pouco, esquecer a máquina.

#### **Evento 7\_livro2**

PROGRAMAÇÃO PAISAGEM SONORA

Folhear de livro

#### **Evento 9\_PP**

- Os príncipes e os reis brincam às vezes. Não estão sempre em seus tronos; A continuidade aborrece em tudo.

- É preciso abandonar a grandeza para a sentirmos.

- Quando a gente anda sempre pra frente, não pode mesmo ir longe.

#### **Evento 10\_musas**

Solicitado à Pontuska

#### **Evento 11\_lago**

PROGRAMAÇÃO PAISAGEM SONORA

Sonoridade na paisagem de frases, palavras, vídeos, letras que saem do lago sem fundo.

**Evento 12\_celho branco**

PROGRAMAÇÃO GRAVAÇÃO de VOZES

COELLHO

- É tarde! É tarde! É tarde até que arde!

Ai, ai, meu Deus! Alô, adeus!

É tarde, é tarde é tarde!

**Evento 13\_relógios**

PROGRAMAÇÃO PAISAGEM SONORA

Acionamento de vários marcadores de tempo (vide evento Relógios)

**Evento 14\_árvore**

PROGRAMAÇÃO PAISAGEM SONORA

Música grega antiga (a mesma que soará dentro da caverna).

**Evento 15\_globo de neve**

PROGRAMAÇÃO PAISAGEM SONORA

Efeito de ser sugado para dentro do Globo.

**Evento 16\_caixa de música**

PROGRAMAÇÃO PAISAGEM SONORA

Som de dar corda em Caixa de música

**Evento 17\_laranjas**

PROGRAMAÇÃO PAISAGEM SONORA

Ativação randômica do som:

Produção de sons de elementos das outras Ilhotas - Ogro, Lobo, PP ...

(som diegético - conceito esquizofonia)

**Evento 18\_rádio**

PROGRAMAÇÃO PAISAGEM SONORA e PROGRAMAÇÃO GRAVAÇÃO de VOZES

Ao encargo do prof Pontuska

- sede...comunica...onde estou?

- Quando pedimos água, pedimos também comunicação.

- Pedimos água,

mas pedimos também comunicação

- Quando pedimos água,

é comunicação também que pedimos.

**Puzzle\_Ateíe**

PROGRAMAÇÃO PAISAGEM SONORA

Som de lareira

**Puzzle\_Anúbis**

PROGRAMAÇÃO PAISAGEM SONORA

Música egípcia de Jeffey Goodman

### **3. Um método de trabalho**

#### **Puzzle\_Ent**

PROGRAMAÇÃO GRAVAÇÃO de VOZES

SENTINELA

Sentinela do labirinto diz ao Navegador:

- Só quem sabe o que procura reconhece quando encontra!

Para o caso do Navegador ultrapassar o sentinel, sem parar:

- Alto lá!

ENT

Ent saúda o Navegador: (Ele fala lentamente como o Barbárvore)

- Bem-vindo, explorador

há muito que não vejo alguém como você...

Como que suspirando ele diz:

- Em tempos antigos os de tua raça e os da minha trocavam presentes,  
agora as suas construções impedem que alcancemos os frutos mais saborosos,  
que estão no centro de um labirinto...

- Não poderias me trazer,  
nem mais, nem menos, do que três maçãs douradas? (pausa)

Gravar variação:

- Tu, astuto explorador não poderias me trazer uma maçã dourada? (pausa)

- Em agradecimento eu lhe mostrarei como poderás ultrapassar este rio!

SENTINELA

Imediatamente o visitante retorna ao labirinto na entrada (porta1) agora o sentinel diz:

- Vejo pelo teu semblante que sabes o que procuras. Entre,  
mas para sair,  
terás que me dar metade de tuas maçãs mais duas.

SENTINELA

Caminha pelo labirinto e encontra novo sentinel (porta2), o sentinel diz:

- Se aqui entriste  
já sabes que condições existem para sair.  
Passe,  
porém, ao sair, deverás me dar metade de tuas maçãs mais 3.

SENTINELA

E novamente encontra outra porta, e agora:

- Ao sair  
espero receber metade de tuas maçãs e menos 4.

ENT

Ent, agradecido diz inclinando-se sobre o rio:

- Veja só, meu amigo... (pausa)  
o improvável e o imprevisível também tem sua chance.  
Pode atravessar... e continue sua jornada.

Após atravessar, ao olhar para trás, o Navegador vê seu novo amigo acenando para ele  
e dizendo:

-Não esqueça:  
A inovação é possível.

Caso a contagem tenha sido errada.

Ent diz:

- Que bom revê-lo explorador. Mas  
Eu desejo exatamente 3 maçãs.

Variação:

- Que bom revê-lo explorador. Mas  
Eu desejo somente 1 maçã.

Em outra situação de resposta errada.

Ent diz:

- Ilustre explorador... como observaste é impossível atravessar este rio,  
porém  
eu poderei ajudá-lo quando trouxeres as 3 maçãs douradas

Variação:

- Ilustre explorador... como observaste é impossível atravessar este rio,  
porém  
eu poderei ajudá-lo quando trouxeres 1 maçã dourada.

E apontando para o labirinto.

Ent diz:

- Siga por este caminho e encontrará o local onde estão as maçãs.

Ent:

- Obrigado, muito obrigado, explorador.  
Cumprirei agora minha parte em nosso acordo.  
Se deitando sobre o rio, formando uma espécie de ponte.

Ent diz:

- Podes atravessar nobre amigo  
Tens uma passagem segura  
E escute o que te digo:  
o improvável e o imprevisível também tem sua chance.

Ao chegar do outro lado do rio, ouve-se barulho de galhos e madeira. É o Ent retomando sua forma original e, acenando para o Navegador, diz:

- Não esqueça ...  
a inovação é possível.

### **Puzzle\_Aracne**

PROGRAMAÇÃO PAISAGEM SONORA  
Música antiga grega

PROGRAMAÇÃO GRAVAÇÃO de VOZES  
ARANHA (Aracne) diz:  
- Oh, visitante que aqui vens.  
Passagem terás se ouvires bem.  
Neste momento deverás provar

### **3. Um método de trabalho**

Que recordas  
Do que ao longo te acompanhava

- A sábia Atena tem a resposta que precisas.

#### **Puzzle\_Canoa**

PROGRAMAÇÃO GRAVAÇÃO de VOZES

VOZ MASCULINA

ANTOINE diz:

- Que bom que você está aqui!

-Estou precisando da uma ajuda para resolver uma situação.

Preciso atravessar para outra ilhotas com estes...acompanhantes. (Dá uma pequena risadinha olhando para o Lobo, o carneiro e a caixa de Couves).

Mas como pode imaginar o Lobo não pode ser deixado sozinho com o Carneiro, nem o Carneiro com as Hortaliças...

Ah! O que farei? (pausa para pensar)

Em minha canoa só podem ser levados um de cada vez.

Se me ajudar levando-os para o outro lado do rio te darei minha canoa como estima pela ajuda.

Não posso ficar aqui agora pois perdi meu diário e preciso procurá-lo. Boa sorte amigo e sai apressado.

Navegador encontra habitante da Ilha Medieval que diz:

VOZ FEMININA

- Obrigada por trazer as encomendas, porém vejo que faltam as Couves.

Então você não poderá utilizar a canoa novamente, sinto muito!

- Obrigada por trazer as encomendas, porém vejo que falta o Carneiro.

Então você não poderá utilizar a canoa novamente, sinto muito!

- Obrigada por trazer as encomendas, porém vejo que falta o Lobo.

- Então você não poderá utilizar a canoa novamente, sinto muito!

- Que bom que você conseguiu trazer nossa encomenda.

Lembre-se que agora poderá usar a canoa sempre que quiser.

Obrigada, muito obrigada e sai agradecendo e levando as encomendas.

#### **Puzzle\_jóias**

O som das pedras se movimentando creio que estão feitas no puzzle pelo Mário.

**Puzzle\_Jukebox**

Música que estará tocando a aproximação do Navegador.  
Bandas tocando (vídeos).

**Evento\_final**

VOZ NAVEGADOR MASCULINO e FEMININO

Quando navegador encontrar PP:

-Quem é você?

VOZ PP

Após navegador perguntar quem é:

- No lugar de onde venho, me chamavam de Príncipe.

Momento em que navegador encontra PP e Antoine (“solução” do jogo).

PP diz para Antoine:

- Você voltou!
- Eu lhe disse que esperaria.

VOZ ANTOINE

Momento em que navegador encontra PP e Antoine (“solução” do jogo).

Antoine diz para PP:

- Você estava aqui este tempo todo?
- Lhe procurei por toda a Ilha...e você estava aqui onde lhe deixei.

Antoine fala para navegador:

- Já consertamos seu avião. Se quiser continuar sua missão, já pode partir.

-Boa viagem, amigo

-Boa viagem, amiga

-O povo de minha Vila já fez o conserto de seu avião.

-Se ainda não encontrou suas cartas elas estão com o Lobo que lhe recebeu em sua chegada.

**VOZES NECESSÁRIAS:**

VOZES MASCULINAS

LOBO - Matheus Correia Meneguette

OGRO - Lucas Correia Meneguette

BOITATÁ - Luís Carlos Petry

ANTOINE - Eliseu Lopes Filho

COELHO BRANCO - Arlete dos Santos Petry

SENTINELA 1, 2, 3 - Cristiano Natal Tonéis

ENT - Luís

NAVEGADOR - Cris

VOZ INFANTIL

PEQUENO PRÍNCIPE - Isadora Raquel Petry

### **3. Um método de trabalho**

---

VOZ FEMININA

ARANHA - Tainá Felix da Silva

MORADORA ILHA MEDIEVAL - Tainá

NAVEGADORA - Isadora

GRAVAÇÃO

Dia 16/12

17 horas (teremos até 22h para gravar).

Próximo do horário da gravação começou uma das tantas chuvas de verão da cidade de São Paulo e Cristiano não conseguiu chegar. A voz do navegador foi então gravada por Lucas e a dos sentinelas Lucas, Matheus e Eliseu. A sequência foi o trabalho de edição das vozes realizado por Lucas Meneguette (em discussão com Luís Carlos Petry e comigo), mestrandando no Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUCSP, com pesquisa intitulada *Imersão e Espaço Acústico: reflexões auditivas sobre espaços midiáticos*, sob a orientação do profº Dr. Sérgio Basbaum.

### 3.6 Espaço para vídeos

Utilizamos vídeos dentro do game em duas situações. A primeira para compor o puzzle da Caixa de Música e a segunda no puzzle da Jukebox. No primeiro caso, realizada a filmagem em estúdio, partiu-se para a escolha das partes a serem editadas, o que fica explicitado na mensagem que segue:

Produção Ilha Cabu: edição do vídeo flamenco

E-mail para Eliseu em 30/09/2009

Envio as marcações das danças flamencas.

Desconsiderei a parte da Isadora com a saia verde e, as pausas para as orientações.

Marquei os tempos exatos dos inícios e fins; se precisar de uma folga para editar aumente os tempos.

1. Recortar somente Cristina (vestido preto) em: 08:16 --- 09:28. Observei que o corpo da Isa não colide com o de Cris (fique tranquilo);
1. Isa e Cris (preto e vermelho) em: 25:34 ---26:51;
1. Isa e Cris ( idem) em: 30:25 ---31:40;
1. Somente Isa em: 21:15 --- 22:38.

Ao total, temos aí 4 min e 57 segundos, e 3 músicas. Creio que é um bom tempo para o que nos propomos (jogo).

A sequência foi levar os trechos selecionados para um fundo escolhido, o que foi realizado no software Movavi 8.0 Suite.



Fig. 66: Software de edição de Vídeo em 3D

## **4. A produção do conhecimento com Ilha Cabu e suas diversas formas de autoria**

*Os homens acordados têm um mundo só que é comum (enquanto cada um dos que dormem, se voltam para seu mundo particular).*

*Heráclito  
(fragmento 89)*

Se aprendemos que uma ideia estética (ou representação da faculdade da imaginação), é a contrapartida de uma ideia da razão, a produção do conhecimento passará tanto pela sensibilidade quanto pela razão. Enquanto a primeira é uma representação inexprimível – não consegue ser dita em palavras, a segunda é um conceito indemonstrável – não consegue encontrar como ser representado. Em outras palavras, somente “a ideia estética é uma representação da faculdade da imaginação associada a uma conceito dado” (KANT, 2008, p.162).

Embora a arte não tenha uma finalidade senão ela mesma, aprendemos com Kant, que ela, dá muito a pensar. Pelo fato de “dar muito a pensar”, ela amplia esteticamente o conceito. Neste sentido, a faculdade da imaginação é criadora e põe em movimento a razão, a faculdade de ideias intelectuais.

Pensando assim, discordamos com Schuytema (2008) quando diz que game não é arte, e sim ofício: jogo é arte, ao menos, tem toda a potência para ser arte e, foi nesta direção que buscamos construir o game Ilha Cabu e o conhecimento que esta produção proporcionou.

