

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
NÍVEL DOUTORADO**

ROBERTA RECH MANDELLI

**BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS:
Uma Proposta de Design Transdisciplinar e Abduativo**

Porto Alegre

2023

ROBERTA RECH MANDELLI

**BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS:
Uma Proposta de Design Transdisciplinar e Abduativo**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Design, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

Orientadora: Prof.^a Dra. Ione Maria Ghislene Bentz

Porto Alegre

2023

M272b Mandelli, Roberta Rech.
Brincadeiras cosmopoiéticas : uma proposta de design transdisciplinar e abduutivo / Roberta Rech Mandelli. – 2023.
212 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design, 2023.
“Orientadora: Prof.^a Dra. Ione Maria Ghislene Bentz.”

1. Design estratégico. 2. Complexidade. 3. Transdisciplinaridade.
4. Abdução. 5. Desejo. 6. Brincadeiras. 7. Saúde. 8. Amorosidade.
9. Cosmopoiése. I. Título.

CDU 7.05

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecária: Amanda Schuster – CRB 10/2517)

ROBERTA RECH MANDELLI

**BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS:
Uma Proposta de Design Transdisciplinar e Abduativo**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Design, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

Aprovada em 14 de março de 2023.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dra. Ione Maria Ghislene Bentz – UNISINOS

Prof.^a Dra. Denise Portinari – PUC-RIO

Prof. Dr. Bruno Leites – UFRGS

Prof.^a Dra. Karine de Melo Freire – UNISINOS

Prof. Dr. Guilherme Englert Corrêa Meyer – UNISINOS

AGRADECIMENTOS À CAPES

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Para a criança em nós.

AGRADECIMENTOS

Obrigada à minha orientadora, professora Ione Bentz, pelo acolhimento e pela orientação dedicada ao longo dessa jornada do doutorado. Foi um privilégio ter sido tua aluna e orientanda, me permitiste crescer como pessoa e pesquisadora.

Agradeço à minha mãe, Rejane Rech, e ao meu pai, Roberto Mandelli, pelo apoio ao longo de toda a minha trajetória na Pós-Graduação e por me ensinarem à importância do estudo e da dedicação.

Obrigada ao Mateus Kahler, por compartilhar comigo a vida. Sou grata às nossas conversas e ao teu incentivo ao longo desse período.

Obrigada aos funcionários, colegas e professores do PPG Design Unisinos, que fizeram dessa trajetória mais calorosa, divertida e bonita.

Agradeço a todos os amigos que me incentivaram e com os quais compartilhei as alegrias e as angústias desse percurso doutoral.

Agradeço ao meu amigo Douglas Pastori que, como professor e colega, me incentivou a entrar na pesquisa e me ajudou a sentir e pensar outros mundos.

Agradeço ao professor Leandro Tonetto, pela sensibilidade e pela orientação, mesmo quando nossos caminhos divergiram.

Agradeço ao professor Alexandre Rocha da Silva (*in memoriam*), pelas contribuições valiosas na minha banca de qualificação doutoral.

Agradeço ao meu amigo Abner Nodari e ao Otávio Augusto Nunes, pela gentileza que despenderam em me auxiliar com a psicanálise lacaniana.

Agradeço a todos aqueles que participaram das brincadeiras que propus ao longo desses anos. Em especial, deixo meu muito obrigada ao Sol Sustentado, à Helena e ao Paco.

*Ocean. Ocean-
levante. A parte mais bela do teu corpo
é para onde ele vai. & lembre,
a solidão não deixa de ser tempo que você
passa com o mundo. Eis
a sala com todos dentro.*

Ocean Voung

RESUMO

A tese propõe sentir, pensar e fazer um design transdisciplinar e abduutivo, a partir dos três princípios da Complexidade: a dialogia, que busca a distinção sem disjunção; o holograma, que postula que a parte existe no todo que existe no interior da parte; e a recursividade, que diz da concomitância das causas e efeitos em relações estabelecidas. Nessa direção, busca-se um diálogo metodológico entre a Complexidade (estratégia), o pragmatismo (abdução) e a psicanálise (desejo). Propõe-se que a semelhança entre a abdução, a estratégia, e o desejo reside em todos serem processos metodológicos capazes de perceber o acontecimento à medida em que o significam. Em outras palavras, processos que comportam o devir à medida em que o restringem. A abdução é elaborada como sendo simultaneamente uma proposição e um argumento – um dicissigno cujo interpretante, como futuro, acopla-se ao objeto referido, retroagindo no passado. O interpretante de uma proposição abduitiva que assevera, negocia e expande uma percepção, conferindo-lhe força de existência na linguagem, se denomina a partir da qualidade da AMOROSIDADE. Há, então, a inclusão do sujeito no processo do conhecer a partir de um entendimento temporal. Desenvolve-se o neologismo da COSMOPOIIESE como proposta de um design cuja centralidade reside em cada um dos SUJEITOS BRINCANTES que, não obstante, acoplam-se entre si a partir de propostas abdutivas, habitando uns aos outros como ideias. Nessa direção, as BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS visam a promoção de saúde como expansão dos SUJEITOS BRINCANTES nas linguagens. Como proposta metodológica de design, quatro SUJEITOS BRINCANTES participaram de uma BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA, que se estendeu ao longo de oito meses, em trinta encontros com aproximadamente uma hora e trinta minutos de duração cada. No processo dessa brincadeira, foram significadas seis estratégias operacionais que podem ser entendidas como leis abertas que regulam existências singulares: as INTERAÇÕES PERSISTENTES como condição do acoplamento dos SUJEITOS BRINCANTES; as LINGUAGENS LANTERNA como estratégia de expansão em diferentes linguagens; os DESEJOS REPENTINOS como processo de compartilhamento de propostas abdutivas a serem significadas, negociadas e expandidas na SERPENTINA DOS SENTIDOS; as PERGUNTAS ESTÉTICAS como questões que permitem conhecer o conhecer dos sujeitos; e as MORTES VIVAS como estratégia dialógica que permite velar a morte em METONÍMIAS METAFÓRICAS como continuações interpretantes que se significam em vida, na linguagem.

Palavras-chave: design estratégico; complexidade; transdisciplinaridade; abdução; desejo; brincadeiras; saúde; amorosidade; cosmopoiiese.

ABSTRACT

In this thesis, I propose to feel, think, and make a transdisciplinary and abductive design, based on the three principles of Complexity: dialogy, which seeks distinction without disjunction; the hologram, which postulates that a part exists in the whole that exists within the part; and the recursivity, which refers to the concomitance of causes and effects in established relations. Thus, a methodological dialogue is sought between Complexity (strategy), pragmatism (abduction) and psychoanalysis (desire). I propose that the similarity between abduction, strategy, and desire resides in all of them being methodological processes capable of perceiving one event while giving meaning to it. In other words, processes that support the becoming as they restrict it. Abduction is elaborated as being simultaneously a proposition and an argument – a *dicisign* whose interpretant, as future, is coupled to the referred object, retroacting in the past. The interpretant of an abductive proposition which asseverates, negotiates, and expands a perception, giving it force of existence in the language, is named after the quality of *LOVINGNESS*. Then, the subject is included in the knowledge process from a temporal understanding. The *COSMOPOIESIS* neologism is developed as a proposal for a design whose core resides in each of the *PLAYFUL SUBJECTS* which, nevertheless, are coupled to each other based on abductive proposals, inhabiting each other as ideas. In this way, *COSMOPOIETIC PLAYING* aims at promoting health as an expansion of the *PLAYFUL SUBJECTS* in languages. In the methodological design proposal, four *PLAYFUL SUBJECTS* participated in a *COSMOPOIETIC PLAYING*, which extended over eight months, in thirty meetings lasting approximately one hour and thirty minutes each. In the process of this play, six operational strategies have been signified and can be understood as open laws that regulate singular existences: *PERSISTENT INTERACTIONS* as a condition for the coupling of the *PLAYFUL SUBJECTS*; *FLASHLIGHT LANGUAGES* as an expansion strategy in different languages; *SUDDEN DESIRES* as a process of sharing abductive proposals to be signified, negotiated and expanded in the *SERPENTINE OF SENSES*; *AESTHETIC QUESTIONS* which allow knowing the subject's knowing process; and *LIVE DEATHS* as a dialogical strategy that allows to contemplate death in *METAPHORICAL METONYMIES* as interpretant continuations that signify themselves as life, in language.

Key-words: strategic design; complexity; transdisciplinarity; abduction; desire; play; health; lovingness; cosmopoiesis.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Rigamajig.....	36
Figura 2 – Oficina de Laboratório de Ideias.....	38
Figura 3 – Diagrama dos Níveis Fenomenológicos de Peirce.....	50
Figura 4 – Diagrama da Semiose: Objeto, Signo e Interpretante.....	52
Figura 5 – Diagrama da Semiose do Catavento.....	56
Figura 6 – Diagrama dos Níveis Fenomenológicos de Peirce: Prazer e Desprazer.....	63
Figura 7 – Diagrama de uma Brincadeira Cosmopoiética.....	65
Figura 8 – Diagrama da Organização Dicissígnica da Fantasia.....	82
Figura 9 – Diagrama de uma Brincadeira Cosmopoiética como Fantasia.....	87
Figura 10 – Diagrama da Processualidade Dialógica da Estratégia-Programa.....	95
Figura 11 – Migs e o Suporte de Soro.....	110
Figura 12 – Diagrama Síntese das Ideias da Tese.....	113
Figura 13 – Recorte dos Encontros e Participantes da Brincadeira Cosmopoiética.....	118
Figura 14 – Esquema de Representação do Paco a partir da Tríade Semiótica.....	119
Figura 15 – Nós cozinhando.....	127
Figura 16 – Diagrama da Proposta-Resposta de Sol Sustentido.....	130
Figura 17 – Pintura de Helena sobre a Dialógica da Saúde-Doença.....	139
Figura 18 – La Lutte de Jacó avec l’Ange.....	141
Figura 19 – Desenho de Intensidades, uma Metáfora da Chama da Vela.....	144
Figura 20 – Colagem do nosso Acoplamento Cosmopoiético.....	154
Figura 21 – Homem Flutuando para Cima no Céu.....	157
Figura 22 – Capturas de Tela da Caixa de Coisas que Aconteceram com Helena.....	158
Figura 23 – O Sol em Nós Representando a Pintura de Helena.....	166
Figura 24 – Captura de Tela de Helena Fotografando o Rádio que Aconteceu Comigo.....	169
Figura 25 – Diagrama da Organização Dicissígnica do Fotografia de Helena.....	171
Figura 26 – Prancha das Percepções de Sol Sustentido.....	173
Figura 27 – Minha Prancha das Percepções.....	177
Figura 28 – Retrato de Nós no Encontro das Sombras.....	179

LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografia 1 – Pinturas de Helena sobre o nosso Acoplamento Cosmopoiético.....	145
Fotografia 2 – O Sol nas Pinturas de Helena.....	165

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Detalhes da Brincadeira Cosmopoiética.....	202
---	-----

SUMÁRIO

1 PRÓLOGO: MAPA DA TESE	13
2 QUE TRANSDISCIPLINAR É PRECISO FAZER?	17
2.1 AS BRINCADEIRAS COMO SISTEMAS ABERTOS	25
2.2 DA BIOLOGIA DO AMOR AO BRINCAR DESEJANTE	30
3 O TEMPO DO ARGUMENTO ABDUTIVO	45
3.1 O TEMPO IRREVERSÍVEL	46
3.2 CRENÇA ABDUTIVA COMO PROPOSIÇÃO E ARGUMENTO	49
3.3 ABDUÇÃO, DEDUÇÃO E INDUÇÃO ACOPLADAS NO CONHECER.....	59
3.4 A NARRAÇÃO DE UMA BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA	64
4 DESEJO E ESTRATÉGIA	69
4.1 DOS FRACTAIS ÀS METONÍMIAS METAFÓRICAS	69
4.2 O DESEJO E A DIALÓGICA DA AMOROSIDADE	77
4.3 O DESIGN E A DIALÓGICA DA ESTRATÉGIA.....	89
5 A PROPOSTA METODOLÓGICA	99
5.1 COSMOPOIESE	99
5.2 A SAÚDE E OS SUJEITOS BRINCANTES	104
5.3 A BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA E SUAS ESTRATÉGIAS	112
5.3.1 As interações persistentes como condição metodológica	114
5.3.2 A estratégia das linguagens lanterna	121
5.3.3 A estratégia dos desejos repentinos e da serpentina dos sentidos	125
5.3.4 A estratégia das perguntas estéticas	145
5.3.5 A estratégia das mortes vivas	155
5.3.6 A existência singular da prancha de percepções	172
6 CONCLUSÃO E ABERTURA	185
REFERÊNCIAS	190
GLOSSÁRIO	199
APÊNDICE A – DETALHES DA BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA.....	202
APÊNDICE B – DESPEDIDA	204
APÊNDICE C – MODELO DO TERMO DE CONSENTIMENTO	208
APÊNDICE D – CONTO	210
APÊNDICE E – EROS & THANATOS	211
APÊNDICE F – VERÃO.....	212

1 PRÓLOGO: MAPA DA TESE

Tudo o que é dito é dito por alguém.

Humberto Maturana e Francisco Varela

Minha intenção com esse prólogo é jogar luzes sobre a estrutura desta tese, de maneira a auxiliar sua leitura e, em meus anseios mais otimistas, seu entendimento. A tese que desenvolvo versa sobre três sistemas teóricos distintos que compartilham semelhanças em suas processualidades metodológicas: a abdução (PEIRCE, 1984, 2003b), o desejo (LACAN, 2016) e a estratégia (MORIN, 2013, 2015).

Ressalto que a noção de estratégia é relevante para a área de concentração do Programa de Pós-Graduação da Unisinos (UNISINOS), que é o design estratégico. Neste percurso, busco arejá-la e torná-la terreno fértil para que nela se possa semear outras propostas. As ideias de abdução, desejo e estratégia ganham vida como existências singulares em minha proposta de BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS¹, que visa a promoção de criatividade, autonomia e saúde. O argumento abduutivo é uma proposição que não visa a persuadir seu interpretante, isto é, determinar a continuação de um pensamento, mas o deixa ser o que ele pode ser (PEIRCE, 2003). Em ressonância com esse entendimento, as BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS incentivam e, em certa medida, dependem da autonomia de seus participantes. Isso porque quem brinca constrói junto a brincadeira, por meio de propostas que não estão traçadas desde o início, mas que se desenham no próprio percurso do brincar. Esses cenários configuram, a cada instante, o espaço metamórfico da brincadeira. Para ser mais precisa, posso dizer que uma vez que as propostas são aceitas e celebradas pelos outros SUJEITOS BRINCANTES, elas passam a ser argumentos abdutivos.

Para traçar esse percurso metodológico, busco seguir o rigor de três princípios – o hologramático, o recursivo e o dialógico – que organizam aquilo que Edgar Morin cifrou como pensamento Complexo. Grifo propositalmente o Complexo com C maiúsculo para afastar-me de uma compreensão de complexidade genérica, ciente de que assim faço-a remeter às elaborações de Morin (2001, 2005, 2008, 2011, 2012, 2013, 2015, 2016, 2017, 2020), embora tenha como pretensão festejá-la à luz de outros autores. Isto é, entendo que o pensamento Complexo é uma interpretação que ressoa com o método abduutivo (PEIRCE, 1984, 2003) e com uma processualidade desejante (LACAN, 2016).

¹ Todos os termos teórico-metodológicos que são proposições minhas e, portanto, autorais, aparecem em VERSALETES nesta tese, com exceção de quando aparecem em títulos.

A palavra Complexo tem origem no latim *complexus* (COMPLEXO..., 1955) que “[...] significa o que foi tecido junto [...]” (MORIN, 2011, p. 36) e nos convida a pensar as relações, pois entende que é nelas e delas que emergem os elementos. Nessa ontologia, não há nada que o seja por si só, são as relações que fazem qualquer algo ser. Dito de outra forma, a relação diz respeito às partes/unidades que são tecidas juntas, visto que elas só se constituem e só são apreensíveis em e como relações. *E essas relações, tessitura de nós, são o tempo.*

Evidencio que é precisamente por manter-me fiel à episteme Complexa que assumo a autoria desta pesquisa também na escolha de como me comunicar, e que para isso utilizo a primeira pessoa do singular. Sou eu, afinal, que organizo as ideias de todos aqueles que me habitam.

Ainda, é importante dizer que a saúde, nessa proposta, é um signo que busca um entendimento dialógico de si próprio, isto é, visa a religar noções que são, comumente, entendidas como antagônicas, como o prazer e o desprazer (LACAN, 2016; MORIN, 2013, 2015). A escolha da palavra saúde diz também de outras experiências que tive na pesquisa em design, e principalmente, fala do meu emaranhamento com algumas pesquisas de design para o bem-estar que compartilham de uma mesma perspectiva teórico-metodológica na psicologia cognitivo-comportamental e na psicologia positiva (ver DESMET; POHLMAYER, 2013; FONTOURA *et al.*, 2022; POHLMAYER, 2012; TONETTO, 2020b). Nessa direção, a ideia de saúde diz de minha tentativa em assumir outra perspectiva onto-epistemológica, que não a do bem-estar, para tratar da celebração da vida. A promoção do que chamo de saúde advém de uma criação que é simultaneamente individual e coletiva, e que incentiva a autonomia de cada um, ao mesmo tempo em que também elucida sua dependência. Nas BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS, a ideia de saúde diz a expansão dos SUJEITOS BRINCANTES nas linguagens.

No segundo capítulo da tese, intitulado *Que Transdisciplinar é Preciso Fazer?*, discuto sobre a maneira designer de conhecer (CROSS, 2001) e a ideia de conhecimento científico. Elucido como essas duas noções se transformam e se acoplam à luz da transdisciplinaridade proposta por Morin (2013). Na seção 2.1 *As Brincadeiras como Sistemas Abertos*, proponho uma distinção entre as noções de jogar e brincar, que reside em sua organização sistêmica². Na seção 2.2 *Da Biologia do Amor ao Brincar Desejante*, desloco o interesse da ideia de amor para a noção de desejo (LACAN, 1998, 1999, 2016) e retomo algumas inspirações projetuais que compuseram o meu percurso como designer e nas quais pude vislumbrar um fundamento abduutivo.

² Os termos sistema e organização são sinônimos nesta tese.

No terceiro capítulo, nomeado *O Tempo do Argumento Abduativo*, busco iluminar a temporalidade da abdução a partir da semiótica de Peirce (1984, 2003b). Na seção 3.1 *O Tempo Irreversível* discorro acerca da temporalidade Complexa, a partir das ideias de autores da física e da biologia. Na seção 3.2 *Crença Abdutiva como Proposição e Argumento*, ciro a abdução com crença dicissígnica e evidencio sua processualidade simultânea de proposição e argumento. Já na seção 3.3 *Abdução, Dedução e Indução Acopladas no Conhecer*, me dedico, como o próprio nome faz perceber, a explicitar o acoplamento da abdução com a indução qualitativa e a dedução provável (PEIRCE, 1984, 2003b). Por fim, conto, na seção 3.4 *A Narração de uma Brincadeira Cosmopoiética*, uma cena em que pude presenciar uma brincadeira e vislumbrar sua processualidade abdutiva.

No quarto capítulo, designado *Desejo e Estratégia*, relaciono a processualidade abdutiva à processualidade do desejo (LACAN, 1999, 2016) e da estratégia (MORIN, 2013, 2015). Na seção 4.1 *Dos Fractais às Metonímias Metafóricas*, teço juntas as noções de substituição metafórica e da abdução, bem como as noções de continuidade metonímia com a indução qualitativa e a dedução provável (JAKOBSON, 1995; PEIRCE, 2003b), evidenciando como elas se acoplam no que venho a chamar de METONÍMIAS METAFÓRICAS. Em seguida, na seção 4.2 *O Desejo e a Dialógica da Amorosidade*, elucidado como as METONÍMIAS METAFÓRICAS velam a morte em relações desejanter (LACAN, 2016), criando possibilidades de vida. Finalmente, na seção 4.3 *O Design e a Dialógica da Estratégia*, elucidado como a estratégia é a ação de desenhar proposições/cenários que, como processos de subjetivação, permitem avançar no excesso de ordem e de desordem, que por sua vez indicam a morte.

No quinto capítulo, chamado *A Proposta Metodológica*, faço perceber, em situações singulares, os processos apresentados nos três capítulos anteriores e como eu me aproprio deles na construção da proposta metodológica das BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS. Na seção 5.1 *Cosmopoiese*, apresento a elaboração deste neologismo, evidenciando outras propostas que me inspiraram, de maneira a indicar seu significado. Na seção 5.2 *A Saúde e Sujeitos Brincantes*, utilizo do meu arcabouço teórico para discutir as diferenças metodológicas de algumas proposições de bem-estar na área do design, como as de Manzini (2008) e de Fontoura *et al.* (2022) e da minha proposta de saúde como METONÍMIAS METAFÓRICAS de SUJEITOS BRINCANTES. Na seção 5.3 *A Brincadeira Cosmopoiética e suas Estratégias*, conto a BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA que, em suas existências singulares, me possibilita formular as estratégias operacionais como suas condições metodológicas.

Por fim, no sexto capítulo, que cifo como *Conclusão e Abertura*, busco retomar algumas formulações que são fundamentais à proposta de BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS e iluminar algumas dissipações que delas se originam e que podem semear futuras pesquisas.

2 QUE TRANSDISCIPLINAR É PRECISO FAZER?

Todo fazer é um conhecer e todo conhecer é um fazer.

Humberto Maturana e Francisco Varela

Quando cursei o bacharelado em design, na Universidade de Caxias do Sul, minha cidade natal, havia uma disciplina¹ de epistemologia. Cursei-a com colegas e professores de áreas diversas, sendo a única aluna do design. Nas discussões e trabalhos deste semestre, me lembro que, talvez pela primeira vez, tenha percebido o design deslocado no que se referia às outras áreas de conhecimento científico. Essa disciplina de epistemologia, sobre a qual eu me permito frisar a relevância para formação integral de qualquer cidadão-profissional, fez emergir em mim a chama de uma velha questão, que foi sentida como uma nova dúvida: o design pode ou não ser considerado uma ciência? Essa questão permaneceu acesa durante toda minha pós-graduação e, no doutorado, ganhou outros contornos: o que, afinal, é um conhecimento científico?

Reconheço que ambas as perguntas são tão relevantes quanto inesgotáveis, e gostaria de endereçá-las neste capítulo. Para isso, vou **RETORNAVANÇAR (RETORNAR-AVANÇAR)**² em uma categorização elaborada por Cross (2001), pois ela me auxiliará na defesa do design como um conhecimento transdisciplinar, que é a PROPOSTA RESPOSTA³ que desenvolvo neste capítulo. Ao contrapor a noção de disciplina de design com a de design como ciência⁴, Cross (2001) se ancora em uma compreensão de ciência clássica, isto é, em uma episteme positivista. Nessa compreensão, o movimento de sistematização das ciências busca determinar e classificar fenômenos regulares, excluindo de seus cuidados tudo aquilo que é divergente. Por conseguinte, a ciência gera um conhecimento que reduz a realidade ao buscar formalizá-

¹ Aqui, a palavra disciplina significa um conjunto de saberes abordados durante um semestre em um curso universitário.

² Os neologismos que utilizo ao longo dessa proposta de tese respondem ao princípio dialógico – não dualista – do pensamento Complexo. Com eles, visio religar palavras para iluminar significados que um pensamento dicotômico ignora. O caso do neologismo **RETORNAVANÇAR** é emblemático, pois elucida a direção do pensamento, que, mesmo quando retorna, avança. Cifro os neologismos desta tese em **VERSALETES NEGRITO**. Esse nó temporal é iluminado conceitualmente no terceiro capítulo desta tese *O Tempo do Argumento Abdução*.

³ A inspiração dessa aproximação de palavras PROPOSTA RESPOSTA, que não chega a formar um neologismo, é a noção de *response-ability* da Donna Haraway (2016). Em tradução livre, essa expressão seria algo como habilidade de resposta. A ideia da expressão *response-ability* parece ser mostrar os dois termos que se juntam para formar a palavra *responsibility*, isto é, responsabilidade.

⁴ Cross (2001) utiliza o termo *design science* e o diferencia de outras noções como *science of design* e *scientific design*. Optei por traduzir *design science* com a expressão design como ciência.

la⁵ (MORIN, 2013). O design como ciência, então, estaria subjugado a essa maneira de conhecer.

Se eu assim entendesse a ciência, concordaria com Cross (2001) e afastaria o conhecimento em design de uma atividade científica, uma vez que considero o conhecer do designer um conhecer, sobretudo, criativo. Por criatividade, entendo toda percepção que se revela em e a partir de uma nova organização, que pode significar-se em um outro-novo arranjo sistemático de ideias, não redutível ao passado. Esses acontecimentos só são passíveis de atenção se nossa posição frente aos fenômenos não for totalizante, isto é, se formos capazes de perceber a(s) abertura(s) de um sistema de ideias a outras-novas relações. A criatividade é, portanto, uma efervescência sensível, não controlável e não formalizável, do real.

Para se afastar de uma ideia de conhecimento pautada por uma noção como a de design como ciência, Cross (2001, p. 55) propõe a ideia de uma disciplina de design que se refira a uma “[...] maneira designer de conhecer, pensar e agir”⁶. A disciplina de design englobaria, então, a noção de ciência do design⁷, que é diferente da ideia de design como ciência. Ao invés de considerar o design como uma atividade científica em si, a ciência do design diz de um estudo científico das práticas de design, por sua vez, não científicas. A ciência do design visaria a auxiliar na compreensão das práticas de design de uma maneira sistemática e rigorosa. Aqui, o autor parece sugerir que *um pensar sobre o conhecer do designer* poderia pautar-se pela ciência clássica, de maneira que se traduziria em métodos científicos formalizáveis (CROSS, 2001). Ainda, influenciado por Schön (2000), Cross (2001) defende que a disciplina de design seja também uma prática reflexiva, uma vez que os designers lidam de maneira intuitiva com problemas capciosos e fenômenos divergentes, comumente expressos por noções como, por exemplo, as de instabilidade e incerteza. Sendo assim, entendo que o autor, ao sugerir uma disciplina de design, refere-se a um estudar – em termos científicos – e a um refletir – em termos intuitivos – sobre o conhecer do designer. Ao separar as noções de ciência e reflexão, se evidencia a importância de ambas, sem, no entanto, sugerir como elas poderiam pertencer a uma mesma processualidade (CROSS, 2001).

Aqui, me permito um parêntese para destacar que, sozinhas, essas noções – instabilidade, incerteza, intuição – são de todo vagas e muito pouco úteis para pretensões teórico-metodológicas, visto que seu significado se elucida somente quando estão inseridas

⁵ Nas palavras de Cross, “[...] o design como ciência se refere a uma abordagem explicitamente organizada, racional, e *totalmente* sistematizada do design.” (2001, p. 53, tradução e grifo meus).

⁶ A citação original é “*‘designerly’ ways of knowing, thinking and acting*” (CROSS, p. 55, 2001).

⁷ Traduzi science of design com a expressão ciência do design.

em um sistema de ideias. Ou seja, são palavras que significam em relação com outras palavras-ideias. Por exemplo, se parto do entendimento positivista das formulações de Simon (1981), a incerteza diz respeito a uma incompletude de informações que, devido a nossa racionalidade limitada, não permite que possamos computar uma solução ideal, apenas uma solução suficientemente boa. Todavia, se adoto uma compreensão ontológica da incerteza, como fazem Prigogine (1996) e Morin (2001), isso tem implicações epistemológicas, de maneira que a própria possibilidade de computação diz de relações que são significações de um tempo que está em constante criação, e é a partir desse entendimento relacional que posso compreender a noção de informação. Ou seja, não há uma computação final a ser (ou não ser) alcançada, independentemente das nossas habilidades cognitivas. O que há são as relações que se constituem a cada instante, criando outras-novas possibilidades.

Nas formulações de Cross (2001), a proposta de disciplina de design corresponde a um corpo de conhecimento organizado a partir de uma maneira designer de conhecer, pensar e agir. Essa noção disciplinar, no entanto, não se encerra em si mesma. Quero propor a ideia de **DEPENDENCIAUTÔNOMA (DEPENDÊNCIA-AUTONOMIA)** para pensar a noção de disciplina, uma vez que percebo que ela fica latente nas formulações de Cross (2001) e de outros autores da área do design. A disciplina de design pretende-se autônoma, quando deseja ser “[...] aceitável e defensável no mundo em seus próprios termos.” (CROSS, p. 55, 2001), mas é também dependente de outras culturas disciplinares ou, dito de outra forma, dependente de outros sistemas de ideias. Essa dependência fica explícita quando dizemos que o design é *interdisciplinar*, *pluridisciplinar*⁸ e/ou mesmo *transdisciplinar*, uma vez que esses prefixos marcam diálogos, ainda que de naturezas diferentes, com outros conhecimentos.

Sendo assim, a autonomia da disciplina de design consistiria na formulação de seus saberes-fazer, isto é, sistemas de ideias com seus próprios termos e conceitos. Mas a autonomia de uma organização de ideias é dependente e, para discorrer sobre essa **DEPENDENCIAUTÔNOMA**, quero **RETORNAVANÇAR** na ideia de *transdisciplinaridade*. Essa é uma noção que, embora seja constantemente utilizada no design, muitas vezes cai em dado lugar comum, referindo-se a um diálogo entre pessoas de diferentes disciplinas despido de rigor epistemológico.

Entendo, a partir de Morin (2013), que a transdisciplinaridade postula uma unidade do método. A ciência clássica sempre foi transdisciplinar, na medida em que diferentes disciplinas compartilham entre si os mesmos princípios organizadores de ideias (MORIN,

⁸ A pluridisciplinaridade também é conhecida como multidisciplinaridade (NICOLESCU, 1999).

2013). A transdisciplinaridade *atravessa* as diferentes disciplinas, ao mesmo tempo que está *entre* elas e vai *além* delas (NICOLESCU, 1999). Em outras palavras, a transdisciplinaridade diz sobre esses princípios que orientam nosso pensamento, de maneira a dar forma à materialidade de nossas ideias. O que atravessa as disciplinas está presente nelas e as constitui, mas não se restringe às suas fronteiras. Nesse sentido, está também entre as disciplinas, isto é, pode pautar o acontecimento de qualquer novo saber-fazer nesse íterim espacial. E, nessa compreensão, vai além de qualquer formulação estritamente disciplinar, por ser possibilidade de organização.

Esse íterim espacial que os termos de Nicolescu (1999) marcam – através, entre e além – advém de uma compreensão temporal⁹ que organiza o espaço. A transdisciplinaridade da ciência clássica postula um tempo que ou é reversível¹⁰ ou é ilusório¹¹ (PRIGOGINE, 1996). Essa compreensão temporal organiza um espaço cultural – de saberes-fazer – cuja tradução se encontra nos princípios da exclusão do sujeito e da formalização (MORIN, 2013). Nessa direção, entendo que a exclusão do sujeito se refere a busca por uma objetividade unívoca que, por esse motivo, opera uma profunda redução da realidade ao não perceber as distinções que acontecem nos processos de significações (MORIN, 2013). Esse entendimento temporal é simultaneamente causa e efeito dos princípios de formalização e exclusão do sujeito, que pautam aquilo que chamei, alguns parágrafos atrás, de episteme positivista.

Sendo assim, como Morin (2013, p. 136) diz, não se trata apenas de afirmar a transdisciplinaridade, mas sim de nos perguntarmos “[...] que transdisciplinar é preciso fazer?”. Para pensar os saberes-fazer do design, anco-ro-me na PROPOSTA RESPOSTA de Morin (2013): um pensar Complexo que abarca a impossibilidade de uma significação totalizante, ou seja, de uma racionalização do real. O que Morin (2013) chama de racionalização é um sistema de ideias que se fecha sobre si mesmo em demasia. Em contrapartida, o conhecimento é sempre da ordem da racionalidade, e o pensar Complexo diz de uma razão aberta que dialoga com o irracional e com o a-razional. Se o irracional corresponde a tudo aquilo que não somos capazes de compreender, isto é, que não somos capazes de abarcar em uma organização coerente, o a-razional se refere a esse resto do real não racionalizável, matéria sensível que nós continuamente tentamos dizer (significar) e sobre a qual inevitavelmente falhamos (LACAN, 2016; MORIN, 2013).

⁹ A noção de tempo desta tese é desenvolvida no terceiro capítulo (*O Tempo do Argumento Abdu-tivo*).

¹⁰ O tempo é reversível na física clássica, isto é, seguindo as leis de Newton (PRIGOGINE, 1996).

¹¹ O tempo é ilusório, ou seja, equivale-se à noção espacial nas equações de Stephen Hawking (PRIGOGINE, 1996).

O transdisciplinar que eu desejo propor reintroduz o sujeito na ciência, mas sua inclusão se dá a partir de uma compreensão temporal. Desenvolvo, no segundo capítulo, a ideia desse tempo Complexo, distinto de um tempo reversível e/ou ilusório, a partir da física de Prigogine (1996) e da semiótica de Peirce (1984, 2003b). Agora, para elucidar a noção de sujeito, é necessário iniciar afirmando que ele não é apenas um indivíduo, embora também o seja. Com isso, quero dizer que o indivíduo-sujeito é aquela unidade que só é apreensível como relação. Isso porque o sujeito existe na linguagem e configura uma existência coletiva, na medida em que compartilha de símbolos socioculturais e **AGIPENSENTE (AGIR-PENSAR-SENTIR)**¹² neles, com eles e a partir deles (LACAN, 1998; MORIN, 2001). Em outras palavras, nós somos sujeitos às ideias que nos habitam e existimos como continuidade do pensamento. Como indivíduos-sujeitos, emprestamos as ideias à materialidade de nossos corpos, de maneira a conferir-lhes existência (MORIN, 2001).

Agora, quero dizer que *a unidade do método que defendo com uma proposta transdisciplinar é aquela que reintegra às ciências o método abduutivo*¹³ (PEIRCE 1984, 2003b). Se há uma maneira designer de conhecer, essa maneira é uma processualidade, um **AGIPENSENTIR** abduutivo. Interpreto a abdução à luz do pensamento Complexo, e interpreto o pensamento Complexo à luz da abdução. Se o faço, é porque há algo em comum em suas formulações que me permite fazê-lo, algo que não é temático, mas perceptível em seus fundamentos e, portanto, transdisciplinar. Sendo mais precisa, quando digo que interpreto a abdução à luz da Complexidade, quero dizer que a pauto pelos três princípios cifrados por Morin (2001, 2008b, 2011, 2012, 2013, 2015, 2016, 2017), ao longo de toda a sua obra: a dialogia, a recursividade e o holograma.

Ao pautar o princípio hologramático, também conhecido como UnoMúltiplo, Morin (2015, 2013) afirma uma totalidade relacional que, em minha proposta, desenvolvo com a partir da noção de acoplamento COSMOPOIÉTICO, que se significa como relações

¹² O neologismo do **AGIPENSENTIR** teve como inspiração inicial uma junção que minha orientadora, a professora Ione Bentz, costuma repetir em sala de aula: *sentir-pensar-fazer*. Nessa direção, o **AGIPENSENTIR** visa religar o que sentimos com o que pensamos e com como agimos. O faço, metodologicamente, com inspiração na fenomenologia de Peirce (1984, 2003b), isto é, os níveis da primariedade, secundidade e terceiridade. Há, no design, um grupo de pesquisadores e designers, idealizado pela professora Cristina Ibarra, da Universidade Federal de Pernambuco, que utilizam o neologismo sentipensante, cunhado pelo antropólogo Fals Borda (2009). O neologismo sentipensante também é utilizado por um autor bastante reconhecido da área do design, o Escobar (2014). Mesmo tendo me deparado com o termo, optei por seguir em minha interpretação a partir dos autores base que já havia escolhido e, por esse motivo, não abro aqui uma discussão com a Cristina Ibarra, com Fals Borda (2009) ou com Escobar (2014).

¹³ Dedico todo o terceiro capítulo à explicitação do método abduutivo *O Tempo do Argumento Abduutivo*.

DESCOBRIADAS (DESCOBRIR-CRIAR) nas BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS¹⁴. Ainda, é dessa compreensão que surge um neologismo que também utilizo bastante, o **QUONDE (QUANDO-ONDE)**, isto é, um espaço relacional (onde) que se significa no tempo (quando). Essa totalidade relacional de um acoplamento não se pretende nunca totalizante, uma vez que há uma **DEPENDENCIAUTÔNOMA** no seu contínuo processo de criação. Sendo assim, temos partes e/ou unidades que se encontram no interior de uma totalidade relacional e essa totalidade, por sua vez, existe dentro de cada uma dessas partes. Há uma definição que Morin (p. 88, 2015) emprega para falar do princípio hologramático e que penso ser bastante distinta: “[...] o todo está no interior da parte que está no interior do todo!”. Essa é uma definição abstrata que auxilia na compreensão de que somos sujeitos e habitamos a linguagem, já que ela (todo) existe em cada um de nós (parte) como signos socioculturais (símbolos, existências singulares e possibilidades) e é por nós continuamente **DESCOBRIADA** (MORIN, 2015; PEIRCE, 2003b).