Como escreveu, Georges Pascal (1983, p. 164) “na arte sempre se re-encontra a razão, mas sem que se a perceba desde logo e, sobretudo, sem que tenha sido concebida pelo artista”. Foi desta posição que falou Goethe quando disse à Schiller que, primeiro criava os personagens para depois descobrir que eles, encarnavam ideias. Com isso, podemos entender que, a arte tem algum tipo de razão, mesmo que não seja esta sua finalidade. A posição de Schiller, ao menos em dado momento, ao contrário de Goethe, era a de que encarnava suas ideias em personagens.

Em *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade*, fica claro que, toda a sua visão, sua forma de olhar a arte, é determinada pelas categorias do seu filosofar. No caso dele, isto não significa dizer que suas personagens e sua arte, também não lhe determinavam a conceituação. Em uma carta à Goethe, escreve Schiller: “Parece, é verdade, à primeira vista, que não poderia haver maiores opostos do que o espírito especulativo, que parte de um princípio uno, e o espírito intuitivo, que parte da multiplicidade (dos fenômenos concretos). Contudo, se o primeiro procurar, com senso casto e leal, a experiência, e o último buscar, com raciocínio autônomo e livre, a lei, não deixará de ocorrer que ambos se encontrem no meio do caminho” (SCHILLER, 1991, p. 13).

Na *Carta XIII*, Schiller dirá que é tarefa da cultura afirmar o espírito especulativo que se encontra no impulso formal, contra o espírito intuitivo que é encontrado no impulso sensível, e vice-versa. Esta afirmação de mão-dupla, ele propõe que se dê por meio de duas educaçãoes: a educação da faculdade sensível e a educação da faculdade racional. Não seria esta a visada das hipermídias acadêmicas? Foi isto o que encontramos em muitas das hipermídias que analisamos, e foi uma reflexão nesse sentido que fomos construindo quando da produção da Ilha Cabu.

Quanto a começar pensando um conceito e depois projetar uma forma de representá-lo, ou ao contrário, aparecer uma forma na mente e, depois, o conceito que lhe explicaria, parece-nos que será a posição do sujeito (artista ou de cientista) o que falará mais alto na determinação do procedimento a realizar. Ou seja, novamente o debate a respeito das finalidades de uma obra. Embora tenha um fim específico, não significa que não gere consequências outras. É isso o que, muitas vezes, ocorre com os Games. Sua finalidade pode ser o entretenimento, mas jogando o jogo, ele se transforma em momentos de aprendizagem para o jogador.

Na Ilha Cabu, partimos de conceitos para pensar como representá-los. Esses conceitos não estão explícitos (no caso, de não haver textos da tese) pois nosso objetivo é verificar como o texto escrito, analítico e acadêmico, pode ser dito em linguagem hipermídia, sintética e não-acadêmica. Neste game procuramos que a sua própria forma, produza os efeitos expostos e discutidos na Tese.

Esta reflexão faz eco com o que encontramos em Schiller (1991) quando refere que o que ocorre como resultante da oposição entre os dois impulsos (razão e sensibilidade), ou seja, o impulso lúdico, somente na ideia encontra total equilíbrio. Na realidade, ele não é plenamente realizado, ficando sempre e apenas, sob o predomínio de um ou outro impulso. Ou, na melhor das hipóteses, ora sob o domínio de um, ora de outro. Com isso, queremos apontar duas questões:

1. Em todo jogo haverá um predomínio, seja em momentos de seu desenvolvimento ou no próprio jogo mesmo, do impulso sensível (sensibilidade) ou do impulso formal (razão), o que nos faz pensar nos diferentes tipos de hipermídias (segundo temática ou predomínio de linguagem), apontadas por Santaella (2001, 2004).

Queremos frisar o que a autora salienta, especialmente, quando refere-se às matrizes sonora, visual e verbal da linguagem, que, mesmo havendo a predominância de uma sobre a outra, logo constata-se a hibridização com as demais linguagens. Quanto à temática das hipermídias parece-nos (temos constatado) que, quanto mais equilibradas no eixo central do impulso lúdico, mais interessantes se tornam. Pelo menos, almejar isto, seria seguir a proposta de educação estética de Schiller.

2. Mesmo tendo em vista este já constatado predomínio de um ou outro impulso, ou de uma ou outra linguagem, não estaria justamente na hibridização das mesmas, com certo equilíbrio na utilização de cada uma, na junção de sensibilidade e razão, ou seja, na estética, lugar do impulso lúdico, que a hipermídia encontra sua mais poderosa expressão? Se a resposta for positiva, temos aqui um forte elemento a considerar na produção de hipermídias e jogos digitais.

Vivenciamos esta questão, por exemplo, na modelagem do Pequeno Príncipe. Os resultados iniciais não satisfaziam a ideia (conceito) que tínhamos em nosso pensamento de como seria este personagem. Conversas para caracterizar o personagem, o envio de e-mail com certas definições, mostraçāo de imagens feitas por Exupèry, filmes etc., foram indicativos para auxiliar a criação da modelagem .

Por outro lado, o trabalho com a designer gráfica, fluía rapidamente. Havia uma “sintonia” entre a ideia que eu pensava e lhe comunicava e a representação que ela me entregava. Certamente temos referências aproximadas já que o universo infantil influenciou minha forma de ver o mundo e, talvez o dela, já que trabalha em uma revista infantil.

Mesmo estando no plano da ideia, não há uma desistência na busca deste ideal equilíbrio. Para que ele hipoteticamente aconteça, faz-se necessário o desaparecimento dos dois estados ou impulsos (sensível e formal) em um terceiro (o impulso lúdico). Esta unificação em uma totalidade, somente tornar-se-ia possível, se assegurarmos aos dois impulsos a mesma força. Esta ideia é dita por Schiller (1991, p. 110) por meio de uma metáfora: “ Os pratos da balança equilibram-se quando vazios e também quando suportam pesos iguais”. Na Ilha temos um local onde esta frase foi formulada com o indicativo de que no deserto (ilhota 2) esta informação será útil.

Enquanto, de acordo com Schiller (1991), a beleza, na qual situa-se o impulso lúdico, é simultaneamente, manifestação de um ato e um estado do homem, ou seja, representação e faculdade sensível, no mundo da razão é possível distinguir nossa representação de nossa sensação. Afirmará que, o conhecimento não cessa pelo fato da sensação de nos comprazermos com ele se extinguir. Será? Se entendermos que o conhecimento somente pode ser entendido como tal quando foi alvo da apropriação implicada de alguém, parece-nos que um conhecimento sem *pathos*<sup>203</sup>, seria um conhecimento natimorto.

203. Utilizamos o termo *páthos*, tanto no significado que tinha na antiga arte grega como na Psicopatologia Fundamental proposta pelo psicanalista francês Fedida. No primeiro caso, diz respeito ao que é transiente ou emocional (em oposição ao permanente ou ideal) e, no segundo, diz respeito a um excesso apassivado, ao estar afetado por uma certa dor mobilizadora.

O exercício de tradução intersemiótica do texto escrito da tese para o texto hipermidiático, quando da construção do roteiro, foi muito instigante, pois nos ajudou a solidificar conceitos que tínhamos estudado e a melhor compreender outros que estávamos trabalhando. Com isso, podemos dizer que a característica do hibridismo, da linguagem hipermídia, favoreceu nossa aprendizagem.

Queremos ainda pensar como ocorre a produção colaborativa em linguagem hipermídia, o que ela traz de relevante para a produção do conhecimento em relação à produção individual, quais as possibilidades e dificuldades nesse caminho.

Quanto à questão de como se dá a produção do conhecimento em linguagem hipermídia, esperamos que este relato, desta experiência particular, possa se somar a outros trabalhos que vêm procurando responder a este mesmo questionamento. Se esta linguagem comunicacional nos ajuda a pensar em caminhos para o necessário e urgente redimensionamento do que seja autoria e produção do conhecimento, é a reflexão que propomos.

De fato, essa nossa experiência mostrou que as características do Jogo estão presentes em toda e qualquer produção de conhecimento, o que percebemos em vários momentos, especialmente quando trabalhamos na construção do roteiro e nos vários momentos de tomada de decisões. Se a característica fundamental do Jogo se faz presente, ou seja, o movimento de vaivém, então está aberta a possibilidade para o ato autoral, qual seja, o encorajamento para decidir. O fato de sermos os primeiros receptores do game quando de sua produção, nos levava a repensar e, consequentemente, realizar ajustes, sugerir, cortar, acrescentar etc ao que havia sido planejado anteriormente. Ou seja, ser autores, pois capazes de fazer escolhas e decidir. Entretanto, estas decisões não necessitavam serem tomadas na solidão de um trabalho de “homem só”.

Muitas e ricas trocas foram realizadas entre o grupo de discussão. Inicialmente entre o grupo de roteiro e, na sequência, discussões eram iniciadas pela equipe de produção dos caracteres, cenários e animação. Por vezes a discussão restringia-se à equipe mais diretamente implicada, noutras a informação, questionamento ou discussão era aberta a todos os participantes, como no texto do e-mail via grupo de discussão.

Chamo atenção para isso porque em alguns jogos de *click to point*, dependendo do jogador, percebe-se uma interação desenfreada, clicando sem pensar sobre os objetos. Mas a natureza própria e de quebra-cabeça da Ilha Cabu não abarca o clicar sem pensar. Talvez não estejamos fazendo um mero *click to point*, mas uma espécie de *think to click*. (trecho do e-mail de Lucas em 19/06/2009).

Entretanto, como nos mostra Kenski (2008, p.9), “o êxito dessas iniciativas é diretamente proporcional à frequência das interações didático-comunicativas entre todos os envolvidos, à liderança do mediador e ao trabalho colaborativo realizado por todos os participantes do grupo”. Em nosso Projeto, de tempos em tempos, questões eram abertas e discutidas por um micro-grupo cujo interesse intelectual se aproximava: cruzamento de investigações, troca de conhecimento, signos de um começo de caminho que poderia levar a uma experiência coletiva. Não levou, mas a investigação produziu pontos de profícua colaboração. Colaboração não formal se pensarmos dentro de um sistema educacional institucionalizado, mas colaboração hoje já consolidada se pensarmos em muitas experiências livres de aprofundamento de discussões.

Portanto, como escreve ainda Kenski (*ibid*), “o ato comunicativo com fins educacionais realiza-se na ação precisa que lhe dá sentido: o diálogo, a troca e a convergência comunicativa, a parceria e as múltiplas conexões entre as pessoas, unidas pelo objetivo comum de aprender e de conviver”.

Desde o convite a participar do Projeto queríamos o engajamento de quem tinha algum tipo de interesse nesta pesquisa. Não fizemos coação para a adesão obrigatória ao projeto e nos preocupamos em não gerar nenhum tipo de constrangimento para a não permanência e forma de trabalho de cada um. Pessoas deixaram de participar por não responderem ao que haviam se comprometido e outras tantas passaram a se engajar ao Projeto.

Ficamos por muito tempo refletindo a respeito da forma de participação de cada um dos membros da equipe no Projeto. Nossa posição inicial foi de formar um grupo de trabalho a partir dos interesses e motivações de pesquisa e trabalho de cada um. Houve um convite inicial a cerca de 21 participantes e embora todos tivessem manifestado interesse em participar, as ações, ou melhor, não-ações, iam nos dizendo quem de fato se engajava no projeto. Esse processo, por vezes desgastante, não foi tão simples, pois nas palavras verbalizadas explicitava-se o interesse e compromisso com a tarefa, o que na ação não se concretizava. Com certeza causou o retardamento de atividades, pois como todo trabalho em que uma ação necessita ser realizada para que outra se dê, os tempos de espera deixavam um vazio que não tinha como ser preenchido. Aprendendo a lidar com isso, íamos convidando outras pessoas para realizar a atividade a qual outra havia se comprometido. Houveram situações nas quais a modificação se deu sem prejuízo à ideia concebida, outras em que tivemos de adaptar dado o prazo então reduzido e, ainda outras, que tivemos de abandonar sua execução.

Neste movimento de engajamentos e descompromissos, alguns trabalhos foram realizados até sua finalização por muitas mãos. É o caso dos personagens Antoine e Coelho Branco, cujos caracteres foram trabalhados por três pessoas em comunicação via rede. Em resposta à pergunta: de quem é a autoria destes caracteres? Estes tiveram uma autoria compartilhada entre os três que os produziram, talvez ainda somando-se as características primeiras solicitadas por mim àqueles que os produziram. Dizemos compartilhada e não colaborativa em função da discussão que apontamos no capítulo três da parte I desta investigação: todos que trabalharam neste caráter decidiram, no ato de fazê-lo, detalhes de sua caracterização. Poderíamos ter rejeitado estas intervenções, insistindo em nossa prévia caracterização, mas as recebemos com o vigor de um outro pensar que ao nosso acrescentava.

Se considerarmos nossa experiência em relação à autoria no Projeto Ilha Cabu, conseguimos distinguir duas formas de ela ter se dado. A já citada autoria compartilhada que implica em uma disposição primeira por partilhar o ato autoral com outros e - o que também aqui conta -, a aceitação do outro em responsabilizar-se pela parte decisória que lhe está sendo conferida. Movimento autoral, a nosso ver, somente possível se todos os participantes aceitarem o seu lugar nesta nova forma de jogar. A segunda forma como a autoria deu-se neste Projeto, é o que definimos como autoria colaborativa. Embora uma nomenclatura de amplo uso atualmente, a descobrimos em sua semântica, como vimos na parte I, um tanto mais restrita. Fica aberta a possibilidade do engajamento dos membros da equipe estar circunspecto ao redor de uma ideia centralizadora que será “auxiliada” ou “ajudada” por quem colabora, mas que não poderá ser alterada em sua concepção, limitando o espaço necessário para a ação autoral. Aqui a colaboração é pontual e observa a tarefa a ser realizada sem o envolvimento com o conjunto do todo.

Poderíamos ainda relatar a respeito do rico trabalho de *level design*, daquilo que fomos modificando da ideia inicial, de outras tantas colaborações que tivemos no processo de produção da Ilha, entretanto, já começamos a ver duas orelhas brancas vindo apressadamente em nossa direção. É o Coelho Branco de *Alice no País das Maravilhas*, - ou será que está chegando da *Ilha Cabu*? - que já ouvimos dizer:

“É tarde! É tarde!  
É tarde até que arde  
Ai, ai, meu Deus! Alô, adeus!  
É tarde, é tarde é tarde!”



Sendo assim, convidamos nosso leitor-navegador a continuarmos conversando na Ilha Cabu. Coloque o DVD-Room em seu computador e nos encontramos lá.

# 5. Game Ilha Cabu

*Quando a luz da aurora cresce silenciosa  
por sobre os montes...*

*[...]*

*Quando o vento, voltando-se  
bruscamente,  
urra nas vigas da cabana e o tempo  
quer  
tornar-se aborrecido...*

*[...]*

*Florestas deitam-se  
Riachos arrojam-se  
Rochedos duram  
Chuva desliza*

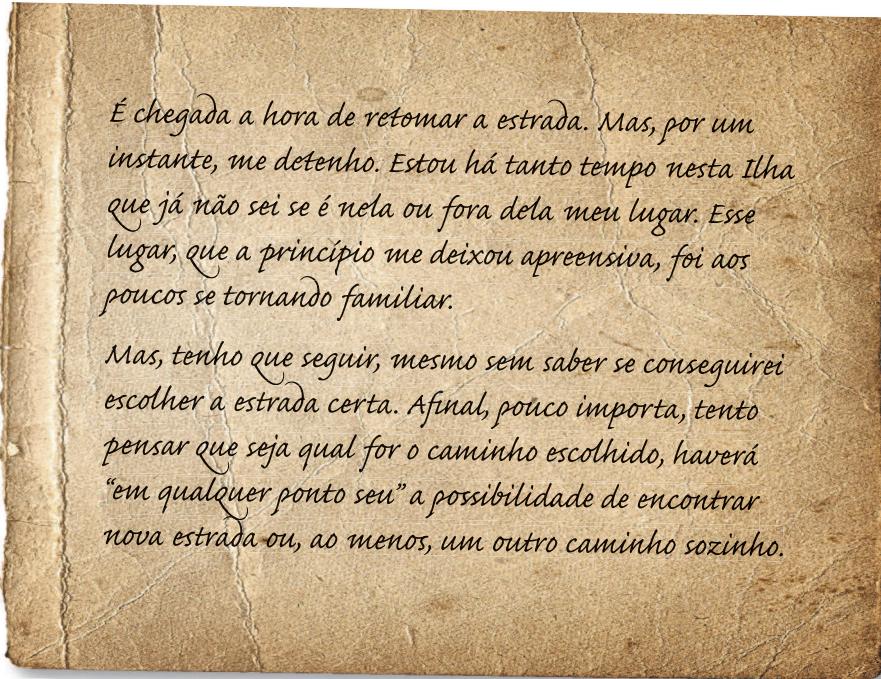
*Planícies esperam  
Fontes joram  
Ventos permanecem.  
Fecundidade medita.*

*Martin Heidegger*

Você pode continuar acompanhando o desenvolvimento e atualizações do Game Ilha Cabu em [www.ilhacabu.net](http://www.ilhacabu.net)

# **CONSIDERAÇÕES FINAIS: retomando a estrada**

*O fim é ali de onde partimos*  
*Elliot*



*É chegada a hora de retomar a estrada. Mas, por um instante, me detenho. Estou há tanto tempo nesta Ilha que já não sei se é nela ou fora dela meu lugar. Esse lugar, que a princípio me deixou apreensiva, foi aos poucos se tornando familiar.*

*Mas, tenho que seguir, mesmo sem saber se conseguirei escolher a estrada certa. Afinal, pouco importa, tento pensar que seja qual for o caminho escondido, haverá “em qualquer ponto seu” a possibilidade de encontrar nova estrada ou, ao menos, um outro caminho sozinho.*

O caminho foi longo... com suas curvas, suas idas e vindas, mas, com muitas alegrias no encontro com o conhecimento. Tal como a vida, a pesquisa pode construir uma história. Começaremos a contá-la:

Partimos da ideia de que andar de forma circular poderia nos auxiliar em alguma descoberta. Neste ponto, seguimos Gadamer quando nos dizia que toda compreensão implica uma *reviravolta*, ou seja, sair de um ponto indo a outro e fazer o caminho de volta pelo mesmo lugar. Assim o fizemos: partimos da palavra *jogo*, fomos em busca de seu conceito, examinando suas características, sua natureza e sua estrutura, até retomarmos o Jogo, agora como metáfora do mundo. Nesse momento, visualizamos a imagem de um movimento que desenha um círculo que, a cada passada pelo mesmo espaço ou território, não é o mesmo; está transformado. Quantas mais vezes passamos por ali, tanto mais aprendemos e aprendemos.

Fomos descobrindo que essa palavra, empregada em diferentes e diversas situações e contextos, revelando uma grande amplitude de uso, acaba também sendo utilizada para compreendermos o mundo, este com o qual somos e do qual não podemos nos apartar. Quem visitou a Árvore da Vida na Ilha Cabu, interagiu e brincou com suas folhas, terá compreendido um pouco mais intimamente a diversidade de contextos aos quais essa palavra se aplica.

Não quisemos deixar de visitar alguns filósofos que discutiram a questão do Jogo. Esta visita, sem dúvida alguma, foi uma experiência e tanto! Com o caminho trilhado por essa investigação passamos a acreditar, cada vez mais, na frase que diz que sem a filosofia “todos os conhecimentos adquiridos não podem proporcionar senão um tatear fragmentário, e não ciência” (KANT, 2009, p. 22). Que a filosofia é a *prima ciência*, como refere Heidegger.

Primeiramente, conhecemos Blaise Pascal (1623-1653), essa “rocha frágil”, que tanto nos ensinou a respeito da condição humana. Falou-nos acerca da finitude humana e da nossa incapacidade para percebermos o princípio e o fim (o que está antes de nós e a nossa morte) e que buscamos o ruído e a agitação para não pensarmos em

nossa condição de infelizes. De que nossa natureza está no movimento e de que nos distraindo de pensarmos no que não conseguimos saber, nos acreditamos e nos sentimos felizes. Provavelmente, de seu tempo de frequentador dos salões de jogos, descobre a importância de apostar sempre no mais alto, no infinito.

Já, em Immanuel Kant (1724-1804), este grande pensador e formalizador da filosofia no Ocidente, referência para grande parte do pensar, descobrimos que o Jogo se constitui na alternância de estados, e que o jogo que jogamos com a imaginação é aquele necessariamente anterior a toda a corporificação de uma invenção ou composição. Além disso, ele já nos apontou que a natureza e o homem estão conectados, pois a natureza joga com o homem, ideia posteriormente desenvolvida, em alguma medida, por Heidegger, Gadamer e Peirce.

Em uma certa continuidade com Kant, encontramos Friedrich Schiller (1759-1805), o grande poeta, dramaturgo e pensador que influenciou o conceito de jogo para muito além de seu tempo. Parece ter levado para todo seu pensar aquilo que escreve em *Cartas para a Educação Estética da Humanidade*: “vive com teu século, mas não seja sua criatura”. De espírito e ideias de um tempo iluminista, como sua própria proposição de espectro político-educacional de uma educação estética para a humanidade, também abriu caminhos para muitos além de seu tempo, deixando sementes de sua herança. Nos passos da trilha que percorremos, ele nos conduziu, ao pensar o Jogo como *Spieltrieb*, pulsão lúdica, que se manifesta quando a razão for vivida em nossa sensação e a sensibilidade se formar em nosso entendimento. Entre sensibilidade e razão, como um campo de forças que se opõem e, por isso mesmo, se mantêm mutuamente, encontra-se o Jogo. Um cruzamento de caminhos por certo e, no seu acontecer, revela que é nele que o homem é pleno. Nas palavras de Schiller, lemos ainda: “somente quando é homem no pleno sentido da palavra” é que joga. Ou seja, não somente o homem é pleno quando joga, mas também precisará ser pleno para jogar.

Para Schiller, no Jogo se harmonizam imaginação e entendimento (*Verstand*), é nele também que se faz a busca por um ideal de beleza. Portanto, quando fala de Jogo o faz no caminho de uma experiência estética, o que será, posteriormente, acentuado por Gadamer, como lugar da verdade. Sendo a *Spieltrieb*, domínio sem exclusividade, será por ela que o conhecimento caminhará entre “os mistérios da ciência” e o “céu aberto do senso comum”, aqui entendido como a resultante do livre jogo de nossa faculdade de pensar. Por esse caminho, o conhecimento científico e acadêmico, do alto de sua sapiência, seria forçado a submeter-se e deslocar-se até as manifestações da vida enquanto tal, aos seus fenômenos e com eles aprender.

Em nossa discussão, chegamos a Heidegger (1889-1976), o qual nos mostra quatro características do Jogo. Para o pensador da floresta, o jogo é livre e, como tal, possui um peculiar estado de ânimo, suas regras surgem e se formam no jogo mesmo e, o jogar se exercita do jogar, alimentando-se de sua própria essência. Com isso, ele nos mostra que não se faz necessário um prévio e rígido sistema de regras ou instruções para que o jogo se dê, para que ele aconteça e faça frutificar seus efeitos. Como ele é, antes de tudo, liberdade, as regras podem vir não somente a se formar como também a se modificar no interior do próprio jogo.

Foi com esse pensamento, em nossa mente, que planejamos e produzimos *Ilha Cabu*. Queríamos experimentar a possibilidade de um game mais aberto à liberdade do jogador, à sua ação de explorador do mundo. Sendo assim, as regras do game não poderiam ser tão fixas, precisavam propiciar a possibilidade de algumas escolhas.

Com Hans-Georg Gadamer (1900-2001), aprendemos que o Jogo tem uma natureza própria, independente de quem ou o que joga e, é nesse sentido, que o ser do Jogo impõe-se ao comportamento lúdico. O fim do jogo está em si mesmo e não em outro lugar.

Portanto, a pergunta pela utilidade do Jogo, típica da racionalidade instrumental,

se coloca como situada diametralmente oposta à hermenêutica filosófica de Gadamer. O que o Jogo visa é a ordenação e configuração do próprio movimento do jogo, sendo este seu aspecto essencial. A experiência do jogo é sempre abertura, é possibilidade, podendo transformar o sujeito no acontecer do jogo.

Fomos verificar também o que Ludwig Wittgenstein (1889-1951) tinha a nos dizer a respeito do jogo. Percebemos que sua compreensão do jogo, diferentemente de Heidegger e Gadamer, circulava em torno de seu sentido fático. Embora afirme que Jogo é uma palavra que se independizou da existência de um ou outro objeto, tornando-se um conceito, ele aponta para o fato de que precisamos exemplificar o conceito com palavras para melhor compreendê-lo em seus usos na linguagem. Como conceito, o jogo, por um lado, não possui fronteiras (apesar de possuir regras); por outro, pode ser usado com uma finalidade específica, como indicar um determinado objeto. É dele a frase: “se eu sei jogar este jogo, eu comprehendo este jogo”, exemplo da relação direta que estabelece entre compreensão e capacidade de realizar, sendo a aplicação uma extensão do âmbito do compreender.