Esse movimento elucidado não apenas o princípio hologramático das ideias (elas existem em nós e nós nelas), mas também aquilo que Morin (2015, 2013) chama de recursividade, a saber, que há uma circularidade relacional entre o que chamamos de causas e o que nomeamos como seus efeitos, a ponto de que os efeitos acabam por se tornarem as causas de si próprios. O que se elucidado aqui é uma relação simbólica que é também a duração de uma crença, sendo a ideia de crença aquilo o que estabelece hábitos de **AGIPENSENTIR**, isto é, existências singulares (PEIRCE, 1984, 2003b). Em outras palavras, me refiro a uma certa organização de ideias que significa suas causas e efeitos perceptíveis.

Sendo assim, um **AGIPENSENTIR** pautado pela transdisciplinaridade Complexa não busca traçar gatilhos de causa e efeito para alcançar determinado objetivo, e sim (*trans*)formar relações que são processos de significação, organizações da materialidade das ideias. A Complexidade não nega uma causalidade de origem, mas sua postura onto-epistemológica, na qual toda significação é temporal e interminável, criando-se a cada instante, carrega consigo uma incerteza insolúvel. Isso significa que as condições iniciais de um fenômeno nunca podem ser delineadas com precisão, a fim de se traçar a trajetória de um pensamento, pois há sempre um diálogo irracional e um resto a-racional (LACAN, 2016; MORIN, 2013; PEIRCE, 1984; PRIGOGINE, 1996). Ainda, Morin (2013, 2011) postula a noção de ecologia da ação, na qual uma intenção inicial, no jogo das interações temporais, pode tomar rumos antes impensáveis.

¹⁴ Desenvolvo essas ideias ao longo de toda a tese, mas as cito assim especificamente no quinto capítulo (*A Proposta Metodológica*), no qual faço uma apropriação para a área do design.

Agora, adentro o mais controverso e fascinante dos princípios Complexos, a dialogia. Esse princípio, nas palavras de Morin (2015, 2013), postula a complementaridade de conceitos que comumente são tidos como antagônicos. A dialogia marca uma percepção não dualista que, sendo base também da filosofia peirceana, *é triádica na medida em que o simbólico é o nó que tece junto duas percepções distintas*. (MORIN, 2015, 2013; PEIRCE, 2003b). Nessa direção, as noções simbólicas carregam consigo seus termos antagônicos, como é o caso, por exemplo, das noções de estratégia e programa (MORIN, 2013, 2015)¹⁵. Relação correlata é também a da saúde e da doença, assim como de alguns dos neologismos que utilizo: o substantivo da **DEPENDENCIAUTÔNOMA** e os verbos **RETORNAVANÇAR** e **AGIPENSENTIR** (esse último diz de três ideias, pois, apesar do pensamento ser ação, o termo agir é relevante para a área do design). Então, a dialogia diz daquilo que é distinto e ao mesmo tempo inseparável.

O transdisciplinar que proponho com os autores que me habitam é o transdisciplinar do pensamento Complexo e da abdução. Então, eu resgato mais uma vez a noção de disciplina de design (CROSS, 2001) para construir a partir dela a compreensão de uma **DEPENDENCIAUTÔNOMA** que convoca a noção de transdisciplinaridade pautada pelos princípios Complexos (MORIN, 2013; NICOLESCU, 1999). Essa transdisciplinaridade concebe o método científico como uma razão aberta, capaz de perceber e sustentar o a-racional e o irracional. Por conseguinte, podemos falar de uma ciência criativa, capaz de **DESCOBRIAR** nos interstícios, no vazio do (ainda) sem sentido (consciente). E é assim que proponho que o saber-fazer do designer seja compreendido, como um **AGIPENSENTIR** que tece outras-novas relações em diferentes linguagens. Desenvolvo esse percurso com a imprudência característica de uma designer (espero que) suficientemente criteriosa, para que minha proposta de **BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS** traga à área do design uma interpretação consistente dos arcabouços teóricos aos quais recorro e com os quais penso.

Ainda, há duas questões sobre a transdisciplinaridade que me cabe ressaltar. Primeiro, seu termo irmão, a interdisciplinaridade, merece ser elucidado. Conforme pontua Nicolescu (p. 15, 1999), a interdisciplinaridade “[...] diz respeito à transferência de métodos de uma disciplina para outra.”. Isso pode se dar em um grau de aplicação, o que é bastante comum em uma compreensão da área do design como sendo uma ciência aplicada, isto é, uma área que executa saberes de outras disciplinas. Um exemplo disso seria a apropriação que a vertente de estudos do design emocional faz da teoria dos *appraisals* (avaliações, em livre tradução),

¹⁵ Desenvolvo essa dialogia na seção 4.3 *O Design e a Dialógica da Estratégia*.

proveniente da psicologia cognitivo-comportamental, de maneira que a identificação de pré-disposições e avaliações de usuários possa informar projetos de design (DESMET, 2002; TONETTO; COSTA, 2011).

Existem formulações relevantes na área do design que rejeitam o seu entendimento como uma ciência aplicada, como a de Buchanan (1992) que, assim como Cross (2001), também contesta a ideia de que um design pensante¹⁶ seria um saber científico – aplicado ou não-aplicado. Buchanan (1992, p. 17, tradução minha)¹⁷ afirma que a área do design se ocupa de situações particulares e que “[...] não há ciência do particular”. Ao propor a noção de *placements* (posicionamentos, em livre tradução), em contraposição às clássicas categorias científicas, Buchanan (1992) afirma que essas não possuem contornos fixos e determinados e, apesar de terem limites que restringem e direcionam o significado de um projeto, novas percepções podem surgir, gerando outras possibilidades a serem consideradas e testadas. Penso que as ideias de Buchanan (1992) flertam com um entendimento de design como um processo abduativo. No entanto, ao desenvolver a processualidade abduativa em ressonância com as ideias da Complexidade e ao propor as BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS como uma processualidade da área do design, quero fazer perceber que este conhecer não se afasta de um saber-fazer científico, mas, como venho afirmando, reintegra à ciência sua processualidade criativa e situacional.

Além do grau de aplicação da interdisciplinaridade, há também um grau de geração de novas disciplinas, que Nicolescu (1999) diz contribuir para um *big-bang* disciplinar, pois ao mesmo tempo em que une saberes de diferentes disciplinas, os isola em especializações. Por fim, tem-se um grau epistemológico, no qual saberes-fazer de uma disciplina produzem análises e reflexões na epistemologia de outras áreas (NICOLESCU, 1999), como por exemplo, os estudos em design e antropologia (ver ANASTASSAKIS, 2020).

Nessa direção, a interdisciplinaridade não pode ser tomada como oposição à noção de transdisciplinaridade, o que seria reduzir ambas. Penso ser evidente que a transdisciplinaridade também se alimenta de transferências, de maneira a fazer apropriações e, sobretudo, reflexões criativas sobre a processualidade teórico-metodológica de outras disciplinas. O próprio percurso da obra de seis livros intitulada O Método, de Morin (2001, 2005, 2012, 2016, 2017), elucida o que acabei de pontuar, na medida em que o autor recorre aos processos da física, da biologia e da antropologia, em suas formulações que embasam um

¹⁶ O Buchanan (1992) usa o termo *design thinking*.

¹⁷ A citação original é: “[...] *design is fundamentally concerned with the particular, and there is no science of the particular*” (BUCHANAN, 1992, p. 17).

método Complexo. Sendo assim, em coerência com uma ideia de totalidade hologramática, há a presença da interdisciplinaridade nas relações que constituem o que ciframos aqui como transdisciplinaridade. O que singulariza e distingue – sem disjuntir – a transdisciplinaridade de outras aberturas e fechamentos disciplinares é que ela se pretende um saber-fazer que visa a *conhecer o seu processo de conhecer*, e este é coerente com os três princípios já elucidados, a saber, a dialogia, o holograma e a recursividade. Uma organização Complexa, como um processo transdisciplinar, é a elaboração de novos **QUONDES** que buscam elucidar a si mesmos sem, no entanto, a pretensão de serem unívocos e formalizados. São sistemas intermináveis, abertos e, por isso, potencialmente plurais.

Nesse sentido, a segunda questão que gostaria de ressaltar é que minha contribuição para a área do design é a elaboração de uma processualidade transdisciplinar que cifo como **BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS**. Minha pretensão metodológica reside em *fazer perceber* a processualidade abduativa, estratégica e desejante, para que ela possa, porventura, fecundar outras. Nessa direção, friso que não busco contornos rígidos acerca de etapas e/ou ferramentas projetuais, mas uma postura rigorosa e coerente com os princípios da Complexidade.

Sendo assim, nas próximas seções, **RETORNAVANÇO** em duas questões que me acompanharam em minha formação acadêmica e me trouxeram até aqui: na temática dos jogos (2.1) e das emoções (2.2), na tentativa de iluminá-las transdisciplinarmente.

2.1 AS BRINCADEIRAS COMO SISTEMAS ABERTOS

*Uma criança que inventa
uma língua só para falar
com outra criança.*

Ana Martins Marques

Na área do design, o projeto de jogos costuma ser entendido como uma série de decisões acerca da tangibilidade e da visualidade artefactual que materializa suas dinâmicas. Quando me refiro à materialidade, o faço no sentido com que essa palavra é comumente empregada. Isso significa que se falo no desenho de cartas, digo do projeto no que tange a suas características formais que são apreendidas, majoritariamente, por meio dos sentidos da visão e do toque, como as cores, a tipografia, e os materiais utilizados em sua produção. Essa materialidade artefactual refere-se ao que a área chama, também comumente, de estética.

Ainda, as dinâmicas de um jogo também são consideradas objetos de projeto, e desenhá-las é decidir sobre as regras desse jogo. Essas regras, sendo leis, irão regular as

existências singulares que configuram em cada uma das possíveis partidas desse jogo, isto é, suas dinâmicas e, quase sempre, sua materialidade. Penso poder afirmar, com alguma segurança, que essa dimensão projetual que se ocupa do desenho das dinâmicas de um jogo não encontraria resistência em ser adjetivada como estratégica. Nessa leitura, o significado da noção de estratégia se confunde com o significado da noção de programa. Isso porque o desenho das dinâmicas em um jogo pode ser entendido, em termos semióticos, como sendo a elaboração de um argumento que tende a determinar seu interpretante. Ou seja, o jogo é um argumento que tende a determinar a continuação do pensamento – os **AGIPENSENTIRES** – de um sujeito (jogador) inscrito nessas relações. Dito de outra forma, a continuação do pensamento de quem joga está rigorosamente conformada às regras do jogo (PEIRCE, 1984, 2003b) e, por isso, poderia ser descrita como sendo majoritariamente programática (MORIN, 2013, 2015).

Também digo que as dinâmicas de um jogo configuram sua estética, na medida que *o que elas permitem perceber já está definido por suas regras*. Estética é uma palavra que se origina do grego *aisthetiké* e remete ao sensível (ESTÉTICA..., 1955). Nesta tese, utilizo a noção de estética para me referir às sensações perceptíveis que as organizações nos causam, aquilo que a área do design estratégico costuma chamar de efeitos de sentido (ZURLO, 2010). *Nessa direção, proponho uma interpretação transdisciplinar¹⁸ de estética como sendo tudo o que, para nós, é perceptível, sejam esses signos (in)formados por uma matéria mais (por exemplo, cartas) ou menos (por exemplo, regras) visível. Isto é, afirmo que, para além de uma materialidade concreta (por exemplo, papel), o nosso corpo também pode perceber ideias.*

Aqui, vale, mais uma vez, destacar a recursividade entre as causas e os efeitos que a própria palavra sentido põe em evidência ao remeter, simultaneamente, a algo que é sentido pelos nossos sentidos (é percebido) e à ideia de um significado racional (por exemplo, a expressão – isso faz sentido!). Afinal, como diz Peirce (1984, p. 17) “[...] só o que afeta o espírito é suscetível de ver-se transformado em motivo de esforço mental.”. Além do mais, a palavra sentido também marca uma direção, e essa é sempre a direção do pensamento. Sendo assim, *transforma-se em racional apenas o que podemos perceber e, recursivamente, como estamos desde sempre inscritos na linguagem, o que podemos perceber é determinado por nossas crenças, isto é, pelos sistemas de ideias que nos habitam.* (LACAN, 2016; MORIN, 2001; PEIRCE, 1984).

¹⁸ Todo termo transdisciplinar, referido a partir desse ponto da tese, diz respeito a uma transdisciplinaridade Complexa.

Nessa direção, a noção de regras em um jogo faz perceber relações pré-estabelecidas, percursos já traçados. Ainda, o mesmo acontece com a materialização artefactual de um jogo que, quase sempre, já se encontra desenhada desde o início. Em outras palavras, *os artefatos e as dinâmicas dos jogos tendem a ser matéria já organizada*. Sendo assim, recursivamente, o que é passível de ser percebido pelos sujeitos que jogam também se encontra, em grande parte, definido. Contudo, para além da possibilidade de **DESCOBRIAR** sistemas majoritariamente fechados em si, como costuma ser o caso dos projetos de jogos, proponho que os designers possam se ocupar de *sistemas majoritariamente abertos*.

Para explicar o que isso significa, quero explorar a conotação de dois verbos que existem na língua portuguesa, o jogar e o brincar. Seus significados possíveis se assemelham e, algumas vezes, se sobrepõem. Ainda assim, essas duas palavras tendem a preservar uma diferença importante. Jogar algo costuma, como recém pontuei, significar uma atividade na qual as regras já estão postas de antemão e que, de maneira geral, não podem ser alteradas. Por isso, jogos tendem a ser sistemas de ideias majoritariamente fechados. Em termos semióticos, isso corresponde a dizer que, uma vez conhecidas as regras de um jogo, eu posso deduzir a partir delas¹⁹ os desdobramentos de uma partida. O percurso metodológico dedutivo pode ser descrito como a inferência de um resultado particular a partir de uma regra e de um caso (PEIRCE, 1984). Vejamos o exemplo de um jogo de cartas: estou com quatro cartas na mão [caso], mas eu sei que deveria estar com cinco [regra], então, eu devo pegar uma carta do baralho, de forma a ter cinco cartas na mão [resultado].

Além disso, posso conceber hipóteses indutivas [casos] a partir de uma regra e de um resultado. Uma hipótese indutiva é uma indução qualitativa, que busca fatos para corroborar ou falsear uma teoria. Neste caso de raciocínio indutivo, parte-se de uma regra e de um resultado para inferir um caso que põe à prova uma teoria, isto é, a regra da qual parte (RODRIGUES, 2017)²⁰. Vejamos outro exemplo de um jogo de cartas: algum jogador pega da pilha de descarte duas cartas de energias [resultado] e a criatura mágica que esse jogador colocou no jogo, na rodada passada, precisa de duas energias para atacar [regra], então, esse jogador pretende usar essas duas cartas de energia para que essa criatura possa atacar na próxima rodada [caso].

No entanto, não posso propor novas relações a partir do que **AGIPENSINTO** – o que consiste no raciocínio abduutivo – pois se o faço, essas relações tendem a ser entendidas como

¹⁹ A dedução e a indução serão abordadas também no terceiro capítulo da tese (*O Tempo do Argumento Abduutivo*).

²⁰ Há também outros tipos de indução. Voltarei à indução qualitativa nos próximos capítulos da tese.

erros. Vejamos o exemplo de um jogo de futebol, cujo objetivo é fazer a bola entrar no gol. Para isso, existem regras restritivas, entre as quais a mais conhecida é não utilizar às mãos nesse processo (a não ser que você seja o goleiro). Sendo assim, se eu jogo futebol, eu sei que não posso cumprir o objetivo de fazer a bola entrar no gol com auxílio direto de minhas mãos. Todavia, se resolvo propor uma nova relação, como a condução da bola com ajuda de algum utensílio qualquer (por exemplo, um pedaço de pano), também infringirei regras, pois essas relações não estão previstas pelo sistema de ideias do jogo de futebol. Ainda, se penso em conduzir a bola equilibrada em minhas costas, é provável que também estarei infringindo as regras – a não ser que a sociedade aceite minha nova proposição – e, por conseguinte, cometendo um erro, sendo esse erro algo que viola uma regra posta por um acordo social.

Os jogos e as brincadeiras são **QUONDES** formados por relações e cuja *abertura ao possível se organiza pelo e no seu fechamento* (MORIN, 2015) isto é, pela lei simbólica (PEIRCE, 2003b). Vejamos outros três exemplos que me auxiliarão a marcar o que defino como um sistema de ideias majoritariamente fechado, como disse ser o caso dos jogos, cujas regras são dificilmente negociáveis, ou majoritariamente aberto, como proponho serem as brincadeiras.

Primeiro, pensemos em um videogame de luta, no qual selecionamos o personagem de uma maga, para enfrentar os oponentes do jogo. Só podemos, nessa circunstância, utilizar os feitiços que já estão previstos pelos códigos dos algoritmos que compõem o personagem da maga, no sistema do jogo. Quando muito, ao passarmos de fase, destravamos feitiços novos, também previamente programados²¹. Aqui, temos um jogo como sistema de ideias majoritariamente fechado. A abertura dos feitiços possíveis se organiza pelos códigos do jogo, já prontos quando eu começo a jogá-lo²².

Pensemos agora em um *role playing game* (RPG) de livros²³: no **QUONDE** ali **DESCOBRIADO**, eu posso ser uma maga que lança feitiços, mas eu não posso lançar um feitiço que não esteja previsto pelos livros base que orientam o RPG, ou pelas suas eventuais expansões. Sendo assim, temos, nos livros base de RGP, uma lógica muito semelhante aos códigos de um videogame. Todavia, os RGP costumam ter uma peculiaridade: são jogos conduzidos por um mestre que elabora as aventuras e dita as regras aos participantes. Nessa direção, nada nos impediria de cogitarmos que, caso o mestre de um jogo de RPG propusesse a criação de outros feitiços para os participantes que são magos, esses poderiam criar outras-

²¹ Uma atualização do jogo também pode trazer novas magias que, inclusive, podem ser propostas por seus usuários, mas essa é uma discussão sobre recursividade e abertura que não pretendo adentrar nesta tese.

²² Esse exemplo de jogo remete à noção de metaprojeto proposta por Van Onck (1965).

²³ O RPG de *Dungeons & Dragons* talvez seja o exemplo mais conhecido (DUNGEONS..., 2022).

novas magias. Nessa hipótese, – de natureza indutiva, já que existe uma sistematização prévia das regras – a possibilidade de abertura reside na crença do mestre, que é um sujeito pensante. Ainda, corolário a essa hipótese, seria possível supor que uma participante que é uma maga propusesse a criação de um novo feitiço [caso] e, eventualmente, o mestre do jogo aceitasse [regra]. Sendo assim, o RPG é um jogo que permite negociações e, portanto, consiste em um sistema de ideias que *pode abrir-se*, dependendo das crenças de seus jogadores.

Já em uma brincadeira, as regras se criam no próprio processo do brincar e, por conseguinte, podem estar em constante (trans)formação. Por isso, as brincadeiras são sempre sistemas de ideias majoritariamente abertos. Vejamos o meu terceiro exemplo, que visa a explicitar o que recém pontuei: eu posso participar de uma brincadeira na qual sou uma maga que lança bolas de fogo e, em algum momento, se eu subitamente desejar me transformar em uma flor venenosa, o farei. A validade ou não dessa minha proposta abdutiva, que é uma proposição indicativa, isto é, consiste na inferência de uma regra e de um resultado a partir de um caso (PEIRCE, 1984, 2003b), vai depender se os outros SUJEITOS BRINCANTES a aceitam ou não. A abdução, portanto, consiste na seguinte proposição: me transformo em uma flor venenosa [caso], pois magas fazem mágica [regra] e me transformar em uma flor venenosa consiste em fazer uma mágica [resultado]. Se essas relações que eu acabei de **DESCOBRIAR** consistirão em um acontecimento que será incorporado ao sistema de ideias da brincadeira, ou se elas serão ignoradas, depende de uma alteridade que as assevere. Como não há regras sistematizadas de antemão, o que uma maga pode ou não fazer se define a cada momento, respeitando sua ontologia, que é o espaço lógico da magia e fantasia. Peirce (2003b, p. 77) diz que uma proposição ou é verdadeira, ou é falsa, “[...] não fornecendo, contudo, as razões de ser desta ou daquela maneira”. *Ela é simultaneamente ambas as possibilidades, até seu interpretante que, no caso do meu exemplo, são os outros SUJEITOS BRINCANTES, decidirem.*

Se eu desejar, depois de me transformar em uma flor venenosa, voltar a ser humana e lutar com uma espada venenosa [caso] – visto que magas podem lutar [regra] e espadas venenosas são ferramentas de luta [resultado] – (trans)formando assim a regra e o resultado, que coincidem na explicação do caso – *magas lutam com espadas venenosas* –, a validade ou não desse acontecimento depende dos outros SUJEITOS BRINCANTES. Posso muito bem acabar com uma brincadeira ao propor algo, ou mesmo ser dela expulsa. Se brinco sozinha, sou onipotente no mundo da minha fantasia. Se brinco com outras pessoas, as relações são negociadas, ou seja, a construção de sentido, que configura o pensamento de todos, é de um coletivo que pertence tanto à brincadeira, quanto aos SUJEITOS BRINCANTES.

Embora existam alguns sistemas de línguas, como a inglesa e espanhola, em que existe apenas uma palavra – *play* e *jugar*, respectivamente – para significar o que as palavras brincar e jogar conotam, há uma diferença processual que tende a estar marcada no português. Por esse motivo, optei por utilizar a palavra brincadeira, em minha proposta de BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS.

Ainda assim, é necessário destacar que existem brincadeiras majoritariamente fechadas, cujas regras não tendem a ser alteradas, como é o caso, por exemplo, do esconde-esconde²⁴ ou da cabra-cega²⁵, tradicionais brincadeiras infantis brasileiras. Outra convenção popular é que a diferença entre as palavras jogo e brincadeira reside na idade de seus participantes, sendo a última comumente associada à participação de crianças. Minha proposta não compartilha de um entendimento delimitado por uma faixa-etária. Os adultos sempre carregam consigo a **HISTOMEMÓRIA (HISTÓRIA-MEMÓRIA)**²⁶ das crianças que um dia foram. Por fim, apesar do esforço comum ao exercício da ciência, de precisar o significado de uma palavra em nome do rigor científico, não posso e nem desejo restringir ou controlar completamente o significado de qualquer que seja a palavra, uma vez que as considero vivas.

Na próxima seção, gostaria de compartilhar alguns projetos e algumas formulações teóricas, tanto da área do design quanto de saberes-fazer circundantes às áreas da psicologia e da psicanálise, que dizem respeito a essa processualidade majoritariamente aberta do brincar, de maneira a tecer, a partir delas, outras considerações que julgo relevantes à minha proposta.

2.2 DA BIOLOGIA DO AMOR AO BRINCAR DESEJANTE

*Você não acha que talvez sejam a mesma coisa – amor e atenção?*²⁷

Lady Bird

²⁴ Esconde-esconde, também conhecida como pique-esconde, é uma brincadeira que, apesar de permitir algumas leves variações em suas regras, mantém uma estrutura. O contador é alguém que conta até um determinado número (por exemplo, 30 segundos) em um lugar que funciona como uma base (por exemplo, uma árvore) de olhos fechados, enquanto os outros participantes se escondem. Terminada a contagem, o contador sai procurar os escondidos. Quando os vislumbra, deve chegar ao lugar base antes deles e dizer seus nomes. Por sua vez, os participantes que se esconderam também devem chegar na base antes do contador e dizerem seus nomes. Quem perde nessa dinâmica segue a brincadeira como contador.

²⁵ Em linhas gerais, cabra-cega é uma brincadeira em que um participante vendado – o cabra-cega – é girado algumas vezes, para ficar desorientado, e deve então buscar pegar os outros participantes, que buscarão dele se esquivar. O primeiro participante que for pego vira o cabra-cega na próxima rodada.

²⁶ O neologismo **HISTOMEMÓRIAS** pretende elucidar que a história não é unívoca, mas sim constituída, a cada instante, por nossas memórias que, por sua vez, são elaborações socioculturais.

²⁷ A citação original é “*Don't you think maybe they're the same thing — love and attention?*”.

Ainda no meu primeiro ano doutoral, meu então orientador me recomendou a leitura do segundo capítulo de um livro de capa laranja, escrito por Maturana e Verden-Zöller (2015), chamado *Amar e Brincar: fundamentos esquecidos do humano; do patriarcado à democracia*. A segunda parte deste livro, escrita por Verden-Zöller (2015), foi um dos meus primeiros encontros com uma formulação teórica que flertava com o pensamento Complexo.

Há pontes rumo à Complexidade que Verden-Zöller (2015) foi competente em elucidar com a teorização que dá origem a sua proposta de oficinas materno-infantis. Porém, entendo que suas formulações negligenciam o princípio dialógico e, nesse ponto, se afastam de uma processualidade transdisciplinar. Gostaria de retomar essas ideias, mas, antes de adentrar a proposta de Verden-Zöller (2015), é preciso reconhecer que ela se alicerça nas formulações de Maturana, isto é, em bases biológicas da compreensão humana. Por isso, julgo necessário um breve resgate dessas ideias, que faço, sobretudo, a partir da obra conjunta de Maturana e Varela (2001) e seus conceitos de autopoiese e acoplamento estrutural linguístico, cujas processualidades alicerçam também minha proposta de *BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS*.

As primeiras manifestações da vida em nosso planeta terra se deram devido à diversificação molecular na atmosfera, mais especificamente, das moléculas formadas por cadeias de carbono, uma vez que esses átomos podem, entre si mesmos, ou junto com uma ampla gama de outros átomos, formar uma quantidade ilimitada de cadeias. Então, em nossos mares primitivos, surgiram redes de reações moleculares capazes de produzir as mesmas moléculas que as integram em um espaço físico limitado. Temos assim a ideia de uma unidade autopoietica como algo passível de distinção do meio em que habita. Da mesma maneira, podemos pensar em uma célula cuja membrana delimita não apenas sua abertura à energia externa, mas também seu fechamento, ao participar de sua operação interna. O que uma unidade autopoietica, ou seja, um ser vivo, *é e faz coincide, e a peculiaridade de sua organização é que ela só produz a si mesma* (MATURANA; VARELA, 2001). A processualidade autopoietica diz do princípio recursivo, visto que outra maneira de fazer referência à recursividade é dizer que algo é, simultaneamente, produto e produtor de si, tal qual as ideias que são por nós **DESCOBRIDAS**, na medida em que estamos sujeitos a elas. (MATURANA; VARELA, 2001; MORIN, 2015).

Ainda sobre a vida, é importante dizer que o fenômeno da reprodução, mesmo que não constitutivo da organização autopoietica, torna-se possível graças a ela. Assim, as unidades autopoieticas vão-se complexificando por meio de estratégias distintas de adaptação a seu meio, ao longo de seu devir evolutivo. Isso resulta em todas as formas de vida que convivem conosco e na deriva filogenética das suas e da nossa espécie (BERGSON, 2010;

MATURANA; VARELA, 2001). A filogenia consiste no estudo das relações evolutivas das espécies. Maturana e Varela (2001, p. 130) afirmam que a evolução das espécies consiste apenas na “[...] conservação da adaptação e da autopoiese, num processo em que o organismo e ambiente permanecem num contínuo acoplamento estrutural”. Não há, portanto, intenção de progresso ou de otimização no processo evolutivo (MATURANA; VARELA, 2001).

O que me interessa destacar agora é a **HISTOMEMÓRIA** ontogenética de um organismo, que consiste em suas mudanças relacionais, sem, contudo, afetar sua autopoiese. **QUONDE** duas ou mais unidades autopoieticas estão em interações *persistentes*²⁸, elas podem estar *acopladas em sua ontogenia*. Isso significa que entre indivíduos, ou entre indivíduo e meio, as interações persistentes consistem em perturbações recíprocas. A estrutura do meio desencadeia as mudanças no indivíduo, sem, contudo, determiná-las, sendo o inverso também verdadeiro. A isso se denomina acoplamento estrutural. Em unidades autopoieticas com sistema nervoso, esses acoplamentos, além de permitirem a manutenção de suas individualidades, dão origem aos fenômenos sociais (MATURANA; VARELA, 2001).

Os eventos sociais entre as espécies não humanas podem ser compreendidos como comportamentos culturais aos quais nós, humanos-observadores, conferimos sentido, como, por exemplo, um dueto de pássaros que significamos como belíssimo. **QUONDE** significamos, existimos na linguagem. Explicando de maneira bastante condensada, esse domínio de significações consiste não apenas em fazer distinções comportamentais, como fazem os animais, mas fazer reflexões que nos permitem tratar as nossas próprias condutas como objeto. Maturana e Varela (2001) denominam isso de coordenações de coordenações comportamentais. Assim, nos entranhamos em uma continuidade representativa interminável – como as cadeias de carbono ou as belas formações fractais – que consiste na organização dos nossos **AGIPENSENTIRES** (CAPRA, 2006; MATURANA; VARELA, 2001). Peirce (1984, 2003b) cifra esse processo aberto como semiose.

Ainda sobre essa organização, evidencio a ideia de clausura operacional do sistema nervoso, uma vez que ela me auxilia na elucidação do neologismo **AGIPENSENTIR** e na coincidência Complexa da abertura e do fechamento sistêmicos, seja em uma dimensão biológica, seja em uma dimensão cultural-noológica²⁹. A única abertura de nossos sistemas nervosos é a abertura dos nossos sentidos, isto é, uma abertura perceptível. Em nós, humanos,

²⁸ **RETORNAVANÇO** nas interações persistentes a partir da física de Prigogine (1996), no terceiro capítulo da tese (*O Tempo do Argumento Abduativo*).

²⁹ Morin (2001) propõe a noologia como estudo da noosfera, atmosfera na qual as ideias possuem vida. A noologia, então, estuda a vida das ideias – dos “[...] seres de espírito” como diria Morin (p. 139, 2001). Trata-se de algo próximo a uma compreensão das culturas (valores, crenças, normas, memórias etc.), mas evidenciando suas aberturas.

essa percepção se Complexifica na e pela linguagem. Como já defendi anteriormente, somos capazes de perceber apenas aquilo que os princípios das ideias que nos habitam iluminam. Por isso, quanto mais um sistema de ideias fechar-se sobre si mesmo – aquilo que Morin (2013) denomina racionalização –, mais iremos reduzir e retalhar os mundos que compartilhamos entre nós (MATURANA; VARELA, 2001; MORIN, 2001; PEIRCE, 1984).

Como operamos em uma clausura, “[...] cada um de nós constrói sua própria realidade como seu domínio de correlações sensório-motoras³⁰ em suas interações com os outros [...]” e “[...] todos construímos, em conjunto, os padrões de significado que constituem os diversos mundos que vivemos.” (MATURANA; VERDEN-ZÖLLER, p. 176, 2015, grifo meu). Essa concepção implica afirmar o paradoxo de *uma realidade externa que só pode ser concebida internamente*. Dito de outra maneira, a nossa abertura ao mundo e ao outro se organiza pelo nosso fechamento lógico-perceptivo (MATURANA; VARELA, 2001; MORIN, 2015; PEIRCE, 1984, 2003b). Sendo assim, mesmo havendo apenas uma realidade externa³¹, ela só é acessível por meio de uma pluralidade de realidades compartilhadas entre nós, isto é, por múltiplos **QUONDES**.

Nossos **AGIPENSENTIRES**, como correlações sensório-motoras, ou analogias no fluxo da semiose, são também compreendidos como hábitos-de-agir que, por sua vez, são regulados por crenças (PEIRCE, 1984). Isso implica afirmar que há certos princípios constituintes das crenças que regulam as ideias que habitam cada um de nós. Sendo assim, podemos dizer que *somos, a cada instante, aquilo que AGIPENSENTIMOS, pois é assim que conhecemos, ao **DESCOBRIAR QUONDES** compartilhados*. O neologismo do **DESCOBRIAR** também se ilumina com essas colocações, visto que toda descoberta é também uma criação na clausura operacional de nossos sistemas nervosos, e vice-versa, isto é, descobrimos tudo aquilo que criamos na linguagem (MATURANA; VARELA, 2001).

Por fim, resalto que a ideia de amor, nas formulações de Maturana e Varela (2001), consiste no fenômeno do acoplamento estrutural linguístico, pois é a nossa capacidade de aceitarmos o outro na convivência – de compartilharmos a vida – o que possibilitou o desenvolvimento da linguagem em nossa espécie. Quando compreendido como convivência, o amor vai dizer das relações que podemos **DESCOBRIAR** com toda sorte de seres vivos que existem no mundo, sejam eles humanos ou não. Como significamos, podemos chamar de

³⁰ Na equação sensório-motora, a palavra sensório diz respeito à abertura perceptiva, e a palavra motora fala de nossos agires. Em todas as formulações Complexas que trago nesta tese, pensar é uma ação.

³¹ A realidade que Peirce afirma que “[...] independe, não necessariamente do pensamento em geral, mas apenas do que você ou eu ou um definido número de pessoas possa pensar a respeito dela e, de outra parte, embora o objeto da opinião final dependa de qual seja essa opinião, o que essa opinião seja não depende do que pensemos eu ou você ou qualquer homem.” (1984, p. 68).

amor também a convivência de outras espécies. Na episteme da semiose, há uma ontologia relacional, *na qual tudo o que existe é relação símica e, por conseguinte, pode ser compreendido como mente* (LEVESQUE, 2019; PEIRCE, 1984).

Verden-Zöllner (2015) elucida a processualidade da autopoiese e do acoplamento estrutural linguístico, para pensar o desenvolvimento infantil. Sua proposta de oficinas materno-infantis visa a que as crianças desenvolvam consciência de si por meio de dinâmicas corporais que compartilham com os seus cuidadores (comumente às mães). Uma criança que possui uma consciência falha de seu próprio corpo – que é a linguagem embriã de todas outras linguagens – não é capaz de expandir-se nas e pelas linguagens em suas muitas manifestações³² (VERDEN-ZÖLLER, 2015).

A proposta de Verden-Zöllner (2015) é coerente com a Complexidade na elaboração de uma tessitura de nós, que compreende que o *eu* só se constitui em relação ao *outro*, isto é, que as relações antecedem qualquer noção de unidade (autopoiética) capaz de distinguir-se no espaço. Nesse sentido, a consciência que uma criança tem de si só pode ser constituída na e a partir da relação com seus cuidadores e com outras crianças. É a construção rítmica do corpo da criança, em dueto com o corpo do cuidador, que permite à criança elaborar noções abstratas como tempo e espaço. A corporeidade que a autora explora em suas oficinas também é a do canto e da dança, na qual propõe atividades para que os cuidadores e as crianças façam juntos (VERDEN-ZÖLLER, 2015).

Ao teorizar essa interação entre a criança e seus cuidadores, Verden-Zöllner (2015) defende a ideia de um tempo que é vivido no presente da interação, da qual deriva a compreensão do *brincar como uma atividade que tem a si própria como intenção*. O brincar, portanto, é qualquer atividade em que “[...] se está atento ao que se faz no momento em que se faz.” (MATURANA; VERDEN-ZÖLLER, 2015, p. 230). Corroborando essa ideia, há um autor da área do design de produto, chamado Gielen (2010, p. 4, tradução minha) que propõe três conceitos fundamentais para o desenvolvimento de brinquedos, sendo o primeiro deles a compreensão da falta de objetivos³³ das brincadeiras, que diz que “[...] a motivação do jogador reside no interesse pelo processo, e não no desejo por um determinado resultado.”³⁴

³² Dança, desenho, música, fala, escrita etc.

³³ Optei por traduzir *aimlessness* como falta de objetivos (GIELEN, 2010). Os outros dois conceitos que Gielen (2010) propõe são: (i) a empatia (*empathy*) que se traduz em um contato próximo com as crianças para as quais se projeta; e o (ii) valor do brincar (*play value*) como o prazer que a criança sente com determinado brinquedo.

³⁴ Nas palavras de Gielen (2010, p. 4) “[...] *the player is motivated for the activity by an interest in the process, not by a desire for a certain lasting outcome*”.

Gielen (2010) também elucida como essa falta de objetivos da brincadeira pode contrastar com a atividade do designer, quando esta é orientada a entregas já delimitadas, com problemas bem estruturados. Nessa direção, penso que a falta de objetivos poderia ser pensada como uma abertura do espaço-solução no design de produtos (DORST; CROSS, 2001; GIELEN, 2010), isto é, na criação de brinquedos que não entreguem a brincadeira já pronta, mas que possibilitem às crianças **DESCOBRIAR** com e a partir deles. Todavia, se há uma abertura no espaço-solução, *há também uma indeterminação do espaço-problema*. Por isso que, na área do design, falar de problemas capciosos ou indeterminados (BUCHANAN, 1992) significa dizer que não se pode definir com precisão as condições iniciais de uma projeção e que, portanto, não se pode prever sua trajetória (PRIGOGINE, 1996). Ainda, penso que falar da coevolução do espaço-problema e do espaço-solução (DORST; CROSS, 2001; DORST, 2006), é dizer de sistemas que precisam ser **DESCOBRIADOS**. *Nesse entendimento, o problema e a solução são duas faces de um único processo – a continuidade de uma organização aberta, que se (trans)forma, a cada instante*. Nessa direção, posso afirmar um tempo em que o futuro como solução **RETORNAVANÇA** no passado como problema, isto é, em que a totalidade relacional se define no presente. Esse nó temporal é explorado no terceiro capítulo da tese, a partir da noção de argumento abduativo³⁵.