Muitas vezes, durante nossa caminhada investigatória, nos perguntamos se estávamos certas em dialogar com autores clássicos da Filosofia, buscando refletir se e o que eles pensaram, poderia nos ajudar na construção analítica e formal de nosso tema de pesquisa. Para alguns, provavelmente, causará estranhamento essa aproximação entre o *velho* e o *novo*, entre o mundo da modernidade que buscou a ordem, visou o equilíbrio para os antagonismos humanos e foi esperançoso na humanidade, e o mundo caótico, fluído e assumidamente sem rumo da pós-modernidade. O que esses pensadores dos séculos XVII ao XX teriam a contribuir na discussão de uma linguagem recente como a hipermídia e os games? Em que suas reflexões a respeito da condição humana, da inserção e motivação do Jogo na cultura e, do Jogo em si, poderiam nos ajudar nesta investigação que supõe uma relação entre Jogo e autoria/produção de conhecimento (parte I)? Principalmente, em que poderiam nos ajudar a pensar a linguagem hipermídia (parte I) e os jogos digitais (parte II)? O que fizemos foi tentar discernir o que, daquilo que diz um pensador somente pode ser lido em dado contexto, e o que atravessa os tempos. Procuramos ler os autores filósofos com essa perspectiva em mente. E, nessa leitura, perguntas se moldaram mutuamente, em texto no escrito e em pontos de um mapa na Ilha.

Ainda no capítulo um da primeira parte desta investigação, buscamos a Psicanálise. A partir da ideia central de que jogo é espaço para mover-se, é o movimento de vaivém, percebemos uma aproximação do jogo com o conceito de desejo na Psicanálise de Jacques Lacan (1901-1980). Nesse conceito, acreditamos possível pensar que sua estrutura topológica é tal qual o Jogo, ou seja, necessita de um espaço, um intervalo, para aí poder “respirar durante o tempo que lhe resta viver”. Como o Jogo, o desejo é o que simplesmente põe a vida em movimento. Temos aqui o conceito de Jogo, ajudando na compreensão da ciência criada por Freud. Já a ideia de Pascal de que o que buscamos é a presa e não a caça, e a de Kant de que buscamos o jogo para que não sintamos tédio e preenchemos nossa pulsão vital, encontram em Lacan um desenvolvimento na sua discussão a respeito do desejo humano.

Com Friedrich Schiller, o ponto de encontro é mais direto, já que tanto o filósofo quanto o psicanalista tratam das pulsões (*Trieb*). Freud descobre a pulsão, fonte energética de desejo, nos espaços entre deslocamento e condensação. Descobre também, no jogo de seu neto, no ponto de conjunção entre o desaparecimento e o aparecimento do carretel com o qual brincava, espaço-tempo no qual reside, a nosso ver, o *Spieltrieb*.

Ora, sendo a pulsão entendida como força “propulsora”, o que “coloca em movimento”, a “base do próprio querer”, nos interrogamos no capítulo quatro da parte I, dado

seu sentido atemporal, genérico e de ser maior do que o próprio sujeito, se não se aproximaria do conceito de instinto em Peirce. Se, com a Psicanálise, entendemos que o Jogo é um modelo ou metáfora para o desejo, no subcapítulo 1.4, vimos que, para Eugen Fink (1905-1975), o Jogo pode ser entendido como a metáfora especulativa do mundo. E mais, no jogo, a relação homem e mundo eclode de uma forma singular: o homem perde o controle e passa a ser jogado. Entra no tempo da eternidade, *Aíón*, que não deixa de ser o tempo de cada decisão, de cada escolha que fazemos. Assim, se o homem joga e é pelo mundo jogado, o cosmos, por estar em constante movimento, também joga. Homem e mundo não há como separá-los. Somos seres-no-mundo marcados por uma mundaneidade cósmica, portanto, não podemos ser concebidos isoladamente daquilo que possibilita nossa existência, o mundo. Aqui se coloca uma das essências do jogo reveladas pela investigação. Ela nasce com Pascal, é formalizada em Kant, sendo transmutada e clarificada em sua essência por Schiller; chega na psicanálise de Freud e Lacan e na fenomenologia de Fink e Heidegger para receber o seu corolário. Como tal, ele se modela no ambiente do jogo, no corpo térreo da Ilha Cabu e seus caminhos que se colocam como um bem-vindo espaço para mover-se, nos quais, desejo, meta, enigma e surpresa se encontram somente para aquele que segue as suas trilhas. Nesse caso, o fundamento converte-se em solo que funda a vida digital no jogar o jogo e por ele ser jogado.

Na continuação da aventura da investigação, tal como em *Chevalier Dupin*, signos indicam a fonte e o desejo da pesquisa e do pesquisador. No campo dos signos indicados, encontramos as sendas do autor e da autoria. Foi assim que registramos o percurso do capítulo dois da primeira parte, nos interrogamos a respeito do que podemos entender por autoria e levantamos a hipótese dela ser possível como uma resultante do jogo. Portanto, dado todo um caminho percorrido que atravessa a construção desse conceito, acreditamos ainda longe o momento no qual a pergunta pela autoria deixe de ser colocada. Acreditamos, sim, que seja um conceito em pleno processo de reformulação. Caminhos são destinados ao seu percurso e todo o percurso autêntico nos leva sempre para mais além do ponto de partida.

Se relembrarmos que a palavra autor tem sua origem na ideia de fazer crescer, acrescentar-se, fica-nos fácil entender do que se trata quando falamos de autoria. Não estamos nos referindo a concepções originárias, mas sim à possibilidade de alguém poder contribuir agregando algo ao já existente. Até chegarmos a essa ideia de autoria, tivemos de percorrer um caminho.

Iniciamos com uma breve reflexão a respeito do lugar do autor, mesmo quando esse não existia institucionalmente, mas existia de fato com o reconhecimento de um feito de alguém. Sempre, ao menos no mundo da tradição ocidental, buscou-se associar as diversas manifestações culturais a um nome ou entidade que cumpre uma função de legitimação de um feito. Na Grécia de Homero e depois de Hesíodo eram as Musas que os inspiravam a escrever. Na Idade Média, especialmente a partir do século XI, viemos a conhecer os Trovadores e os *Joglars*, que recitavam versos também de sua autoria, mas era a performance que lhes dava o reconhecimento. O mesmo ocorreu, posteriormente, com os pregadores na Igreja e com os atores no teatro. Apesar de ser Deus quem inspirava aquele que escrevia, comentava ou glosava, havia legitimação de certos discursos e performances e um reconhecimento do nome de seu realizador. Ou seja, mesmo quando a noção de autor não existia, havia a necessidade da autentificação de um discurso ou feito, resultante de um reconhecimento.

Assim, vimos que, com o renascimento e a explosão pública que o promoveu, tem início o que veio a se conhecer como *individualidade*. A livre interpretação da Bíblia por Lutero e a prensa de tipos móveis de Gutenberg foram pontos fortes a promover essa nova realidade. Com ela, dá-se início ao que estará na concepção moderna

de autoria: uma assinatura, a assunção de um estilo, a defesa da originalidade e a libertação das autoridades. Desde aí, o autor passa a viver na expectativa da recompensa ou da punição e, muitos, dependem de patrocínios para realizar seus trabalhos.

Das Musas na Grécia Antiga, passando por Deus na Idade Média e ao patrocinador na Modernidade, perguntamo-nos se esses deslocamentos históricos teriam algo a nos dizer. No mínimo, do elemento de alienação presente em toda produção ou, dizendo de outra forma, da dívida simbólica que nos ata ao grande Outro. Toda e qualquer separação possível, ou seja, toda e qualquer autoria funde-se em um momento de alienação, resultado da experiência de transitivismo, que discutimos no capítulo um. Se, neste ponto aparece o reconhecimento de uma anterioridade ao sujeito, nos indica também o caminho subsequente da separação, quando o sujeito deverá dar algo de si.

Além disso, com a entrada em cena dos direitos autorais, a partir do século XVII, sela-se a propriedade da obra para um autor determinado, rompendo com a ideia de produção colaborativa como se viu que ocorria com os grupos de teatro. É esse período europeu que Foucault discute em sua conferência “*O que é um autor?*”. Embora aposte na ideia de suprimir o autor em favor da escritura, como o fez Barthes um ano antes, nega a morte do autor. Cita ter encontrado três características do que chama *função autor*, que são: o texto é um objeto de apropriação; a autoria não se exerce de forma universal e permanente sobre todos os discursos em todas as épocas e é consequência do tratamento dado aos textos.

A segunda característica, principalmente, abre a possibilidade para a verificação do questionamento se os meios digitais provocam mudanças na forma como a autoria se dá. Ora, se considerarmos a reformulação ao conceito de sujeito, percebendo-o como uma estrutura articulável, indeterminada e imponderável, podemos situar o navegar de link em link na web, o andar de um ponto a outro na hipermídia, o interagir com um ou outro objeto em um game, como um jogar, possibilidade de diálogo e abertura ao Outro. O que poderá garantir o jogo é o espaço para mover-se, para deixar-se levar pela cooperação que o jogo exige para frutificar. Cooperação aqui entendida como a promoção de múltiplos sentidos quanto à construção de uma forma diversa de trabalho e ética. Nesse sentido, um *link*, um *hiperlink*, uma hipermídia ou game, não podem mais ser pensados como fruto de uma mente só, mas sim como o resultado do trabalho conjunto de uma legião de sujeitos, cujos nomes ora se mostram ora se escondem, assim como ocorreu no texto impresso.

Essa observação nos faz pensar que estamos tendo a oportunidade de viver uma nova chance de percebermos nosso lugar - nossa constitutiva e bem-vinda alienação e nossa necessidade de separação - quando nos percebemos uma parte de um continuum já iniciado e que continuará para além de nós. Portanto, o que fazemos sempre tem, em quem nos antecedeu, um mérito, da mesma forma que o que deixamos busca algum reconhecimento.

Essa renovada posição do sujeito no universo digital, inserido na construção, utilização e renovação de Softwares Livres, propõe a realização de trocas significativas que podem gerar reconfigurações com e através do outro. Reconfigurações não somente de um software, mas do próprio conceito de autor moderno que reinou, até então, soberano e solitário em seu castelo de vidro.

Do ponto de vista dos “direitos do autor”, do século XVII até hoje, esses só tenderam a crescer e tentar cercear a liberdade do espírito criativo, como muito exemplarmente nos mostrou Lessig. Apesar disso, constituíram-se movimentos na atualidade nos quais se reconhece uma cultura baseada na dádiva e no direito ao uso das produções culturais, o que está provocando novamente o questionamento a respeito do autor e sua respectiva autoria. Mas será que falamos da mesma coisa quando dizemos “direitos do autor” e quando nos referimos ao conceito de autor e autoria? Os “direitos do autor”, historicamente, sempre estiveram muito mais

protegendo os interesses dos intermediários do que de qualquer outro, como também, dizem respeito à esfera do indivíduo, esta pessoa una e social. Quando nos referimos ao conceito de autoria, fomos nos afastando dessa visão que nos mostrou seus limites, para o operarmos junto ao conceito de sujeito, portanto, dividido e efêmero.

Partindo da reflexão de Barthes e Eco de que, a partir do texto, o diálogo que se estabelece dá-se entre diferentes estratégias de discurso e não entre duas pessoas, pudemos trabalhar com a ideia de que aquele que escreve, enquanto leitor de si, ao aprovar a escritura estaria reconhecendo nela um autor. Perguntamo-nos se esse ato autoral, resultante de uma escolha/decisão, não seria uma condição anterior para que um sujeito se compromettesse publicamente com sua palavra, a tornasse pública e a publicasse. Em face dessa consideração, poderíamos conceber a ideia de uma autoria que passa a existir quando o autor decide, assume na escrita ou outro suporte qualquer de expressão, um texto, mesmo que, institucionalmente, o autor só exista ao publicar. Pensando assim, podemos distinguir dois tipos de alteridade: uma como consequência da publicização do sujeito via sua obra e outra, anterior e constitutiva do sujeito, que lhe dá suporte para antecipar um autor que, em seu sentido institucional, ainda não há. Seguindo os passos do raciocínio lacaniano aplicado à questão, encontrariamos aqui as duas facetas da ação do significante: em um primeiro e fundador momento, quando o sujeito-autor emerge como o efeito da cadeia significante e coloca-se como desejo e veículo de uma enunciação inconsciente; em um segundo momento, quando por meio de sua produção se coloca na possibilidade de oferecer-se ao outro como um significante, para que o circuito da alteridade na cultura, no grande Outro, se instaure. Nesse movimento, certamente, uma temporalidade de movimentos em um espaço se processam.

Pensando esse tempo sempre presente da decisão, da escolha no ato autoral como *Aiôn*, ele se manifestaria no instante do lance, no jogar do jogo, momento no qual o jogo em ação produz um sujeito e sua respectiva autoria. Portanto, o curso desse pensamento nos conduz a reconhecer uma relação co-constituinte entre autoria e jogo, verdadeira relação de co-pertença. *Aiôn*, filho de *Cronos*, como a força na qual a vida se mantém, é uma criança criando, jogando o jogo das pedras, na praça, na web, em uma hipermídia ou game. Nesse ponto, enquanto instante, tempo e momento, o ciclo realiza seu percurso. Enquanto o instante do lance se coloca como um momento inaugural, tal como *um instante de ver*, a autoria emerge na forma de *um momento de concluir provisório*, calcada em um tempo do jogo que se processa em um espaço para mover-se, que constrói o *tempo da compreensão*. A relação da autoria com o movimento da temporalidade lógica lacaniana indica a força do processo concebido por nós para a autoria como um jogo. Aqui reside uma das essências da ideia de que *jogar é ser jogado*. A pesquisa verdadeira, quando tomada dentro de uma acepção de uma ciência verdadeira (inspirada em Peirce), se estrutura como um jogo que joga o jogo da pesquisa com o pesquisador-jogador. Foi a partir desse ponto que cogitamos a ideia da relação de diálogo entre a hipermídia e o game.