Um dos exemplos que julgo mais elucidadores de uma abertura organizacional possível – no design de produto, vale frisar – são os brinquedos projetados pela designer Cas Holman. Quando assisti ao quarto episódio da segunda temporada do documentário *Abstract: the art of design* (CAS HOLMAN, 2019), disponível no *streaming* Netflix, no qual Holman conta sobre seu processo de criação e o processo do brincar, vislumbrei ali algo desse transdisciplinar sobre o qual venho escrevendo. E a Cas Holman fala desse transdisciplinar, sem nomeá-lo assim, por meio de artefatos, o que, considerando minha formação acadêmica como designer de produtos, me encantou – ainda que não seja o que proponho.

Nesse episódio, Holman diz fazer design para brincar, e não apenas brinquedos, visto que “[...] nós não projetamos a brincadeira, mas projetamos as circunstâncias para que a brincadeira aconteça.”³⁶ (CAS..., 2019, tradução minha). Ela também afirma que prefere incentivar, com seus projetos, que as crianças usem sua imaginação, ao invés de seguirem instruções de como fazer algo, isto é, de como brincar, visto que as instruções dizem de um jeito certo e de um jeito errado de **AGIPENSENTIR**. Nesse sentido, Holman projeta brinquedos

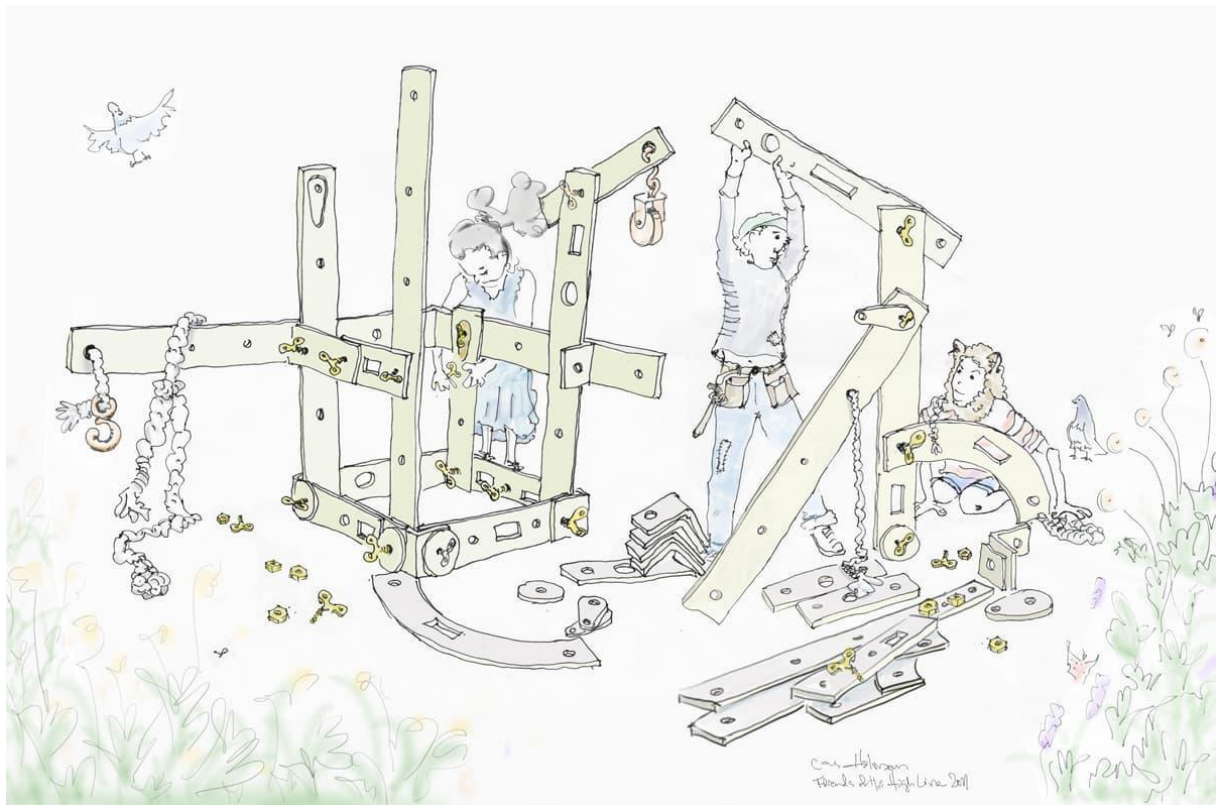
³⁵ Em termos semióticos, isso significa falar de um interpretante que retroage sobre o seu objeto (PEIRCE, 2003b), característica da temporalidade do argumento abduativo que eu explico no terceiro capítulo.

³⁶ Nas palavras de Cas Holman “*We don't design the play, we design for the circumstances of play to arise.*” (CAS..., 2019).

que desafiam as crianças. Como ela mesmo diz, um dos lemas de seus projetos é “O que é fácil é chato, sendo que por fácil se entende algo que não engaja seu pensamento.”³⁷ (CAS..., 2019, tradução minha). Quando Holman se refere ao fácil ser chato, penso que ela diz desses brinquedos que trazem *o sentido do pensamento já posto* por meio das instruções e do resultado já concebido, ou, como eu busco elucidar, de uma temporalidade inexistente.

Trago, na Figura 1, o esboço conceitual de um de seus brinquedos mais conhecidos, o Rigamajig, que é um kit de peças que pode ser compreendido como um brinquedo, um *playground*, ou um material de aprendizagem. Holman diz que pensa no Rigamajig como “[...] uma pilha gloriosa de entulhos de construção.”³⁸ (CAS..., 2019, tradução minha).

Figura 1 – Rigamajig.



Fonte: Holman [2022?].

Apesar de configurar um conjunto de peças, a melhor maneira de descrever o Rigamajig não é como vários elementos a serem combinados, mas, sim, como um brincar em que se **DESCOBRIAM** relações que acabam por resultar em elementos. Como Holman comenta, as crianças eventualmente se apropriam do que quer que tenham começado a inventar com o

³⁷ Nas palavras de Cas Holman “*Easy is boring, easy meaning something that doesn't engage your thinking.*” (CAS..., 2019).

³⁸ Nas palavras de Cas Holman “[...] *a glorified pile of construction debris*”. (CAS..., 2019).

Rigamajig, uma vez que suas peças e suas múltiplas possibilidades de junções não carregam um sentido pronto (CAS..., 2019).

É evidente que o que me faz ver o transdisciplinar relacional no Rigamajig não é apenas o brinquedo em si, como uma existência singular (PEIRCE, 1984), mas a crença de Holman, que o torna possível e que fica límpida em suas falas ao longo deste episódio. Isto é, as crianças brincando com o Rigamajig fazem desse processo uma manifestação singular da crença de que o mundo está aqui para ser **DESCOBRIADO**. E a crença de Holman – de que as regras não estão prontas – é também a crença da maioria das crianças, até que eventualmente sua maneira de **AGIPENSENTIR** venha a ser fatiada e reduzida pelos princípios que organizam a maior parte dos nossos sistemas de ideias. O transdisciplinar é, portanto, uma (trans)formação de crenças. E daí que advém a importância de criações como os brinquedos de Cas Holman, pois apesar de não configurarem um entendimento transdisciplinar em si mesmos, eles sugerem e convidam a essa processualidade que venho afirmando: o papel criativo do tempo³⁹.

Em ressonância com as formulações sobre a importância da consciência de si, que é também corporal (VERDEN-ZÖLLER, 2015), muitos dos brinquedos de Cas Holman são projetos que permitem que as crianças explorem a potência de seus corpos de maneira coletiva, como o Rigamajig não falha em ilustrar⁴⁰.

Ainda, me cabe também citar outro projeto que considero de natureza transdisciplinar: as oficinas do Laboratório de Ideias da designer e pedagoga Maíra Gomes (GOMES, 2022). Nessas oficinas, as crianças partem de um cenário propositivo, como por exemplo, o desejo de construir um foguete, e então **DESCOBRIAM** como construí-lo, podendo transformar suas ideias no percurso. Maíra Gomes conta diversos relatos de suas oficinas pelos *stories* de sua plataforma no Instagram, e ressalta que seu trabalho não é direcionar o processo criativo das crianças, mas sim acompanhá-lo, auxiliando-as a construir aquilo que imaginaram (DESBRINQUEDO, 2022). Vale também dizer que as crianças utilizam ferramentas e materiais pensados para o manuseio infantil, e que estão sempre acompanhadas. Cito aqui um relato específico, ilustrado a seguir, na Figura 2 (p. 38).

³⁹ Roubei essa expressão de Ilya Prigogine (1996).

⁴⁰ O Rigamajig é um artefato cujas decisões projetuais merecem ser destacadas por conferirem um senso de realidade e responsabilidade à brincadeira e, por conseguinte, empoderarem as crianças. O Rigamajig é composto por pedaços de madeira grandes e pesados, que fazem com que as crianças precisem colaborar para conseguir construir coisas, ao mesmo tempo que existem sua atenção integral. Os encaixes são da cor preta, para remeterem a ferramentas de construção reais e, ademais, são feitos para se adaptarem a mãos pequenas (CAS..., 2019).

Figura 2 – Oficina de Laboratório de Ideias.



Fonte: Desbrinquedo (2022).

Nos *stories* retratados na Figura 2, podemos ver o registro da brincadeira construtiva de uma criança⁴¹ que aproveitou uma estrutura de madeira e acrílico que Gomes havia feito, mas cuja função não estava definida, e criou um parquinho com escorregador a partir de um pedaço de tecido azul. Nesse escorregar, a criança brincou com um bebê, e Gomes presenteou essa personagem com uma coroa de orelhas de coelho, que foi aceita pela criança. Depois, a criança criou uma mãe e o escorregador virou um beliche onde ambas as personagens (mãe e bebê) dormiram (DESBRINQUEDO, 2022).

Considero esse relato relevante uma vez que configura um início indeterminado, isto é, havia uma estrutura sem função definida e a criança transformou-a em um parquinho com escorregador e, após, transformou esse cenário do parquinho em um beliche. A criança viveu e experimentou duas relações que se tornaram possíveis graças a essa estrutura, mas que não foram por ela determinadas. Ainda, quero destacar que a Maíra Gomes frisa que não conduziu a criação da criança, mas que participou dela. Essa participação pode ser percebida em sua proposta de presentear uma personagem com uma coroa de orelhas que, ao ser aceita pela criança, passou a integrar a brincadeira (DESBRINQUEDO, 2022).

Nessa direção, **RETORNAVANÇO** no Rigamajig e penso que suas peças construtivas criam a mesma condição de início indeterminado, uma vez que as crianças podem, a partir

⁴¹ Adicionei uma tarja branca no rosto da criança, de maneira a preservar sua identidade.

dessa indeterminação, desejar um cenário como, por exemplo, a construção de um foguete. Elas podem também transformar esse cenário ao **DESCOBRIAREM** algo no percurso, significando as sintaxes inusitadas que o Rigamajig ajuda a tornar possível a partir de suas possibilidades relacionais não óbvias. Além disso, por ter peças grandes e relativamente pesadas, a construção do Rigamajig exige que as crianças colaborem umas com as outras, o que cria as condições de um possível espaço de negociações e **DESCOBRIações** compartilhadas.

Agora, quero **RETORNAVANÇAR** nas noções de brincar (VERDEN-ZÖLLER, 2015) e da falta de objetivos (GIELEN, 2010) e festejá-las à luz das formulações de Morin (2016) acerca de uma causalidade Complexa, tornando-as assim mais precisas e rigorosas. Em qualquer sistema vivo, há uma autonomia causal, produtora-de-si e que se auto-gera, conhecida como endocausalidade, isto é, a causalidade interna de um sistema. É de seu processo de autogeração que emerge a *ideia de finalidade como a contínua produção do viver*⁴². Todavia, a causalidade Complexa comporta também a noção de causalidade clássica, isto é, de uma causa que gera um efeito que pode ser previsto e que, portanto, segue uma lógica probabilística ou determinista. Essa faceta da causalidade Complexa é conhecida como exocausalidade (MORIN, 2016).

O que acontece é que, devido à lógica interna do sistema (endocausalidade), uma causa externa (exocausalidade) pode desencadear uma mudança, mas essa mudança será determinada “[...] pela estrutura do sistema perturbado.” (MATURANA; VARELA, 2001, p. 108). Isto significa que é a **HISTOMEMÓRIA** das relações de um sistema que o determina, a cada instante, a partir e apesar dos estímulos externos a ele. *Dito de maneira mais precisa, a clausura operacional na qual vivemos implica que toda e qualquer (trans)formação – e por formação me refiro a qualquer expansão do sujeito na linguagem – é um acoplamento processual, no qual a causa externa (acontecimento-alteridade) torna-se interna ao sistema.* Esse acoplamento processual implica em distintas formas de aceitação mútua na convivência (MATURANA; VARELA, 2001), algo que irei desenvolver com a noção de AMOROSIDADE.⁴³

Sendo assim, friso que a expansão do sujeito na linguagem implica em uma **DEPENDENCIAUTÔNOMA**, que chamo também de acoplamento COSMOPOIÉTICO. Nessa direção, a finalidade global do viver se transforma em distintas finalidades que emergem em nossos múltiplos processos de convívio, e essas finalidades precisam ser **DESCOBRIADAS** por todos e

⁴² Seria possível dialogizar essa noção a partir do entendimento de que a vida só busca a morte (LACAN, 2016). Gostaria de cifrar a possibilidade desse percurso, ao qual retorno no quarto capítulo desta tese (*Desejo e Estratégia*).

⁴³ Ver capítulo quarto *Desejo e Estratégia*.

por cada um de nós. Por isso que a ideia do brincar, em minha proposta, diz de uma processualidade afeita a transformações, com regras ou finalidades que acontecem em sua própria duração.

Nessa direção, trago também o ensaio de Anastassakis (2020), denominado refazendo tudo: confabulações em meio aos cupins na universidade, que nos conta sobre um design que se percebe na proposta de ficar com o problema, o *staying with the trouble* de Haraway (2016). Quer dizer, é uma proposta de design que abandona a noção idealista de resolução⁴⁴ e entende ser necessário permanecer com o problema em um presente espesso⁴⁵ (HARAWAY, 2016) incompleto, indeterminado, que mantém a Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Esdi) *gestando possibilidades de design*.

Apesar de construir seus argumentos teóricos com autores que não exploro majoritariamente nesta tese, o texto de Anastassakis (2020) ilumina o entendimento de finalidades diversas que acontecem na ausência de uma finalidade outra que não seja manter a Esdi viva, ou melhor, majoritariamente *aberta*. O entendimento de design de Anastassakis (2020, p. 90) consiste em um “[...] meio em que são produzidas relações e compartilhados afetos [...]” de maneira que “[...] é a qualidade desses afetos e relações que interessa discutir”. Essa qualidade diz de afetos e relações não instrumentalizados, isto é, não majoritariamente condicionados por objetivos e maneiras de **AGIPENSENTIR** já postas – o que ressoa com a qualidade interpretante da AMOROSIDADE, a ser desenvolvida em termos semióticos, ao longo desta tese. Em outras palavras, penso que as relações majoritariamente instrumentalizadas correspondem àquilo que venho destacando como um tempo inexistente (PEIRCE, 2003b; PRIGOGINE, 1996).

Anastassakis (2020) nos conta, naquilo que chama de escrita antropológica como fabulação especulativa, do abandono da Esdi pelos órgãos públicos do estado do Rio de Janeiro; da convivência com os cupins que haviam devorado a Esdi por dentro; da política de cotas que abriu a Esdi para negros e pobres; das iniciativas dos alunos nessas pequenas ruínas da escola, como hortas comunitárias e projetos com materiais orgânicos; da criação de uma oficina gráfica nomeada *Colaboratório*; de cursos livres ministrados por alunos, ex-alunos e professores; da festa de celebração da Esdi (afinal, é necessário celebrar a vida, mesmo nas ruínas); do movimento de ocupação OcUPA Esdi; e das posteriores experimentações com o Museo do Índio. Todas essas histórias falam de um movimento de colaboração entre alunos,

⁴⁴ Importante dizer que superar um idealismo inalcançável é algo que Simon (1981) também havia feito ao cunhar a expressão solução suficientemente boa, ainda o faça a partir de uma teoria determinista como a de racionalidade limitada.

⁴⁵ “*To live and die well with each other in a thick present.*” (HARAWAY, 2016, p. 1)

professores e funcionários que ficaram com o problema. Eu digo que seus **AGIPENSENTIRES** foram estratégicos, na medida em que propuseram distintos cenários⁴⁶, múltiplos **QUONDES** que significaram a Esdi em suas múltiplas finalidades e a mantiveram viva frente a uma grande desordem.

Ainda, nesse breve resgate de autores e ideias que, de uma forma ou outra, compuseram os múltiplos **QUONDES** de meu percurso de formação doutoral, gostaria de discorrer sobre a noção de brincar, na teoria de Winnicott (2019). O autor define o brincar como sendo a criação do espaço cultural em que vivemos, sendo que esse espaço constitui uma terceira realidade paradoxal, isto é, uma realidade que não é nem interna e nem externa. Esse espaço “nem-nem” da realidade cultural winnicottiana, quando posto às avessas, elucidada à lógica Complexa do terceiro incluído, na qual algo *pode ser ao mesmo tempo A e não-A* (NICOLESCU, 1999). A noção de terceiro incluído transforma a lógica do axioma identitário ($A \text{ é } A$) e do axioma da não-contradição ($A \text{ não é não-}A$) ao *expandi-los* na criação de um outro-novo termo ($T \text{ é } A \text{ e não-}A$). O terceiro incluído, nas elaborações de Winnicott (2019), corresponde a essa realidade paradoxal do brincar, que é simultaneamente interna e externa e que diz respeito à cultura. Daí emerge o entendimento de que há um paradoxo que deve ser aceito e não resolvido (WINNICOTT, 2019). Maturana e Varela (2001), conforme já explanei, elucidam a questão do paradoxo interno-externo de maneira bastante elegante, com sua noção de acoplamento estrutural, e Morin (2013, 2015), para além das ideias em que simultaneamente mantém e dissipa o paradoxo, torna-o uma ideia distinta, ao defini-lo em termos abstratos (PEIRCE, 1984) nos princípios hologramático, dialógico e recursivo.

Winnicott (2019) é um autor relevante para o meu pensamento pois articula a noção de brincar como um estado saudável, **QUONDE** podemos, adultos e crianças, ser espontâneos e criativos. É no brincar que descobrimos – *constantemente*, eu acrescento – aquilo que Winnicott (2019) chama de verdadeiro *self*, e que sentimos que a vida vale a pena ser vivida. Percebo que as formulações de Winnicott ressoam com as ideias da designer Cas Holman, em uma fala pela qual tenho bastante apreço: “Se podemos brincar juntos, podemos viver juntos” (CAS..., 2019)⁴⁷. Essa convivência, que configura uma aceitação mútua entre seres vivos na linguagem, se funda naquilo que Maturana e Varela (2001) e Maturana e Verden-Zöllner

⁴⁶ Desenvolvo a noção de estratégia e de proposição como cenário na seção 4.3 *O Design e a Dialógica da Estratégia*.

⁴⁷ “*If we can play together, we can live together.*” (CAS..., 2019).

(2015) chamam de *emocionar*⁴⁸ *do amor*. No entanto, apesar da noção de emocionar dizer respeito a um fluxo entre distintos domínios de ação, a noção de amor desenvolvida nas teorias destes autores se reduz à ternura da convivência. O amor não é explorado em sua perspectiva dialógica.

Nesse sentido, o brincar de Winnicott (2019) é uma formulação teórica que é dialogicamente mais precisa que o brincar de Verden-Zöller (2015), pois elucida que a agressividade e o conflito compõem o amor – são necessários para que alguém possa existir fora do domínio de onipotência de outro alguém (WINNICOTT, 1990, 2019). Isto é, para que o amor seja possível, é preciso que o outro sobreviva, simbolicamente, à uma agressividade que, apesar de ser inerente à condição humana, pode manifestar-se em diferentes intensidades. Sobreviver a essa agressividade é o que torna o outro real e surpreendente. Winnicott (2019) articula isso a partir da ideia de uma mãe suficientemente boa, que é competente ao atender às demandas de uma criança, de maneira a gerar nesta criança uma ilusão de onipotência. Essa mesma mãe é capaz também de desiludir a criança, de maneira gradual, e de resistir aos ataques agressivos que sua demanda lhe infringe. Esse movimento de desilusão faz a criança confrontar-se com uma realidade externa, isto é, com uma mãe que não é redutível ao que lhe é demandado, rompendo assim sua percepção de onipotência. É a partir dessa dinâmica de ilusão-desilusão que uma criança se torna capaz de amar (WINNICOTT, 2019).

O que Winnicott (2019) chama de fenômenos transicionais, corresponde as primeiras manifestações desse brincar em que a criança substitui a presença da ausência da mãe por outros objetos, palavras ou ritos, e pode então manipulá-los, *fazer* algo com eles, o que vai além de sua ilusão de onipotência. Essa possibilidade de substituição metafórica, que a criança é capaz de inventar na ausência da mãe, é o que pretendo explorar a partir das formulações de Lacan (2016) acerca de um sujeito desejante. Apesar de Winnicott (2019) elucidar um processo no qual a agressividade é fundamental para que o amor seja possível, é Lacan (1998, 1999, 2016) o autor que trabalha a dialógica do amor com maior rigor teórico-metodológico, ao afirmar a existência de uma única pulsão – *a pulsão de morte como fonte de vida*.

Para Lacan (1999, 2016), a mãe – e vale frisar que a palavra mãe engloba aqui quem quer que exerça a função materna – não apenas oferta algo que supre as necessidades fisiológicas de uma criança, mas também a insere em uma cadeia de significantes. Isso porque a criança deseja o desejo da mãe e, nessa direção, é introduzida na linguagem pelo

⁴⁸ Emocionar é um termo cunhado por Maturana e Varela que se refere ao “[...] fluxo de um domínio de ações a outro na dinâmica do viver.” (2001, p. 262).

significante do desejo do desejo da mãe (LACAN, 2016). Essa cadeia de significantes é um percurso metonímico⁴⁹ como fio de continuação do pensamento. Aqui, é importante elucidar a distinção que Lacan (1998, 1999, 2016) marca entre significante e significado, visto que ela dá conta da polissemia e, por conseguinte, do potencial criativo da linguagem. O significante é qualquer algo que pode significar, não estando a totalidade de seu significado posta de antemão. Isto é, uma palavra, por exemplo, terá significados distintos dependendo da cadeia significante em que está inscrita: sua *contextura*. Essa palavra – contextura – função metonímica da linguagem (JAKOBSON, 1995), é relevante, pois fala de algo com textura, uma tessitura, como já mencionei antes, daquilo que é tecido junto.

Então, se a criança deseja o desejo da mãe, é também relevante frisar que a mãe deseja alguma outra coisa além da criança. Essa outra coisa por meio da qual a mãe deseja, denomina-se falo. O falo cifra um significante, o que ele possa significar não se reduz a uma única possibilidade. Então, o que é relevante entender acerca dessa processualidade desejante é que a substituição metafórica do significante da mãe – um significante por outro significante – corresponde a função paterna, isto é, trata-se de uma função metafórica que indica a direção do desejo materno (LACAN, 1999). Em outras palavras, diz também daquilo que Lacan (1999) cifra como sendo o significante do nome-do-pai, que tem a função de introduzir a função metafórica. O nome-do-pai é um símbolo e, por conseguinte, *a lei que é mediada pelo desejo que a criança nutre em relação ao desejo da mãe*. Assim, o falo simbólico indica um sentido ao desejo da criança, organizando-o. Ainda, vale ressaltar que o significante primeiro, o desejo da mãe, é sempre um objeto perdido, na medida em que a criança não pode tê-lo nem sê-lo, o que a introduz na linguagem como sujeito discursivo e barrado⁵⁰. (LACAN, 1999, 2016).

O que me parece relevante destacar é que, nessa equação do desejo⁵¹, elaborada por Lacan (2016), há uma organização que julgo Complexa. Em outras palavras, é preciso dizer que o desejo pode circular, não sendo em excesso ou escassez a criança, o que, em ambos os casos, é uma condição que a assujeita⁵². A circulação do que seja o objeto-interpretante de desejo materno é o que permite uma diversidade nas/das ideias às quais nos sujeitamos.

Se trago o brincar de Verden-Zöllner (2015); o conceito da falta de objetivos de Gielen (2010); os projetos para brincar da Cas Holman (CAS..., 2019); o projeto do Desbrinquedo,

⁴⁹ A metonímia e a metáfora serão exploradas no quarto capítulo (*Desejo e Estratégia*).

⁵⁰ É importante frisar que, ao longo desta tese, utilizo as formulações psicanalíticas para falar apenas do que tange aos sujeitos neuróticos.

⁵¹ Desenvolvo a noção de desejo na seção 4.2 *O Desejo e a Dialógica da Amorosidade*.

⁵² Desenvolvo essa questão no quarto capítulo (*Desejo e Estratégia*).

de Maíra Gomes (DESBRINQUEDO, 2022; GOMES, 2022); a Esdi Aberta de Anastassakis (2020); o brincar de Winnicott (2019) – e, principalmente, o desejo nas formulações Lacan (1999, 2016), que sigo desenvolvendo no quarto capítulo desta tese – é porque, em todas estas manifestações do conhecer, vislumbro o mesmo fundamento abduativo. Posso perceber, nas propostas destes autores, SUJEITOS BRINCANTES que celebram as proposições uns dos outros, *expandindo-as e expandindo-se nas linguagens*.

Dedico o próximo capítulo à temporalidade do argumento abduativo.

3 O TEMPO DO ARGUMENTO ABDUTIVO

Penso nesses objetos, nessas caixas, nesses utensílios que aparecem às vezes em galpões, em cozinhas ou esconderijos, e cujo uso já ninguém é capaz de explicar. Vaidade de crer que compreendemos as obras do tempo: o tempo enterra seus mortos e guarda as chaves. Somente nos sonhos, na poesia, no jogo - acender uma vela, andar com ela pelo corredor -, aproximamo-nos às vezes do que fomos antes de ser isso que ninguém sabe se somos.¹

Julio Florencio Cortázar

Exu matou um pássaro ontem, com a pedra que arremessou hoje.

Ditado Iorubá

Gostaria de trazer duas palavras que, na língua portuguesa, pelo menos da maneira como essa ganha vida no Brasil, são comumente utilizadas como sinônimos: design e projetar. Uma breve retomada desses termos me ajudará com o argumento deste capítulo. A palavra design, sendo um substantivo que se aproxima de um verbo², faz referência direta à área do design em suas constantes ampliações e adjetivações³. Já o verbo projetar e o substantivo projeto são, de uma maneira peculiar, mais versáteis, sendo compartilhados por diversas disciplinas⁴.

Projetar é uma palavra cujas origens podem ser atribuídas ao latim *projetare* como “[...] lançar para adiante [...]” (PROJETAR..., 1955, p. 418). Lançar algo adiante, ou seja, para frente, remete a uma noção espacial que traz, junto de si, a compreensão temporal do futuro. Afinal, uma elaboração espacial é algo que requer tempo (PRIGOGINE, 1996; WINNICOTT, 2019). A palavra design remonta ao latim *designare* como desenhar e como *de + signare*, isto é, distinguir por meio de um signo – *designar* (DENIS, 2000; KRIPPENDORFF, 1989; DESENHAR..., 1955).

Quero acoplar essas duas definições recém apresentadas, isto é, projeto como *futuro* e design como *ação de distinguir (sem disjuntar) por meio de um signo*, de maneira a elucidar a abdução como signo de um futuro, esse também acoplado ao seu passado. Para isso, nas

¹ “*Pienso en esos objetos, esas cajas, esos utensilios que aparecen a veces en graneros, cocinas o escondrijos, y cuyo uso ya nadie es capaz de explicar. Vanidad de creer que comprendemos las obras del tiempo: él entierra sus muertos y guarda las llaves. Sólo en sueños, en la poesía, en el juego - encender una vela, andar con ella por el corredor - nos asomamos a veces a lo que fuimos antes de ser esto que vaya a saber si somos.*”

² Em inglês, a expressão é *to design*, em português, é comum que digamos fazer o design de algo, fazer design etc.

³ Por exemplo: Design Gráfico, Design de Produto, Design de Interiores, Design Especulativo, Design Estratégico, Design Participativo, Design Social, *Design Thinking*, Design Autônomo etc.

⁴ Por exemplo: Arquitetura e Engenharia(s).

próximas seções, eu discorro acerca da noção de tempo irreversível na física (ver 3.1), para depois cifrar a crença abdutiva como proposição e argumento (ver 3.2) e explicitar o conhecer como acoplamento do argumento abduutivo, dedutivo e indutivo (ver 3.3). Finalmente, trago uma cena em que presenciei uma brincadeira-acontecimento (ver 3.4), para iluminar o argumento abduutivo.

3.1 O TEMPO IRREVERSÍVEL

O tempo precede a existência.

Ilya Prigogine e Dmitri Dmitrievich Ivanenko

Nas equações de Prigogine (1996), o tempo não é reversível como é tratado na física clássica, a partir das leis de Newton. Ele também não equivale à noção espacial (embora dê origem a essa), sendo assim ilusório, como é cifrado nas equações de Stephen Hawking⁵ (PRIGOGINE, 1996). O tempo irreversível, que também pode ser chamado de devir, refere-se à *quebra da simetria temporal*. Essa noção de tempo como irreversível nos convida a fazer uma distinção entre passado e futuro. Nesse sentido, tem-se o que poderíamos chamar de emergência criativa do tempo, uma vez que o futuro não se reduz ao passado (PRIGOGINE, 1996), apesar de estar nele inscrito.

Os fenômenos físicos chamados estruturas dissipativas – como, por exemplo, um torvelinho – ilustram bem essa manifestação criativa do tempo. Um torvelinho emerge no e do acoplamento de frequências em interação persistente. A noção de acoplamento faz referências às ressonâncias, caracterizando assim uma relação entre frequências. As frequências, por sua vez, ajudam a compreender os sistemas dinâmicos descritos por Henri Poincaré, que distinguiu os sistemas dinâmicos integráveis dos não-integráveis, isto é, os sistemas com interações transitórias dos sistemas com interações persistentes. As estruturas dissipativas são sistemas dinâmicos instáveis não-integrados que efetuam uma troca constante e, por isso *persistente*, de energia-calor. Há, nesses sistemas abertos, que consistem na maior parte dos casos físicos de que se tem conhecimento, uma imprecisão das condições iniciais, que são o que possibilita a determinação (PRIGOGINE, 1996). Por conseguinte, não se podem determinar os contornos de sua trajetória, ou o seu fim⁶. Isto é, frente às instabilidades

⁵ Essa referência ao físico Stephen Hawking, bem como a referência ao Henri Poincaré que aparece no próximo parágrafo, têm como base o que Prigogine (1996) diz sobre esses autores em seu livro intitulado *O Fim das Certezas*.

⁶ Sendo mais precisa, para grande maioria dos fenômenos físicos, os conceitos de trajetória e função de onda, referentes à mecânica clássica e à mecânica quântica, respectivamente, apresentam limitações. (PRIGOGINE,

características de interações persistentes, as estruturas dissipativas encontram sucessivos pontos de bifurcação onde seus caminhos possíveis se atualizam (PRIGOGINE, 1996; PRIGOGINE; STENGERS, 1992). Há, portanto, uma indeterminação que faz perceber o tempo, na medida em que esse se desenha, sucessivamente, nos caminhos abertos pelas bifurcações. Sendo assim, o tempo, quando não é ignorado, postula sua duração criativa (PRIGOGINE, 1996).

A impossibilidade de precisar as condições iniciais de um sistema, que implica na indeterminação, emerge como uma aparente desordem. Contudo, há também a impossibilidade de cifrar um negativo como ausência, nesse caso, a desordem como ausência de ordem, que vem da compreensão de existência, ou possibilidade de existência, de todas as coisas que são para nós perceptíveis. Quando afirmamos a ausência de algo, estamos assinalando a existência de algo distinto (BERGSON, 2010; PEIRCE, 1984). Essas duas percepções distintas de uma força em interação persistente – a ordem e a aparente desordem – são o que chamo aqui de organização (MORIN, 2016). A noção de organização, por sua vez, refere-se às relações que têm de existir para que algo seja (MATURANA; VARELA, 2001).

No primeiro capítulo desta tese, pontuei que utilizaria a noção de organização como equivalente à noção de sistema. Agora, faço uma leitura a partir da semiótica, em que a noção de organização se refere ao nível da terceiridade⁷ peirceana, isto é, a sua significação (PEIRCE, 1984). Sendo assim, posso me referir às estruturas dissipativas de Prigogine (1996) como significações e fazer da semiótica chave de interpretação de qualquer fenômeno. Nessa direção, posso pensar, como cifra Levesque (2019, p. 121, tradução minha), que “O status ontológico do signo é a relação; seu status lógico é a possibilidade.”⁸

Se a ciência contemporânea se ocupa de leis como relações constantes (BERGSON, 2010) e a compreensão de leis na semiótica peirceana diz de significações (legi-signos), que governam existências singulares (sin-signos) (PEIRCE, 1984; 2003b), *a ideia de um tempo irreversível faz com que se atualizem as possibilidades das leis, que não expressam mais certezas* (PEIRCE, 1984; 2003b; PRIGOGINE, 1996).

1996). Na mecânica clássica, Prigogine propõe uma formulação da dinâmica no nível estatístico, na qual “as condições iniciais não podem mais ser assimiladas a um ponto no espaço das fases, elas correspondem a uma região descrita por uma distribuição de probabilidade” (1996, p. 39). E na mecânica quântica, Prigogine incorpora as ressonâncias de Henri Poincaré à descrição estatística, de maneira que o “objeto central da mecânica quântica torna-se, como na mecânica clássica, a probabilidade p (também chamada de matriz densidade na mecânica quântica) e não mais a função de onda Ψ ” (1996, p. 55).

⁷ **RETORNAVANÇAREI** nos níveis peirceanos de primariedade, secundidade e terceiridade ainda neste capítulo (PEIRCE, 1984).

⁸ Nas palavras de Levesque: “*The ontological status of the sign is the relation; its logical status is the possibility*” (2019, p. 121).

O que Prigogine (1996, 2000) e Prigogine e Stengers (1992) fazem, ao falar das estruturas dissipativas, é elucidar o papel criativo do tempo, ao não reduzirem o futuro ao passado, seja em um domínio físico ou antropológico. Nessa direção, vale destacar que a transdisciplinaridade cifra a relevância da religação dos saberes fisio-bio-antropológicos (MORIN, 2016). Então, entender o tempo como irreversível designa a possibilidade de novos acontecimentos a serem significados na tessitura de um tempo contínuo. Esse entendimento temporal do acontecimento como devir organizacional é meu ponto de partida para falar de uma processualidade abdutiva.

Todavia, antes de adentrar nas especificidades do arcabouço filosófico de Peirce (1984, 2003b), o que farei na próxima seção (ver 3.2), recorro a formulação biosemiótica de Levesque (2019) que defende que *a abdução é um processo de regulação que exclui as possibilidades que não permitem a geração de outras possibilidades*. Isso fica evidente na mutagênese⁹, **QUONDE** a mutação genética escolhida pelo processo é uma que seja capaz de garantir a continuidade da vida (LEVESQUE, 2019).

Sendo assim, – e aqui reside um ponto relevante – a abdução não é, em si, um processo de geração de variação e inovações. Conforme escreve Levesque, “A mutagênese pressupõe um princípio de emergência aleatória que sustenta a variação no mundo vivo, mas sua adaptação é dirigida: ela opera de acordo com as leis da semiose.” (2019, p. 133, tradução minha)¹⁰. Nessa direção, proponho que *a abdução pode ser entendida como um processo decisório que comporta o devir à medida em que o restringe*. Isto é, a abdução é um processo fronteiriço, uma relação hologramática que permite que o devir seja significado delimitando-o. Mais precisamente, em termos antropológicos, a abdução é a sintaxe que permite que o devir sensível seja representado pelo sujeito. A abdução é o processo de organização que confere um sentido à força caótica e efervescente do sensível. Como processo decisório que regula o devir, isto é, permite-o limitando-o, a abdução retrata um fechamento que se organiza na e pela sua abertura (LEVESQUE, 2019; MORIN, 2015).

É relevante dizer que todo sistema de ideias, na medida em que comporta princípio regulatórios, consiste em uma crença – sendo um legi-signo – que tem como finalidade estabelecer um hábito – como sin-signo (PEIRCE, 1984, 2003b). Uma crença é o que regula os hábitos de um sujeito, é a organização simbólica que o leva a **AGIPENSENTIR**, quando certas circunstâncias se apresentam. Ainda, dito de outra maneira: por crença, me refiro à

⁹ Mutagênese é um processo que se refere a uma mudança na sequência do material genético de um ser vivo.