Primeiramente, quisemos aprender a jogar com a hipermídia, a navegar por ela e conhecer seus mistérios, seus segredos sussurrados em uma miríade de vozes e imagens. Objetivávamos verificar a presença do jogo na hipermídia e pensar em que medida ela é uma linguagem comunicacional que poderia nos ajudar a redimensionar o conceito de autoria e o que se entende usualmente como produção de conhecimento. Antes, tivemos de conhecê-la melhor e aprendemos que sua característica de realizar a conexão entre as diversas mídias, já na sua produção - como vivemos no planejamento e realização da Ilha Cabu -, ia convidando-nos a jogar, a movimentarmo-nos no embalo de um vaivém.

Descobrimos que, sendo ainda uma linguagem “em busca de si mesma”, ela está sendo construída privilegiadamente pelos seus falantes, aqueles que a produzem,

que começam a dar mostras de uma gramática que abarque uma sintaxe e uma semântica do digital e, ainda, as matrizes sonora, visual e verbal que ela exige.

Percebemos que há várias formas de percorrê-la e experimentamos algumas delas. Assim como a mente funciona por associação, saltando de um a outro ponto, navegamos pelas hipermídias, conectando um ponto a outro ao passo que as íamos percorrendo. Nessa ação, pudemos perceber o quanto sua existência de fato depende da interação que desenhará um percurso.

Refletimos então a respeito do lugar do método na produção das hipermídias que analisamos, como também no game que produzimos dentro de uma equipe de diálogo. Aprendemos da sua importância, enquanto um construtor de caminhos que, ao mesmo tempo, contemplavam procedimentos (metodologias) que o próprio objeto ou fenômeno a ser ora analisado, ora produzido, sugeria. Metodologia que, no caso do game produzido, fora pensada como *Methodus*, colocando-se como caminho que somente subsiste dentro de um espaço de movimentação que o jogar da produção permite. Nesse espaço para mover-se a figura do outro mostrou-se fundamental.

Portanto, o método não deixa de ter o seu lugar e ele deve se dar levando em conta os dois gêneros de medida: a que se aproxima das coisas com uma régua, com o intuito de torná-las disponíveis e dominá-las, seja quando variáveis são estabelecidas para a programação, sempre oriundas de argumentos e possibilidades desenhadas pelo roteiro, seja quando a métrica do espaço tridimensional se abre, não mais como um plano bidimensional e restrito, mas sim como um verdadeiro espaço digital de movimentação que emula um mundo; e, a outra, que visa a medida interna da coisa, o adequado ele mesmo, quando podemos perceber que o jogar o jogo se estrutura em movimentos que derivam de *n-superfícies* dimensionais e reúnem todos aqueles que o tomam por habitação. Continuando nessa linha de pensamento, a ciência que visa dominar, no final, exige também arte, a habilidade de encontrar a medida adequada, justa ao objeto que analisa ou produz. Assim, todo método na ciência precisa de arte para compreender mais profundamente o que visa conhecer. A nosso ver, são essas, ciência e arte, as duas formas de saber que participam da produção de conhecimento.

Descobrimos algumas classificações e propostas que podem nos orientar na produção e avaliação de hipermídias. Essas classificações e propostas são resultantes da sequência de etapas realizada por alguns pesquisadores ou de suas observações do fazer de produtores de hipermídia e de produções nessa linguagem. Também ensaiamos um método a partir de nossa experimentação com o game *Iilha Cabu*. Não descartamos a importância de se pensar em metodologias para sua produção/avaliação, no sentido de uma busca por compreender e expandir essa nova linguagem que sempre aponta para a abertura de sentidos, e não por uma necessidade de lhe colocar limites. Sendo assim, fizemos questão de manter a pluralidade de visões quando falamos em “metodologias”, pois acreditamos que a manutenção de formas diversas desse fazer é fundamental para a própria produção do conhecimento em hipermídia.

Ao analisar e, especialmente, ao produzir em linguagem hipermídia, procuramos pensar se, e em que medida, essa nova linguagem está redimensionando o que se entende por autoria. Partindo da reflexão anterior de que a autoria possa ser entendida como um ato de reconhecimento de um outro em relação a um determinado feito, e que esse outro possa ser proveniente tanto de um outro semelhante, como de uma outra estratégia discursiva do sujeito da produção - o que denominamos como um *prévio reconhecimento* - esboçamos uma diversidade de possibilidades de essa autoria se manifestar em uma produção concreta. Sendo uma autoria coletiva, colaborativa ou compartilhada (como diferentes modos de jogar o jogo), o que não mais vislumbramos como possível (a não ser para efeitos de mercado), é uma autoria que se coloque como fruto de um gênio criador.

Se a hipermídia nos ajudou a perceber mais claramente as possíveis configurações da autoria, foi especialmente com a experiência do *Projeto Ilha Cabu* que vivenciamos algumas de suas modalidades. Da autoria colaborativa, experimentamos o trabalho ocorrendo em um mesmo lugar físico e seus integrantes consultando-se constantemente, também um mesmo objeto ir passando de um a outro membro da equipe e ir recebendo suas contribuições, assim como a mais clássica, a divisão de tarefas, conforme a especialidade de cada um. Entretanto, o que não esperávamos, era a constatação de que também trabalhamos com o que denominamos autoria compartilhada: abre-se um espaço para a decisão do outro e este aceita a tarefa como alguém que também decide. Essa forma de autoria ocorreu tanto nos aspectos mais gerais da produção, como em aspectos pontuais.

No que diz respeito à produção de conhecimento em hipermídia, dado o fato de que ela (ao menos as hipermídias que analisamos e o game que produzimos) propõe-se como uma experiência estética, a resultante do encontro entre sensibilidade e conceito, é possível dizermos que o jogo faz-se presente, tanto no fazer hipermidiático, quanto no seu navegar. Considerando o que pensou Schiller, em sua *Educação Estética da Humanidade*, ao propor que a pulsão lúdica se manifestaria sempre que a razão fosse vivida em nossa sensação e a sensibilidade se formasse em nosso entendimento, o jogo se manifestaria sempre que pudéssemos ter a experiência estética de um conceito. E isso não somente no entretenimento, mas também na base da produção do conhecimento científico.

Em uma continuidade, discutimos a ideia de que é o Jogo que impõe um trabalho ao pensamento. Talvez fosse mais preciso se dissessemos que o pensamento é o jogo que nossa razão joga. Entretanto, não joga sozinha: se faz acompanhar da necessária sensibilidade que nos faz perceber os fenômenos, a natureza, sempre múltipla.

No jogo do pensamento científico, interrogamo-nos a respeito do tipo de método adequado ao crescimento do conhecimento. Questionamos o método enquanto uma técnica a ser aplicada de forma mecânica, mas apostamos no método que inclua a intervenção de um sujeito e no método enquanto “estratégia, iniciativa e arte”. Seguimos a ideia de que a complexidade necessária ao pensamento que possuímos atualmente implica na presença do “não-científico” no científico, apostando em um alargamento compreensivo do que seja ciência, se tomarmos como referência a chamada “ciência normal”.

Avançamos na questão do método em ciência e mostramos que Peirce, com o rigor do seu método científico, não deixou de valorizar esses aspectos. Ao contrário, nos ensinou que a abdução, primeira etapa desse método, é a única que pode gerar ideias novas. Sendo gerada pela nossa capacidade instintiva de “adivinar as respostas corretas”, dada nossa conexão com a natureza, possui também um aspecto lógico, ligado à razão. Por um lado, a noção de instinto em Peirce, auxiliando o homem a encontrar a resposta correta em ciência, por outro, seu aspecto lógico, que nos ajuda a selecionar a resposta com mais chance de ser a correta. Esse aspecto lógico do ordenamento preferencial das hipóteses ocorre quando observa os fatos, rearranja-os, pondera a respeito deles, até que uma hipótese explicativa surja. Mas como surge essa hipótese explicativa? Na forma de surpresa ou como consequência do que chamou de Jogo do *Musement*.

*Musement*, como um tipo de ocupação mental, pode assumir a forma da contemplação estética, das especulações concernentes às possíveis causas de um fenômeno, até as formas do jogo fático, como por exemplo, um game.

Aventuramo-nos e propusemos uma aproximação entre o conceito de instinto (*instinct*) em Peirce e o conceito polissêmico de pulsão na língua alemã (*Trieb*). Tanto um como o outro visam a autopreservação, são eles a manifestação da natureza no indivíduo, no sujeito. São a força impulsora que rege todo vivente, assim como algo que vem de

alhures e coloca o indivíduo em movimento. Será que ousamos demais? Acreditamos que não!

Tocadas pela experiência de *Musement*, deixamos o sopro do vento conduzir nosso barco pelo lago do pensamento. Deixamos esse jogo que se dá como pensar, prosperar e, pensamos: já que toda ação, desde que começa, está sujeita a ter êxito ou a falhar, podemos dizer que “toda ação é uma aposta”, é um ato de convicção na decisão, mas que se realiza com consciência na incerteza. A isso acrescenta-se um método de ação que integra as informações obtidas no decorrer do caminho para se auto-modificar, o que é equivalente a dizermos que as regras do jogo vão se construindo e se modificando no decorrer do jogo mesmo.

Se a “ciência progride através do jogo entre as teorias e os fatos”, é o próprio Jogo, com seu movimento de vaivém, sua alternância de estados, sua liberdade, o gerador de hipóteses que, se demonstradas, geram teorias. É o Jogo, portanto, condição para a produção do conhecimento científico.

Fomos descobrindo que o conhecimento faz curvas, se reforce, passa muitas vezes pelo mesmo lugar. Aproxima, afasta, mas sempre quer saber. Mas há, também, o conhecimento que se faz caolho, ou aquele que, como Édipo, perfura seus olhos com os broches de Jocasta, diante da derradeira revelação. Entretanto, mostrando-se de uma ou outra forma, o conhecimento é sempre falível e aberto a reformulações.

De fundamental importância foi descobrirmos que a palavra estética, do grego *aisthesis*, refere-se ao sentimento e à sua integração com a atividade mental que o suporta. É, na estética, como nos mostrou Schiller, que encontramos a pulsão lúdica, a *Spieltrieb*. Lugar do Jogo, lugar no qual sensibilidade e razão se influenciam mutuamente. Lugar no qual nenhuma delas será mais do que a outra, ambas se abrandando em seus extremos. Com essa reflexão presente, interessou-nos seguir pensando a relação entre sensibilidade e razão na produção do conhecimento científico.

Nesse sentido, na abdução para Peirce, instinto e lógica trabalhariam juntos em prol da produção do conhecimento, enfim, em favor do crescimento do homem e de seu mundo. Sendo, então, homem e mundo uma e mesma mente. Portanto, o ideal estético de equilíbrio e harmonia, pensado por Schiller, tem no pensador americano a sua mais alta elaboração.

Por essa via, podemos pensar que jogar e estudar podem ser momentos diferentes para se chegar a um mesmo alvo; inicia com uma total liberdade e vai construindo regras que o próprio progredir do jogo do pensamento vai exigindo. As regras é que vão fornecendo um estatuto de ciência ao que está se revelando e organizando, a partir de um caos inicial. Sendo assim, além da abdução, a dedução e a indução também poderiam ser consideradas possuidoras das características do Jogo?

Como vimos, o Jogo não é apenas um estado intermediário no qual podemos nos situar, ele possui também “uma estrutura ordenadora” que ampara o homem, que lhe dá suporte para arriscar-se. Seu maior atrativo talvez esteja na disposição para correr riscos, para lançar-se a uma tarefa, apostar que algo pode ser. No jogo, o real do mundo sensível perde a seriedade, entrando em contato com a liberdade da razão e esta de igual forma deixa de lado a seriedade ao encontrar a sensação, deixando a razão mais leve.

Assim como a criança estabelece tarefas para si em um jogo qualquer, na investigação impomos tarefas. Mas qual seria o verdadeiro fim do jogo que a criança joga? Gadamer dirá que não é a solução das tarefas que se impôs, “mas a ordenação e a configuração do próprio movimento do jogo”. Nesse ponto, vem-nos a inevitável pergunta: qual o verdadeiro fim de uma pesquisa? Parece não se distinguir tanto do jogo que a criança joga. Colocar o Jogo a jogar, ordenar e configurar o movimento do jogo, a nosso ver, nada mais é do que colaborar para

o crescimento dos signos, como nos diria Peirce. Participar do crescimento do homem e do seu mundo, crescimento da produção do conhecimento num jogo de equilíbrio entre razão e sensibilidade.