¹⁰ Nas palavras de Levesque: “*Mutagenesis presupposes a principle of random emergence supporting variation in the living world, but adaptation itself is directed: it operates following the laws of semiosis.*” (2019, p. 133).

organização das relações que mantém a autopoiese de um sujeito em um domínio cultural-noológico – **QUONDES** as ideias vivem (PEIRCE, 1984, 2003b; MATURANA; VARELA, 2001; MORIN, 2001). O que busco elucidar, na próxima seção, é o processo de uma crença como sistema aberto, na qual se atualizam as suas possibilidades.

3.2 CRENÇA ABDUTIVA COMO PROPOSIÇÃO E ARGUMENTO

A parte mais bela do teu corpo é para onde ele vai¹¹.

Ocean Young

Nesta seção, me esforço para apresentar, sucintamente, o arcabouço filosófico de Peirce (1984, 2003b). Trata-se de estudos preliminares, pois há sempre muito a ser **DESCOBRIADO** nos escritos de Peirce. O que trago, porém, é satisfatório para a apropriação que pretendo desenvolver. Início pela fenomenologia peirceana dos três níveis, a primariedade, a secundidade e a terceiridade. Depois avanço para algumas das distinções signícas que compõe sua semiótica e, por fim, exploro sua formulação abdutiva.

A primariedade é o nível da potência sensível. Pode ser compreendida como *força* que existe “[...] positivamente e sem referência a qualquer outra coisa.” (PEIRCE, 1984, p. 136). O que se encontra na primariedade corresponde à possibilidade de tornar-se real, quando em relação com um segundo (PEIRCE, 1984).

Já a secundidade, que é composta pela primariedade, tem-se o nível da percepção. Aqui, há uma continuidade sensível que postula uma *distinção de sensações* (PEIRCE, 1984). Para elucidar a ideia de secundidade, Peirce (1984, p. 138) recorre à noção de experiência como sendo “[...] a consciência da ação de um novo sentimento, a destruir o sentimento anterior [...]” e, ainda, que “[...] a pessoa tem uma consciência dupla de um ego e de um não-ego”. Portanto, a noção de secundidade indica uma continuidade temporal como sucessão de sensações. É na secundidade que o tempo existe como duração. Na primariedade, o tempo é um instante. A secundidade refere-se à experiência da corporeidade, o perceptível. Ela indica o significado, embora não o seja por si só, pois ainda não foi interpretada por um terceiro. Vejamos um exemplo: uma qualidade como a cor azul só se torna compreensível pela existência de uma cor distinta, como o amarelo. Da mesma maneira, um conceito como a dureza (que pertence à terceiridade) só é compreensível se existir uma fricção e um desgaste entre dois objetos, resultando que um deles é mais duro do que o outro. Isto é, só se apreende

¹¹ “*The most beautiful part of your body is where it's headed.*”

uma sensação ao ser capaz de distingui-la de outra. Essa distinção (sem disjunção) implica em uma relação (PEIRCE, 1984).

Então, temos a terceiridade, composta pela secundidade, como nível de toda significação. É a relação – terceiro – que observa e contempla o primeiro e o segundo (PEIRCE, 1984). Penso que o domínio noológico descrito por Morin (2001), quando a linguagem vira objeto da própria linguagem, é uma organização da terceiridade.

Busco ilustrar, na Figura 3, os níveis fenomenológicos de Peirce. O faço por meio de uma distinção formal e cromática.

Figura 3 – Diagrama dos Níveis Fenomenológicos de Peirce.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Peirce (1984).

Como a primariedade é um instante possível, a represento com um ponto. A secundidade, que se refere à uma experiência como duração, represento-a com uma linha, que indica a sensação de um tom laranja-rosado¹² a ser interrompido pela sensação de um tom de roxo. É curioso que, quando a imagino visualmente, a terceiridade volta a ser um ponto (assim como a primariedade) que compreende, simultaneamente, o ego e o não-ego da secundidade (PEIRCE, 1984). Isto é, a terceiridade abarca aquilo que eu era e aquilo que eu não era, mas que, ao ser significado, também se torna parte de mim. O exemplo que trago na Figura 3 é um acoplamento do laranja-rosado e do roxo que faz emergir a um novo tom de roxo-avermelhado.

Há uma dobra – mais precisamente, *um nó* – entre os níveis da terceiridade e da primariedade, que irei explorar mais adiante no texto, por meio dos signos de organização simbólica. Penso que, para nós, o ponto da primariedade não é nunca significação de uma pureza, pois sempre há algo que veio antes – uma terceiridade como **HISTOMEMÓRIA** – que a origina e engloba uma experiência que não se pode fazer de todo límpida. Por isso, acrescento

¹² Também conhecido como rosa salmão.

um ponto roxo-avermelhado como nova primariedade, que se originaria do acoplamento do laranja-rosado e do roxo, na terceiridade (ver Figura 3, p. 50).

Todavia, para que seja possível desenvolver mais esse entendimento, é necessário avançar nas formulações de Peirce (1984). Sendo assim, evidencio a continuidade do pensamento por meio da seguinte nomenclatura: um *signo*¹³ representa um *objeto* para um *interpretante*. Vale ressaltar que o objeto e o interpretante são também signos, ocupando posições distintas na continuação do pensamento que se dá sempre em formações triádicas (PEIRCE, 1984).

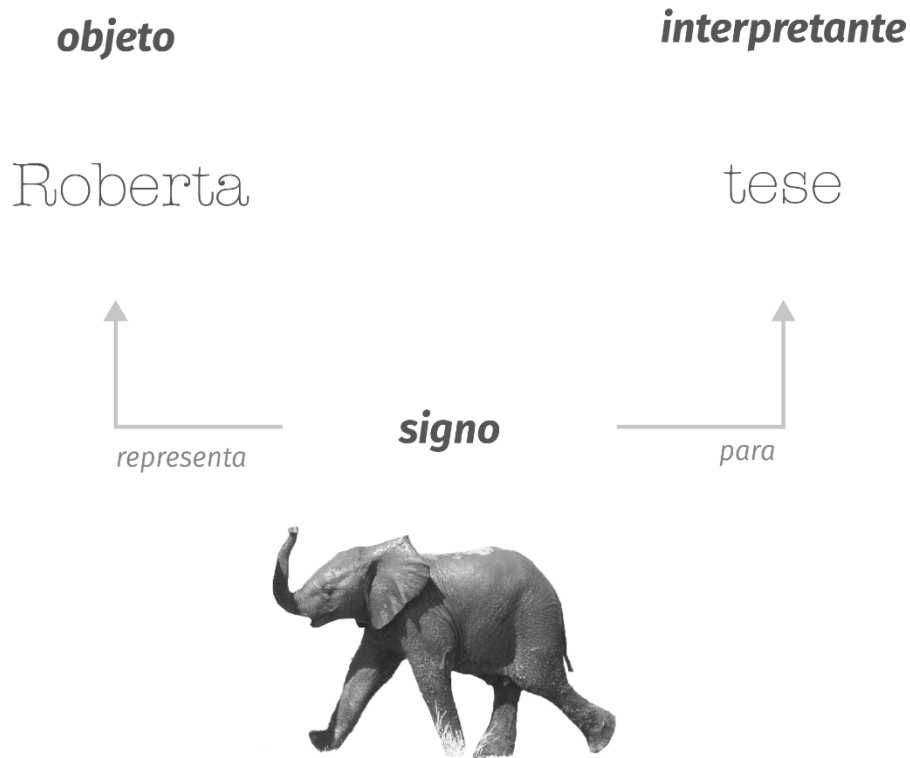
Então, sendo o interpretante a continuação do pensamento e, por conseguinte, a *continuação do objeto*, posso entender que um signo não alude somente ao que ele representa (seu objeto), mas também a uma distinção sgnica que ele ainda não é, mas virá a ser, ou seja, a seu interpretante. Isso é explicado também por Lacan (2016) que chama de significante um signo entendido como potência de significação. Um significante não representa apenas seu objeto, mas também vale “[...] em relação a outro significante, que ele não é.” (LACAN, p. 20, 2016). Sendo assim, é possível compreender que o interpretante pode transformar o objeto que o signo representa, e é aqui que reside o nó temporal da abdução, ao qual retornarei mais adiante.

Por hora, para exemplificar esse nó temporal, apresento, na Figura 4 (p. 52), um diagrama que se origina das experiências do quinto capítulo desta tese (5. *A Proposta Metodológica*). O diagrama mostra uma brincadeira de signos que utilizo para representar os SUJEITOS BRINCANTES desta tese, entre eles, eu mesma. O que a Figura 4 ilustra é que, para as formulações que desenvolvo ao longo desse texto de tese (*interpretante*), o sujeito Roberta é *objeto* da imagem de um elefante que utilizei como meu *signo*, isto é, para me representar, mas para me representar *em relação àquilo que me torno, a cada instante, nessa tese – mais especificamente, nas formulações do item 5.3.6*.

Peirce (1984) organiza, a partir dos três níveis (primariedade, secundidade e terceiridade) e da nomenclatura sgnica que recém apresentei (objeto, signo e interpretante), três tríades distintas de classes para explicar o processo de semiose. Ao fazer esses acoplamentos triádicos, entendemos que só é possível compreendê-los um no outro, na totalidade que os significa.

¹³ Peirce (1984) também chama o signo de *representamen*.

Figura 4 – Diagrama da Semiose: Objeto, Signo e Interpretante.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Peirce (1984).

A primeira tríade proposta por Peirce (1984) faz referência ao *signo em si* e corresponde ao quali-signo, ao sin-signo e ao legi-signo. O legi-signo tem caráter de lei e só existe como tal por meio da repetição de uma existência singular, o sin-signo. O quali-signo, por sua vez, existe como potência de uma existência singular. Dito de outra forma, é uma qualidade possível que pode vir a ser sin-signo (PEIRCE, 1984).

A segunda tríade existe como *relação do signo com seu objeto*, ou seja, a relação do signo com aquilo que ele representa. Temos, então, o ícone, signo que postula uma independência em relação ao objeto que, apesar disso, existe. O ícone faz referência a uma ideia em si mesma. Já o índice é diretamente dependente da existência do objeto e, por conseguinte, o refere na medida em que esse o modifica. Há também o símbolo, que se refere ao objeto por força de uma lei, podendo ser uma associação de ideias, mais abstrata, que remete ao objeto (PEIRCE, 1984).

Por fim, a *relação do signo com seu interpretante* é expressa pela terceira tríade. Temos o rema, signo que, para seu interpretante, é mera possibilidade qualitativa. Dito de outra forma, é um signo que pode ou não remeter a alguma ideia, ou seja, veicular alguma

informação. O dicente, por sua vez, é signo de existência concreta para o seu interpretante, sendo uma proposição cuja peculiaridade reside em seu modo de significar, uma vez que o dicente consiste em uma proposição que não precisa ser asseverada. Há também o argumento, que é signo de lei para seu interpretante, sendo uma proposição que tenderá sempre para a verdade (PEIRCE, 1984). Aqui, gostaria de atentar que a diferença entre o dicente e o argumento reside na formulação sgnica de seu interpretante que, no caso do primeiro, veicula informação real sem caráter de lei, sendo um signo mais afeito, então, a transformações.

Essas três tríades se acoplam em dez classes sgnicas. Assim como os níveis da primariedade, secundidade e terceiridade, as classes sgnicas de Peirce (1984) contém as classes que as precedem, seguindo a lógica de suas relações. Explorarei apenas as classes que se referem aos símbolos¹⁴, isto é, que se relacionam com seu objeto por meio de uma associação de ideias gerais. Ressalto que todo símbolo engloba um índice (que é diretamente afetado por seu objeto) que, por sua vez, engloba um ícone (que de alguma forma se assemelha a esse objeto). Todos os símbolos são também legi-sgnos, uma vez que governam existências singulares (sin-sgnos). Peirce (2003b) postula que os símbolos podem ser, em sua relação com o interpretante: (i) termos (remáticos); (ii) proposições (dicentes); ou (iii) argumentos.

Um signo que é remático simbólico legi-signo representa seu objeto por meio de uma associação de ideias gerais que, por um motivo ou outro na **HISTOMEMÓRIA** de seu interpretante, evoca alguma semelhança com esse objeto, não fornecendo, contudo, informação sobre ele. Peirce (1984) utiliza como exemplo para essa classe um substantivo comum – um termo – como a palavra camelo ou a palavra fênix, já que ambas dependem da experiência prévia de alguém com uma associação de ideias que remeta a cada uma dessas criaturas. Embora a fênix seja uma criatura mitológica, sua existência é real em nossos arranjos de ideias. Posso também explorar a ideia do termo elefante e entender que essa palavra sozinha evocaria diferentes significados – poderia remeter ao animal de maneira genérica, a um retrato específico deste animal, como o que utilizei na Figura 4 (ver p. 52), ou mesmo a uma experiência com um elefante vivo.

Um dicissigno, isto é, um dicente simbólico legi-signo consiste naquilo que Peirce (1984, 2003b) chama de proposição, que é um signo que indica distintamente seu objeto, por ser dele dependente, mas que não visa a determinar seu interpretante, ou seja, *deixa-o ser o que pode ser*. Já um argumento (também simbólico legi-signo) “[...] é um signo que

¹⁴ Se exploro os símbolos, é porque estamos inseridos na linguagem e, com isso, somos sujeitos, com maior ou menor rigidez, aos seus códigos socioculturais.

representa distintamente o interpretante, denominado de sua Conclusão, que ele deve determinar.” (PEIRCE, 2003b, p. 29). Nesse arcabouço teórico, a conclusão de um argumento é o seu significado, isto é, *seu interpretante é o seu significado*. Peirce (1984, 2003b) distingue três tipos de argumentos: a abdução, a dedução e a indução. Me dedico a processualidade abdutiva e, na próxima seção (3.3), exploro sua relação com os argumentos indutivo e dedutivo.

Como já vimos na seção 2.2, uma causa externa pode perturbar um sistema, mas a determinação desse é sempre um processo que depende das relações que configuram sua autopoiese (MATURANA; VARELA, 2001; MORIN, 2016). Ou seja, a determinação de um sistema é sempre um processo interno que depende da **HISTOMEMÓRIA** de cada um. Sendo assim, qualquer determinação que um argumento pretende em seu interpretante demanda um *acoplamento processual*, que é também uma *alteridade persistente*. Esse acoplamento diz de um interpretante que retroage sobre o objeto, tornando-se, assim, parte do argumento. Poderíamos cifrar esse acoplamento como uma “[...] alteridade vinda de dentro [...]” (SANCHES, 2010, p. 104). Isso significa que um argumento demanda tempo, ele é um futuro (interpretante) que precisa estar inscrito em um passado (**HISTOMEMÓRIA**).

Agora, para iluminar a processo abduativo, **RETORNAVANÇO** nas proposições dicentes peirceanas. Interpreto o dicissigno como uma crença que comporta em si mesmo a dúvida. O dicissigno não tem como pretensão aplacar o desconforto da dúvida e, sim, permitir que o pensamento permaneça em movimento criativo (PEIRCE, 1984). Isto é, a crença dicissígnica pode ser lida como a processualidade de um sistema de ideias aberto ao acontecimento, e, por conseguinte, à alteridade. O dicissigno é um legi-signo, quer dizer, tem caráter de lei que configura uma crença, pois regula réplicas, sin-signos que são existências singulares como **AGIPENSENTIRES**. Aqui reside sua dimensão estratégica. Cada existência singular que integra essa crença dicissígnica configura um sin-signo dicente e, como tal, não pode veicular informação de lei, sendo verdadeiro apenas na medida em que é um acontecimento que se refere a uma crença. Ainda, o interpretante do dicissigno o contempla como legi-signo *indicativo* dicente, quer dizer, a relação do signo com seu objeto é de dependência. É essa característica peculiar da sintaxe de seu interpretante, *sendo um índice envolvendo um ícone*, isto é, uma relação que indica uma qualidade, que faz do dicissigno dependente de seu objeto-relação, *sendo esse a qualidade icônica de possibilidade*. (PEIRCE, 1984, 2003b; LEVESQUE, 2019). Em outras palavras “É apenas neste tipo de Representâmen [signo], então, que o Interpretante pode ser Objeto” (PEIRCE, 2003b, p. 79, grifo meu). Penso que essa possibilidade intrínseca à sintaxe do dicissigno, como gênese de um argumento, pode se

aproximar de uma citação de Lacan (1999, p. 202, grifo meu), ao dizer que “[...] ninguém jamais pode alinhar uma significação num significante¹⁵”. Portanto, *a dimensão estratégica do dicissigno reside em ele ser uma lei que indica possibilidades*¹⁶.

Ainda, a peculiaridade da sintaxe do dicissigno consiste no fato deste possuir duas partes tecidas juntas: (i) a primeira parte é (ou representa) o índice de um objeto como relação existencial que Peirce (2003b) chama de *sujeito*; e (ii) a segunda parte, que integra simultaneamente o objeto e o interpretante do dicissigno, é (ou representa) um ícone, isto é, “a possibilidade de ele ser representado como uma possibilidade é a possibilidade da possibilidade envolvida” (PEIRCE, p. 79, 2003b). Peirce (2003b) a chama de *predicado*. Em síntese, o dicissigno é composto por um sujeito e um predicado, sendo que esse último, na continuidade temporal, torna-se espaço de possibilidade. Em outras palavras, o interpreto como o devir do sujeito.

A proposta que escrevo aqui avança no entendimento de que *a abdução pode ser compreendida simultaneamente como proposição (dicissigno) e argumento*. Sendo ambos símbolos, a proposição e o argumento abduutivo parecem diferir apenas em termos de intensidade da força constituinte de sua premissa, visto que o dicente integra o argumento e, nesse último, a premissa ganha força. A força conferida à proposição reside no fato dela ser aceita. Assim, o interpretante do dicissigno seria a *alteridade vinda de dentro*¹⁷, na medida em que o dicissigno torna-se um argumento abduutivo, isto é, na medida em que é asseverado por seu interpretante (PEIRCE, 2003b).

Levesque (2019) nos concede um exemplo bastante límpido dessa processualidade, a partir do exemplo de um cata-vento:

Dicissignos (ou proposições) são signos aos quais um valor de verdade pode ser atribuído, embora não ofereçam nenhuma base para fundamentar esse valor em si mesmos. É o que o Dicissigno indica que fundamenta seu valor de verdade, e essa indicação só pode ser apreendida por meio de um interpretante, ou seja, não está dentro do Dicissigno. O vento não faz parte do Dicissigno que é o catavento capturado objetivamente. No entanto, o vento é a base para a avaliação do valor de verdade do Dicissigno (a direção que o catavento indica é a direção em que o vento está soprando).¹⁸ (LEVESQUE, 2019, p. 127-128, tradução minha).

¹⁵ Nesta citação de Lacan (1999) proponho uma aproximação entre as ideias de significação e interpretante, e de significante e dicissigno (PEIRCE, 1984).

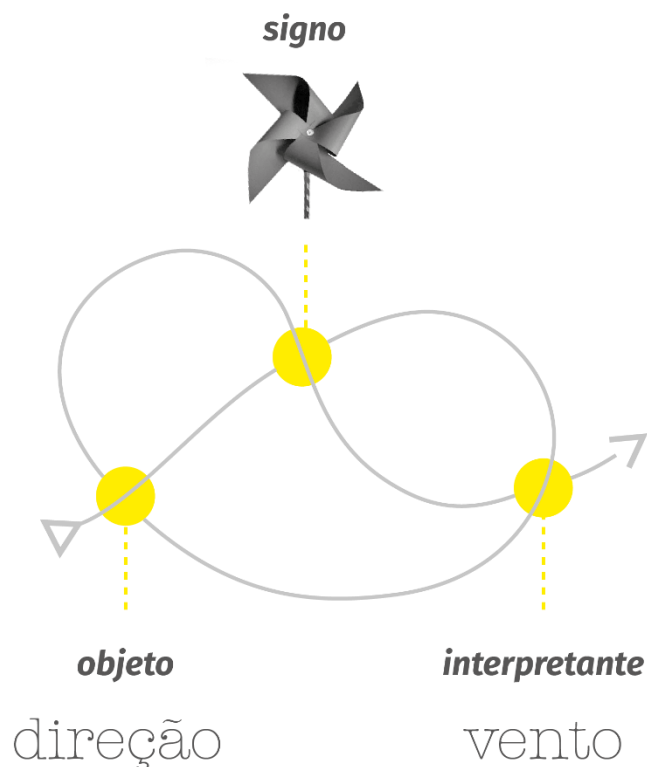
¹⁶ No quarto capítulo desta tese (*Desejo e Estratégia*), exploro como a crença dicissígnica pode ser entendida como um programa aberto, isto é, uma *estratégia*.

¹⁷ Roubei essa expressão de Sanches (2010).

¹⁸ “*Dicisigns (or propositions) are signs to which a truth-value can be assigned, although they do not offer any base to ground this value in themselves. It is what the Decisign indicates that ground its truth-value, and this indication can only be grasped through an interpretant, i.e., not from within the Dicisign. The wind in not*

Posso acrescentar a essa formulação de Levesque (2019) e dizer que, como argumento da direção do vento, *o interpretante é acoplado ao catavento e torna-se com ele uma totalidade*. É nesse acoplamento que reside o *nó temporal* ao qual me referi a alguns parágrafos atrás. Isto é, o interpretante do dicissigno passa a ser simultaneamente parte de seu objeto. Temos, então, um futuro que se inscreve em seu passado (**HISTOMEMÓRIA**), sendo também por ele permitido, visto que as relações constituintes do catavento permitem que ele se movimente em uma ou outra direção. Na Figura 5, busco ilustrar essa compreensão.

Figura 5 – Diagrama da Semiose do Catavento.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Levesque (2019) e Peirce (2003b).

Na Figura 5, disponho a tríade do objeto, do signo e do interpretante nos cruzamentos necessários à formação de um nó comum, de maneira que o interpretante (vento), incide sobre o objeto (direção) do signo (cata-vento). As pontas das linhas que compõem o desenho do nó indicam a direção do pensamento, isto é, representam de um tempo irreversível. Além da recursividade temporal que a Figura 5 elucida, o dicissigno diz também de uma fronteira como *um fechamento que se abre*. Isso ocorre porque o interpretante (vento), sendo externo

part of the Dicisign that is the weathercock objectively grasped. Nevertheless, the wind is the basis for the assessment of the Dicisign's truth-value (the direction the weathercock indicates is the direction in which the wind is blowing)." (LEVESQUE, 2019, p. 127-128).

ao signo (catavento), retroage sobre seu objeto (direção) e é acoplado ao signo, tornando-se, então, parte dele. Temos assim descrita, em termos semióticos, a processualidade de uma *alteridade vinda de dentro*, isto é, o vento (alteridade) que determina a direção do catavento ao acoplar-se com ele (vinda de dentro) em uma significação que sempre se dá *a posteriori*.

Agora, ao pensarmos na proposição abdutiva de um sujeito, ela poderá se tornar um argumento como elaboração política, pois é o outro – uma alteridade – quem lhe concede força para *durar*. Nessa direção, o significado de um argumento abductivo o é porque foi asseverado como tal por um outro alguém. É uma proposição aceita e, quem sabe, celebrada. Isto é, a força de uma premissa abductiva só se intensifica na medida em que o interpretante assevera sua(s) proposição(ões), o que ele faz *ofertando seu desejo*. *Esse desejo, então compartilhado, é o que chamo de AMOROSIDADE como qualidade da possibilidade perceptível do interpretante*. Ressalto que o interpretante do argumento abductivo (que é simultaneamente uma proposição), não sendo determinado por suas premissas, mas, ao contrário, concedendo-lhes força, pode também as expandir, no processo de celebrá-las.

Então, ao entendermos o argumento abductivo como um desejo compartilhado, é possível **RETORNAVANÇAR** na noção de acoplamento. Façamos um pequeno resgate: a noção de acoplamento estrutural, em indivíduos com sistema nervoso central, dá origem aos fenômenos sociais. Em outras palavras, diz da capacidade de fazer distinções em um domínio comportamental, que é o que podemos chamar de acoplamento linguístico (MATURANA; VARELA, 2001). Como já mencionei, o dueto dos pássaros é um acoplamento linguístico. Todavia, um argumento abductivo como acoplamento COSMOPOIÉTICO¹⁹ diz de nossa capacidade de observação de nossos próprios **AGIPENSENTIRES** como objetos, o que permite um deslocamento interpretante e *amplifica interminavelmente as possibilidades de significação do convívio humano*.

O surgimento da linguagem, como propõem Maturana e Varela (2001, p. 243), se tornou possível graças a um “[...] caminho do contínuo incremento da capacidade de fazer distinções nesse mesmo âmbito de coordenações comportamentais cooperativas entre indivíduos que convivem de modo íntimo.”. Em outras palavras, foi a crescente intimidade e cooperação entre os homínídeos que possibilitou o surgimento da significação humana (MATURANA; VARELA, 2001) e que segue expandido suas possibilidades. Assim, as interações persistentes constitutivas das relações que configuram nossa autopoiese noológica

¹⁹ Me dedico ao neologismo da COSMOPOIESE na seção 5.1 *Cosmopoiese*.

– quem nós somos na linguagem, como sistemas de ideias – se significam em *intermináveis distinções por semelhança perceptível*²⁰.

Nesse percurso, não existe pensamento que seja redutível a um pensamento anterior, pois a continuidade do tempo irreversível implica a possibilidade de transformações que, no entanto, estão restritas a um acordo de convivência. *Essa negociação necessária ao convívio é outra maneira de me referir ao que chamo de AMOROSIDADE, isto é, o significado – interpretante – da abdução. A AMOROSIDADE*²¹ é o significado de uma abertura ao acontecimento-alteridade que só se torna possível quando se restringe.

Ressalto que a relação do interpretante do argumento abduutivo com sua premissa postula uma *indeterminação a priori*, isto é, *um percurso que (só) se define a cada instante*. Nesse sentido, o futuro se desenha no percurso, em um acoplamento COSMOPOIÉTICO que visa a expandir nossas **HISTOMEMÓRIAS** e as possibilidades de nossas relações.

Refiro-me, assim, a minha proposta de BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS como aquelas significações em que **DESCOBRIAMOS** entre nós em um tempo compartilhado, condição que permite um coletivo de pessoas adquirir uma **HISTOMEMÓRIA** de ideias, simultaneamente individuais e coletivas. As BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS tem a pretensão de serem **QUONDES** abertos e inventivos. Em outras palavras, seriam contínuas proposições e argumentos abdutivos.

Nessa direção, ressalto que a proposta de design das BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS se dedica a incentivar a processualidade abdutiva e, por isso, não parte de uma organização formal prévia, isto é, de uma materialidade artefactual já definida. *A estética das BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS, seja no seu sentido artefactual, seja em seu sentido mais abstrato – como aquilo que um sistema de ideias é capaz de perceber – é algo que se define, continuamente, no percurso.*

Na próxima seção, pretendo **RETORNAVANÇAR** na abdução e explorar os outros dois argumentos cifrados por Peirce (1984, 2003b), a indução e a dedução.

²⁰ **RETORNAVANÇO** nessa questão a partir da física dos fractais (CAPRA, 2006) e dos processos linguísticos da metáfora e da metonímia, no quarto capítulo (*Desejo e Estratégia*).

²¹ Penso que o que chamo de AMOROSIDADE é a processualidade a qual Maturana e Varela (2001) e Maturana e Verden-Zöller (2015) se referiam ao falar de amor e aceitação do outro, sendo também o que Morin (2001, 2012, 2013, 2015, 2017) cifrou, em diferentes graus de compreensão, como amor e como ética.

3.3 ABDUÇÃO, DEDUÇÃO E INDUÇÃO ACOPLADAS NO CONHECER

[...] se o pragmatismo é a doutrina de que toda concepção é uma concepção de efeitos práticos concebíveis, isto faz com que a concepção tenha um alcance muito além da prática. Permite qualquer vção da imaginação, contanto que esta imaginação se depare, em última instância, com um efeito prático possível; assim, a primeira vista pode parecer que muitas hipóteses são excluídas pela máxima pragmática, quando não o são.

Charles Sanders Peirce

Sabe-se que a área de estudos em design se denomina, com alguma frequência, abdutiva²², isso porque seus saberes costumam estar alicerçados no pragmatismo, filosofia que Charles S. Peirce inaugura. Como o próprio Peirce (2003b, p. 220) afirma, 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”. Nessa direção, a lógica da abdução é basilar para uma área que se afirma criativa e inovadora, como é o caso do design.

Em suas primeiras formulações, Peirce (1984) chama a abdução de hipótese²³ e a concebe, assim como o raciocínio indutivo, a partir da inversão de silogismos dedutivos. Isto é, Peirce (1984) brinca com premissas categorizadas em regra, caso e resultado. No segundo capítulo, utilizei essas equações para cifrar uma diferença entre o significado de um jogo e de uma brincadeira. Agora, **RETORNAVANÇO** nos exemplos que citei na seção 2.1 *As Brincadeiras como Sistemas Abertos*.

Na *dedução necessária*²⁴, infere-se um resultado a partir de uma regra e de um caso (PEIRCE, 1984). Dito de outro modo, a conclusão (resultado), que é o interpretante do argumento dedutivo, é determinada pelo objeto (regra) ao qual o caso alude. Vejamos o exemplo:

[regra]: Todo jogador deve ter cinco cartas na mão.

[caso]: Estou com quatro cartas na mão.

[resultado]: Devo pegar uma carta do baralho.

²² Ver Zurlo (2010) para design estratégico e Koskela, Paavola e Kroll (2018) para design de produtos.

²³ Peirce (2003b) também utiliza a palavra retrodução para falar da abdução, menciona que a palavra abdução é uma tradução errônea do tipo de raciocínio referido a partir de Aristóteles.

²⁴ Para além da dedução necessária, há a dedução provável e a dedução estatística (PEIRCE, 1984; RODRIGUES, 2010).

Na *indução crua*²⁵, parte-se de um caso e de um resultado para inferir uma regra. Isto é, observa-se algo que é asseverado e infere-se que há uma regra que asseveraria a totalidade dos casos em situações análogas (PEIRCE, 1984; RODRIGUES, 2010). Como não há exemplos de indução crua no capítulo anterior, vou introduzir uma nova situação que iluminará essa lógica. Primeiro, vamos imaginar que alguém assiste a partida de um jogo que nunca jogou antes, com o intuito de compreender suas regras, e segue o seguinte raciocínio:

[caso]: É o turno de ação do jogador.

[resultado]: O jogador joga o dado três vezes.

[regra]: Um jogador deve jogar o dado três vezes no seu turno.

Assim, podemos ver que o interpretante inferido é a conclusão geral (regra) que determinaria a conduta do jogador (resultado) em todas as partidas desse referido jogo (casos). Agora, quero adentrar na lógica da *abdução*, na qual a regra e o resultado coincidem – há uma concomitância temporal – para explicar o caso. Trago os dois exemplos citados no capítulo anterior:

[caso]: Sou uma maga e luto com uma espada venenosa.

[regra]: Magas lutam.

[resultado]: Espadas venenosas são ferramentas de luta.

[caso]: Sou uma maga e me transformo em uma flor venenosa.

[regra]: Magas fazem magia.

[resultado]: Me transformar em uma flor venenosa consiste em fazer uma magia.

Na abdução, existe uma coincidência entre a lei como objeto representado, isto é, a lei que indica o que é possível, e o interpretante. Essa organização marca o nó temporal ao qual me referi na última seção, visto que o interpretante (como futuro resultado) atua sobre o objeto (sendo o passado da regra). Ainda, dito de outra maneira, posso entender que o interpretante atualiza as possibilidades da lei, ao englobar, por exemplo, a transformação em flor venenosa nas possibilidades do que é considerado uma magia.

²⁵ Há três classes de indução a partir das formulações de Peirce: indução crua, indução quantitativa e indução qualitativa (RODRIGUES, 2010).

Agora, parto desse último exemplo de raciocínio abduutivo para adentrar na ideia de *indução qualitativa*, na qual também há a formulação de uma hipótese como caso, mas essa visa à validação (ou não validação) de uma regra que já está posta, ou seja, que já é conhecida (PEIRCE, 1984; RODRIGUES, 2010).

[regra]: Magas fazem mágica.

[caso]: Se transformar em um animal voador é uma mágica.

[resultado]: A maga se transforma em um passarinho.

Essa indução qualitativa não deixa de ser uma continuação de um argumento abduutivo anteriormente apresentado. Retomemos agora a mesma organização, mas seguindo o exemplo que utilizei no capítulo anterior:

[regra]: A criatura mágica que um jogador colocou no jogo rodada passada precisa de duas energias para atacar.

[caso]: Um jogador pretende usar duas cartas de energia para que uma criatura possa atacar na próxima rodada.

[resultado]: Um jogador pega da pilha de descarte duas cartas de energia.

Nesse último exemplo, é possível observar a proximidade da indução qualitativa com o que Peirce (1984) chama de *dedução provável* que, como o próprio nome sugere, infere um resultado *provável* a partir de uma regra e de um caso. Vejamos o mesmo exemplo nessa outra organização:

[regra]: Uma criatura mágica precisa de duas energias para atacar.

[caso]: Um jogador pega da pilha de descarte duas cartas de energia.

[resultado]: É provável que esse jogador vá usar essas duas cartas de energia para que essa criatura possa atacar na próxima rodada.

Sendo assim, pela proximidade organizacional da indução qualitativa com a dedução provável, pode-se pensar que essa última também é uma continuidade da hipótese abduitiva. Nessa direção, vale dizer que Peirce (2003b) também conceitua a abdução como uma das etapas do processo investigativo que necessita, invariavelmente, da dedução e da indução. A

abdução sugere o sistema de ideias que explica um fenômeno, a dedução desenvolve suas consequências e a indução testa seu valor (PEIRCE, 2003b).

Em ressonância com essa compreensão, Maturana e Varela (2001) indicam, apesar de não referirem Peirce, o mesmo processo na elaboração da sua teoria da autopoiese e do acoplamento estrutural. A explicação do conhecer consiste em quatro condições tecidas juntas: (i) a descrição do fenômeno a explicar; (ii) a hipótese que explica esse fenômeno (abdução), ou seja, um sistema conceitual; (iii) a dedução de outros fenômenos decorrentes dessa hipótese; e (iv) a observação desses outros fenômenos deduzidos, ou seja, o processo indutivo de validação da hipótese (MATURANA; VARELA, 2001).

É evidente que podemos compreender esse processo do conhecer linearmente, como uma sucessão de passos, mas é relevante a lembrança de que, na continuidade do pensamento, o interpretante incide sobre o objeto, de maneira que o sistema conceitual abduutivo está em constante tessitura. Se pensarmos na vida, fenômeno que Maturana e Varela (2001) teorizam, sabemos que eles já a haviam observado incontáveis vezes. Mais do que isso, eles a conheciam por sê-la.

Ao **RETORNAVANÇAR** na noção de argumento como um signo que determina o seu interpretante, é possível mostrar como, em uma interpretação Complexa, a dedução e a indução se acoplam na proposição-argumento que é a abdução. A dedução e a indução são movimentos complementares, embora distintos. Isto é, a dedução vai de uma premissa particular ao necessário que dela decorre, e a indução vai disso que necessariamente se observa à uma premissa circunstancial (RODRIGUES, 2017). Esses percursos se encontram, coincidem, no processo de **DESCOBRIR** algo. Há, portanto, uma circularidade recursiva e uma topologia hologramática na totalidade não totalizante do conhecer.

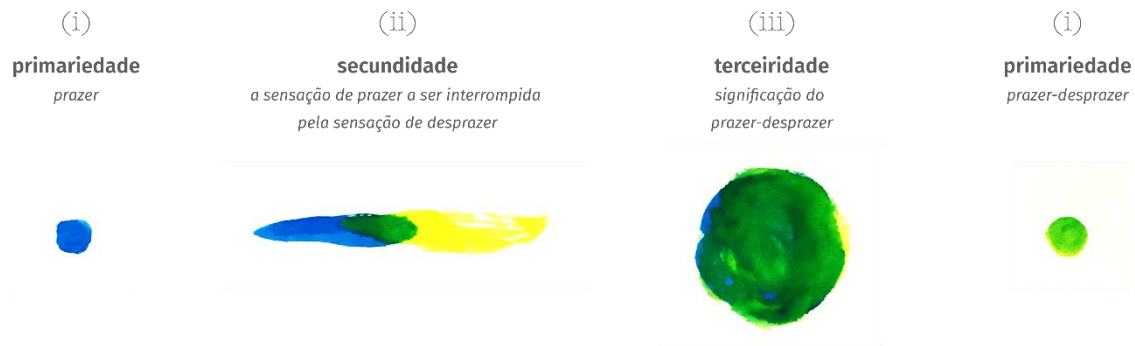
É na abdução que reside o aspecto sensorial do pensamento, sendo, como Peirce (1984, p. 163, grifo meu) denomina, a organização resultante de uma excitação complexa do sistema nervoso, que resulta em “[...] um distúrbio harmonioso simples que eu denomino emoção”. Aqui reside algo de relevância, pois podemos pensar que o fenômeno que a abdução explica, isto é, aquilo que ela significa é um fenômeno perceptível, um **AGIPENSENTIR**.

Nessa direção, há outra fala de Peirce (1984, p. 163) que merece destaque: “A hipótese substitui o complexo emaranhado de predicados associados a um sujeito por uma concepção única.”. Na seção anterior (3.2), vimos que a peculiaridade do dicissigno reside na maneira como esse signo compõe a tessitura de um sujeito e um predicado, o que pode ser dito de outra forma: o dicissigno significa uma ação que está sujeita ao predicado.

Então, a partir do que já evidenciamos sobre a abdução, podemos concluir que *o dicissigno permite que o emaranhado de possibilidades de um sujeito aconteça, mas o faz a partir de uma restrição*. Restrição que, não obstante, acopla em uma concepção única algo que substitui um emaranhado de predicados. Dessa forma, mesmo que parcialmente, essa concepção substitutiva – metafórica – diz desse emaranhado de significados.

Nesse ponto, gostaria de **RETORNAVANÇAR** na Figura 3 (p. 50), que ilustra os níveis fenomenológicos de Peirce (1984, 2003b). Para isso, proponho, na Figura 6, a mesma organização, com uma alteração cromática e o acréscimo de um exemplo perceptível.

Figura 6 – Diagrama dos Níveis Fenomenológicos de Peirce: Prazer e Desprazer.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Peirce (1984).

Na Figura 6, destaco que a terceiridade, como significação/acoplamento de sentimentos distintos, o prazer (azul) e o desprazer (amarelo), que podem voltar a existir como uma primariedade (verde). Ou seja, aquilo que emerge na abdução pode ser uma concepção nova como acoplamento de duas ideias-sentimentos que podem coexistir, ainda que em intensidades (ou frequências) distintas.

Dito de outra forma, o emaranhado de significados possíveis associados a um sujeito pode ser transformado a partir de uma proposição abdutiva. Aqui, vale lembrar que abdução, seguindo as leis de continuidade da semiose, é aquela proposição que exclui as formulações que não permitem a continuidade da vida (LEVESQUE, 2019). Ou seja, a abdução pode ser uma escolha simultaneamente sensível e racional, e ela será a escolha que permite a maior diversidade dentre o que nossa **HISTOMEMÓRIA** (e vale lembrar que essa se constitui a cada instante) nos faz capazes de perceber.

Para elucidar o acoplamento metodológico ao qual me refiro, posso pensar que a indução, aspecto *habitudinário* do pensamento, determina o valor de uma relação (PEIRCE, 1984, 2003b) e posso interpretar esse valor como uma certa intensidade de força, isto é, a

alteridade vinda de dentro da qual falava na seção passada. Ressalto que a força presente na premissa dicissígnica que pode, ou não, *se intensificar* com a alteridade interpretante de um argumento abduutivo. Sendo assim, a indução presente na processualidade abduativa determina um valor, sendo esse valor a força da alteridade como uma lei perceptível e contingente. Ainda, dito de outra forma, *a indução presente na processualidade abduativa é o que confere força ao predicado proposto.*

Posso destacar também que é na consciência dos três princípios Complexos (dialógica, recursividade e holograma) e na vigilância própria ao rigor científico que reside o aspecto *volitivo* do pensamento, isto é, a dedução presente na processualidade abduativa, que guia o pensamento *a partir e com* esses princípios, em existências singulares (sin-signos) diversas. (MORIN, 2013, 2015; PEIRCE, 1984).

É claro que nem todo conhecer tem pretensão de se tornar apreensível a partir de uma sistematização metodológica. Por exemplo, para os SUJEITOS BRINCANTES, as brincadeiras são um conhecer. Mesmo sem rigor científico, e em diálogo com o irracional e o a-racional, a volição segue uma crença – um desejo – e é uma forma de conhecer (MORIN, 2013, 2015; PEIRCE, 1984). Como dizem Maturana e Varela: “Todo fazer é um conhecer e todo conhecer é um fazer.” (2001, p. 31).

Na próxima seção, trago uma brincadeira como acontecimento de uma crença abduativa.

3.4 A NARRAÇÃO DE UMA BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA

Viver de morte, morrer de vida.

Heráclito

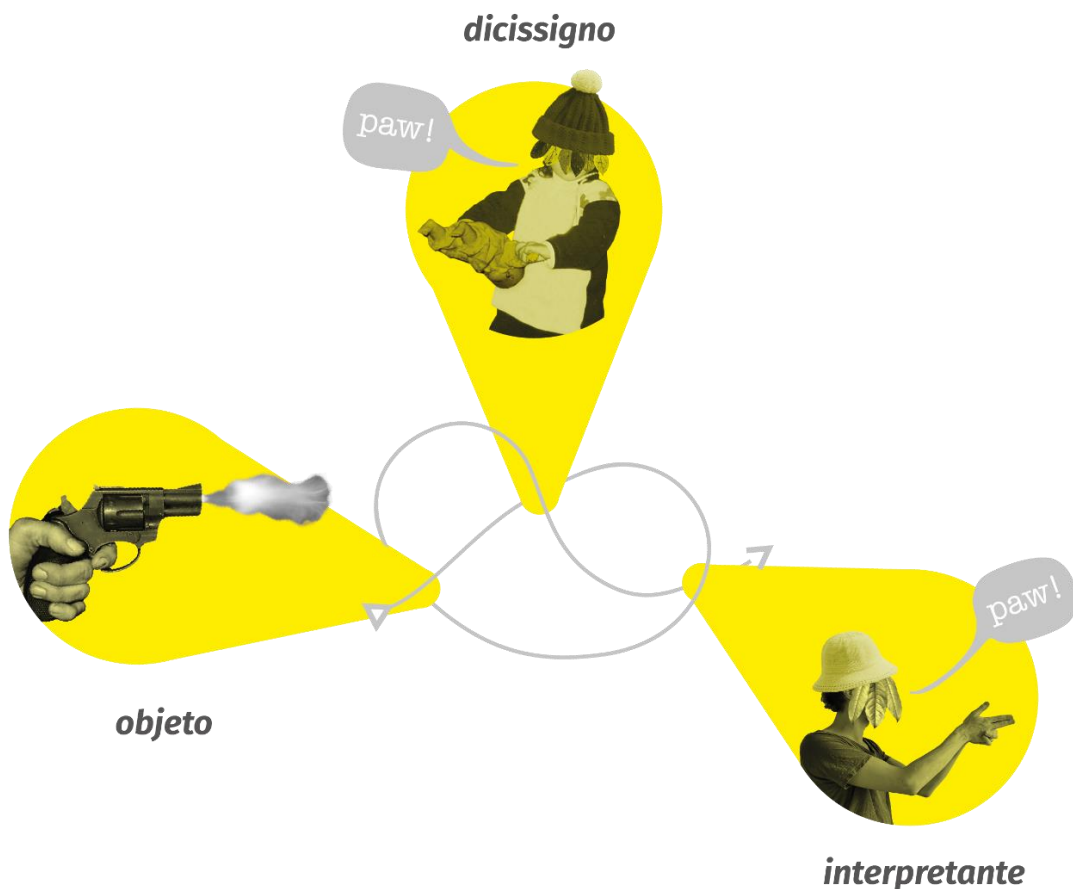
Há alguns anos, em ocasião de uma experiência pessoal que tive em um hospital que fica situado em minha cidade natal, presenciei uma cena em que uma criança e um jovem se engajaram em uma brincadeira. Digo que observar essa cena foi um presente, pois o que pude vislumbrar nela foi um desejo compartilhado. Eu tive a oportunidade de conhecê-los, a criança e o jovem. Ela enfrentava um diagnóstico terminal e, na época, a consciência de sua condição trazia uma certa lentidão aos meus pensamentos. Já o rapaz, ainda bastante jovem, tinha um vigor que soava incomum ao ambiente hospitalar.

Certo dia, em uma das tardes em que passei nesse hospital, sentada em uma cadeira pequena, dessas que ficam bastante próximas ao chão, vi a criança passar com uma boneca de

plástico rígido, que vestia uma fralda improvisada. Segui-a com o olhar e vi que se dirigia ao jovem, pelo qual sabia nutrir bastante afeto. Ela parou próxima a ele e, segurando a boneca de um jeito bastante esquisito, apontou-lhe os pés de plástico e pôs-se a disparar: “*paw! paw! paw! paw!*”. A criança apresentou ao jovem uma proposta abduativa, desejo que ele prontamente acatou, conferindo-lhe (mais) vida. Juntou suas mãos de maneira a deixar as faces dos indicadores juntas e entrelaçou o restante dos dedos uns aos outros. Com sua recém formada arminha-de-mão, se pôs a disputar uma brincadeira-de-matar com a criança. A voz de ambos ressoou – *paw!* – a melodia daquele **QUONDE**.

Ali, acompanhando-os com o olhar, me percebi igualmente espantada e encantada pela cena. Se trago essa **HISTOMEMÓRIA**, é porque ela foi um acontecimento. Isto é, pude ver surgir a relação que consistiu nessa brincadeira efêmera, sendo, ao mesmo tempo, continuação e novidade na tessitura de minha experiência hospitalar. Na Figura 7, retomo o diagrama do nó temporal para ilustrar essa brincadeira.

Figura 7 – Diagrama de uma Brincadeira Cosmopoiética.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Peirce (2003b).

Destaco que o dicissigno, como signo que medeia hologramaticamente entre seu objeto e seu interpretante, consiste na sintaxe formada pela posição em que a criança segura a boneca, de maneira que as pernas dela são apontadas para o jovem, e pela onomatopeia *paw!*, que representa o barulho de tiro pronunciado pela criança. Sendo assim, a criança é o sujeito da ação e o predicado é o objeto-relação de disparar uma arma que, no entanto, só se consolida como tal quando o jovem aceita essa proposta e imita uma arminha com as mãos para entrar na brincadeira. Como interpretante, o jovem confere força à proposição, transformando-a em um argumento abduativo. Podemos, então, entender que a criança e o jovem se encontram sujeitos às mesmas ideias que se materializam (ganham forma) em seus gestos, organizando assim a pequena guerra que, na duração dessa brincadeira, os constitui.

Ainda, devo dizer que minha observação também conferiu força à proposta da criança como argumento, pois, assim como o jovem, eu pude interpretar de maneira semelhante sua premissa, isto é, vi na boneca uma arma. Por fim, e sob o risco de soar repetitiva, vale destacar que o gesto do jovem (de formar uma arminha com as mãos e reproduzir o mesmo som de arma disparando que a criança fez) consistiu no interpretante que, no nó temporal dicissígnico, incide sobre o objeto, compondo-o.

Quero, agora, lançar algumas outras luzes sobre processo abduativo, de maneira a indicar algumas das relações que desenvolverei no próximo capítulo. No acoplamento do método científico, tal qual formulado por Peirce (2003b), a abdução parte da observação de um fenômeno inusitado, inclusive quando esse fenômeno inusitado é uma própria concepção de nossos pensamentos. A partir daí, trata-se de buscar a verdade (como força) dessa hipótese.

Há uma dimensão política a ser elucidada nas elaborações de Peirce (1984), quando esse afirma que o único objetivo da investigação científica é o acordo de opiniões. Isto é, se a realidade (externa) independe do que qualquer um de nós possa sobre ela pensar, *a verdade como elaboração mental consiste em uma crença compartilhada*. Portanto, podemos dizer que o ato de asseverar um argumento abduativo é uma questão de elaboração de crenças.

Quero deslocar esse entendimento para as BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS, que consistem em minha proposta de design. Há, nessas brincadeiras, uma busca pela verdade – ou verdadeiro *self*, como diria Winnicott (2019 – que, no entanto, não se pretende generalizável, como é o caso de grande parte dos conhecimentos que se pretendem científicos,

inclusive no design²⁶. *O argumento abduativo nas BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS visa a torná-las verdades efêmeras de um QUONDE que perdura para além delas.*

Utilizando o exemplo desta seção, a pequena guerra travada nos corredores de um hospital, que eu considero uma BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA, logo se diluiu em outros AGIPENSENTIRES. De qualquer maneira, ela consistiu em uma manifestação saudável desse QUONDE hospitalar cujas relações costumam ser focadas, sobretudo, em restringir os sujeitos na linguagem. E foi saudável justamente por expandi-los em ideias que significaram a morte em uma brincadeira de guerra. Isto é, criaram um QUONDE lúdico e seguro para a morte, um pequeno rito, algo de que, penso, se carece muito nas relações que constituem as significações hospitalares. *A brincadeira que trago nesta seção pode ser cifrada como a existência singular de uma crença abduativa.*

Ainda sobre a abdução, Peirce diz que ela é um tipo de inferência que “[...] corresponde a raciocinar do efeito para a causa.” (1984, p. 157). Entendo que isso aconteça no sentido de que o interpretante da abdução incide sobre seu objeto, elucidando-o. Sendo assim, o princípio recursivo torna-se límpido no nó temporal que constitui a sintaxe do dicissigno. Em uma perspectiva que julgo noológica, gostaria de recorrer ao registro imaginário de Lacan (1998), para dizer que é a partir de imagens – como construções de nossas fantasias – que podemos distinguir o registro simbólico como relação. Ou seja, é a partir das fantasias que nossa mente concebe que podemos vislumbrar a organização de nossos desejos. A causa é, portanto, sempre uma relação simbólica.

Se, na abdução, tal qual descrita por Peirce (1984), observamos um fenômeno inusitado e sobre ele formulamos uma hipótese que **RETORNAVANÇARÁ** sobre o que imaginamos ser o objeto indicado, as BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS possuem a mesma organização. Nelas, *o fenômeno inusitado que observamos consiste em nossos próprios AGIPENSENTIRES que já são a primeira manifestação da formulação abduativa.* Sua continuação, contudo, depende de outros SUJEITOS BRINCANTES, em movimentos de organização indutiva e dedutiva que conferem força à abdução. Retomemos o composto do caso, da regra e do resultado, utilizado na seção passada, para iluminar a brincadeira que observei no hospital (PEIRCE, 1984, 2003b).

Temos o dicissigno que compõe o caso, **AGIPENSENTIR** inusitado da criança como organização abduativa, explicada pela regra e pelo resultado:

²⁶ Ver, por exemplo, a proposta teórica de natureza indutiva de Ezio Manzini (2017), em seu livro intitulado *Quando Todos Fazem Design*, que visa ao mapeamento, à divulgação e à replicação de soluções e serviços comunitários que consistem no que ele cifra como sendo um design para inovação social.

[caso]: Atiro com os pés de uma boneca.

[regra]: Armas disparam tiros.

[resultado]: Bonecas podem ser armas.

Temos o interpretante que compõe um novo caso, dessa vez com a organização de uma indução qualitativa, isto é, o **AGIPENSENTIR** do jovem testa a premissa da criança ao mesmo tempo em que a celebra, asseverando-a (PEIRCE, 1984; RODRIGUES, 2017).

[regra]: Armas que disparam tiros podem ser representadas por outros objetos.

[caso]: Minha mão pode ser uma arma.

[resultado]: Atiro com minha mão.

Ainda, uma possível continuação dessa brincadeira, digamos, por mim ou por alguma outra pessoa no hospital, teria a organização de uma dedução provável, na qual a regra e o caso informam o resultado (PEIRCE, 1984; RODRIGUES, 2017):

[regra]: Armas que disparam tiros podem ser representadas por outros objetos.

[caso]: Uma criança e um jovem utilizam, respectivamente, uma boneca e uma mão como substitutos da arma.

[resultado]: É provável que se possa utilizar essa garrafa de água como sendo algo que representa uma arma, e entrar na brincadeira.

No próximo capítulo, abordarei dois processos da linguagem (JAKOBSON, 1995) para tecer com eles algumas aproximações com os métodos peirceanos: (i) a *metáfora* como relação de substituição por semelhança, sendo uma organização abdutiva e; (ii) a *metonímia* como relação de combinação por contiguidade, sendo uma organização indutiva ou dedutiva.

4 DESEJO E ESTRATÉGIA

Em contrapartida, o que se pode fazer é atar um significante num significante e ver no que dá. Nesse caso, sempre se produz alguma coisa de novo, a qual, às vezes, é tão inesperada quanto uma reação química, ou seja, o surgimento de uma nova significação.

Jacques Lacan

No capítulo anterior, discorri acerca do nó temporal irreversível da abdução e elucidei como ela compõe, juntamente com a indução e a dedução, a tessitura de nossos **AGIPENSENTIRES**. Na primeira seção deste capítulo, **RETORNAVANÇO** no entendimento da processualidade abdutiva, da indução qualitativa e da dedução provável, a partir das formulações de metáfora e metonímia na linguística (JAKOBSON, 1995). Na segunda seção, aproximo a abdução da noção de desejo na psicanálise lacaniana (LACAN, 1999, 2016). Ainda, na terceira seção, resgato as noções de estratégia e programa formuladas por Morin (2013, 2015) as quais, iluminadas pela abdução e pelo desejo, auxiliarão na elaboração de um entendimento metodológico para área do design estratégico.

4.1 DOS FRACTAIS ÀS METONÍMIAS METAFÓRICAS

*Daí se devia começar: o céu.
[...] Uma abertura, nada além,
mas largamente aberta.
[...] Tenho o céu às costas, às mãos e nas pálpebras.
[...] Meus sinais particulares
são o encantamento e o desespero.*

Wisława Szymborska

No final do capítulo anterior, sugeri duas aproximações metodológicas: (i) pensar juntas as noções de abdução e de metáfora e; (ii) associar as noções de indução e dedução com a ideia de metonímia. Pretendo, agora, **RETORNAVANÇAR** em ambas e, para isso, retomo a conceituação de Roman Jakobson (1995) que explica a metáfora e a metonímia a partir de dois tipos de distúrbio na linguagem: a afasia de *similaridade* e afasia de *contiguidade*. Todas as linguagens possuem a mesma estrutura comum de dupla articulação (MORIN, 2012), que pode ser descrita a partir do arranjo de constituintes linguísticos como sendo a “[...] concorrência de entidades simultâneas e a concatenação de entidades sucessivas [...]” (JAKOBSON, p. 38, 1995).

No distúrbio de similaridade, é a concorrência entre entidades simultâneas que fica prejudicada. Isso significa que é no modo de arranjo que seleciona uma entidade linguística para substituir outra entidade linguística que reside a dificuldade do sujeito discursivo. Jakobson (1995) trata as entidades linguísticas majoritariamente a partir de palavras. Sendo assim, a dificuldade discursiva reside na substituição de uma palavra por outra palavra, o que equivale à equação metafórica (JAKOBSON, 1995).

Por exemplo¹, imaginemos que uma pessoa com esse tipo de afasia termina de preparar um bolo e diz a seguinte frase: “esse bolo foi confeitado!”. Se eu perguntar a ela o que significa confeitar um bolo, é possível que ela tenha dificuldades de me dizer que confeitar um bolo é cobri-lo de açúcar (ou chantilly etc.), pois a equação substitutiva “confeitar é cobrir de açúcar” fica prejudicada. Da mesma forma, se eu apresentar a alguém com distúrbio de similaridade a fotografia de uma cata-vento (tal qual aparece na parte superior da Figura 5, p. 56), essa pessoa poderia ter dificuldade para dizer a palavra cata-vento, mesmo sendo capaz de descrever sua função de indicar a direção do vento (JAKOBSON, 1995).

Nos termos de Lacan (1999), uma entidade linguística pode ser entendida como sendo um significante, e temos, então, a substituição de um significante por outro significante como função metafórica. E, nos termos de Peirce (1984, 2003b), uma entidade linguística pode ser entendida como um signo, sendo o signo uma relação. Sendo assim, é preciso dizer que entendo uma relação sígnica como manifestação de qualquer linguagem, seja esta verbal, sonora, visual etc. ou mesmo um arranjo que se vale de duas ou mais dessas distintas manifestações. Nessa direção, a metáfora pode ser entendida como uma relação que substitui outra relação, representando-a.

Posso, então, dizer que a abdução tem a organização metafórica de substituição uma vez que “infeere de fatos de um tipo para fatos de outro tipo” (PEIRCE, 1984, p. 162), isto é, que a representação hipotética é uma sintaxe nova. No entanto, é importante frisar que “[...] o modo de sugestão pelo qual, na abdução, os fatos sugerem a hipótese é por *semelhança* – a semelhança dos fatos com as consequências da hipótese.” (RODRIGUES, 2017). Isso significa que a nova organização sintática da hipótese abdutiva medeia entre o fenômeno que representa (seu objeto) e suas consequências (seu interpretante).

¹ Os dois exemplos que cito a seguir são baseados em outros exemplos, descritos por Jakobson (1995).

Para adentrar mais a fundo essa questão da semelhança², recorro à noção física dos fractais. De acordo com Capra (2006, p. 118), o matemático Benoît Mandelbrot elaborou a geometria fractal para poder “[...] analisar a complexidade das formas irregulares no mundo natural que nos cerca”. Os fractais podem ser descritos como organizações cujo processo é o de autossemelhança. Isso significa que os fractais são organizações que se criam em um processo iterativo, ou seja, a partir da repetição de si mesmas, de maneira a formar desenhos irregulares que são bastantes comuns na observação de fenômenos, tais como os raios ou as nuvens³. Se recortarmos qualquer parte de uma geometria fractal, em qualquer escala, encontraremos uma semelhança na forma desta parte com o desenho de sua totalidade (CAPRA, 2006).

Permito-me, agora, um exemplo demasiado convencional para explicar a organização de um fractal, que é a figura de um brócolis: se eu cortar qualquer um de seus ramos, enxergo ali a miniatura de um brócolis, muito semelhante ao brócolis inteiro. E mesmo que as variedades existentes de brócolis não se enquadrem em uma categorização de fractais, existe uma variedade chamada brócolis romanesco que fica bastante próxima. Ainda nesse exemplo do brócolis, é possível dizer que sua forma (todo) está contida em seus pequenos pedaços (partes) que, por sua vez, se encontram dentro do brócolis-todo. (MORIN, 2013, 2015).

Sendo assim, é possível identificar, na processualidade fractal, o princípio hologramático de Morin (2005, 2015). Esse princípio postula que, em termos formais, isto é, de *organização estética*⁴, o todo se encontra na parte na mesma medida em que essa parte se encontra no todo. Peirce (2003b, p. 229) diz algo próximo ao conceituar a abdução como uma hipótese que não pode ser aceita a menos que “[...] todo o seu conteúdo esteja presente na premissa”. Ou seja, o todo da premissa abdutiva deve estar contido naquelas partes que dela decorrem e que a antecedem, como disse anteriormente, a hipótese abdutiva medeia entre seu objeto e seu interpretante. Lembro ainda que, como proposta abdutiva, o dicissigno indica uma relação existencial real (perceptível) que é seu objeto e que está também representada em seu interpretante (PEIRCE, 2003b) – o que é, vejam bem, precisamente o princípio que agora cifo como **FRACTALOGRAMÁTICO (FRACTAL-HOLOGRAMÁTICO)**.

² Semelhança e similaridade são tratadas como sinônimos nesta tese.

³ “Os padrões fractais das nuvens, que originalmente inspiraram Mandelbrot a procurar por uma nova linguagem matemática, são talvez os mais impressionantes. Sua auto-similaridade estende-se ao longo de sete ordens de grandeza, e isso significa que a borda de uma nuvem ampliada dez milhões de vezes ainda exibe a mesma forma familiar.” (CAPRA, 2006, p. 121).

⁴ Retomar a questão da estética na seção 2.1 *As Brincadeiras como Sistemas Abertos*.

Logo, essa totalidade do conteúdo que a premissa abdutiva deve conter se dá em termos perceptíveis⁵. Dito de outra forma, a organização estética da premissa abdutiva é a mesma das relações perceptíveis – a secundidade – que ela visa a representar. Asseverar, aceitar, celebrar uma premissa abdutiva é, por conseguinte, validar sua dimensão perceptível. Sendo assim, posso entender que a **FRACTALOGRAMÁTICA** se refere a uma totalidade processual que não é totalizante, pois existem intermináveis maneiras de representar uma percepção na linguagem e, recursivamente, o que é representado na linguagem também é uma percepção⁶.

De maneira análoga aos fractais, a processualidade dos nossos **AGIPENSENTIRES** também se dá por autossimilaridade, embora pressuponha a abertura que trabalhei, nos capítulos anteriores, como a dependência necessária à autonomia da vida. Isto é, dependemos uns dos outros para viver de maneira autônoma, e isso implica a compreensão de dependência em termos de alteridade. Na clausura operacional de nossos sistemas nervosos, ou seja, na elaboração dos mundos cognoscíveis nos quais habitamos, sofremos perturbações persistentes de alteridades que compõem nossas **HISTOMEMÓRIAS**, configurando assim nossas crenças e quem nós somos no domínio das ideias (MATURANA; VARELA, 2001; PEIRCE, 1984; SANCHES, 2010).

Há uma **FRACTALOGRAMÁTICA** na biologia de nossos cérebros que diz respeito às transformações analógicas (em modulações de frequências de estímulos elétricos – o externo vindo de dentro de nós mesmos), que seriam as computações que nosso sistema nervoso faz no momento que registramos uma determinada percepção. Isto é, não registramos uma imagem de uma percepção, mas as computações que originam essa imagem como representação e, recursivamente, essas computações registradas influenciam a maneira como seguiremos percebendo esse mundo externo que desenhamos internamente. Daí advém o entendimento de que possuímos esquemas cognitivos oriundos dessas modulações de frequências (MORIN, 2015; SANCHES, 2010).

Nessa direção, se os nossos **AGIPENSENTIRES** preservam a autossimilaridade das computações de nossos sistemas nervosos, também é relevante frisar que a semiose é um processo de distinções sígnicas. Ou seja, as nossas percepções se significam em representações (MORIN, 2005; PEIRCE, 2003b) e, se considerarmos a

⁵ Vale ressaltar que a abdução é majoritariamente indistinguível de nossos juízos perceptivos (PEIRCE, 2003b).

⁶ Daí o neologismo **AGIPENSENTIR** e o nó entre a terceiridade e a primariedade ao qual me referi na Figura 3 (p. 50) e na Figura 6 (p. 63).

FRACTALOGRAMÁTICA da linguagem, seguem um caminho de contínuas distinções sígnicas por *semelhança perceptiva*.

Então, para acrescentar à ideia da **FRACTALOGRAMÁTICA**, posso dizer que a processualidade de nossos **AGIPENSENTIRES** consiste em *contínuas distinções sígnicas por semelhança perceptível*. Lembrando que o significado de algo é o que um argumento visa a determinar, com exceção do argumento abduativo que, como desejo compartilhado, se constitui na medida em que seu interpretante o assevera, de maneira que sua **HISTOMEMÓRIA** é o que se lhe permite ser (PEIRCE, 1984, 2003b). *Dessa forma, posso entender o significado da AMOROSIDADE como abertura do predicado em sua tessitura conjunta entre sujeitos. É uma abertura permitida pelas computações perceptíveis da HISTOMEMÓRIA de um indivíduo-sujeito.* O mais relevante de ressaltar nesse entendimento físico-bio-antropológico é que nossa fenomenologia, que permitiu esse caminho de contínuas distinções sígnicas por semelhança perceptiva, permite esquemas cognitivos flexíveis (MATURANA; VARELA, 2001; MORIN, 2015), em outras palavras, abduativos e *estratégicos*, como irei trabalhar mais adiante.

Agora, para **RETORNAVANÇAR** no caráter metafórico da abdução, recorro mais uma vez ao exemplo da brincadeira que presenciei em um hospital e que contei no segundo capítulo⁷:

[regra e objeto-relação]: Armas disparam tiros.

[caso e abdução]: Atiro com os pés de uma boneca.

[resultado e metáfora]: Bonecas são armas.

A criança faz uma substituição metafórica da ideia de uma “arma disparando” para “os pés de uma boneca e o barulho de um tiro” e, apesar do objeto que utiliza ser inusitado, há uma notável semelhança de organização estética nesse exemplo. Inclusive, é nessa sintaxe inusitada que reside a graça, por assim dizer, do processo metafórico-abduativo. E, como diz Lacan (1999), é na combinação de significantes que reside a potência capaz de produzir novos significados. Mas para além de ser uma metáfora, a brincadeira citada também evidencia uma elaboração metonímica. Por exemplo, atirar *com* algo é uma organização metonímica de contiguidade, como veremos a seguir. Posso também citar a proximidade física da boneca, que estava sendo carregada pela criança, e que é da ordem da contiguidade, como necessária para substituição metafórica que se sucede. Aliás, podemos compreender a metáfora e

⁷ Ver seção 3.4 *A Narração de uma Brincadeira Cosmopoiética*.

metonímia como polos que, nos processos simbólicos, são tecidos juntos, apesar das possíveis preferências do sujeito por um ou por outro (JAKOBSON, 1995).

Jakobson (1995, p. 48) diz que é “[...] a relação externa de contiguidade que une os constituintes de um contexto e a relação interna de similaridade que serve de base para a substituição.”. Para elucidar o que Jakobson (1995) cifra como relação interna de similaridade, se faz necessário retomar a noção de *alteridade vinda de dentro* como dimensão perceptível que elucidada o caráter metafórico da abdução, conforme recém apontado⁸. Isto é, a alteridade é a base da substituição metafórica que encontramos na sintaxe abdutiva, e que preserva uma semelhança em termos de organização estética – percepção.

Agora, para elucidar o percurso metonímico, retomo um segundo tipo de afasia que Jakobson (1995) cifrou como distúrbio da contiguidade. Se o distúrbio da similaridade prejudica a capacidade metafórica de um discurso, a afasia da contiguidade prejudica sua capacidade metonímica, isto é, a concatenação de entidades linguísticas sucessivas. A contiguidade pode ser descrita como sendo as combinações que fazem a tessitura de um contexto (JAKOBSON, 1995).

Nas frases, por exemplo, há palavras que são sintaticamente subordinadas por concordância⁹ ou regência¹⁰, e são elas que tendem a desaparecer na fala desse tipo de afásico. Além da perda da capacidade de combinar entidades linguísticas para elaborar contextos mais complexos, a capacidade de distinguir entidades linguísticas também é prejudicada nesse tipo de distúrbio. Assim, a fala do afásico torna-se caótica, podendo regressar aos primeiros estágios de apreensão verbal (JAKOBSON, 1995).

Veamos alguns exemplos originados daqueles referidos por Jakobson (1995): a derivação de palavras como em triste-tristeza-tristonho, ou em açúcar-açucarado, tende a ser ignorada por afásicos com distúrbio de contiguidade. Isto é, ele não utiliza essas palavras derivadas, uma vez que elas estão “[...] ligadas semanticamente por contiguidade.” (JAKOBSON, 1995, p. 52). Nessa mesma linha, o prejuízo na capacidade de distinção poderia ser exemplificado a partir de uma palavra composta como *superpoder*. Um afásico

⁸ As perturbações persistentes em nossas cláusulas operacionais, ou, dito de outra forma, um convívio humano íntimo (MATURANA; VARELA, 2001).

⁹ A concordância diz respeito a como as palavras devem ser flexionadas. Isto é, posso dizer os bolos confeitados são lindos e perceber que há concordância entre o artigo (os), o sujeito da frase (bolos), o verbo (são), e os adjetivos (confeitados e lindos), todos no plural masculino.

¹⁰ A regência diz respeito às ligações existentes entre as palavras, isto é, as preposições. Por exemplo: confeitei todos esses bolos *com* chantilly. Aqui, a preposição *com* indica o conteúdo da ação de confeitar. Outro exemplo: os bolos confeitados são *para* todos desfrutarem. Aqui, a preposição *para* indica quem pode consumir o bolo. As diferentes proposições usadas como ligações entre as palavras são imprescindíveis para moldar o significado de uma frase.

poderia compreendê-la, ao mesmo tempo em que é incapaz de distinguir o significado da palavra *super* e da palavra *poder* (JAKOBSON, 1995).

Ainda, quero destacar que a palavra *contíguo* refere-se a uma noção de proximidade temporal e vizinhança espacial¹¹, sendo também uma palavra que se assemelha muito à palavra *contínuo*¹². Nessa direção, posso interpretar a contiguidade e, por conseguinte, a metonímia, como sendo a organização da *continuação de um acontecimento*. Retomo aqui o que Peirce (1984, p. 138) diz sobre a noção de experiência à luz do nível da secundidade¹³: “A consciência da ação de um novo sentimento, a destruir o sentimento anterior, é aquilo que denomino *experiência*.”. Se a ruptura é um acontecimento, isto é, a substituição de um sentimento por outro sentimento, a metonímia é a trama que liga esses sentimentos na continuidade da experiência, assumindo assim um caráter de terceiridade. A metonímia liga-se na metáfora, asseverando-a.

Agora, mais uma vez, **RETORNAVANÇO** na brincadeira apresentada no segundo capítulo, mais especificamente, para indução qualitativa como hipótese que é a continuação da abdução:

[regra e objeto-relação]: Armas disparam tiros.

[caso e abdução]: Atiro com os pés de uma boneca.

[resultado e metáfora]: Bonecas são armas.

[regra e objeto-relação]: Armas que disparam tiros podem ser representadas por outros objetos.

[caso e indução qualitativa]: Minha mão pode ser uma arma.

[resultado e metonímia]: Minha mão atira.

Antes, quando falei da abdução em termos de substituição metafórica da arma pela boneca, mencionei a alteridade vinda de dentro como sendo, nas palavras de Jakobson (1995, p. 48) essa “[...] relação interna de similaridade que serve de base para a substituição.”. Agora, para falar da hipótese indutiva em termos metonímicos, recorro mais uma vez a essa

¹¹ Definição de contíguo no dicionário Aurélio: “**Contíguo**. [Do lat. *contiguu*.] **Adj. 1.** Que está em contato; unido. 2. Próximo, vizinho, adjacente.” (CÓNTIGUO..., 1999, p. 540). Definição de contíguo no dicionário Houaiss: “**con.tí.guo adj. 1** adjacente, vizinho [...] 2 fig. próximo no tempo ou no sentido” (CÓNTIGUO..., 2004, p. 186).

¹² O “g” do contíguo cede lugar ao “n” do contínuo.

¹³ Os níveis de Peirce são trabalhados na seção 3.2 *Crença Abdutiva como Proposição e Argumento*.

citação na qual Jakobson (1995, p. 48) diz que é “[...] a relação externa de contiguidade que une os constituintes de um contexto [...]”. Sendo assim, a brincadeira de guerra que aconteceu no hospital configura um contexto que dependeu de o jovem aceitar (interpretante) a proposta da criança (dicissigno).

A ação do jovem pode ser considerada como externa à criança, isto é, ele configura uma alteridade. Porém, a ação interpretante de atirar com as mãos constitui-se também como objeto do dicissigno, isto é, há um nó temporal que faz do interpretante uma parte do objeto da relação dicissínica. Essa organização fica bastante evidente em uma afirmação de Rodrigues (2017), ao dizer que a hipótese indutiva sugere fatos por contiguidade, isto é, que o “[...] estudo da hipótese sugere os experimentos que trazem à luz os próprios fatos que a hipótese indicou”. Isso significa, para **RETORNAVANÇAR** no exemplo mencionado, que, frente ao acontecimento hipotético da boneca que era uma arma, o movimento contíguo da indução performado pelo jovem, isto é, a ação de transformar suas mãos em arma, lança luz ao objeto da arma disparando, sugerido inicialmente pela ação da criança¹⁴.

Então, nesse **QUONDE** da brincadeira, o jovem é uma alteridade que se acopla ao sujeito discursivo da criança e, me arrisco a dizer que, nesse nó temporal, integra-se também como parte dessa alteridade vinda de dentro. Temos, nessa celebração que constitui a brincadeira, um acoplamento **COSMOPOIÉTICO**.

Recorro, agora, a uma citação que Peirce (1984, p.162) faz ao afirmar que a indução “[...] infere de um conjunto de fatos para outro conjunto de fatos semelhantes”. Nessa direção, as consequências dessa proposta abdutiva, no caso, a brincadeira de guerra que se materializa no aceite do jovem (interpretante) à proposta da criança (dicissigno), também preserva a semelhança **FRACTALOGRAMÁTICA** da metáfora em sua continuação e composição indutiva. Portanto, eu posso afirmar que o argumento abduativo – que engloba o nó temporal entre dicissigno, interpretante e objeto – é uma **METONÍMIA METAFÓRICA**.

No segundo capítulo¹⁵, propus a abdução como uma crença dicissínica. O objetivo de toda crença é a formação de um hábito, algo que se evidencia também na maneira como Peirce (2003b, p.233) fala da doutrina do pragmatismo, isto é, que “[...] toda concepção é uma concepção de efeitos práticos concebíveis [...]”. Por hábitos, Peirce (1984, p.163) se refere às ações que têm efeitos práticos e, de acordo com ele, a indução é “[...] a fórmula lógica que expressa o processo fisiológico da formação de um hábito.”. Temos aqui outra sugestão de

¹⁴ Ver seção 3.4 *A Narração de uma Brincadeira Cosmopoiética*.

¹⁵ Ver seção 3.2 *Crença Abdutiva como Proposição e Argumento*

contiguidade e continuidade, isto é, desenha-se uma direção que vai da crença para o hábito, ou da concepção para a prática.

Finalmente, quero adentrar na dedução, processo inferencial no qual eu também posso reconhecer uma contiguidade metonímica. Vejamos o exemplo da dedução provável que utilizei, no capítulo passado, ao supor minha participação na brincadeira que presenciei no hospital:

[regra e objeto-relação]: Armas que disparam tiros podem ser representadas por outros objetos.

[caso e hipóteses]: Uma criança e um jovem utilizam, respectivamente, uma boneca e uma mão como substitutos da arma.