Neste processo de investigação, em que contamos com alguns leitores do texto que íamos tecendo, foi muito rico perceber como, a cada leitura que a mim retornava, era de um diferente texto que se tratava. Cada leitor o lia de uma determinada forma, situava o texto em um determinado lugar, evidenciando a participação do leitor no texto que, ao ser lido, se atualiza. Aqui, lembramo-nos de Morin, quando diz que “toda ação, desde que ela começa, desde que ela entra no mundo, entra num jogo de interações que a faz muito rapidamente escapar do seu autor” e, também, nos lembramos do artista Edmond Couchot (apud LEÃO, 2005, p.42) que, ao discutir o diálogo autor-receptor, propõe a topologia de um círculo móvel, no qual, obra, autor e espectador “trocam constantemente estas posições, cruzam-se, confundem-se ou se opõem, contaminam-se”.

Diferentemente do texto verbal escrito desta investigação, que apesar de ser lido a cada vez e por cada um, de outra forma, é limitado em seu existir sensível, pois necessita respeitar uma linearidade e conduzir o leitor à compreensão racional, as produções em linguagem hipermídia programadas com elementos randômicos, ao nível da experiência estética do navegador, se transformam. É o que procuramos propiciar ao navegador na *Ilha Cabu*, quando da visualização e interação com alguns personagens, como o Mestre Ferreiro, que faz diferentes trajetos em seu caminhar.

Encontramo-nos também com outros tantos personagens: vimos o Lobo, o assustador Ogro e acompanhamos as transformações do Boitatá. Encontramos Antoine que, na sua pressa, deixou em nós a vontade de conhecê-lo mais. Descobrimos um ateliê, lugar de pesquisa e criação; encontramos puzzles para resolver, graças aos versos do Trovador. Entramos em um labirinto do qual não foi fácil sair, mas, que nos possibilitou passagem para vivermos a música e a dança.

Nessa viagem, aprendemos que o tema do Jogo, como o tratamos, somente é possível se entendido pelas vias de um pensamento complexo que liga o um ao múltiplo, o universal ao singular, liga a ordem, a desordem e a organização. Mas, que também reconhece as incertezas, as insuficiências da lógica e a regressão do conhecimento simples que visa a comunicar. Se, por um lado, por vezes, nos sentimos simplificar demais ao tentar explicar uma ideia, por outro, nos agrada a ideia de Einstein de que “só entendemos bem aquilo que podemos explicar às crianças”. Com certeza a produção do game *Ilha Cabu* se constituiu em uma tentativa de dizer em uma linguagem lúdica, o que dizemos no texto verbal escrito desta Tese.

Se reunimos nesta investigação um número razoável de pensadores e os colocamos em diálogo conosco, foi pensando em obter uma resposta satisfatória para as perguntas: O que é jogo? Como o jogo se manifesta, em geral, e nas produções em Hipermídia, em particular? Quais as manifestações autorais implicadas na produção de Hipermídias? Que conhecimentos são necessários para a produção em linguagem hipermídia e como se dá a relação entre eles? Com base na análise das produções hipermídias, podemos afirmar que o jogo está presente e é condição de possibilidade para a autoria e a produção de conhecimento? Há elementos teóricos (e em caso afirmativo, quais são) que nos possibilitem pensar o jogo como condição necessária para toda e qualquer autoria e produção de conhecimento? No percurso que fizemos fomos encontrando vários pensadores cuja reflexão convergia com nossa tese de que o jogo é condição para a autoria e a produção de conhecimento.

Nesse sentido, a discussão de Peirce a respeito da verdade da ciência em *Como tornar nossas ideias claras* oferece-nos um alento neste momento de fechar

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS: retomando a estrada**

esta nossa etapa de vida e de pesquisa. “Diferentes mentes podem partir das opiniões mais antagônicas, mas o progresso da investigação as conduz, por meio de uma força que está fora delas próprias, a uma mesma conclusão. [...] A opinião que é *fadada*, em última instância, a ter a concordância de todos os que investigam, é o que entendemos por verdade, e o objeto representado por esta verdade é o real”.

Com essa afirmação não queremos dizer que a verdade última possa ser encontrada ou formulada, pois nos aliamos à visão falibilista de que as verdades científicas são necessariamente provisórias, passagens do caminho rumo à verdade. Contudo, de modo paradoxal, sentimo-nos otimistas acerca da possibilidade de alcançar algumas respostas para questões particulares. Respostas que não querem fechar a discussão, ao contrário, querem lembrar que este jogo da ciência se constitui em um fundamento sem fim último ou, dito de outro modo, em um fundamento que constantemente precisa ser fundamentado ou refutado.

# REFERÊNCIAS

## Livros, Revistas e E-books:

- AARSETH, Espen J. Sem sensação de fim: estética do hipertexto. In: \_\_\_\_\_. *Cibertexto: perspectivas sobre a literatura ergódica*. Tradução Maria Leonor Telles e José A. Mourão. Lisboa: Pedra de Roseta, 2005, p. 97-116.
- ALLOUCH, Jean. A discursividade. In: \_\_\_\_\_. *Letra a letra: transcrever, traduzir, transliterar*. Tradução Dulce Duque Estrada. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 1995.
- ALMEIDA, Custódio Luis Silva de; FLICKINGER, Hans-Georg; ROHDEN, Luiz. *Hermenêutica Filosófica: nas trilhas de Hans-Georg Gadamer*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.
- APEL, Karl-Otto. *A transformação da filosofia I: filosofia analítica, semiótica, hermenêutica*. Tradução Paulo Astor Soethe. São Paulo: Loyola, 2000.
- ARISTÓTELES. Ética à Nicômaco, Livro X, 6. Tradução Leonel Vallandro e Gerd Bornheim. Coleção Os Pensadores, vol. IV. São Paulo: Abril, 1973, p. 427-428.
- ASSIS, Jesus de Paula. *Artes do videogame: conceitos e técnicas*. São Paulo: Alameda, 2007.
- ATTALI, Jacques. *Blaise Pascal ou o gênio francês*. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru, São Paulo: EDUSC, 2003.
- AUSTIN, John Langshaw. *Quando dizer é fazer: palavras e ação*. Tradução Danilo Marcondes de Souza F. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.
- BAILLY, Anatole. *Dictionnaire Grec Français*. Paris: Hachette, 2000.
- BAIRON, Sérgio e PETRY, Luís Carlos. *Psicanálise e História da Cultura*. Caxias do Sul: EDUCS, São Paulo: Ed. Mackenzie, 2000.
- BAIRON, Sérgio. *Multimídia*. São Paulo: Global, 1995.
- \_\_\_\_\_. *Interdisciplinaridade: educação, história da cultura e hipermídia*. São Paulo: Futura, 2002.
- \_\_\_\_\_. Tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital. In: TORRES, Rui. *Cibertextualidades 01*. Porto: Universidade Fernando Pessoa, p.53-106, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Arte e Ciência: teoria e filosofia da hipermídia*. Cópia digital em CD-Rom.
- BARBOSA, Pedro. *AllerSator: XPTO – Kosmos* 2001. Porto: Afrontamento, 2003.
- BARNOUW, Jeffrey. "Aesthetic" for Schiller and Peirce: A Neglected Origin of Pragmatism. *Journal of the History of Ideas*, V. 49, n. 4, Oct. - Dec., 1988, p. 607-632 University of Pennsylvania Press Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/2709676>. Acesso: 18/02/2010.
- BARTHES, Roland. A morte do autor. In: \_\_\_\_\_. *O Rumor da Língua*. Tradução Mario Laranjeira. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- \_\_\_\_\_. O texto estelado. In: \_\_\_\_\_. S/Z. Tradução Maria de Santa Cruz e Ana Mafalda Leite. Lisboa: Edições 70, 1970, p. 18.
- BECKER, Fernando. Ensino e construção do conhecimento: o processo de abstração reflexionante. In: *Educação e construção do conhecimento*. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- BODANIS, David. Thomas e J.J. In: *Universo elétrico: a impressionante história da eletricidade*. Tradução Rio de Janeiro: Record, 2008.
- BRUNER, Jerome e WEISSER, Susan. La invención del yo: la autobiografía y sus formas In: OLSON, David e TORRANCE, Nancy (compiladores). *Cultura escrita y oralidade*. Tradução Gloria Vitale. Barcelona: Gedisa, 1998.

- BUGAY, Edson Luiz e ULBRICHT, Vânia Ribas. *Hipermídia*. Florianópolis: Bookstore, 2000.
- BUYTENDIJK, Ultrecht. O jogo humano. In: GADAMER, Hans-Georg e VOGLER, P. (Orgs.) *Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural*. São Paulo: EPU, Ed. da Universidade de São Paulo, 1977. V.4.
- CALVINO, Ítalo (Org.). *Contos fantásticos do século XIX*: o fantástico visionário e o fantástico cotidiano. Tradução Mauricio Santana Dias et al. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- CARSE, James P. *Jogos finitos e infinitos*: a vida como jogo e possibilidade. Tradução Claudia Ger. Rio de Janeiro: Record: Nova Era, 2003.
- CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano*: 1. artes de fazer. Tradução Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1996.
- CHARTIER, Roger. *A Aventura do Livro*: do leitor ao navegador. Tradução Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: UNESP, 1999.
- \_\_\_\_\_. *Las Revoluciones de La Cultura Escrita*: diálogo e intervenciones. Tradução Alberto Luis Bixio. Barcelona: Gedisa, 2000.
- \_\_\_\_\_. *Do palco à página*: publicar teatro e ler romances na época moderna (séculos XVI- XVIII). Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2002.
- \_\_\_\_\_. O Google e o futuro do livro. *Folha de São Paulo*. Tradução Paulo Migliacci. São Paulo, 29 nov. 2009. Caderno Mais, p. 8.
- CLUA, Esteban Walter Gonzalez e BITENCOURT, João Ricardo. Uma nova concepção para a criação de jogos educativos. Disponível em: [sbie2004.ufam.edu.br/anais\\_cd/anaisvol2.../minicurso\\_03.pdf](http://sbie2004.ufam.edu.br/anais_cd/anaisvol2.../minicurso_03.pdf). Acesso em: 11/10/2009.
- CORSO, Mário. *Monstruário*: Inventário de entidades imaginárias e de mitos brasileiros. Porto Alegre: Tomo editorial, 2004.
- COTTON, Bob e OLIVER, Richard. *Understanding hypermedia 2000*. London: Phaidon, 2000.
- DOSTOIEVSKY, Feodor. *O Jogador*. Porto Alegre: L&PM, 1998.
- DREW, Davidson. A jornada da narrativa: a história de Myst contada em dois meios. In: *Revista Digital Teccogs*, do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. n.2, jul/dez, 2009. Disponível em: [http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs\\_n2\\_2009\\_dossie\\_meta\\_davidson.pdf](http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_meta_davidson.pdf)
- DUFFY, Bruce. *A Guerra de Wittgenstein*. Tradução Domingos Demasi. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- DUFLO, Colas. *O jogo*: de Pascal a Schiller. Tradução Francisco Settineri e Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.
- ECO, Umberto. O leitor-modelo. In: \_\_\_\_\_. *Lector in fabula*: a cooperação interpretativa nos textos narrativos. Tradução Attili. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- ECO, Umberto e SEBEOK, Thomas A. (Orgs.). *O Signo de Três*: Dupin, Holmes, Peirce. Tradução Silvana Garcia. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- ELDEN, Stuart. Eugen Fink and the Question of the World. In: *Parrhesia*, n. 5, 2008, p.48-59. Disponível em: [http://www.parrhesiajournal.org/parrhesia05\\_elden.pdf](http://www.parrhesiajournal.org/parrhesia05_elden.pdf). Acesso em: 15/10/2009.
- FERNANDES, Noélia da Mata. *A autoria e o hipertexto*. Coimbra: Edições Minerva Coimbra, 2003.
- FINK, Eugen. *Le jeu comme symbole du monde*. Paris: Les Editions de Minuit. Paris, 1966.
- FLICKINGER, Hans-Georg. A lógica clandestina do compreender, do pensar e do escrever. In: DE BONI, Luis A. (Org.). *Finitude e Transcendência*: Festschrift em homenagem a Ernildo J. Stein. Petrópolis: Vozes, 1996.
- \_\_\_\_\_. Da experiência da arte à hermenêutica filosófica. In: ALMEIDA, Custódio Luis Silva de, FLICKINGER, Hans-Georg, ROHDEN, Luiz. *Hermenêutica Filosófica*: nas trilhas de Hans-Georg Gadamer. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.
- FOUCAULT, Michel. *O que é um autor?* Tradução António Fernando Cascais e Eduardo Cordeiro. Alpiarça: Passagens, 2000.
- \_\_\_\_\_. A escrita de si. In: *O que é um autor?* Tradução António Fernando Cascais e Eduardo Cordeiro. Alpiarça: Passagens, 2000.
- \_\_\_\_\_. *História da Sexualidade III* : o cuidado de si. Tradução Maria Thereza da Costa Albuquerque. Rio de Janeiro: Graal, 1985.
- \_\_\_\_\_. *As palavras e as coisas*: uma arqueologia das ciências humanas. Tradução Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