[resultado e metonímia]: Quero entrar na brincadeira e então minha garrafa de água atira.

Nesse exemplo, temos um argumento que foi celebrado quando o jovem aderiu à sintaxe proposta de utilizar algo para substituir uma arma e, com isso, ganhou força, de maneira a vir a determinar outros interpretantes. Sendo assim, a ação de atirar com uma garrafa de água consiste em uma possível continuação dessa brincadeira, que procede da sintaxe abdutiva e preserva, com ela, uma semelhança de perceptível. A dedução provável pode ser considerada, portanto, uma manifestação de organização metonímica.

Na próxima seção, avanço na noção de METONÍMIA METAFÓRICA a partir da apropriação lacaniana da noção de desejo (LACAN, 1999, 2006), de maneira a iluminar a dialógica presente nas BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS.

4.2 O DESEJO E A DIALÓGICA DA AMOROSIDADE

O amor, ao reconhecer os germes da amorosidade no que é odioso, gradualmente o aquece para a vida, tornando-o amável.

Charles S. Peirce

Toda espécie de inauguração metafórica, por menos audaciosa que se mostre, se dá a despeito do que a linguagem sempre vela. O que ela sempre vela é, em última instância, a morte.

Jacques Lacan

meu corpo também guarda o gesto contrário

Francisco Mallmann

Nesta seção, vou explorar uma possível aproximação do processo abduativo e da noção de desejo na psicanálise lacaniana, já que proponho que o *argumento abduativo representa um desejo compartilhado*. Devo dizer, assim como o fiz em relação ao arcabouço teórico de Peirce (1984, 2003b), que minha apropriação do pensamento de Lacan (1998, 1999, 2016) corresponde àquilo que de relevante é identificado para o desenvolvimento desta tese, mais especificamente, suas formulações acerca da noção de desejo. Nesse percurso, busco iluminar também a noção de AMOROSIDADE, e o faço a partir da dialógica implicada em seu deslocamento interpretante, que visa expandir o sujeito na linguagem, fazendo-o um SUJEITO BRINCANTE.

Para tanto, é necessário **RETORNAVANÇAR** na noção de sujeito como continuidade metonímica, conforme abordei no final do segundo capítulo¹⁶. Nessa perspectiva, a função materna, para além de suprir as necessidades fisiológicas de uma criança, implica na sua inserção em uma cadeia de significantes – percurso metonímico de **AGIPENSENTIRES**. A criança, *desejante do desejo da mãe*, só pode buscar e dizer de sua satisfação por meio de códigos linguísticos, tornando-se então um sujeito. Essa inscrição na linguagem a faz um sujeito barrado (S)¹⁷, sendo essa barra que a cinde representante da perda da mãe como satisfação plena. Essa satisfação, por sua vez, é ilusória, uma vez que a criança deseja uma completude que nunca veio a existir (LACAN, 2016; WINNICOTT, 2019).

Aqui reside algo de relevância, a saber, que *o desejo da mãe está presente também na sua ausência*. Isso significa que há períodos, intervalos, durações em que a atenção da mãe não está na criança, em que seu desejo está dedicado à elaboração de outro tempo – outro **QUONDE**. Ou seja, o desejo da mãe está dedicado a outra relação, a outro alguém, a outros objetos etc. (FREUD, 2020; LACAN, 2016). Esse outro tempo do desejo da mãe, que muitas vezes se condensa na figura paterna, é que aquilo que Lacan (2016) cifra como sendo o falo – um significante. Sendo assim, o falo corresponde aquilo por meio do qual a mãe deseja, e a ausência desse desejo da mãe na criança, esse desencontro, significa aquilo que a criança não pode ser nem ter, isto é, aquilo que nela falta, mas que organiza o seu desejo. A *falta* psicanalítica e o *outro tempo da mãe* são uma e a mesma coisa (LACAN, 1999, 2016).

A criança, ao se deparar com o excesso da ausência de desejo da figura materna, que também pode ser entendida como excesso da presença do desejo materno em outro tempo

¹⁶ Ver 2.2 *Da Biologia do Amor ao Brincar Desejante*.

¹⁷ O glifo S, da fonte Times New Roman, possui o código U+A7A8 no sistema Unicode. Esse caractere traz a letra latina S atravessado por uma barra oblíqua. Por conseguinte, o glifo S parece morfológicamente mais fiel ao símbolo de sujeito barrado que aparece nos grafos de Lacan (2016), do que a opção dos glifos de cifrão, que possuem uma barra vertical, tanto na fonte Arial (\$) quanto na Times New Roman (\$), que são as duas fontes permitidas pelas normas ABNT para elaboração de teses.

(**QUONDE** dedicado a outro alguém/algo), é tomada pelo sentimento de desamparo. O que se apresenta à criança é o vazio da existência, a falta de sentido que significa *desordem*, uma vez que a criança precisa ser desejada e celebrada para organizar-se como sujeito. Ainda e para além da escassez de desejo dedicada à criança, isto é, do quão pouco ela pode se tornar alteridade acoplada nos **AGIPENSENTIRES** de seus cuidadores, há também o excesso de desejo dedicado à criança, que pode ser descrito como escassez de desejo dedicado a outras pessoas e outras ideias. Essa condição também impede a circulação do desejo, limitando-o e tornando-o um desejo ensimesmado. Assim, a figura materna torna-se referência única de lei e pode assujeitar a criança a um só sentido, a uma *ordem* já posta, isto é, a sua ordem. Em outras palavras, me arrisco a dizer que, nesse segundo arranjo, é a mãe quem precisa ser asseverada na linguagem¹⁸, e quem tenta cumprir esse papel é a criança. Sendo assim, a circulação do desejo diz da *interação entre a ordem e a desordem*, aquilo ao qual venho me referindo, ao longo desta tese, a partir da ideia de *organização* (LACAN, 2016; MORIN, 2016).

Nessa direção, há o argumento de que a função paterna seria o que introduz a função metafórica da linguagem, uma vez que cifra os significantes do desejo do desejo da mãe. Pode-se dizer que a função metafórica é a substituição do falo imaginário (ser/ter o que satisfaz a mãe) em falo simbólico (significante de uma falta), percurso que a criança tem de fazer e que permitirá que ela se torne sujeito. Daí também decorre o entendimento de que o falo não é redutível ao pênis como real do corpo masculino, mas corresponde ao desejo da mãe como significante da falta (LACAN, 1999, 2016).

O falo, na medida em que diz respeito às relações da mãe com outras pessoas e outras ideias, pode ser compreendido também como uma lei simbólica. Essa lei, no entanto, não precisa significar uma ordem totalizante. Ela pode se desenhar como uma organização aberta, lei de um arranjo linguístico que, inevitavelmente, se transformará. É isso que Lacan (2016, p.404) diz ao revelar que “[...] não há nada que, no nível significante, garanta, autentique, como quer que seja, a cadeia significante e a fala. Por isso o sujeito depende essencialmente da boa vontade do Outro”. Em outras palavras, posso entender que não há significante que assegure uma verdade unívoca e, por melhor que seja a boa vontade do Outro¹⁹ como alteridade que nos constitui, ele não pode suprir por completo a falta de sentido da existência (LACAN, 2016; MORIN, 2013, 2015, 2016; PEIRCE, 1984).

¹⁸ Isso também diz muito de suas **HISTOMEMÓRIAS**, e tem desdobramentos relevantes se considerarmos os discursos socialmente aceitos que significam poucas maneiras nas quais a mulher pode ser reconhecida e celebrada como sujeito.

¹⁹ O Outro lacaniano refere-se à noção de alteridade, é aquele que interrogamos a respeito de nosso desejo, a partir do qual podemos situá-lo, inicialmente sendo representado pela mãe.

Se prosseguirmos nesse entendimento, encontraremos semelhanças com a ideia de dúvida introduzida por Peirce (1984, 2003b) como motor do conhecimento. É a dúvida que mantém o pensamento em movimento criativo, que desafia uma crença estabelecida, a saber, uma cadeia significativa, um arranjo linguístico, um sistema de ideias. O que chamei de crença dicissígnica diz respeito a dúvida como uma abertura constante, que convida a elaboração de outros-novos significados. Sendo assim, as leis não expressam mais certezas, e sim possibilidades (PEIRCE, 1984, 2003b; PRIGOGINE, 1996).

Ainda nessa direção, é possível dizer que se não há organização – interação entre a ordem e a desordem, circulação do desejo – há assujeitamento e, sem sujeito, as leis não se atualizam, pois o tempo é inexistente (MORIN, 2001, 2013, 2015, 2016). É Lacan (2016) quem frisa que a noção de tempo se ilumina e se intensifica na e pela gramática das línguas.

Em síntese, na elaboração teórico-prática de Lacan (1999, 2006), o *complexo de castração*, no qual o pai simbólico interdita o desejo da mãe, alude à organização do sujeito barrado pela linguagem (\S). A barra representa a castração, sendo signo da falta de um significante que assegure a completude do Outro. É por essas vias que o desejo é chancelado. Em outras palavras, a cisão do sujeito pela linguagem implica no *trabalho do luto*, na medida em que o sujeito é capaz de desprender-se da ilusão de completude (falo imaginário) que seria proporcionada pela figura da mãe e, mais tarde, por aquele(s) significante(s) que a substitui(em) (LACAN, 1999, 2016).

Na equação $\S \diamond a^{20}$, Lacan (2016, p.332) cifra o sujeito “[...] barrado em presença do *a* minúsculo [...]”, sendo o *a* minúsculo a alteridade imaginária que articula, na *fantasia*, a organização do desejo. O *a* minúsculo constitui o objeto que é, simultaneamente, efeito e causa de desejo. Antes de adentrarmos nessa equação, própria também *do luto como introjeção do objeto*, vejamos como o desejo é representado por uma inauguração metafórica em um discurso (LACAN, 2016; MORIN, 2013, 2015).

Lacan (2016, p.32) nos diz que “[...]o desejo é a metonímia do ser no sujeito [...]”, na medida em que “[...] põe o sujeito a uma certa distância de seu ser e faz com que ele nunca se reúna com essa ser, com que só possa alcançá-lo [...]” ao afastar-se dele, na linguagem. Se o desejo é a metonímia do ser no sujeito, ele também é uma metáfora discursiva, na medida em que se vela a partir de uma *substituição* de significantes, que se dá em virtude de uma

²⁰ A letra “a” é a letra inicial da palavra francesa *autre*, que traduzida para o português significa outro (LACAN, 2016). Lacan (2016) utiliza, no grafo que faz para explicar o desejo (que não detalho nesta tese) o desenho do A maiúsculo para significar o grande Outro, e o desenho do *a* minúsculo para representar o pequeno outro. A alteridade como Outro é a referência ao discurso, e o pequeno *a* diz das possibilidades da linguagem inscritas em nossas **HISTOMEMÓRIAS**.

similitude de ser²¹. O ser, para Lacan, é o ser da fala, o ser *a ser representado*. (LACAN, 2016; JAKOBSON,1995).

A representação do desejo se faz perceber como um corte – *flash, ruptura, lampejo* – em suma, o desejo é um acontecimento que irrompe na cadeia significante da consciência (LACAN, 2016) e indica um novo sentido para o pensamento. O desejo, pode, assim, inaugurar um outro, e também um novo, percurso de ideias. Nessa direção, recorro, uma vez mais, ao que Peirce (1984, p.138) diz sobre a secundidade como experiência perceptível, sendo ela “A consciência da ação de um novo sentimento, a destruir o sentimento anterior [...]”. Assim, toda percepção depende da memória de uma *distinção*, que se consolidará em termos de terceiridade. *Então, entendo que a similitude que se inscreve na representação do desejo como substituição significante é a memória de uma distinção perceptível*²². É por isso que o desejo, mesmo sendo um corte, não deixa de ser uma continuação do sujeito, que se dá após uma abertura na cadeia significante. Em outras palavras, o desejo é a metáfora de uma **HISTOMEMÓRIA** que pode inaugurar um outro percurso na semiose (LACAN, 2016; PEIRCE, 1984).

Por conseguinte, *proponho que o desejo corresponde, assim como a abdução, a um processo de regulação. O desejo inaugura uma abertura ao inconsciente pulsional – alteridade – que se organiza pelo e no seu fechamento*. (LACAN, 2016; LEVESQUE 2019; MORIN, 2015; SANCHES, 2010).

Entendo que o conceito de pulsão é o que melhor articula um tempo irreversível intrínseco à vida, uma vez que diz de uma alteridade radical presente na corporeidade e no psiquismo dos sujeitos (SANCHES, 2010). Se tomarmos o conceito de desejo como processo interno de regulação pulsional, temos, em Freud, uma articulação que diz respeito à repetição e, portanto, a um tempo majoritariamente posto (FREUD, 2020; SANCHES, 2010). Em Lacan (1999) a concepção de desejo dá conta de ambos os sentidos, uma vez que acopla a repetição, mas também a diferença dos significantes. Isso porque “[...] o significante não vale em relação a uma terceira coisa que ele representaria, mas em relação a outro significante, *que ele não é*.” (LACAN, p.20, 2016, grifo meu).

Ao elucidar o processo do argumento abduutivo, mencionei que sua força depende de sua premissa ser ou não asseverada, isto é, depende do interpretante. No caso do exemplo que

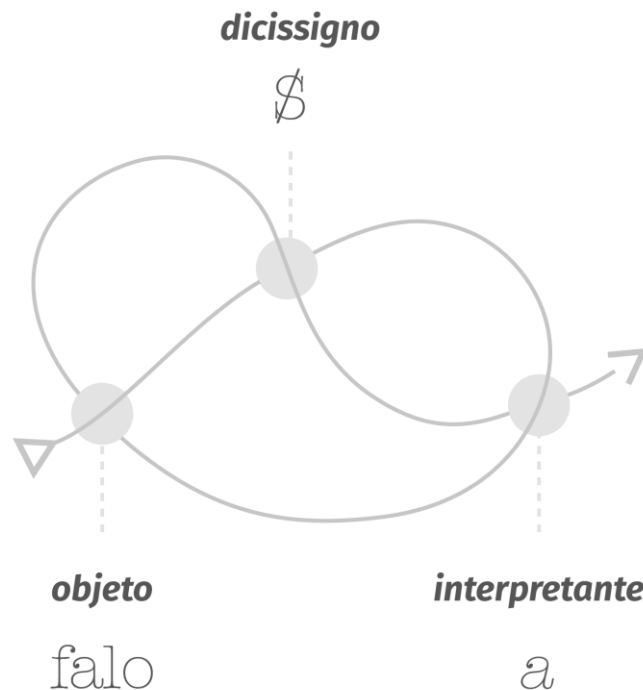
²¹ Lacan (2016, p. 59) distingue uma relação de similitude de uma relação de contiguidade, mas a considera também “[...] uma relação de significantes, na medida em que a similitude é a passagem de um termo por uma similitude de ser. Há similitude entre um e outro sempre que, um e outro sendo diferentes, algum assunto de ser os torna semelhantes.”. Utilizo semelhança e similitude como sinônimos.

²² Como diz Peirce (1984, p. 151), ao falar da hipótese como uma inferência em que “somos levados a crer que nos lembramos das ocorrências passadas com base em nossas sensações”.

introduzi no capítulo passado²³ – de uma brincadeira que presenciei entre uma criança e um jovem – o interpretante consistiu no ato do jovem de entrar na brincadeira da criança, imitando-a por metonímia, ou seja, preservando a sintaxe por ela proposta.

Para avançar nessa compreensão, retomo a equação $\$ \diamond a$, o sujeito barrado ($\$$) na presença de a (objeto causa de desejo, alteridade), isto é, aquilo que Lacan (2016) nomeia como estrutura da fantasia, e que chamarei aqui de organização da fantasia. O que essa organização desvela – ou vela, no sentido de manter aceso em menor intensidade, isto é, iluminar como uma pequena chama – é o desejo como crença representante da incompletude do sujeito. A fantasia é, em si, paradoxal. Entendo que ela é o caminho de elaboração de uma perda na medida em que supre, parcialmente, o buraco da existência que a ausência de uma relação ocasiona, com uma textura imaginária. Nessa direção, a intensidade pulsional na organização da fantasia pode variar. O sujeito não tem consciência dela. (LACAN, 2016). Eu proponho uma aproximação da organização da fantasia ($\$ \diamond a$) com a organização dicissígnica, que ilustro na Figura 8.

Figura 8 – Diagrama da Organização Dicissígnica da Fantasia.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Lacan (2016) e Peirce (2003b).

²³ Ver 3.4 A Narração de uma Brincadeira Cosmopoiética.

A organização dicissígnica consiste em um processo que costura: (i) a relação existencial por ela indicada, isto é, seu objeto; e (ii) uma outra-nova relação que a sucede no pensamento, ou seja, seu interpretante. Ambas as relações compartilham de uma similitude perceptível e, esse signo ulterior, o interpretante, retroage sobre relação existencial indicada como objeto do dicissigno, compondo-a. Além disso, o interpretante, na medida em que é também objeto dicissígnico, é de natureza icônica e configura “[...] uma possibilidade envolvendo uma possibilidade, e assim, a possibilidade de ele ser representado como uma possibilidade é a possibilidade da possibilidade envolvida.” (PEIRCE, 2003b, p.79).

Dito de outra maneira, em uma organização dicissígnica, o interpretante concede força à uma sintaxe nova que é uma possibilidade – um acontecimento – na medida em que a representa. *Representar uma possibilidade faz do interpretante também uma possibilidade*, que, mesmo mais forte, preserva essa natureza. É a compreensão ontológica do argumento abduutivo que se evidencia nessa formulação, isto é, que há sempre uma incerteza implicada nos processos de significação. Esse tempo possível do interpretante dicissígnico preserva uma semelhança perceptível, em menor intensidade, com o significante que falta no sujeito (LACAN, 2016). Em outras palavras, o interpretante é também o tempo de significação da falta. E essa possibilidade por ele representada é uma possibilidade na medida em que sua existência perceptível esteja inscrita nas **HISTOMEMÓRIAS** de alguém. Retomo aqui uma citação de Lacan (2016) que se alinha com essa posição icônica do interpretante:

Se há algo que o falo como significante significa, é desejo do desejo do Outro, e é por esse motivo que ele assumirá seu lugar privilegiado no nível do objeto. Contudo, estamos bem longe de nos atermos à posição falocêntrica que me é imputada por aqueles que se atêm à aparência do que estou articulando. O verdadeiro problema não é esse, e sim que o objeto com que estamos às voltas desde a origem no que concerne ao desejo não é, em nenhum grau, um objeto pré-formado da satisfação instintiva, um objeto destino a satisfazer o sujeito como seu complemento instintivo - *o objeto do desejo é o significante do desejo do desejo*. (LACAN, 2016, p.511, grifo meu).

Como veremos a seguir, o objeto *a* (objeto causa de desejo) indica a possibilidade do deslocamento significativo do desejo da figura materna, ou do desejo de uma alteridade persistente. Em outras palavras, o objeto *a* diz da possibilidade de deslocamento significativo que está inscrito em nossas **HISTOMEMÓRIAS**, que se desenham a cada instante (LACAN, 2016; MORIN, 2001).

Vejamos, então, como me aproprio dessa organização para falar da fantasia, que é a textura imaginária necessária ao desejo, na medida em que esse advém de um processo em que “[...] o sujeito tem de fazer luto pelo falo” (LACAN, 2016, p.370). *No lugar do objeto*,

posiciono o falo como relação existencial (ver Figura 8, p.82). Esse falo diz, em um primeiro momento, da relação da figura materna com outro tempo que não o da criança, ou seja, da relação que a figura materna tem com aquilo que a criança imaginaria poder ser. Se a criança pudesse ser, imagina que satisfaria a mãe. Ou, dito de maneira mais precisa, a criança pensa que há um objeto que asseguraria uma verdade unívoca, que supriria a falta no seu ser. Lacan (2016), entre outros, nos advertiu que esse objeto não existe, que a falta é constituinte.

Conforme já disse, esse outro tempo da mãe é sentido como desordem. Mas a desordem é assim percebida pela criança, pois ela está no processo de simbolizar a figura materna, de fazer o seu luto, integrá-la a sua existência como sujeito. Em outras palavras, proponho que é a ausência do tempo como relação entre a mãe e a criança aquilo o que *indica a morte*. Essa ausência do tempo materno é também o significante do desejo materno que falta na criança e que se nomeia falo. Nessa direção, posso entender que o falo indica a morte por ser o representante, na imaginação da criança, de uma ideia de completude que impossibilitaria a continuação da vida como semiose. Se examinarmos o avesso da desordem, veremos que, quando a relação constituinte da mãe na linguagem se dá em demasia com a criança, isto é, quando há escassez de outras relações de desejo, tampouco existe sentido possível para a criança que não seja o já estabelecido pela mãe: sentido de ordem totalizante. Isso também indica a morte, pois a criança se encontra assujeitada, não tem como se sujeitar a outras ideias. Ela seria, digamos assim, o próprio falo imaginário. O que falta, neste caso, é a própria falta, isto é, a substituição metafórica de seu ser na linguagem. Em síntese, seja na abundância ou na escassez, o que se desenha é o excesso – há o gozo, para além do prazer/desprazer, representando a morte (LACAN, 2016; LEVESQUE, 2019; MORIN, 2013, 2015, 2016; PEIRCE, 2003b).

Agora, no lugar do dicissigno, posiciono o sujeito barrado (S) (ver Figura 8, p.82), que é o sujeito inscrito na linguagem, isto é, o sujeito como proposição. É aqui que se tece a sintaxe do sujeito e de seu predicado. E é nesse índice dicissígnico que reside a sobreposição, o ponto de amarração que marca o princípio dialógico: *a morte se significa como vida*. Vejamos o porquê: o falo é o significante que corresponde, imaginariamente, à satisfação plena proporcionada pela e para figura materna, correspondendo assim à ausência da vida na linguagem, isto é, à morte. *É ao renunciar ao falo, índice da morte como satisfação plena – renúncia que se dá parcialmente, uma vez que configura também uma repetição – que o sujeito se constitui como desejante*. Então, posso dizer que o sujeito barrado (S) faz o luto disso que não pode nem ser e nem ter, a saber, a satisfação plena. O que surge, nessa equação,

é a vida, mas uma vida que preserva parcialmente a morte, que a vela em uma intensidade menor, como uma pequena chama. A vida como uma metáfora da morte (LACAN, 2016).

Essa elaboração do sujeito barrado na linguagem é um acontecimento do tempo, na medida em que o sujeito se inscreve em um predicado, como proposição dicissígnica (PEIRCE, 2003b). Nesse processo do luto, que se organiza como tessitura imaginária na fantasia, podemos também vislumbrar o princípio dialógico em um sentido menos abstrato, isto é, pela própria possibilidade de existir uma proposição metafórica como terceiro incluído (NICOLESCU, 1999; PEIRCE, 2003b). De acordo com Nicolescu (1999), a lógica da transdisciplinaridade, necessária à Complexidade sociocultural, comporta o axioma do terceiro incluído. Isso significa que caem, pelo menos temporariamente, isto é, em um certo **QUONDE**, os axiomas da identidade ($A \text{ é } A$) e da não-contradição ($A \text{ não é não-}A$), uma vez que é possível conceber um elemento T que é, ao mesmo tempo, A e não- A . É relevante dizer que a lógica do terceiro incluído ($T \text{ é } A \text{ e não-}A$) não elimina a lógica do terceiro excluído (T não pode ser A e não- A ao mesmo tempo), mas restringe sua aplicação (NICOLESCU, 1999). Vejamos a lógica do terceiro incluído exemplificada com a brincadeira que apresentei na seção 3.4, de uma criança que transforma uma boneca em uma arma.

[axioma da identidade, $A \text{ é } A$]: Uma arma é um objeto que atira balas.

[axioma da não-contradição, $A \text{ não é não-}A$]: Uma arma não é uma boneca.

[axioma do terceiro incluído]: Uma boneca-arma (T) é ao mesmo tempo uma arma (A) e uma boneca (não- A).

Ou seja, em uma organização imaginária, posso tecer aquilo que até então nunca foi, posso acoplar ideias distintas em uma proposição (PEIRCE, 2003b; LACAN, 2016). Penso que a lógica do terceiro incluído como organização imaginária asseverada é a sustentação, mas também a dissolução, de um paradoxo. A boneca-arma da criança é uma *renúncia parcial ao desejo de destruição* do outro (desejo que vela a morte), visto que uma criança não brinca com uma arma de verdade, mas pode fazê-lo metaforicamente em sua organização imaginária. O outro, então, pode *sobreviver* ao ataque da criança, aceitando e, no caso da brincadeira, celebrando, sua dimensão sensível. Se o outro sobreviver à agressão imaginária, a criança pode então amá-lo em um processo de distinção sígnica, uma renúncia parcial ao falo, o que a inscreve na linguagem como sujeito (LACAN, 2016; WINNICOTT, 2019).

Vejamos agora a continuação do esquema da Figura 8 (p.82) que elucidada essa relação com *a* minúsculo. *No lugar do interpretante, posiciono o a como alteridade*, também

chamado de objeto *a*. Lacan (2016, p.395) elucida o posicionamento do *a* minúsculo como interpretante na seguinte fala: “O *a*, eu disse que era efeito da castração. Não disse que era o objeto da castração. Chamamos o objeto da castração de falo.”.

O *a* minúsculo é a imagem do Outro, alteridade que se torna objeto de desejo por ocupar a posição “[...] daquilo de que o sujeito está privado simbolicamente” (LACAN, 2016, p.335). Em outras palavras, o *a* minúsculo *compõe e substitui* o falo (que é o objeto da castração), tornando-se objeto causa de desejo, que é a continuação do pensamento em sua tessitura imaginária, na organização da fantasia (LACAN, 2016).

Temos, então, as duas relações existenciais com as quais a organização dicissígnica tece a fantasia: (i) o objeto da castração, que é o falo, significa o tempo da relação existencial que é a ausência da mãe, para a criança e; (ii) a alteridade do *a* minúsculo, que significa e substitui, parcialmente, essa falta. Então, o que o objeto *a* significa é a relação do sujeito com aquilo que ele não é – o falo. Essa significação é a realização do processo de luto, na medida em que o sujeito barrado ($\$$), sujeito castrado, sujeito inscrito na linguagem, tem uma parte de sua dimensão perceptível asseverada por uma alteridade que a expande.

Novamente, **RETORNAVANÇO** no exemplo, introduzido no segundo capítulo²⁴, da BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA que presenciei em um hospital. O faço com o intuito de propor que o processo da brincadeira pode organizar-se como uma fantasia ($\$ \diamond a$), de maneira a tornar possível o luto. Apresento minha interpretação a seguir, na Figura 9 (p.87).

Na Figura 9, o que ocupa o lugar da representação do falo como significante da morte é a arma disparando, objeto que foi representado pela criança em sua inauguração metafórica da brincadeira. Como já vimos, a sintaxe inusitada de substituir uma arma por uma boneca é a metáfora instauradora do corte na cadeia significante. É uma similitude do ser – ser alguém que dispara para matar – que gera uma suspensão no sujeito, uma “[...] certa evanescência [...]” (LACAN, 2016, p.192) que logo desvanecerá. Falamos aqui da efemeridade de um acontecimento, de uma abertura na cadeia significante. Por isso, a significação do desejo é algo que se dá, *a posteriori*, pelo interpretante (LACAN, 2016; PEIRCE, 2003b).

Recordo bem do espanto deslumbrante que a cena dessa criança atirando com os pés de uma boneca causou em mim, também interpretante de sua proposição. Naquela hora, busquei o olhar de outra mulher que estava naquele corredor hospitalar. Nós duas sorriamos, e pensei, ainda depois, que havíamos compartilhado do mesmo desconforto fascinante. A criança, em sua metáfora, fez perceber a morte, aquilo sobre o qual não temos o costume,

²⁴ Ver 3.4 A Narração de uma Brincadeira Cosmopoiética.

tampouco a coragem, de falar sobre, mas que, especificamente naquela minha estada hospitalar, revelou-se especialmente *proibido* – configurando assim um interdito.

Figura 9 – Diagrama de uma Brincadeira Cosmopoiética como Fantasia.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Lacan (2016) e Peirce (2003b).

Esse *efeito de sentido metafórico*, de fazer perceber a morte, de mantê-la acesa em sua dialógica **MORTEVIVA**, como uma pequena vela cuja chama ora cresce, ora diminui, é também descrito por Lacan (2016)²⁵:

[...] embora contido, nem por isso dissimula menos um desejo violento. Mas o simples uso metafórico já basta para fazer aparecer no imaginário, no outro que ali

²⁵ Lacan (2016) traz a interpretação que eu referencio com base em outro exemplo que não analisarei aqui, mas pode ser encontrado no primeiro capítulo de seu sexto seminário: o desejo e a sua interpretação.

está como espectador, no *a* minúsculo, a imagem do sujeito, na medida em que ele é marcado por essa relação especial com o significante que se chama o interdito. (LACAN, 2016, p.33).

Nessa direção, é relevante o entendimento de que aquilo que é interdito na linguagem configura o inconsciente na experiência do sujeito, ou seja, é o que ele não pode dizer por meio do recalque (LACAN, 2016). Então, nessa minha apropriação, aquilo o que o interpretante – *a* minúsculo – faz na organização da brincadeira é conferir força a *proposição metafórica que desvela o interdito*. Ou seja, o interpretante possibilita um fechamento na abertura dessa fronteira (**FRACTALOGRAMÁTICA**) do sujeito barrado.

Em outras palavras, deslocamento interpretante como AMOROSIDADE, *amplia as possibilidades de inscrição na linguagem* de um SUJEITO BRINCANTE. E o faz na medida em que, simultaneamente, compõe e substitui o objeto de castração – o falo. Nas BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS, o interpretante é a significação que o sujeito faz da morte, na medida em que a mantém viva em menor intensidade e pode, então, gradativamente, fazer o luto de uma relação. O SUJEITO BRINCANTE pode então ser criativo, na medida em que sua criação é uma METONÍMIA METAFÓRICA originária daquilo que Freud (2020) e Lacan (1998) chamaram de pulsão de morte.

No exemplo da BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA (ver Figura 9, p.87), o objeto *a* é o interpretante representado pelo rapaz que *não apenas asseverou a proposição da criança, mas também a expandiu*, pois sobreviveu ao seu ataque imaginário, ao mesmo tempo em que o celebrou. Esse interpretante foi a continuação metonímica da sintaxe metafórica inaugural, isto é, fez suas mãos atirarem, acoplando-se à brincadeira. Assim, a morte presente na criança pode se fazer sujeito por meio da linguagem de um brincar, significada não apenas pelos gestos de segurar uma boneca de um determinado jeito, ou pelo arranjo das mãos do jovem, mas também pela imitação que ambos fizeram do som de um arma, que representei, na Figura 9, com onomatopeia *paw!*. Houve, nessa manifestação singular dicissígnica, uma alteridade que asseverou um luto infantil, tornando-o um *lampejo* de vida²⁶.

De acordo com Lacan (2016, p.361), o luto, por menor que seja, é “[...] uma satisfação dada à desordem que se produz em razão da insuficiência de todos os elementos significantes em fazer frente ao buraco criado na existência”. Esse processo de simbolização abduativa consiste em atestar um fim que, não obstante, permanece em nossos **AGIPENSENTIRES**: é acoplar a alteridade ao sujeito, fazê-la viver como significante.

²⁶ **RETORNAVANÇO** na interpretação dessa brincadeira na seção 5.3 *A Brincadeira Cosmopoiética e suas Estratégias*.

Para Winnicott (2019, p.79) “É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação”, e é isso que permite uma existência saudável. O BRINCAR COSMOPOIÉTICO pretende-se a elaboração de um espaço seguro para fantasia desejante, ponto de acoplamento entre o real e o simbólico da proposição asseverada e expandida²⁷.

O **AGIPENSENTIR** de sobreviver, reconhecer, aceitar, celebrar a dimensão perceptível do sujeito é o que entendo como sendo um *desejo compartilhado*. Ele se torna possível pelas vias da AMOROSIDADE, visto que a alteridade interpretante também oferta seu desejo – sua falta – ao sujeito. É nisso que reside a nossa capacidade de convivência e todas as dificuldades de sua agressividade constituinte.

A seguir (seção 4.3), aproximo as noções de estratégia, programa e abdução, de maneira a iluminar a área do design estratégico.

4.3 O DESIGN E A DIALÓGICA DA ESTRATÉGIA

A ideia de estratégia é indissociável da de arte.

Edgar Morin

Nossa relação com a desordem é como o quadro da igreja de Saint-Sulpice que representa o combate de Jacó com o Anjo, onde não conseguimos discernir se vemos uma luta de morte ou uma cópula pornográfica.

Edgar Morin

O design é uma área que se vale de muitas adjetivações que visam a lhe outorgar distintas qualidades estéticas. Nesta tese, cifrei a noção de estética como tudo aquilo que é passível de ser percebido por nós, isto é, tudo aquilo que é, recursivamente, motivo e consequência de uma certa, e contínua, organização da matéria. Se partirmos das duas derivações mais comuns da área do design, pelo menos no que tange ao ensino superior e à formação acadêmica em nível de graduação no Brasil, temos as noções de design *gráfico* e

²⁷ Permito-me trazer outra citação do Peirce acerca da estética, de maneira a sugerir uma possível semelhança entre os registros Lacanianos e sua fenomenologia, a qual, contudo, não pretendo adentrar: “Meu gosto deve ser sem dúvida excessivamente rude, pois não tenho nenhuma educação estética; mas até onde sei, a Qualidade estética parece-me ser a impressão total inalisável de uma razoabilidade que se expressou em uma criação. *É um puro Sentimento, mas um sentimento que é a Impressão de uma Razoabilidade que Cria. É a Primeiridade, que na verdade pertence a uma Terceiridade na sua realização de Secundidade.* Acredito, como uma questão de opinião, que essa Glória [a qualidade estética] é tão cintilante quanto o sol e que qualquer abominação estética é meramente nossa insensibilidade resultante de obscurecimentos devidos às nossas próprias aberrações morais e intelectuais.” (PEIRCE, 2003a, p. 230, grifo meu).

design *de produto*²⁸. Ainda que o predicado de produto não configure um adjetivo, ele, assim como o complemento gráfico, diz de uma determinada organização da matéria. A saber, o design de produto produz objetos físicos (por exemplo, luminárias, móveis etc.), e o design gráfico produz interfaces físicas ou digitais (por exemplo, impressos, aplicativos etc.).

Ao adentrarmos à pós-graduação, o número de adjetivos e complementos que acompanham o design se amplifica: design *thinking* (BUCHANAN, 1992); design *estratégico* (BENTZ; FRANZATO, 2017; MAURI, 1996; MERONI, 2008, etc.); design *para inovação social* (MANZINI, 2008, 2017); design *emocional* (DESMET, 2009; DEMIR; DESMET; HEKKERT, 2009 etc.); design *para o bem-estar* (DESMET; POHLMAYER, 2013; TONETTO, 2020a, 2020b); design *crítico e especulativo* (DUNNE; RABY, 2013); design *autônomo* (ESCOBAR, 2018); design *e antropologia* (ANASTASSAKIS, 2020) apenas para citar alguns nomes com os quais cruzei em minha trajetória na pós-graduação *stricto sensu*²⁹. Também a esse respeito, podemos dizer que as palavras que acompanham o design visam a conferir-lhe certas qualidades passíveis de serem percebidas por meio da organização formal da matéria e que, nesses casos em que se alça a um entendimento teórico-metodológico, *é a materialidade das ideias que se organiza formalmente*.

Nessa direção, as ideias configuram contínuas relações sígnicas que se organizam de maneira a *resguardar certa coerência com os princípios epistemológicos produtores de e produzidos por uma ontologia*. O design pode ser tomado, nesse entendimento, como uma organização (substantivo) e como um **AGIPENSENTIR** (verbo). Sendo assim, o que poderia explicar a constante necessidade de adjetivações e complementos à palavra design é: (i) a generalidade da noção de *organização como uma contínua distinção por meio de signos*³⁰; e (ii) a dependência da área de design de outros sistemas de ideias, algo que discuti no segundo capítulo, a partir da noção de transdisciplinaridade, e que contempla a recém mencionada coerência epistêmica e ontológica.

A perspectiva de uma transdisciplinaridade Complexa (MORIN, 2001, 2013) nos convida a *conhecer o processo de conhecer*. Nesse sentido, os complementos e as

²⁸ Design de produto é a nomenclatura que vem a substituir o chamado *desenho industrial*, assim como o design gráfico substitui a anteriormente chamada *programação visual*. Está contido, em ambas as noções, a ideia da configuração de um projeto passível de ser reproduzido em escala. Ainda, vale mencionar que há outros cursos que utilizam a palavra design, como o design de serviços, o design de interiores, o design de jogos, o design de moda etc.

²⁹ Importante mencionar que os autores citados não esgotam as referências existentes nas distintas vertentes de pesquisa na área do design, apenas visam auxiliar a situar o leitor, a partir da indicação de nomes que são considerados relevantes pela área.