## REFERÊNCIAS

- \_\_\_\_\_. *Problematização do sujeito: psicologia, psiquiatria e psicanálise*. Organização e seleção de textos, Manoel Barros de Motta. Tradução Vera Lucia Avellar Ribeiro. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.
- FREUD, Sigmund. (1900) A interpretação de sonhos. In: \_\_\_\_\_. *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, Volume IV , Rio de Janeiro: IMAGO, 1980.
- \_\_\_\_\_. (1915) As pulsões e seus destinos. In: \_\_\_\_\_. *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, Volume XIV, Rio de Janeiro: IMAGO, 1980.
- \_\_\_\_\_. (1921) Psicologia de grupo e a análise do ego. In: \_\_\_\_\_. *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, Volume XVIII, Rio de Janeiro: IMAGO, 1980.
- FULLERTON, Tracy. *Game Design Workshop*. 2 ed. Massachussets: Morgan Kaufmann, 2008.
- GADAMER, Hans-Georg. Da palavra ao conceito. In: ALMEIDA, Custódio Luis Silva de, FLICKINGER, Hans-Georg, ROHDÉN, Luiz. *Hermenéutica Filosófica: nas trilhas de Hans-Georg Gadamer*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.
- \_\_\_\_\_. (1960) *Verdade e Método I*. Tradução Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes, 1997.
- \_\_\_\_\_. (1961) Sobre la problemática de la autocomprensión: una contribución hermenéutica al tema de la "desmitologización". In: \_\_\_\_\_. *Verdad y Método II*. Salamanca: Ediciones Sígueme, 1992.
- \_\_\_\_\_. (1986) Destrucción y deconstrucción. In: \_\_\_\_\_. *Verdad y Método II*. Salamanca: Ediciones Sígueme, 1992.
- \_\_\_\_\_. (1999) Educação é educar-se. *Educação Unisinos - Centro de Ciências Humanas*, São Leopoldo, v. 5, n. 8, p. 13-28, 2001.
- \_\_\_\_\_. (1977) El juego del arte. In: \_\_\_\_\_. *Estética y hermenéutica*. Tradução Antonio Gómez Ramos. Madrid: Technos, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Hermenéutica em Retrospectiva. Volume 1: Heidegger em retrospectiva*. Petrópolis: Vozes, 2007.
- GARVEY, James e STANGROOM, Jeremy. *Os grandes filósofos: de Sócrates a Foucault*. Tradução André Oides. São Paulo: Madras, 2009.
- GHIRARDELLI JR., Paulo. Heráclito no Divã. *Revista Discutindo Filosofia*. São Paulo: Escala Educacional, Ano I, n. 3, p.31-38, 2006.
- GOSCIOLA, Vicente. A linguagem Audiovisual do Hipertexto. In: FERRARI, Pollyana. *Hipertexto Hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital*. São Paulo: Contexto, 2007.
- GOUVEIA, Patrícia. Simulação lúdica, a arte da jogabilidade como narração sensorial. In: FERNANDES, Anita et al. *Jogos Eletrônicos: mapeando novas perspectivas*. Florianópolis: Visual Books, 2009, p. 55-71.
- HANNS, Luiz. *Dicionário comentado do alemão de Freud*. Rio de Janeiro: Imago, 1996.
- HAVELOCK, Eric. La ecuación oral-escrito: una fórmula para la mentalidad moderna. In: OLSON, David e TORRANCE, Nancy (compiladores). *Cultura escrita y oralidad*. Tradução Gloria Vitale. Barcelona: Gedisa, 1998.
- HEIDEGGER, Martin. (1947) *Sobre o humanismo*. Tradução Emmanuel Carneiro Leão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1967.
- \_\_\_\_\_. *Les Problèmes fondamentaux de la Phénoménologie*. Paris: Gallimard, 1985.
- \_\_\_\_\_. (1928-1929) *Introducción a la filosofía*. Madrid: Cátedra Universitat de València, 2001a.
- \_\_\_\_\_. (1938) *La época de la imagem del mundo*. In: Banco de textos digitais de Petry, Luís Carlos & Bairon, Sérgio, PUC-SP, 2001b.
- \_\_\_\_\_. (1954) *Ensaios e conferências*. Tradução Emmanuel Carneiro Leão, Gilvan Fogel, Marcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis: Vozes, 2001c.
- \_\_\_\_\_. (1949) *Heráclito: a origem do pensamento ocidental. A doutrina heraclitiana do lógos*. Tradução Marcia Sá Cavalcante Schuback. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1998.
- \_\_\_\_\_. (1954) *Da experiência do pensar*. Tradução, introduções e anotações de Maria do Carmo Tavares de Miranda. Porto Alegre: Globo, 1969.
- \_\_\_\_\_. (1957) A constituição ontoteo-lógica da metafísica In: *Identidade e Diferença*. Tradução Ernildo Stein. Coleção Os Pensadores. Vol. XLV. São Paulo: Abril, 1973.
- HELLER, Agnes. *O homem do renascimento*. Lisboa: Editorial Presença, 1982.
- HIGHT, John e NOVAK, Jeannie. *Game development essentials: game project management*. New York: Thomson Delmar Learning, 2008.

- HOUAISS, Antônio e VILLAR, Mauro de Salles. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001, p.343-344.
- HUIZINGA, Johan. (1938) *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- IBRI, Ivo Assad. A vital importância da primeiridade na filosofia de Peirce. In: *Revista Cognitio*, São Paulo: EDUC, n. 3, p.46-52, nov. 2002.
- \_\_\_\_\_. *The Heuristic Exclusivity of Abduction in Peirce's Philosophy*. In *Semiotic and Philosophy in C. S. Peirce*, Cambridge Scholars Press: edited by Rossella Fabbrichesi Leo and Susanna Marietti, 2006.
- ILLICH, Ivan. Un alegato en favor de la investigación de la cultura escrita lega. In: OLSON, David e TORRANCE, Nancy (compiladores). *Cultura escrita y oralidade*. Tradução Gloria Vitale. Barcelona: Gedisa, 1998.
- INWOOD, Michael. *Dicionário Heidegger*. Tradução Luísa Buarque de Holanda. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- KANT, Immanuel. *Sobre a Pedagogia*. Tradução de Francisco Cock Fontanella. 5. ed. Piracicaba: UNIMEP, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Crítica da Faculdade de Juízo*. Tradução de Valerio Rohden e Antônio Marques. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- \_\_\_\_\_. *Antropologia de um Ponto de Vista Pragmático*. Tradução de Clélia Aparecida Martins. São Paulo: Iluminuras, 2009.
- KENSKI, Vani. Educação e Comunicação: interconexões e convergências. In: *Educação e Sociedade*, v. 29, p. 647-666, Campinas, 2008. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-7330200800030002&script=sci\\_arttext&tlang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-7330200800030002&script=sci_arttext&tlang=pt) Acesso em: 23/7/2009.
- KISHIMOTO, Tizuko M. (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- \_\_\_\_\_. (org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998.
- KUHN, Thomas. *A estrutura das revoluções científicas*. Tradução Beatriz Vianna Boeira e Nelson Bo. São Paulo: Perspectiva, 1982.
- LACAN, Jacques. *O Seminário Livro 2. O eu na teoria de Freud e na técnica da psicanálise (1954-1955)*. Tradução de Marie Christine Lasnik Penot. 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.
- \_\_\_\_\_. *O Seminário Livro 5. As formações do inconsciente (1957-1958)*. Tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.
- \_\_\_\_\_. *Seminário 6. O desejo e sua interpretação*. Sessão de 8 de abril de 1959. Porto Alegre: Publicação interna da Associação Psicanalítica de Porto Alegre, 2002.
- \_\_\_\_\_. *Seminário 7. A ética da psicanálise (1959- 1960)*. Tradução Antônio Quinet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1988.
- \_\_\_\_\_. *O Seminário*. Lacaniana: CD-Rom Banco de dados digital de Luís Carlos Petry compondo as transcrições diretas da estenografia e das fitas magnéticas (não revisado pelo autor), 2000:  
Seminário 8, A transferência (1960-1961).  
Seminário 12, Problemas cruciais para a psicanálise (1964-1965).  
Seminário 13, A lógica do fantasma (1965-1966).
- \_\_\_\_\_. O seminário sobre "A Carta Roubada". In: \_\_\_\_\_. *Escritos*. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.
- LANDOW, George P. Reconfigurar al autor. In: *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1997.
- LEÃO, Lucia. *O Labirinto da Hipermídia*: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- LESSIG, Lawrence. *Cultura livre*: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade. São Paulo: Trama, 2005.
- LITTRÉ, É. *Dictionnaire de la Langue Française*. Paris: Hachette, 1880-1900, v 3, p. 673-674; v 1, p. 138.
- LORCA, Frederico Garcia. Juego y teoría del duende. In: *Litoral*: revista de poesía arte y pensamiento. Málaga: Graficas San Pancracio, 2004.
- LUFT, Lya. *Pensar é transgredir*. Rio de Janeiro: Record, 2004.
- MANGUEL, Alberto. *Uma história da leitura*. Tradução Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- MENCHEN, Denise. Partido Pirata da Alemanha debuta em eleição doméstica. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 23 ago. 2009. Caderno Mundo, p. A25.

## REFERÊNCIAS

- MISAK, Cheryl. C. S. Peirce sobre assuntos vitais. *Cognitio Revista de Filosofia*. Tradução Cassiano Terra Rodrigues. n.3, nov. 2002. Banco de Traduções *The Philosopher's Index; Citas Latinoamericanas en Ciencias Sociales y Humanidades*.
- MONK, Ray. *Wittgenstein*: o dever do gênio. Tradução Carlos Afonso Malferrari. São Paulo: Companhia das Letras, 1995, p.19-40.
- MONTAIGNE, Michel de. *Ensaios (livro II)*. Tradução, prefácio e notas de Sérgio Milliet. Porto Alegre: Globo, 1962.
- MORENO, Arley R. *Wittgenstein*: os labirintos da linguagem. São Paulo: Moderna; Campinas: UNICAMP, 2000.
- MORIN, Edgar. *Introdução ao Pensamento Complexo*. 2. ed. Lisboa: Instituto Piaget, 1990.
- \_\_\_\_\_. *Ciência com Consciência*. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- \_\_\_\_\_. *A Inteligência da Complexidade*. Tradução Nurimar Maria Falcí. 3. ed. São Paulo: Peirópolis, 2000.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck*: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução Elisa Khouri Daher e Marcelo fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú cultural; Unesp, 2003.
- NIETZSCHE, F. Sobre verdade e mentira no sentido extra-moral. In: *Obras Completas (Os Pensadores)*. Tradução Rodrigues Torres Filho. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1978.
- OXFORD ENGLISH DICTIONARY ONLINE, of Online Products Department, Oxford University Press, Great Clarendon Street, Oxford OX2 6DP, UK, 2000. <http://www.oed.com/>
- OLSON, David R. *O Mundo no Papel*: as implicações conceituais e cognitivas da leitura e da escrita. São Paulo: Ática, 1997.
- \_\_\_\_\_. Cultura escrita y objetividad; el surgimento de la ciencia moderna. In: OLSON, David e TORRANCE, Nancy (compiladores). *Cultura escrita y oralidad*. Tradução Glória Vitale. Barcelona: Gedisa, 1998.
- ORLANDI, Eni Pulcinelli. Nem escritor, nem sujeito: apenas autor. In: \_\_\_\_\_. *Discurso e Leitura*. 4.ed. São Paulo: Cortez; campinas: Editora da Universidade Estadual de Camoinas, 1999, p.75-82.
- PASCAL, Blaise. *Pensamentos*. Tradução de Sérgio Milliet. Coleção Os Pensadores, vol.XVI. São Paulo: Abril, 1973.
- PASCAL, Georges. *O Pensamento de Kant*. Tradução Raimundo Vier. Petrópolis: Vozes, 1983.
- PEIRCE, Charles Sanders. A Fixação das Crenças. Tradução Anabela Gradim Alves, Universidade da Beira Interior. In: *Popular Science Monthly*, n.12, p.1-15, november, 1877.
- \_\_\_\_\_. (1868) Questões sobre certas faculdades reivindicadas para o homem. In: \_\_\_\_\_. *Os Pensadores*. São Paulo: Nova Cultural, 1989a, p.29-38.
- \_\_\_\_\_. (1868) Algumas conseqüências de quatro incapacidades. In: *Os Pensadores*. São Paulo: Nova Cultural, 1989b, p.39-51.
- \_\_\_\_\_. *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Ed. Hartshorn, Charles e Paul, Weiss, Cambridge, MA, Harvard University Press, 1935, vol. 6, para. 452-465.
- \_\_\_\_\_. (1931) *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, 8 vols. Vols 1-6 ed. C. Hartshorne and P.Weiss. Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press (1931-1935). Vols 7-8 ed. A. Burks. Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press 1958.
- \_\_\_\_\_. *Semiótica*. Tradução José Teixeira Coelho Neto. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- PETRY, Arlete dos Santos. A Autoria como um Jogo entre Ler e Escrever. In: SANTOS, Vanice e CANDELORO, Rosana. *Trabalhos acadêmicos: Uma orientação para a pesquisa e normas técnicas*. Porto Alegre: AGE, 2006.
- \_\_\_\_\_. Metaverso Ilha Cabu: relato de uma produção em processo. In: *Revista Digital Teccogs*, do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. n.2, jul/dez, 2009. Disponível em: [http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs\\_n2\\_2009\\_dossie\\_meta\\_petry\\_a.pdf](http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_meta_petry_a.pdf)
- PETRY, Luís Carlos. O conceito de novas tecnologias e a hipermídia como uma nova forma de pensamento. In: *Revista Cibertextualidades*, Porto (Portugal), n. 1, p.110-125, 2006.
- PIAGET, Jean et al. *Abstração reflexionante*: relações lógico-aritméticas e ordem das relações espaciais. Tradução Fernando Becker e Petronilha G. da Silva. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.
- PIAGET, Jean & INHELDER, Barbel. *Gênese das estruturas lógicas elementares*. Tradução Alvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.
- PLATÃO. *Político*. Tradução Jorge Paleikat e João Cruz Costa. In: *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1972, p. 205-269.

- REDIN, Euclides. *O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca!* Porto Alegre: Mediação, 1998.
- RIBEIRO, Glória. Existência, Jogo e Pensamento. In: *Estudos Filosóficos*, São João del-Rei, n. 1, p. 71-84, 2008.
- RIBEIRO, Luis Otoni Meireles et al. Modificações em jogos digitais e seu uso potencial como tecnologia educacional para o ensino de engenharia. *Revista Cinted- UFRGS*, v. 4, n.1, jul/2006. Disponível em: [www.cinted.ufrgs.br/renote/jul2006/artigosrenote/a36\\_21203.pdf](http://www.cinted.ufrgs.br/renote/jul2006/artigosrenote/a36_21203.pdf). Acesso em: 06/10/2009.
- ROUSSEAU, Jean-Jacques. *Emílio ou Da Educação*. Tradução Roberto Leal Ferreira. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- SAINT-EXUPÉRY, Antoine. *Terra dos Homens*. Tradução Rubem Braga. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- \_\_\_\_\_. *O Pequeno Príncipe*. Tradução Dom Marcos Barbosa. Rio de Janeiro: Agir, 1979.
- SALLES, Cecília Almeida. *Gesto Inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: Anablume/ FAPESP, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Redes de Criação: construção da obra de arte*. Vinhedo-São Paulo: Horizonte, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Crítica Genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística*. 3. ed. rev. São Paulo, 2007. Cópia digital cedida pelo autor.
- SANDERS, Barry. Aparentar según se representa: Chaucer se convierte en autor. In: OLSON, David e TORRANCE, Nancy (compiladores). Tradução Gloria Vitale. *Cultura escrita y oralidad*. Barcelona: Gedisa, 1998.
- SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004, p. 37-53.
- \_\_\_\_\_. *A Teoria Geral dos Signos: como as linguagens significam as coisas*. São Paulo: Pioneira, 2000.
- \_\_\_\_\_. *Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- \_\_\_\_\_. *O método anticartesiano de C. S. Peirce*. São Paulo: UNESP, 2004.
- \_\_\_\_\_. Estudo Crítico: Edgar Allan Poe ou O que em mim sonhou está pensando. In: POE, Edgar Allan. *Contos de Edgar Allan Poe*. Tradução de José Paulo Paes. 2. ed. São Paulo: Cultrix, 1985.
- \_\_\_\_\_. *A Assinatura das Coisas: Peirce e a literatura*. Rio de Janeiro: Imago, 1992.
- \_\_\_\_\_. A ciência precisa da religião? In: AFONSO, Maria Ligório Soares e PASSOS, João Décio (Org.). *Teologia e ciência: diálogos acadêmicos em busca do saber*. São Paulo: Educ/Paulinas, 2008, p. 137-150.
- SCHILLER, Friedrich. *Cartas sobre a Educação Estética da Humanidade*. Introdução e notas de Anatol Rosenfeld. 2. ed. São Paulo: EPU, 1991.
- \_\_\_\_\_. *The Aesthetic Letters, Essays, and The Philosophical letters*. Ed. Charles C. Little and James Brown. Boston, 1845. In: Biblioteca Digital do Google: [http://books.google.com.br/books?id=8i8WExqDv4EC&source=gbs\\_navlinks\\_s](http://books.google.com.br/books?id=8i8WExqDv4EC&source=gbs_navlinks_s). Acesso em: 26/02/2010.
- SCHORSKE, Carl E. *Viena Fin-de-Siècle: política e cultura*. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 1988, p. 179-199.
- SCHÜLLER, Donald. *Origens do Discurso Democrático*. Porto Alegre. LP&M Editores, 2002.
- SHUYTEMA, Paul. *Design de Games: uma abordagem prática*. Tradução Cláudia Mello Belhassof. São Paulo. Cengage Learning, 2008.
- STEIN, Ermildo. *Nas proximidades da antropologia: ensaios e conferências filosóficas*. Ijuí: Unijuí, 2003, p.42-48.
- \_\_\_\_\_. *Uma breve introdução à filosofia*. Ijuí: Unijuí, 2002, p. 85-96.
- \_\_\_\_\_. *A questão do método na filosofia: um estudo do modelo heideggeriano*. Porto Alegre: Movimento, 1983, p.80-94.
- \_\_\_\_\_. *Órfãos da Utopia: a melancolia da esquerda*. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 1993.
- \_\_\_\_\_. *Mundo vivido*. Porto Alegre: Edipuc, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Seis Estudos sobre Ser e Tempo*. Petrópolis: Vozes, 1990, p. 19-26; p. 79-102.
- VATTIMO, G. *A Sociedade transparente*. Tradução Hossein Shooja e Isabel Santos. Lisboa: Relógio D'água, 1993, p. 7-27.
- \_\_\_\_\_. *O Fim da modernidade: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna*. Tradução Edu. São Paulo: Martins Fontes, 2002, p. V-55.
- VIEIRA, Jorge de Albuquerque. *Teoria do Conhecimento e Arte: formas de conhecimento – arte e ciência uma visão a partir da complexidade*. Fortaleza: Expressão, 2006.

## **REFERÊNCIAS**

- VILLEY, Pierre. Os Ensaios de Montaigne. In: MONTAIGNE, Michel de. *Ensaios (livro 2)*. Tradução, prefácio e notas de Sérgio Milliot. Porto Alegre: Globo, 1962.
- WANG, Hao. *Reflexiones sobre Kurt Gödel*. Madrid: Alianza Editorial, 1991.
- WILLEMART, Philippe. *Os processos de Criação*: na escritura, na arte e na psicanálise. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- WITTGENSTEIN, L. *Tratado Lógico-filosófico*. Tradução M. S. Lourenço. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1987.
- \_\_\_\_\_. *Investigações filosóficas*. Tradução M. S. Lourenço. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1987.
- ZIZEK, Slavoj. *Matrix*: ou os dois lados da perversão. In: IRWIN, William (org.). *Matrix*: Bem-vindo ao deserto do real. São Paulo: Madras, 2003.

## **Teses e Dissertações:**

- FONSECA, Márcio Alves da. *O Problema da Constituição do Sujeito em Michel Foucault*. São Paulo, 1994. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Programa de Pós-Graduação em Filosofia. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, [1994].
- MAGALHÃES, Thásia da Silva Oliveira. *A criação no ciberespaço e as licenças autorais alternativas*. São Paulo, 2008. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, [2008].
- PETRY, Arlete dos Santos Petry. *O Jogo como condição da autoria: implicações na Educação*. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, [2005].
- PETRY, Luís Carlos Petry. *Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, [2003], p.1-126.
- TONÉIS, Cristiano Natal. *A lógica da descoberta nos jogos digitais*. Dissertação (Mestrado em Tecnologia da Inteligência e Design Digital). – Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, [2010], p. 113-114.

## **Sites:**

- Cálculo das constantes elementares clássicas: o caso PI*. Disponível em: [www.mat.ufrgs.br/~portosil/aplcom1a.html](http://www.mat.ufrgs.br/~portosil/aplcom1a.html). Acesso em: 28/11/2006.
- Atelier de e-Textualidades*. Disponível em: [www.telepoesis.net/e-textualidades/index\\_mapa.html](http://www.telepoesis.net/e-textualidades/index_mapa.html). Acesso em: 20/6/2007.
- Site Trama*. Disponível em: [www.trama.com.br](http://www.trama.com.br). Acesso em: 10/6/2008.
- CANTINHO, Maria João. Marxismo, messianismo e utopia: a tríade indissociável e a sua experiência na linguagem. In: *Revista de Cultura*, nº 31. Fortaleza, São Paulo, dez.2002. Disponível em: <http://www.revista.agulha.nom.br/ag31cantinho.htm>. Acesso em: 16/10/2009.
- LORENZATO, Rafael. Entrevista com o diretor Kiko Goifman. Disponível em: [http://cinema.com.br/gramado2006/?page\\_id=76#topo](http://cinema.com.br/gramado2006/?page_id=76#topo). Acesso em: 29/5/ 2008.
- PRISCILLA, Claudia. Entrevista com Kiko Goifman. Disponível em: <http://www.rizoma.net/interna.php?id=160&secao=camera>. Acesso em: 30/5/2008.
- WIRTH, Uwe. *Die Abduktion als Spiel*. Disponível em: <http://user.uni-frankfurt.de/~wirth/index.htm>. Acesso em: 7/11/2009.
- Metaverso*. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Metaverso>. Acesso em 6/9/2009.
- PETRY, Luís Carlos. *Estruturas cognitivo-ontológicas dos Metaversos*. Disponível em: [http://www.topofilosofia.net/textos/F\\_Onto\\_Metaverso\\_Port\\_LCPetry\\_002.pdf](http://www.topofilosofia.net/textos/F_Onto_Metaverso_Port_LCPetry_002.pdf). Acesso em 6/9/2009.

Duas mentes e um futuro digital. *Estadão on-line*. Disponível em: <http://www.estadao.com.br/noticias/tecnologia+link,duas-mentes-e-um-futuro-digital,2944,0.shtml>. Acesso em 20/8/2009.

Site *peixeluaproject*: <http://sites.google.com/site/peixeluaproject>. Acesso em: 06/10/2009.

Site *Ilha Cabu*: <http://www.ilhacabu.net>

## **Entrevistas e conferências:**

BAIRON, Sérgio. *Entrevista concedida a Arlete dos Santos Petry*. São Paulo, 14 jan. 2010.

CARBONI, Guilherme. *O direito autoral e as obras indígenas e colaborativas*. São Paulo, 8 ag. 2009. Palestra no simpósio Internacional de Artemidia e Linguagens Digitais - Acta Media 7.

PETRY, Luís Carlos Petry. *Entrevista concedida a Arlete dos Santos Petry*. São Paulo, 22 jan. 2010.

SAMARIA, Cristiane. *Entrevista concedida a Arlete dos Santos Petry*. São Paulo, 17 jan. 2007.

VENÂNCIO, Jonatas. *Entrevista concedida a Arlete dos Santos Petry*. São Paulo, 23 fev. 2007.

YANN, Mouller Boutang. *Autoria e sistemas socioculturais: cenários para ações políticas*. São Paulo, 4 jun. 2008. Palestra no Simpósio Internacional Autoria e Intertextualidade na Era Digital - Acta Media 6.

## **Hipermídias analisadas e softwares consultados:**

BAIRON, Sérgio. *A Casa Filosófica*. Cópia Segurança em DVD-Rom de 04 jan. 2004.

BAIRON, Sérgio e PETRY, Luís Carlos Petry. *Psicanálise e História da Cultura*. CD-Rom.

GOIFMAN, Kiko. *Valetes em slow motion*. Campinas, Editora Unicamp, 1998. CD-Rom.

GONÇALVES, Julio et al. *Der Sandmann: Adaptação de um conto literário para hipermídia por meio de uma visão interdisciplinar*. São Paulo, 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tecnologia e Mídias Digitais). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, [2006]. DVD-Rom.

HOUAISS, Antônio e VILLAR, Mauro de Salles. *Dicionário Eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa*. Versão monousuário 2.0, Ed. Objetiva, jan. 2007.

PETRY, Luís Carlos e BARBOSA, Pedro. *Ópera Quântica AlletSator*. Beta Versão 3.2.1. DVD-Rom.

VENÂNCIO, Jonatas et al. *Brasil Arquivado*. São Paulo, 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tecnologia e Mídias Digitais). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, [2006]. DVD-Rom.

SAMÁRIA, Cristiane et al. *O enigma do Brasão*. São Paulo, 2006. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tecnologia e Mídias Digitais). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, [2006]. DVD-Rom.