³⁰ A noção de distinção sígnica relacionada a um entendimento de design é apresentada no terceiro capítulo (*O Tempo do Argumento Abduativo*).

adjetivações à palavra design visam a sugerir processos teórico-metodológicos para a área, ou seja, quais são as qualidades que certo sistema de ideias – certa crença metodológica – permite perceber. Todavia, esses signos que acompanham a palavra design não dão conta de elucidar, sozinhos, os processos e os princípios epistemológicos de um saber-fazer. É preciso conhecer uma teoria e refletir acerca de seus fundamentos para interpretá-la – algo que exige *tempo*. Esse processo interpretativo é algo que julgo escasso em uma área que, constantemente, levanta a bandeira da agilidade e da técnica programática e aplicada, como é o caso de design. É também por essa razão, penso eu, que há tanta inconsistência no que se refere ao uso e ao significado de palavras tais como intuição, incerteza, sistema, ou mesmo estratégia, na área do design. Como recém mencionei, nenhum signo – e nenhuma palavra – significa de maneira isolada. Quando pressupomos a possibilidade de um isolamento nos processos de significação, reduzimos drasticamente a ampla gama de saberes-fazer possíveis, pois tomamos a realidade que **DESCOBRIAMOS** juntos como algo unívoco, totalizante e não-dependente.

Todavia, o que a sistematização de um saber-fazer científico se propõe é tornar as ideias claras e distintas (PEIRCE, 1984). A distinção consiste em uma tentativa de definição das ideias em termos abstratos (PEIRCE, 1984), o que, em um entendimento transdisciplinar, passa por fazer perceber os princípios que as organizam (MORIN, 2013). Em uma direção Complexa, é possível afirmar que a clareza de um pensamento só é possível se, dialogicamente, considerarmos sua obscuridade. Se, por um lado, o pragmatismo nos diz que a totalidade de uma concepção (crença) equivale ao que possamos imaginar de seus efeitos sensíveis e, por conseguinte, práticos (hábitos) (PEIRCE, 1984); por outro lado, a Complexidade e a psicanálise nos convidam a conceber uma totalidade (fechamento) que só é passível de ser apreendida em sua abertura ao acontecimento e à alteridade (MORIN, 2005, 2013, 2015; LACAN, 1999, 2016).

Sendo assim, uma concepção aberta não pode ser completamente iluminada, uma vez que está sendo constantemente **DESCOBRIADA**. Se pensarmos na metáfora da clareza, vale pontuar que toda e qualquer percepção de luz depende de uma sombra. Em outras palavras, há que se conceber uma crença capaz de sustentar, em alguma medida, a dúvida. É preciso velar – manter aceso – algum grau de indeterminação e desordem nas ideias. Temos aqui, uma vez mais, a ideia de um tempo criativo e de uma **DEPENDENCIAUTÔNOMA** como acontecimento-alteridade que atualiza as possibilidades do conhecimento.

Minha proposta de **BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS** busca celebrar a existência do tempo. Nessa direção, considerando que a matéria de projeto tratada nesta tese, de ordem

estética, é também de ordem ético-política³¹ – a saber, diz da *organização de ideias que in(formam) nossa convivência* – essa abertura ao acontecimento-alteridade alça as mais intermináveis possibilidades de significação. Isso porque, conforme afirmam Maturana e Varela (2001, p.221): “[...] o sistema social humano amplia a criatividade individual de seus componentes, pois esta existe para eles”. Em outras palavras, a linguagem que **DESCOBRIAMOS** nos faz existir em um domínio sociocultural (também noológico) que amplia nossa criatividade, de maneira a se significar nas mais diversas possibilidades de convívio – que eu cifro como sendo múltiplos **QUONDES**.

Ao considerar essa organização transdisciplinar, cujo fechamento se dá por meio de uma abertura estética, penso ser relevante desenvolver a dialógica da *estratégia* e do *programa* (MORIN, 2013). Meus esforços são para que a área do design possa se valer desse processo dialógico em suas propostas que cifram a metodologia em termos de *design estratégico*, que é, afinal, a área de concentração do meu Programa de Pós-Graduação em Design na Unisinos³².

Francesco Mauri (1996), precursor da área de estudos em design estratégico³³, recorre aos escritos de Edgar Morin na elaboração de sua proposta intitulada, em livre tradução, *projetar projetando a estratégia*³⁴. Apesar de encontrar inspiração nos escritos de Mauri (1996), anco-me principalmente nas formulações de Morin (2013, 2015) acerca das noções de estratégia e de programa, interpretando-as em ressonância com as ideias de abdução (PEIRCE, 1984, 2003b) e de desejo (LACAN, 2016).

Para Morin (2015, p.79, grifo meu), a noção de estratégia se opõe à noção de programa, na medida em que esta última diz de tudo aquilo que está previamente definido e ao qual devemos responder, algo que “[...] basta aplicar *ne varietur*³⁵ no tempo [...]” e, por conseguinte, diz de uma compreensão de tempo inexistente. Essa predeterminação programática, que também podemos chamar de ordem, pressupõe uma ação automática, uma vez que o programa só permite perceber percursos que já foram desenhados. Frente a um acontecimento, o programa não consegue prosseguir (MORIN, 2015).

³¹ Ainda que as dimensões ética e política não sejam privilegiadas na exploração textual desta tese, entendo que ambas estão contidas na qualidade interpretante da AMOROSIDADE, necessária à convivência, na medida em a proposta das BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS reside na formação de acoplamentos de ideias.

³² Ressalto que algumas das ideias que desenvolvo nesta seção foram previamente apresentadas no 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (P&D Design 2020), no artigo intitulado Design Estratégico e Complexidade na Cultura Hospitalar: a Celebração da Saúde-Doença e publicado pela revista Arcos Design (ver MANDELLI, 2023).

³³ Pelo menos no entendimento de marco inicial que é cifrado dentre os autores de uma vertente italiana de design, algo que pode, evidentemente, ser questionado em outras interpretações e com outros autores.

³⁴ O título original em italiano é *Progettare progettando strategia*.

³⁵ Expressão em latim que significa a ausência de variação.

A estratégia, por outro lado, é justamente o que nos tira do automatismo. Morin (2015, p.80) diz que “[...] a estratégia luta contra o acaso e busca informação [...]”, mas que ela “[...] não se limita a lutar contra o acaso, também procura utilizá-lo”. Combater o acaso e buscar informação é uma descrição possível para um processo de significação abdução, visto que este consiste no estabelecimento de relações que até então não existiam, ou eram ineficazes. Nesse entendimento, a informação é uma relação estabelecida – a tríade da continuação do pensamento: objeto, signo e interpretante (PEIRCE, 1984). Ainda, é relevante ressaltar que a ideia de acaso representa a desordem perceptível que é acolhida ao ser significada/organizada (MORIN, 2001; PEIRCE, 2010; LACAN, 2016). Dito de outra maneira, o lutar contra o acaso pode ser interpretado como o processo de significá-lo e, precisamente por isso, Morin (2015, p.229) afirma que a estratégia utiliza o acaso e que “[...] dizer estratégia é dizer diálogo, combate e cooperação com a desordem”.

Temos, assim, uma afirmação que contempla simultaneamente a luta contra e a cooperação com a desordem. Essa descrição se assemelha ao que foi trabalhado, na seção anterior (4.2), em termos de relação desejante, visto que a desordem, que pode aparecer em forma de acaso, indeterminação, incerteza, falta etc. é objeto que indica e, portanto, vela a morte. Nessa equação, a morte significa a ausência de algo e/ou alguém que assegure a continuidade de uma cadeia significativa (LACAN, 2016).

Nesse sentido, entendo o motivo da noção de estratégia aparecer, frequentemente, vinculada ao vocabulário militar e à noção de guerra³⁶ (MORIN, 2015; MAURI, 1996). Resulta difícil pensar em uma situação em que a intensidade da presença da morte se encontre mais forte do que em uma guerra. Nela, o que existe é a *impossibilidade da convivência* com um inimigo sujeito a ideias distintas. Na guerra, *a morte é literal*. O conflito alcança o extremo da ordem e da desordem. Isso porque, quando nos encontramos frente a uma intensa incerteza acerca da preservação de nossas vidas – da continuidade de nossa semiose – qualquer acaso será significado como uma ameaça. Nessa direção, a ordem totalizante pode ser entendida como uma maneira de combater o acaso, ou seja, uma forma de tentar negar uma distinção perceptível que já está significada como ameaça.

Contudo, “[...] no campo da estratégia, o acaso não é apenas o fator negativo a ser reduzido [...]” ele “[...] é também a chance que se deve aproveitar.” (MORIN, 2015, p.80). Daí decorre a afirmação que Morin (2015) faz acerca da genialidade de Napoleão, que utiliza o acaso meteorológico em sua estratégia de ataque contra o exército inimigo na Batalha de

³⁶ Uma pesquisa pela palavra estratégia em qualquer dicionário da língua portuguesa irá confirmar essa afirmação.

Austerlitz³⁷ (MORIN, 2015). Sendo assim, posso entender que *é a estratégia que permite avançar no excesso de desordem e, eu acrescentaria, no excesso de ordem.*

Há que se pensar também na existência de outras formações conflituosas, para além da guerra, nas quais a morte vive como METONÍMIA METAFÓRICA. A dialogia nos mostra que se há oposição, há também complementaridade nas relações constituintes de um sistema de ideias, uma vez que *é o conflito, como acontecimento, alteridade e desordem, que pode sustentar a duração de uma ideia, transformando-a.* Em outras palavras, qualquer organização de ideias depende de conflitos, mas o faz, é evidente, com distintas intensidades no que tange à presença da morte e sua metaforização na linguagem.

A estratégia é referida também como um **AGIPENSENTIR** em exemplos de existências singulares de jogos, de organizações jurídicas, e mesmo de copulações (MORIN, 2015). Isto é, *a estratégia aparece também como significação em conflitos mais brandos, nos quais há muito mais possibilidades de percurso interpretante e, por conseguinte, de convivência.* Inclusive, vale mencionar que Morin (2011) é um autor que, em sua defesa de organizações democráticas, ressalta a importância dos conflitos de ideias. E não é sem motivos que o ritual de finalização de um doutorado, por exemplo, seja chamado de *defesa*, visto que se pressupõe que o candidato ao título seja capaz de defender suas ideias em um debate que pode conter *ataques* às ideias expostas.

Ainda, vale dizer que, se a estratégia se refere à guerra, ela também é indissociável da ideia de arte (MORIN, 2015). A estratégia e a arte são significações possíveis a partir de variadas intensidades de desordem que, apesar de indicarem a morte como interrupção de uma certa continuidade significativa – acontecimento – *propõe uma outra continuação, um novo sentido na semiose.* Sendo assim, a arte estratégica é um **AGIPENSENTIR** que permite renunciar – parcialmente – à morte, significando-a em METONÍMIAS METAFÓRICAS que, por conseguinte, a mantém viva em outras formas.

Qualquer utilização que a estratégia faça como um signo (acontecimento, acaso etc.) cujo objeto é a desordem, configura uma proposta que, para tornar-se intensidade de vida, necessita ser asseverada por um interpretante. O processo de aquecer a morte para a vida, inserindo-a na linguagem como METONÍMIA METAFÓRICA, nos leva à ideia de que uma proposição precisa ser aceita, asseverada, celebrada por uma alteridade para ganhar existência (PEIRCE, 2003b), e faz perceber a solidariedade profunda requerida pela estratégia (MORIN,

³⁷ “Assim, a genialidade de Napoleão em Austerlitz foi fazer uso do acaso meteorológico que cobria de bruma os mangues por eles mesmos reputados de impraticáveis ao avanço dos soldados. Ele construiu sua estratégia em função desta bruma que lhe permitiu camuflar os movimentos de sua armada e atacar de surpresa, sobre seu flanco mais desprovido, o exército imperial.” (MORIN, 2015, p. 80, grifo meu).

2005, 2015). Dito de maneira mais precisa, *a AMOROSIDADE, como qualidade estratégica, é a abertura perceptível do interpretante e, por isso, difere de uma sujeição a ideias demasiadamente programáticas.*

Ressonam, assim, as noções de estratégia, desejo e abdução como sendo *processos de subjetivação*. Em outras palavras, a estratégia se utiliza da desordem na medida em que: (i) suporta percebê-la; (ii) pode metaforizar uma parte dessa percepção de desordem, fazendo-a continuar como METONÍMIA METAFÓRICA, isto é, viver na linguagem (MORIN, 2001, 2013; LACAN, 2016); e (iii) essa proposta é asseverada por um interpretante, ganhando existência e *(trans)formando sujeitos*.

Morin (2005) nos diz que a estratégia preserva segmentos de programa, de maneira a fazer perceber que a sua abertura depende também de fechamentos. Considerando que minha interpretação se dá em relação a processos de subjetivação socioculturais, entendo que os segmentos de programa presentes na estratégia se referem àquilo que já nos habita, a saber, a **HISTOMEMÓRIA** de nossas relações, que configuram nossas crenças (PEIRCE, 2003; MATURANA; VARELA, 2001). É precisamente nesse ponto que reside o argumento da estratégia, ou da abdução como crença dicissígnica, que postula um interpretante em termos do possível: seu intuito não é se opor ao programa, mas *abarcá-lo* nele o que distinto dele acontece. Para desenvolver graficamente essa ideia, **RETORNAVANÇO** no diagrama da fenomenologia de Peirce (2003b)³⁸ e ilustro, na Figura 10, a processualidade dialógica das noções de estratégia e programa.

Figura 10 – Diagrama da Processualidade Dialógica da Estratégia-Programa.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Peirce (1984) e Morin (2013, 2015).

³⁸ Ver Figura 3, na seção 3.2 *Crença Abdutiva como Proposição e Argumento*, página 50.

Antes de qualquer coisa, é preciso reforçar que o princípio dialógico não permite considerar a estratégia desvinculada do programa, de maneira que a imagem da Figura 10 representa um processo que distingue, mas não separa, os termos.

No primeiro ponto de cor azul, aproximo as ideias de crença e programa com a primariedade fenomenológica de Peirce (2003b). A primariedade, como ressaltai no segundo capítulo (*O Tempo do Argumento Abduativo*), se refere à possibilidade de uma força tornar-se real, quando em relação com um segundo (PEIRCE, 2003b). Na perspectiva de uma significação sociocultural simbólica, há um nó entre a primariedade (programa) e a terceiridade (estratégia) que é da ordem de uma concepção propositiva que *acontece* como secundidade. Nessa direção, o traço cifrado como acontecimento-alteridade, que inicia com a cor azul que é interrompida pela cor rosa (ver Figura 10, p.95), representa o nível da secundidade, a saber, da experiência corpórea e perceptiva, quando uma nova sensação interrompe uma sensação anterior. Dito com outras palavras, seguimos um fluxo de pensamento que é interrompido por uma nova ideia, distinta da continuidade significativa em que estávamos inscritos.

Logo, temos a terceiridade como nível da significação, **QUONDE** uma terceira organização contempla simultaneamente a ideia interrompida e a ideia que a interrompeu, em um novo arranjo linguístico, isto é, uma METONÍMIA METAFÓRICA propositiva. É no nível da terceiridade estratégica que temos a **MORTEVIVA**, como um acontecimento-alteridade que foi aceito e/ou celebrado. Há também a possibilidade de que se negue o acontecimento-alteridade e, nesses casos, não há estratégia e o programa não se transforma. Lacan (2008) diria que isso que é negado no simbólico (terceiridade) retorna no real como sintoma, isto é, como tempo de repetição – um tempo programático.

No caso da Figura 10 (p.95), a nova sintaxe *estratégica* advém da mistura dos tons azul e rosa, que esboçam um tom de roxo, mas sem deixar de fazer perceber as cores anteriores. Esse novo tom, por sua vez, continua, consolidando-se como crença em uma nova primariedade perceptível, que cifra aqui novamente como programa, desta vez transformado.

Morin (2015, p.79) diz que “[...] a ação é uma decisão, uma escolha, mas é também um desafio”. Se olharmos para a Figura 10 como sendo a representação de um processo de decisão, vislumbramos a ideia de um de um fechamento que se organiza na e pela sua abertura (MORIN, 2008b), como são a abdução e o desejo: *processos de regulação perceptível, que operam no limiar da consciência* e que permitem a continuidade da vida, ao selecionar proposições que permitam transformações (LEVESQUE, 2019; SANCHES, 2010).

A decisão estratégica caracteriza uma abertura ao dialogar com a desordem irracional, pois o acontecimento-alteridade diz de uma percepção ainda não organizada/significada. Mas a estratégia também opera um fechamento na medida em que precisa preservar-se, isto é, ela não se torna por completo um acontecimento-alteridade, ela preserva segmentos de programa. Na Figura 10 (p.95), isso é representado pela simultaneidade dos tons rosa (acontecimento-alteridade) e azul (programa). Ainda, vale dizer que a decisão estratégica também dialoga com a desordem a-racional, uma vez que, ao não se tornar por completo um acontecimento-alteridade, tampouco pode abarcar sua totalidade e, assim, há um resto desse real que acontece na secundidade que não é passível de ser significado (MORIN, 2013; LACAN, 2016).

Sendo assim, a estratégia pode ser entendida como uma *decisão não reducionista*, uma vez que a noção de reducionismo diz respeito a uma problemática teórico-metodológica, isto é, um método reducionista é aquele que já definiu o que podemos perceber acerca do que algo é, ou do que algo pode vir a ser. Isso não significa que afirmar o não reducionismo é afirmar a possibilidade de abarcar ou entender tudo, pois em uma decisão é necessário, como recém disse, preservar segmentos de programa. Mas isso significa que os programas podem se transformar, que *as situações não estão previamente desenhadas, mas que elas se desenham a cada instante*. Em outras palavras, um método reducionista é um método que *não* comporta a abdução e a estratégia. Quero apontar que, na área do design, Bentz e Franzato (2017) elaboram um argumento similar e o fazem a partir dos níveis de conhecimento de Greimas (1983), quando se referem ao design estratégico como método de paradigmas rumo à Complexidade.

Por fim, friso que entendo que essas decisões – estratégicas, desejanter e abduativas – são as proposições compartilhadas que Morin (2013, 2015) denomina de *cenários*. Em outras palavras, posso entender que uma crença estratégica permite a elaboração de cenários, que se modificarão ao longo do percurso (MORIN, 2015). É notável como essa ideia de cenários ressoa com a ideia de proposições dicissígnicas, se pudermos entender que estas últimas se expandem quando compartilhadas. Isto é, os cenários e os dicissígnos preservam uma incompletude, permanecem sendo constituídos, a cada instante, pelas relações que se desenham no percurso do tempo (MORIN, 2015; PEIRCE, 2003b).

Na área do design, há autores que se referem à elaboração de cenários em proposições projetuais coerentes com a abertura estratégica, na medida em que essa se refere a significação de acontecimentos. Nessa direção, os acontecimentos referem-se a ideias distintas que, em maior ou menor intensidade, irrompem em organizações (de ideias) e

formam outros-novos **QUONDES** singulares (ver, por exemplo, DUNNE; RABY, 2013; FRANZATO, 2020; MANZINI; JÉGOU, 2006; MERONI, 2008).

Não obstante, penso que o rigor de uma transdisciplinaridade Complexa nos convida a entender em que medida as aberturas propostas por esses autores do design comportam princípios como os da dialogia e o seu antagonismo complementar. Nessa direção, me cabe apontar que, ao focar-se em elaborações cenarísticas – potencialmente – possíveis e plausíveis (FRANZATO, 2020; MANZINI; JÉGOU, 2006; MERONI, 2008); ou mesmo em proposições que, apesar de expandirem amplamente a ideia do que seja possível, ainda excluem de seus cuidados a fantasia, em uma conceituação que a trata a partir de um ludicidade puramente mercadológica (DUNNE; RABY, 2013)³⁹; a área do design se afasta de um entendimento dialógico rigoroso no tange ao mais humano, agressivo, criativo e potencialmente ético que existe em nós.

Nessa direção, entendo que as elaborações cenarísticas – como processos de significação estratégicos – poderiam abarcar a fantasia e um certo “[...] fervilhar fantasmático [...]” (MORIN, 2012, p.131), na medida em que buscam entender, por meio de sua textura imaginária, as relações simbólicas que orientam nossos **AGIPENSENTIRES** (LACAN, 1998, 2016; MORIN, 2012). Isso significa que se pressupõe pensar sobre os cenários na medida em que eles se desenham, e entendê-los como um processo que tem um fim em si mesmo. Além do mais, nesse percurso interpretante, as fantasias poderiam ser negociadas por meio de **METONÍMIAS-METAFÓRICAS**. Como tessitura do imaginário e da fantasia, a dimensão estética “[...] permite-nos olhar de frente o que nos horroriza [...]” (MORIN, 2012, p.146) e é, por conseguinte, uma abertura ao acontecimento perceptivo – e a alteridade persistente, em seu entendimento dialógico – em nós.

Com isso, penso ter lançado luz em como a estratégia, a abdução e o desejo, apesar de configurarem sistemas de ideias distintos, *compartilham de uma semelhança metodológica que é capaz de perceber e significar um acontecimento.*

³⁹ “Além desse ponto fica a zona da fantasia, uma área na qual temos pouco interesse. A fantasia existe em seu próprio mundo, com muito poucos ou nenhum vínculo com o mundo em que vivemos. Certamente é valiosa, especialmente como uma forma de entretenimento, mas, para nós, está muito distante de como o mundo é.” (DUNNE; RABBY, 2013, p. 4, tradução minha). Em desacordo com Dunne e Rabby (2013) penso que a zona da fantasia é uma das melhores chaves perceptivas para o entendimento e a elaboração do simbólico como registro que regula nossas ações (LACAN, 1999; MORIN, 2012). Nessa direção, os próprios autores parecem se contradizer, ao mencionarem que a fantasia não os interessa, ao mesmo tempo em que exploram em seus escritos proposições como o sonho e o desejo (DUNNE; RABBY, 2013). Aqui, reside também uma problemática de entendimento sistêmico, isto é, de suas aberturas: o imaginário no real e no simbólico.

5 A PROPOSTA METODOLÓGICA

*Tu sabes, Dionísio,
Que a teu lado te amando,
Antes de ser mulher sou inteira poeta.*

Hilda Hilst

Cifro a minha proposta teórico-metodológica de design como BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS. Na primeira seção deste capítulo, ilumino a escolha do termo COSMOPOIESE como signo que indica minhas escolhas. Na segunda seção, faço a crítica, a partir do arcabouço teórico-metodológico que escolhi para essa tese, de outras propostas da área do design que desenvolvem a ideia de bem-estar. Minha intenção é pontuar como minha proposta de BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS, se distingue, em termos teórico-metodológicos, dessas outras propostas que cifram o bem-estar como intenção. Como PROPOSTA RESPOSTA, desenvolvo a ideia de saúde dos SUJEITOS BRINCANTES. Na terceira seção, adentro na BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA que propus e que me acompanhou ao longo desses últimos anos, desdobrando nela e a partir dela alguns operadores projetuais coerentes com minhas escolhas teórico-metodológicas.

5.1 COSMOPOIESE

De igual modo, o cosmos também é capaz de continuar evoluindo, na medida mesma em que também é mente e, como tal, é dotado de vida.

Charles Sanders Peirce

Cada vez que compreenderem, é aí que o perigo começa.

Jacques Lacan

O neologismo COSMOPOIESE, da qual desdobro a noção de BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS, é minha proposta de ligação de dois termos: o *cosmo* e a *poiesis*. A palavra cosmo¹ deriva da noção grega *kósmos*, como uma “[...] ordem que reina no universo [...]” (COSMOS..., 1955, p.139). Em uma perspectiva Complexa, a ideia de um universo ordenado transforma-se na noção de cosmo como um processo que comporta simultaneamente a regularidade e o acontecimento (MORIN, 2011, 2012, 2013). O cosmo, composto por traços

¹ As palavras *cosmos* e *cosmo* são utilizadas com o mesmo significado em minha proposta.

constantes e regulares, como um universo em ordem, é também “[...] um acontecimento que evolui há mais de dez milhões de anos.” (MORIN, 2013, p.234). A evolução, por sua vez, diz de um tempo que se desenha a cada instante, a partir de acontecimentos (BERGSON, 2010; MATURANA; VARELA, 2001).

Embora a evolução da vida e da linguagem acabe por nos tornar cada vez mais distantes e estranhos a esse cosmo, ele ainda “[...] nos parece secretamente íntimo.” (MORIN, 2011, p.47). Essa intimidade distante² – misto de fascínio frente à beleza de uma imensidão interminável e o abismo do mistério da existência – que, arrisco dizer, todos nós podemos sentir ao contemplar uma noite estrelada, é um clichê que eu sustento. Afirmando que essa percepção de uma intimidade distante revela de nós mesmos, na medida em que, na clausura de nossos sistemas nervosos, *somos (hologramaticamente), um cosmo a ser constantemente DESCOBRIADO* (MATURANA; VARELA, 2001; MORIN, 2011, 2012).

Sendo assim, a noção de cosmo possui dois sentidos que se encontram nas múltiplas materialidades da semiose: (i) o universo físico em constante expansão e evolução; e (ii) o cosmo de possibilidades relacionais o qual existe em cada um de nós e nas linguagens, também esse interminável (MORIN, 2011, 2012; PEIRCE, 2010). Nessa direção, quando utilizo a noção de *cosmo*, quero fazer referência à formação de crenças dicissígnicas (PEIRCE, 2003b) em processos de subjetivação, isto é, em **QUONDES** singulares. Além disso, quero assumir a beleza e a imensidão que a palavra *cosmo* carrega.

Já o termo *poiesis*, do grego, diz de um *fazer* (POESIA..., 1955). Maturana e Varela (2001) utilizam a noção de *poiesis* com o significado de *criação*, e o fazem em sua teoria acerca da processualidade da vida, na qual elucidam que uma unidade autopoietica cria a si mesma de maneira contínua. Na explicação desses autores, há uma coincidência entre as noções de *ser*, *fazer* e *conhecer*: (i) o que uma unidade autopoietica *faz* é o que ela *é*, pois ela só cria a si mesma; e (ii) todo o seu *fazer* é um *conhecer* como relações estabelecidas na clausura operacional de seu sistema nervoso (MATURANA; VARELA, 2001).

Evidente que minha inspiração para o termo de COSMOPOIESE surgiu da autopoiese destes biólogos aos quais devo muito do meu entendimento acerca dos processos Complexos. Mas tive também inspirações em outros neologismos, como a *sympoiesis* de Haraway (2006) e a cosmopolítica de Stengers (2018), sobre as quais me debrucei menos, mas que influenciaram e permitiram brincadeiras formais. A *sympoiesis* de Haraway (2016) é um fazendo-com (*making-with*) que convida a uma abertura ecológica, de maneira similar a que

² A ideia de cosmo como uma *intimidade distante* ressoa com o neologismo lacaniano da extimidade, que significa uma exterioridade íntima (LACAN, 2008).

faz Morin (2001, 2013, 2015, 2016) ao cunhar o termo auto-eco-organização³, ambos se referindo a uma processualidade que trabalhei com o neologismo **DEPENDENCIAUTÔNOMA**. Nas palavras de Haraway (2016, p.58, tradução minha), a noção de sympoiesis “[...] envolve a autopoiesis e a desdobra e estende de maneira generativa”⁴, uma vez que nada se cria e se organiza de maneira isolada.

Todavia, me cabe pontuar que tampouco Maturana e Varela (2001) concebem uma unidade autopoietica como um sistema fechado. Os autores trabalham a noção de acoplamento estrutural que se desdobra em três ordens de grandeza e se refere à dependência de uma unidade autopoietica com seu meio e suas perturbações mútuas (não deterministas). Além disso, Maturana e Varela (2001, p.148) nos convidam, como observadores, a nos situarmos no “[...] fio da navalha [...]”, para sermos capazes de vislumbrar esse processo simultaneamente aberto e fechado. Não tenho pretensões de desdobrar esses conceitos para além do que já fiz em capítulos anteriores. O que me cabe pontuar é que, em termos de significação humana, quem trabalha com maior precisão uma processualidade aberta, pelo menos entre os autores que trago para pensar essa tese, são o Edgar Morin e o Jacques Lacan. *Nessa direção, é importante frisar que eu utilizo o termo poiesis como **DESCOBRIÇÃO** de relações nas diversas linguagens humanas.*

Agora, sobre a proposição cosmopolítica, me cabe pontuar que sua inspiração veio pelo neologismo que Stengers (2018) utiliza. Penso que esse foi um impulso bem característico da designer que me habita, de querer cifrar com minhas palavras uma criação, e de querer fazê-lo roubando o que de belo encontro em meu percurso. Quando penso nisso, lembro de Winnicott (2019), que defendia a criação de nossos próprios termos, uma atitude que poderia ser considerada “pouco científica”, se tomarmos o que pregava Peirce (1984), acerca de nos mantermos fiéis ao significado das palavras. Contudo, não creio tanto na permanência da grafia de uma ou de outra palavra e, como já disse, não parto de e nem desejo um dado significado. Prefiro a possibilidade de poder brincar com as palavras, fazendo-as durar, transformadas, em novos **QUONDES**. Dito isso, resalto que tampouco tenho a pretensão de brincar sem rigor ao elaborar minhas ideias nesta tese.

Nessa direção, quero dizer que a COSMOPOIESE resguarda semelhanças com a proposta cosmopolítica, uma vez que a Stengers (2018) nos convida a pensar uma temporalidade desacelerada que, por sua vez, produz outra sensibilidade no enfrentamento de situações políticas. O personagem conceitual do idiota, que Stengers (2018) toma emprestado de Gilles

³ Nessa tese, a noção de organização, por pretender-se Complexa, já carrega em si os prefixos do auto e do eco.

⁴ “*Sympoiesis enfolds autopoiesis and generatively unfurls and extends it.*” (HARAWAY, 2016, p. 58).

Deleuze que, por sua vez, toma emprestado de Fiódor Dostoiévski, é um personagem que se recusa a aceitar as convenções postas. De acordo com Stengers (2018, p. 444): “[...] o idiota pede que não nos precipitemos, que não nos sintamos autorizados a nos pensar detentores do significado daquilo que sabemos.”. Essa atitude idiótica parece ser de natureza semelhante ao que vim construindo nos primeiros capítulos desta tese, a saber, a ideia de abdução como uma crença dicissígnica, capaz de comportar a dúvida e propor outras-novas possibilidades em processos de subjetivação singulares que (trans)formam os significados. Ainda, é a crença dicissígnica que produz os hábitos – e é por eles produzida – como decisões estratégicas, **AGIPENSENTIRES** que significam distinções perceptíveis, integrando-as ao programa⁵.

Essa capacidade de duvidar das convenções já foi delineada em estudos da área do design, como o de Meyer *et al.* (2020), em que participo como autora. Nesse estudo, nos apropriamos da figura do idiota (STENGENS, 2018) para cunhar uma estupidez que seria essencial ao designer e se caracteriza pelo “[...] reconhecimento de uma espécie de ausência e de obscurecimento inerente das certezas” (MEYER *et al.* 2020, p.79). Contudo, destaco que o argumento metodológico abduutivo desse estudo recaí sobre a organização de uma materialidade artefactual, a saber, a elaboração de *probes*⁶ e protótipos que, por sua vez, revelam sobre apontamentos considerados relevantes para pensar uma plataforma de estudos (MEYER *et al.* 2020).

Trago esse estudo de Meyer *et al.* (2020) para frisar que o método das BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS não reside na criação ou cristalização de uma exterioridade artefactual – seja este um *probe*, um protótipo ou um produto –, ainda que nós possamos pensar com e a partir de artefatos que emergem ou resultem de tais brincadeiras. As BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS visam a elaborar as condições para que as relações que constituem nossas crenças, nossos cosmos singulares, possam se (trans)formar em processos de subjetivação coletivos. Nessa direção, de maneira distinta de uma abordagem de design disciplinar, que declara sua identidade pela materialidade artefactual de suas criações, as BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS trabalham com a organização estética das ideias, seja qual for a linguagem e a materialidade que essas possam assumir.

⁵ Não pretendo avançar na discussão acerca da proposta cosmopolítica de Stengers (2018), o que certamente seria possível, visto que além da figura do idiota, a autora propõe outras personagens conceituais para apresentar sua proposição. Se a trago, é para elucidar que a conexão e que a composição dessa palavra me inspirou, mas também para reforçar que minha proposta se fundamenta em outras elaborações teórico-metodológicas.

⁶ *Cultural Probes* (GAVER; DUNNE; PACENTI, 1999), ou sondas culturais, em livre tradução, consistem em artefatos que são projetados e enviados para pessoas, considerando uma situação que se queira investigar, e sua intenção é gerar respostas inspiradoras que podem informar, de maneira aberta e subjetiva, projetos de design (MEYER *et al.* 2020).

Sendo assim, é preciso também dizer que o termo grego *poiesis* origina a noção de poesia (POESIA..., 1955). Em minha proposta, a noção de *poiesis* engloba aquilo que Morin (2008, 2012) chama de estado poético da vida como uma tendência da linguagem a empregar conotações, analogias e metáforas. A linguagem poética é, portanto, aquela que explora as possibilidades de significações de um signo (MORIN, 2008), que não o toma como pronto e, por isso mesmo, diz de proposições abduativas, cujo interpretante é a representação de uma possibilidade (PEIRCE, 2003b). Mas a *poiesis* não exclui o estado prosaico da vida, que tende a ser mais preciso, buscando a denotação e a definição. A prosa e a poesia são dois estados complementares que tecem juntos a nossa linguagem (MORIN, 2008).

Sendo assim, quero dizer que a COSMOPOIESE fala da expansão e da multiplicidade dos mundos que compartilhamos. Então, as BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS podem ser entendidas como um exercício de compartilhar a **DESCOBRIÇÃO**, de abrir alguns caminhos, de *negociar o sentido* – a direção do pensamento – uns com os outros. Isso inclui *decisões* estratégicas e abduativas que se abrem ao possível perceptível da alteridade, ao mesmo tempo em que preservam a sua autonomia. Como gosto de dizer, trata-se de salpicar a prosa de poesia. O exercício da criatividade, que cifo aqui como sendo uma **DESCOBRIÇÃO** compartilhada, é manifestação de um convívio saudável (WINNICOTT, 2019).

Ainda, é preciso dizer que, se a COSMOPOIESE se pretende uma (trans)formação de crenças dicissígnicas, ela configura um exercício de alteridade persistente e, nesse sentido, diz respeito também às nossas **HISTOMEMÓRIAS**. Faço aqui um malabarismo temporal: se compreendermos as nossas **HISTOMEMÓRIAS** como *passado*, qualquer **AGIPENSENTIR** que visa ao *futuro*, quer dizer, que visa a outras-novas possibilidades, consiste em proposições (estratégicas, abduativas e desejanter) nas quais o interpretante-alteridade retroage sobre objeto, acoplando-se às **HISTOMEMÓRIAS**. Em outras palavras, o futuro também é uma **HISTOMEMÓRIAS** que existe como relação: as METONÍMIAS METAFÓRICAS que nos constituem a cada instante (BERGSON, 2010; LACAN, 2016; MATURANA; VARELA, 2001; MORIN, 2001, 2012; PEIRCE, 2003b). O futuro depende da AMOROSIDADE de nossos **AGIPENSENTIRES** na convivência. *Esse é o tempo do significado das nossas ideias. Projetar o futuro é projetar o passado nas relações do presente.*

5.2 A SAÚDE E OS SUJEITOS BRINCANTES

A estética e o lúdico têm em comum o fato de serem sua própria finalidade, inclusive quando comportam finalidades utilitárias.

Edgar Morin

É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação.

Donald W. Winnicott

A ideia de saúde que proponho nesta tese pressupõe um processo de subjetivação que venho a chamar de SUJEITOS BRINCANTES. Winnicott (2019) vincula a ideia de um estado saudável com o exercício criativo e não submisso do sujeito. Eu diria que o estado saudável é também um estado poético (MORIN, 2008, 2012), e minha proposta elabora ambos nos termos da semiose: *um SUJEITO BRINCANTE é aquele que pode **DESCOBRIAR-SE** ao expandir-se na linguagem como proposição asseverada – argumento abduativo –, algo que só ocorre em uma relação de alteridade.* Nessa direção, o BRINCAR COSMOPOIÉTICO é um processo de subjetivação que negocia a intensidade da força presente em uma significação. Não se pretende uma processualidade submissa e tampouco dominante, já que uma proposta dicissígnica não determina seu interpretante, mas permite que ele a contemple e, caso sua HISTOMEMÓRIA permita, acople-se a ela, tornando-a um argumento.

Isso que cifo como saúde também se pretende uma PROPOSTA RESPOSTA a algumas das noções de bem-estar⁷ desenvolvidas na área do design que, por sua vez, carregam consigo uma processualidade teórico-metodológica diferente da que eu proponho. Nesta seção, utilizo o arcabouço teórico-metodológico dos autores com os quais penso, e sobre os quais discorri nos capítulos anteriores desta tese, para discutir duas visões da noção de bem-estar, uma que se elabora a partir das formulações de Manzini (2008) e outra, calcada na psicologia cognitivo-comportamental, que é uma proposição de Fontoura *et. al.* (2022).

Para começar, quero explorar a abordagem que Manzini desenvolve na defesa de que as ideias de bem-estar configuram um “[...] formidável guia de ação [...]” (2008, p.27) sociocultural, e no convite que o autor faz para que possamos transformá-las. Manzini (2008) afirma que a base da ideia de bem-estar, produzida por uma sociedade industrial, reside na promessa de democratização ao acesso de produtos e serviços. Dispor desses acessos

⁷ Vale mencionar que a saúde e o bem-estar são termos que se encontram relacionados no terceiro Objetivo de Desenvolvimento Sustentável proposto pela Organização das Nações Unidas (ONU), agenda com a qual a Unisinos afirma compromisso.

diminuiria o tempo gasto com tarefas cotidianas e aumentaria as possibilidades de escolhas do indivíduo, ampliando assim sua liberdade. Essa promessa estimula um consumo insustentável que, em muito, ultrapassa a capacidade regenerativa dos recursos naturais necessários para sua manutenção. Para além da insustentável gestão de recursos naturais, há também a insustentabilidade social, uma vez que a quantidade de pessoas excluídas dessa promessa – isto é, que não possuem acesso a esses produtos e serviços – evidencia a descomunal desigualdade das relações que constituem nossos **QUONDES** (MANZINI, 2008).

Essa promessa de bem-estar, pautada na liberdade individual, configura o que Manzini (2008, p.54) chama de “[...] minimização do envolvimento pessoal [...]”, já que é uma maneira de reduzir a duração da atenção despendida por alguém na realização de uma atividade. A diminuição da atenção despendida, por conseguinte, minimiza também a apreciação do que Manzini (2008) cifra como sendo as qualidades profundas de um fazer. Em minha interpretação, a ideia de minimização do envolvimento pessoal indica a crença em um tempo inexistente ou reversível. Penso que essa é uma ideia semelhante a afirmar que tudo sempre pode ou deve ser feito do mesmo jeito, já que não há nada a ser **DESCOBRIADO**, apreciado ou desapreciado, no processo de fazer.

Como **PROPOSTA RESPOSTA** ao diagnóstico que faz, Manzini (2008) advoga por uma descontinuidade sistêmica, nos termos de gerar ideias de bem-estar com qualidades diferentes dessa recém apresentada. Então, o autor introduz a ideia uma ecologia do tempo, e defende aquilo que chama de tempo lento, isto é, a promoção da ideia de qualidade como algo que “[...] para ser produzida e apreciada, requeira investimento do próprio tempo.” (MANZINI, 2008, p.58). Apesar de não desdobrar essas ideias com maior precisão, pelo menos no que se refere a sua elaboração e termos metodológicos mais gerais e abstratos, eu julgo essa formulação de Manzini (2008) como sendo semelhante à da finalidade autopoietica da estética e do lúdico, que reside na continua criação de si mesma, “[...] mesmo quando comportam finalidades utilitárias” (MORIN, 2012, p.133).

A nossa vida e os múltiplos mundos que compartilhamos e **DESCOBRAMOS** são tecidos pelo nosso imaginário que, por sua vez, reflete a clausura operacional de nossos sistemas nervosos. Nosso imaginário é (in)formado pela estética de nossas crenças que, recursivamente, são por ele (in)formadas. Isso significa que só podemos apreender relações simbólicas por meio de um registro imaginário (LACAN, 1998, 2016; MATURANA; VARELA, 2001; MORIN, 2005, 2012, 2015). Por isso a relevância sociocultural das brincadeiras, dos jogos, dos ritos, dos risos, das histórias, das músicas, das celebrações, em

suma, daquilo que mencionei como sendo o estado poético inscrito no tecido sociocultural (MORIN, 2008, 2012).

Nessa direção, penso que afirmar um bem-estar pautado na ideia de minimização do envolvimento pessoal é reduzir a estética e o lúdico à sua dimensão utilitária. A ideia de utilidade versa sobre um significado já atribuído, uma experiência que não tem a pretensão de inventar-se. A crença em um tempo inexistente/reversível acaba por cindir o estado poético do estado prosaico da vida, relegando ao primeiro um papel inferior (MORIN, 2008) e ignorando a fenomenologia das nossas interações socioculturais, a saber, a AMOROSIDADE como possibilidade interpretante nos AGIPENSENTIRES. Ainda, vale mencionar que Manzini (2008) cifra a concepção em que advoga pela apreciação das qualidades profundas como sendo um bem-estar ativo, o que, em proposta ulterior, transforma-se na ideia de um design que é possível quando todos fazem design (MANZINI, 2017).

Essa ideia de ecologia do tempo, que convida a um bem-estar ativo, me remete a uma outra elaboração de Manzini, escrita em conjunto com Cullars (ver MANZINI; CULLARS, 1992), na qual eles convidam os designers a pensarem os artefatos como entidades vivas que precisam de cuidados. Manzini e Cullars (1992, p.18, tradução e grifo meus) falam de um entendimento de história irreversível e clamam por uma “[...] nova estética que atribua valor a materiais e produtos que, de alguma forma, sejam capazes de *incorporar vestígios de suas existências anteriores*.”⁸. Embora os autores façam referência direta a objetos (por exemplo, óculos) e seus materiais (por exemplo, vidro), uma perspectiva Complexa nos convida a pensar essa dimensão histórico-estética como a *duração das relações*. Sendo assim, proponho a expansão da ideia de uma nova estética, mencionada por Manzini e Cullars (1992), como processos de significações que sejam capazes de abarcar distinções perceptíveis que são comumente definidas como antagônicas.

Para além da proposição de Manzini (2008), há outras propostas na área do design, fundamentadas em distintas abordagens onto-epistemológicas, que se dedicam a explorar à noção de bem-estar (TONETTO, 2020b). Me dedico a tecer algumas reflexões teórico-metodológicas acerca da abordagem de design para o bem-estar subjetivo, calcada em estudos da psicologia cognitivo-comportamental, com a qual me envolvi durante o início do meu percurso doutoral (ver FONTOURA *et al.*, 2022). Eu o faço com o intuito de elucidar as distinções processuais entre esta abordagem e a minha proposta de saúde nas BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS.

⁸ “[...] a new esthetics that attributes worth to materials and products that in some way are able to embody vestiges of their earlier existences.” (MANZINI; CULLARS, 1992, p. 18).

Na pesquisa que originou o artigo de Fontoura *et al.* (2022), do qual sou também autora, o bem-estar subjetivo é definido como uma frequência maior de afetos positivos em relação a afetos negativos. A abordagem adotada no estudo que origina o artigo citado é bastante similar aos estudos de design emocional que trabalham com emoções efêmeras, uma vez que o design emocional busca identificar as predisposições de um usuário frente a um determinado estímulo (produto-serviço), de maneira a entender como despertar ou evitar uma avaliação que, por sua vez, causa uma resposta emocional (DESMET; HEKKERT, 2007; TONETTO; COSTA, 2011). Nessa direção, esse estudo consistiu em observar e interagir com as crianças internadas na Oncologia Pediátrica do Hospital de Clínicas de Porto Alegre (HCPA), com o intuito de identificar situações que despertassem nelas afetos positivos e/ou negativos. O objetivo residiu na categorização dessas situações de maneira que elas pudessem informar posteriores projetos de design com foco no bem-estar subjetivo das crianças em tratamento (FONTOURA *et al.*, 2022).

Essa abordagem de pesquisa pode ser descrita como sendo centrada no usuário (REDSTRÖM, 2006), uma vez que a formulação das categorias emergiu da observação de situações com as crianças, em um processo empírico-indutivo. Vale frisar que as categorias empíricas foram segmentadas a partir de duas categorias teóricas pautadas na valência dos afetos: situações como sintaxes específicas que despertavam afeto positivo e situações que despertavam afeto negativo. Os projetos informados por essa categorização tinham, por conseguinte, a pretensão de estimular afetos positivos e evitar afetos negativos (FONTOURA *et al.*, 2022).

Penso ser evidente que, nessa abordagem teórico-metodológica, a percepção dos afetos é tratada em polaridades dicotômicas. Não pretendo me alongar nessa discussão, até por não ter estudado com todo rigor os constructos da psicologia cognitivo-comportamental. Todavia, quero destacar que a herança positivista que pauta essas abordagens de design para o bem-estar e que “[...] entende a vida a partir de uma perspectiva de causa e efeito.” (TONETTO, 2022b p.655, tradução minha)⁹, *tende a ignorar os processos de METONIMIZAÇÃO METAFÓRICA como intenção metodológica, isto é, ignora a (trans)formação de relações.* Nessa direção, o entendimento de bem-estar que se desenha a partir da valência dos afetos positivos e negativos tende a trabalhar com sintaxes já significadas. Além disso, julgo que essa perspectiva tende a negligenciar a importância de significação dos afetos negativos na linguagem, uma vez que, metodologicamente, busca reduzir a sua manifestação, e não os

⁹ “[...] a root and an inspiration in the positivist tradition that understands life from a cause-and-effect perspective” (TONETTO, 2020b, p. 655).

metaforizar. *Na perspectiva COSMOPOIÉTICA que desenho nesta tese, são precisamente esses processos de METONIMIZAÇÃO METAFÓRICA que permitem a tessitura simbólica abductiva.*

Para explicitar a distinção metodológica desta abordagem de bem-estar subjetivo com uma processualidade que se pretende abductiva, utilizo uma situação que observamos e categorizamos no Hospital de Clínicas (FONTOURA *et al.*, 2022), e conto-a a partir de uma organização proposta por Peirce (1984) para formulações indutivas, dedutivas e hipotéticas/abductivas¹⁰. A maior parte das crianças com as quais tivemos contato, no período da pesquisa realizada no HCPA, precisava receber soro e medicações devido ao tratamento contra o câncer. Por esse motivo, essas crianças estavam sempre carregando consigo um suporte que possuía rodinhas, no qual as bolsas de soro fisiológico e a medicação eram penduradas. A limitação de mobilidade que essa ligação com o suporte de soro infringia às crianças em seus deslocamentos dentro da Oncologia Pediátrica do Hospital de Clínicas foi apontada como negativa por elas. Todavia, alguns suportes de soro também permitiam que as crianças subissem neles, sendo empurradas por adultos – uma outra sintaxe, com o mesmo objeto, apontada como causa de afeto positivo. Ainda, algumas das crianças gostavam de pendurar objetos no suporte de soro, como balões, fitas e objetos pessoais, de maneira que essa situação foi registrada como causa de afeto positivo (FONTOURA *et al.*, 2022). Vale mencionar que essas duas situações retratadas como desencadeadoras de afeto positivo, isto é, a significação do suporte de soro como transporte de crianças e como suporte de outros artefatos (que não propriamente o soro fisiológico e as medicações) são significações lúdicas e não redutíveis a funcionalidade artefactual prevista pelo objeto, ou melhor, pelo seu sistema de significação (discursivo) – a saber, ser o suporte do soro fisiológico. Em outras palavras, *são situações em que o significado não é redutível a sua faceta utilitária, mas é **DESCOBRIADO** nas múltiplas aberturas temporais.* Eu as chamaria de METONÍMIAS METAFÓRICAS, criações abductivas e estratégicas que, em suas sintaxes singulares, convidam a novas percepções estéticas do ambiente hospitalar.

Ainda no mesmo exemplo, posso descrever, a partir de Peirce (1984), o raciocínio indutivo que empregamos nos seguintes termos:

[caso]: Uma criança tem um balão pendurado em seu suporte de soro.

[resultado]: A criança diz que gosta de ter o balão pendurado em seu suporte de soro.

[regra]: Pendurar o balão no suporte de soro é algo que a criança gosta de fazer.

¹⁰ Utilizo essa mesma organização nos exemplos que trago nos capítulos 2, 3 e 4.

Desse raciocínio indutivo, que Rodrigues (2017) chama de indução crua, estabelecemos a hipótese de uma lei situacional que acabou por (in)formar o projeto de design que desenvolvemos posteriormente: pendurar objetos no suporte de soro é causa de afeto positivo. Essa é uma das situações que constam na categoria que nomeamos de “Relação com o suporte de soro.”¹¹ (FONTOURA *et al.*, 2022). Esboçamos, ao longo desta pesquisa, algumas ideias de artefatos. O artigo de Fontoura *et al.* (2022) detalha a criação do Migs, um boneco que foi concebido para ser uma companhia para as crianças durante sua internação na oncologia pediátrica do HCPA. Agora, detalho uma indução qualitativa (PEIRCE, 1984; RODRIGUES, 2007) como hipótese de projeto que informou uma das relações sintáticas desse artefato que desenvolvemos, o Migs.

[regra]: Pendurar objetos no suporte de soro é algo que as crianças gostam de fazer.

[caso]: Projetar um dispositivo no Migs para que ele possa ser pendurado no suporte de soro.

[resultado]: O Migs pode ser pendurado no suporte de soro.

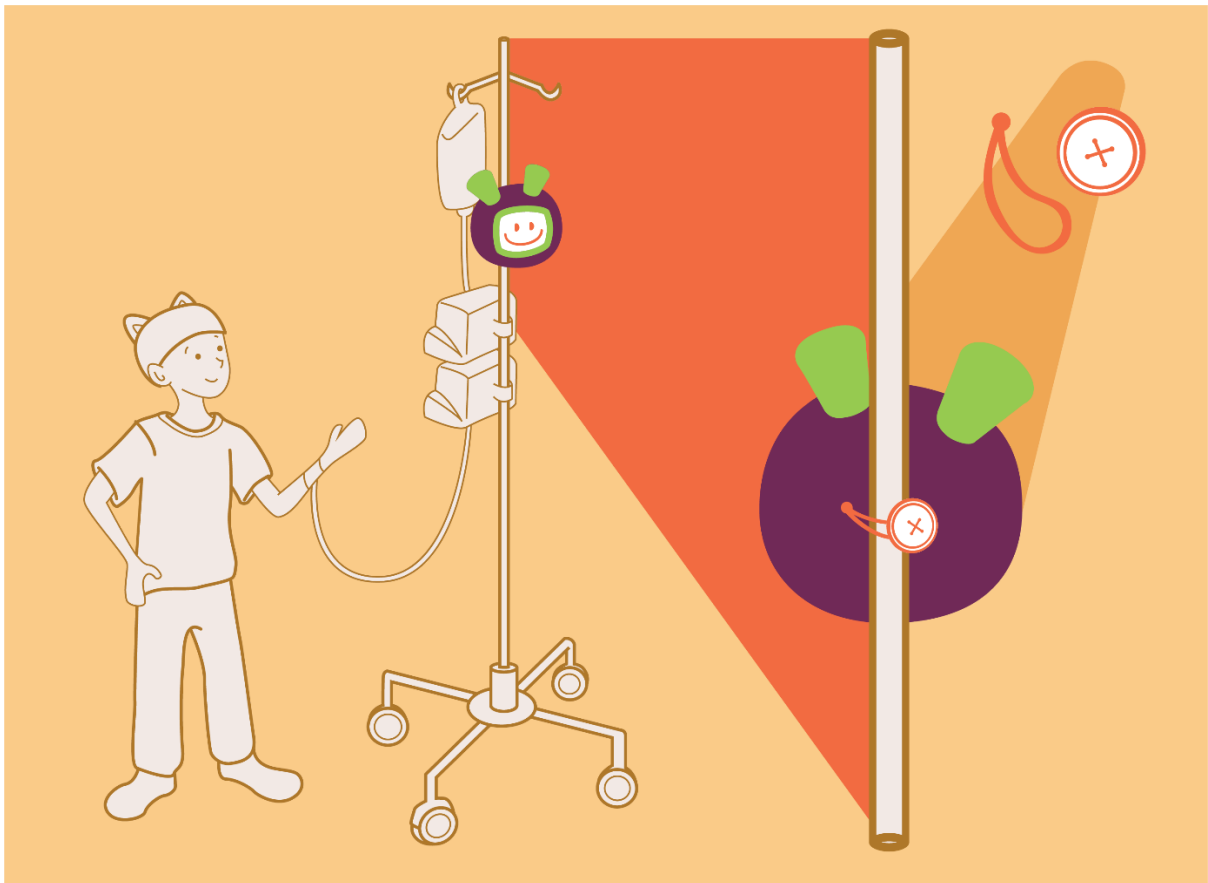
A indução qualitativa é a elaboração de um caso, em uma organização hipotética, que visa pôr à prova uma relação já conhecida, a saber, a regra anteriormente observada. Nós projetamos um dispositivo, localizado na parte de trás do boneco, que consiste em um elástico e um botão, para que o Migs pudesse ser preso no suporte de soro (ver Figura 11, p.110). Essa relação de indução qualitativa foi o raciocínio hipotético que adotamos em algumas de nossas decisões referente ao projeto do HCPA, embora não as tenhamos argumentado a partir desse arcabouço teórico peirceano. Ainda, vale frisar que essa indução qualitativa é uma continuação da relação propositiva de prender algo que não o soro fisiológico e os medicamentos no suporte. Em outras palavras, é a continuação da abdução que foi proposta, por alguém, no hospital.

Recordo-me que, no período em frequentamos o hospital, algumas de nossas conversas levantaram questionamentos acerca de quais seriam as possíveis contribuições do design para aquele **QUONDE** hospitalar. *Essa pergunta permaneceu em mim.* Brincando com as crianças ao longo das várias semanas em que nossa pesquisa se desdobrou, me pareceu límpido que muito mais do que um amigo boneco, ou que qualquer uma das ideias de

¹¹ “*Relationship with the saline drip support*” (FONTOURA *et al.*, 2022).

materialidade artefactual que esboçamos em nossos encontros, *era o desejo de outras pessoas que as crianças desejavam. É dessa percepção, de que a duração das nossas brincadeiras era em si o bem-estar que almejávamos projetar, que nasceu o desejo de me emaranhar em outras perspectivas onto-epistemológicas no percurso de minha tese doutoral.*

Figura 11 – Migs e o Suporte de Soro.



Fonte: Fontoura *et al.* 2022.

Sendo assim, as BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS configuram uma alternativa ao projeto de artefatos tangíveis, como por exemplo, brinquedos, ambientes ou, até mesmo, formulações protocolares que visam a repetição de alguma interação que foi identificada como causa de afeto positivo. Eu entendo que essas materialidades e cristalizações são continuações de proposições abduativas que se tornam argumentos mais fortes. Por exemplo, da indução qualitativa que configurou a ideia de criar um dispositivo no boneco Migs, para permitir que a criança o pendure no suporte de Soro, se cristaliza em um argumento que configura uma dedução provável, na qual a regra e o caso informam o resultado (PEIRCE, 1984; RODRIGUES, 2007):

[regra]: Pendurar objetos no suporte de soro é algo que as crianças gostam de fazer.

[caso]: Projetar um dispositivo no Migs para que ele possa ser pendurado no suporte de soro.

[resultado]: É provável que as crianças pendurem o Migs no suporte de soro.

Quero ressaltar que vejo valor e relevância nesse percurso metodológico. Todavia, o que as BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS pretendem *é a própria processualidade das formulações abdutivas e, para que isso seja possível, é necessário criar as condições para que novas significações possam acontecer na duração das relações.*

Em uma abordagem de design centrado no usuário, a experiência tende a ser projetada, de maneira que o significado corresponda a relações que já existem (REDSTRÖM, 2006). Em outras palavras, a direção do pensamento é definida anteriormente, como diz Redström (2006, p.137, tradução minha), ao mencionar que, nessa abordagem centrada no usuário, pensamos “[...] no design como uma forma de fornecer respostas bem definidas desde o início.”¹². Penso que essas respostas bem definidas desde o início, ao qual Redström (2006) se refere, correspondem a um sistema de ideias cujo significado já está posto, no qual o usuário deduz o que fazer. Aqui, me utilizo da física para desdobrar uma metáfora semiótica: Prigogine (1996) nos diz que, se as condições iniciais podem ser apreendidas, é possível determinar uma trajetória. Em termos semióticos, eu posso dizer que, se temos um sistema de ideias – uma crença – majoritariamente fechado, podemos determinar uma experiência, isto é, a continuação do pensamento. Em uma abordagem centrada no usuário, essas respostas bem definidas desde o início costumam ser calcadas em pesquisas e podem configurar induções qualitativas que se transformam em deduções prováveis, como pontuei alguns parágrafos atrás (PEIRCE, 1984, 2003b).

Em suas formulações, Redström (2006, p. 137, tradução minha) faz uma pergunta que eu julgo ter aderência com minha proposição de BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS: “O que aconteceria se usássemos nosso conhecimento sobre as práticas atuais não para responder a certas perguntas por meio do nosso design, mas para evitar respondê-las?”¹³. Em outras palavras, podemos conjecturar acerca de um design cuja entrega não configura respostas bem

¹² “[...] thinking of the design as a way of providing well-defined answers from the start.” (REDSTRÖM, 2006, p. 137).

¹³ “What would happen if we used our knowledge about current practices not to answer certain questions by our design, but to avoid answering them?” (REDSTRÖM, 2006, p. 137).

definidas desde o início, mas convida os SUJEITOS BRINCANTES a desenharem o percurso de seus **AGIPENSENTIRES** e, a cada instante, esboçarem suas próprias respostas.

Nas BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS, a perspectiva teórico-metodológica faz perceber que *não há centralidade que não seja a de cada um de nós*, já que os processos de significação abduativos, estratégicos e desejantes dependem de acoplamentos. O próprio processo de subjetivação como possibilidade de abertura interpretante – AMOROSIDADE – configura a intenção almejada: a significação e a expansão na linguagem dos SUJEITOS BRINCANTES. *É o processo de celebrar e ser celebrado como proposição, no percurso das METONIMIZAÇÕES METAFÓRICAS, que cifra como sendo a saúde dos SUJEITOS BRINCANTES.*

Por fim, e em PROPOSTA RESPOSTA ao Manzini (2008), penso que esse entendimento de saúde, que convida a sustentar a indeterminação das situações, configura um formidável guia de **AGIPENSENTIRES** estratégicos, que pode (in)formar múltiplas direções de sustentabilidade sociocultural. Ainda, quero dizer que as BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS não pressupõem, como condição de significação, materializações gráficas e/ou artefactuais, embora elas possam ocorrer e, caso ocorram, tampouco se almeja a sua replicação sem demasiados desvios e apropriações, como costuma ser o caso de projetos em vertentes industriais. Por fim, creio ser necessário frisar que o projeto de subjetivação que defendo pode resguardar semelhanças com proposições que se denominam co-design e/ou design participativo¹⁴, mas essas se articulam a partir de uma ampla diversidade de interpretações teórico-metodológicas.

5.3 A BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA E SUAS ESTRATÉGIAS

Pode ser que aquilo que descrevemos como sendo esse lugar central, essa exterioridade íntima, essa extimidade que é a Coisa, esclareça para nós o que resta ainda como questão, ou até mesmo como mistério [...]

Jacques Lacan

Haverá festa com o que restar.

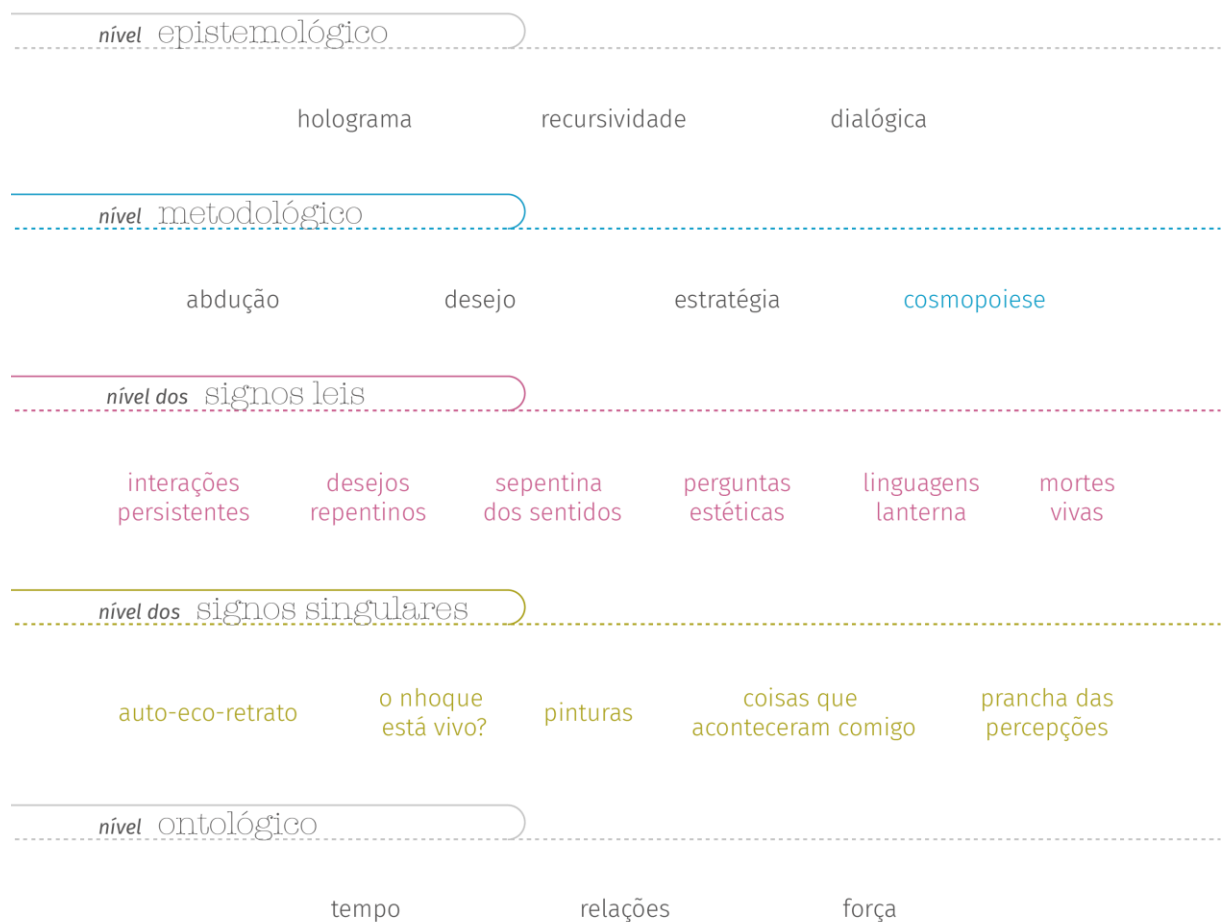
Francisco Mallmann

Nesta seção, conto a BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA que propus e, no processo de escrevê-la e desenhá-la, **RETORNAVANÇO** em seus acontecimentos, significando-os. *Essa significação textual e visual é a minha proposta metodológica.* Trago-a organizada no

¹⁴ Exemplos são Manzini (2017), Manzini e Jégou (2006), Mauri (1996), Sanders e Stappers (2008), e toda sorte de trabalhos apresentados em conferências como a Participatory Design Conference (PDC).

esquema da Figura 12, que contempla também as ideias abordadas em capítulos precedentes. Desenvolvo essa síntese visual adaptando a proposta de organização de Bentz e Franzato (2017), que distribui sistemas de ideias de acordo com distintos níveis de abstração, adaptados para a área do design a partir do trabalho de Greimas (1983). Utilizo a proposta de Bentz e Franzato (2017), já que, para além de encontrar convergências com o pensamento Complexo, ela é, sobretudo, didática ao situar o leitor em uma organização teórico-visual das ideias. Sendo assim, trago o esquema da Figura 12 com a intenção de que ele possa servir como guia de leitura das ideias aqui desenvolvidas.

Figura 12 – Diagrama Síntese das Ideias da Tese.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Bentz e Franzato (2017).

Em minha interpretação da proposta de Bentz e Franzato (2017), mantenho o nível epistemológico, preenchendo-o com os três princípios mais abstratos de uma transdisciplinaridade Complexa: a dialogia, a recursividade e o holograma (MORIN, 2013, 2015). Preservo também a nomenclatura do nível metodológico, cifrando os três grandes

processos explorados nesta tese: a abdução, o desejo e a estratégia (LACAN, 2016; MORIN, 2013, 2015; PEIRCE, 1984, 2003b) e acrescento minha proposta de COSMOPOIESE, na cor azul, que exploro na seção 5.1. No nível em que Greimas (1983) situa a metalinguagem e que Bentz e Franzato (2017) situam o metaprojeto, eu posiciono os legi-signos desta tese (em rosa magenta) – as leis abertas, que podem ser cifradas também como cenários – cujo destaque reside em sua faceta operacional, no sentido de regular existências singulares. Ao longo deste capítulo, me refiro a esses signos como *estratégias operacionais*, sendo elas: as INTERAÇÕES PERSISTENTES, os DESEJOS REPENTINOS, a SERPENTINA DOS SENTIDOS, as LINGUAGENS LANTERNA, as PERGUNTAS ESTÉTICAS e as MORTES VIVAS. No nível dos signos singulares, que Bentz e Franzato (2017) cifram como nível do projeto, eu posiciono as existências singulares da BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA, em amarelo. Algumas dessas existências singulares ganharam nomes próprios ao longo desta seção, como as atividades do **auto-eco-retrato**¹⁵, das **coisas que aconteceram comigo** e da **prancha de percepções**, outras apareceram em perguntas, como, por exemplo, **o nhoque é vivo?**, e outras, também processuais, não estão nomeadas, mas são descritas ao longo do texto. Por fim, acrescento também um nível ontológico, de maneira a situar noções que foram relevantes para elaboração dessa proposta: as relações sígnicas, o tempo irreversível e a força pulsional. (LACAN, 1999; PEIRCE, 2003b; PRIGOGINE, 1996; SANCHES, 2010).

Aliado à Figura 12 (p. 113), os itens que compõe esta seção visam a situar o leitor, posicionando o aparecimento das estratégias operacionais no texto. Evidencio que elas integram um mesmo processo e, em coerência os princípios do holograma, da recursividade e da dialógica, se desenham umas nas e a partir das outras (MORIN, 2013, 2015). Nessa direção, como o percurso desse texto é o fluxo dos meus **AGIPENSENTIMENTOS**, ressalto que a explanação dessas estratégias operacionais não se encontra única e exclusivamente no texto que segue o item que as nomeia, mas estão presentes nas diversas partes que se acoplam na totalidade dessa significação.

5.3.1 As interações persistentes como condição metodológica

Quando iniciei a BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA que conto nesta seção, eu tinha uma crença em formação. Eu sabia que o que eu fosse propor demandaria compartilhamento de tempo. Essa convicção possuía um fundamento teórico, uma vez que as interações persistentes são condição de existência dos sistemas dinâmicos instáveis não-integrados na

¹⁵ Nessa seção, grifo as existências singulares de uma estratégia operacional em **negrito**.

física (PRIGOGINE, 1996), do acoplamento estrutural linguístico de terceira ordem na biologia cultural (MATURANA; VARELA, 2001) e da noção transdisciplinar de organização das ideias na Complexidade¹⁶ (MORIN, 2016). Em outras palavras, como eu desejava uma processualidade viva e, por conseguinte, um tempo não redutível ao passado, isso demandaria interações persistentes entre pessoas e ideias.

Sendo assim, a ideia que cifo como INTERAÇÕES PERSISTENTES, expressão que roubei de Prigogine (1996), foi a primeira estratégia operacional da minha tese, *condição* que posso cifrar também como sendo um *cenário* ou uma *hipótese* e, por conseguinte, um operador teórico-metodológico. As INTERAÇÕES PERSISTENTES configuram uma estratégia tanto por preservarem segmentos de programa (por exemplo, a periodicidade de encontros entre as pessoas implicadas), quanto pela perspectiva que trazem acerca da possibilidade de significar um acontecimento.

Quero frisar que pude entender, com maior rigor e nitidez, as ideias que estudo à medida em que as experienciei na prática que propus. Essa é, afinal, a tese de que a totalidade de uma ideia, como, por exemplo, a de INTERAÇÕES PERSISTENTES, corresponde aos seus efeitos perceptíveis (PEIRCE, 1984) e que postula o conhecimento como processo (MORIN, 2001, 2005). Ainda, quero dizer que trago, nesta seção, outras estratégias operacionais que **DESCOBRIEI** na duração da experiência, mas ressalto que não poderia tê-las formulado sem o aporte teórico-metodológico que desenvolvi nos primeiros capítulos desta tese.

Nessa direção, também vale dizer que, para além da convicção de que essa proposta seria pautada pela ontologia temporal da Complexidade, eu também tentaria fazer com que seus três princípios epistemológicos, a saber, o holograma, a recursividade e a dialógica (MORIN, 2005, 2013, 2015), fossem percebidos por quem dela fosse participar. Sendo assim, decidi começar por relações nas quais eu era capaz de vislumbrar um possível interesse por discussões pautadas por esses princípios. Nessa direção, convidei quatro pessoas que já conhecia, mas que não se conheciam entre si, para conversar. À vista disso, o relato que vem a seguir tem como intenção elucidar o motivo das minhas escolhas, já que essas pessoas e suas ideias, por um motivo ou outro, já viviam em mim.

Eu agendei com essas quatro pessoas uma data e um horário confortável para todas e disse que tinha a pretensão de que nosso encontro se estendesse ao longo de outras semanas, fosse esse o nosso desejo. Quando me perguntaram sobre o que iríamos conversar, eu respondi que a ideia era que escolhêssemos juntos. Assim, penso que é possível dizer que

¹⁶ Morin (2016) descreve a noção de *organização* a partir da *interação* da *ordem* com a *desordem*, sendo esses quatro termos que grifei em itálico necessários para o entendimento de uma processualidade viva.

partimos de uma grande indeterminação. Hoje, penso que esse foi um movimento arriscado, mas que possibilitou desdobramentos relevantes, como iriei elucidar mais adiante. Na época, eu sabia com relativa nitidez que não tinha como saber de antemão o que faríamos ali, mas que, para fazê-lo, precisávamos compartilhar tempo.

Chamei para participar desse primeiro encontro a Helena, que havia me perguntado por WhatsApp, alguns dias antes, indicações de leitura sobre a teoria da Complexidade. Soube, assim, que ela tinha interesse em estudar ideias às quais venho me dedicando, e isso me soou promissor. Helena era uma conhecida, mestranda recém ingressante no programa de pós-graduação da Unisinos, que virou minha amiga ao longo dessa BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA.

Convidei também a Astromélia, amiga e ex-colega de mestrado que havia estudado algumas ideias da Complexidade. Meu convívio com Astromélia me fez conhecer muitas coisas sobre a cidade de Porto Alegre. Quando nos conhecemos, não fazia muito tempo que eu havia me mudado para a cidade, então sua experiência e generosidade em compartilhá-la foram uma abertura para que eu descobrisse Porto Alegres que eram, para mim, desconhecidas. Apesar de ter participado somente do primeiro de nossos encontros, o jeito espontâneo de Astromélia ajudou todos nós a conversarmos.

Além da Helena e da Astromélia, chamei dois amigos próximos para participar, o Sol Sustenido e o Paco. Em retrospecto, penso que escolhi eles dois por serem pessoas que me ajudam a pensar e, talvez por isso, tenha por eles um carinho tão especial. Eu e Sol Sustenido compartilhamos uma amizade que nasceu de alguns escombros que temos em comum. Seguimos, ao longo dos anos, compartilhando o que há em nós de mais íntimo, sejam nossas decisões difíceis, os livros que gostamos de ler, aquilo que escrevemos, e mesmo nossas experiências com a psicoterapia psicanalítica. Já o Paco é um amigo com quem vivi a cidade de Porto Alegre. Se por um lado foi Porto Alegre que tornou possível nosso encontro, por outro lado foi o nosso encontro que, em grande intensidade, deu vida à Porto Alegre em mim. Nós dois compartilhamos o gosto pelo cinema e pelas discussões que seguem às sessões, e também compartilhamos algumas receitas e muitas refeições veganas.

Outra questão que preciso elucidar é que, na época em que iniciei essa brincadeira, em julho de 2020, nós estávamos no primeiro ano da pandemia da COVID-19. Essa condição fez com que todos os nossos encontros fossem via webconferência, e me permitiu convidar pessoas que moram em cidades diferentes, no caso, em Caxias do Sul e em Porto Alegre. Acredito que, na época, o fato de os encontros serem online facilitou com que as pessoas aceitassem o convite para participar de uma experiência de natureza indeterminada que,

conforme pontuei para todos, integraria os esforços da minha pesquisa doutoral. Além disso, quero frisar que esses encontros semanais foram relevantes para que eu enfrentasse a pandemia com a saúde que advém de relações, em forte intensidade, poéticas.

Considero que essa proposta foi bem-sucedida, já que eu, Helena, Sol Sustenido e Paco tivemos, no ano de 2020, vinte e três encontros virtuais. Nós nos vimos toda semana, entre uma e duas horas, ao longo de seis meses (ver mais detalhes no apêndice A, p. 202). Paco anunciou sua saída do grupo um pouco depois do vigésimo terceiro encontro, o penúltimo do ano de 2020, com uma bonita carta que eu e Sol Sustenido respondemos. Coloco a carta de despedida de Paco e as nossas respostas no apêndice B (p. 204). Penso que elas são um testemunho da importância desse processo e de um de seus fins, já que o nosso grupo viveu, e por isso mesmo, ele também é um grupo que morreu. O Paco e o Sol Sustenido gostavam de escrever, e acho relevante frisar que ambos já haviam frequentado oficinas de escrita criativa na época de nossos encontros. Penso que esse desejo que eles compartilhavam, assim como a qualidade de suas escritas, fica perceptível nessa breve troca de palavras que compôs essa despedida. Eu gosto das organizações singulares que Paco e Sol Sustenido concedem às palavras. Ainda, digo que foi no processo de escrita desta tese que aprendi a celebrar a minha organização textual.

Eu propus, para todas as pessoas que participaram dessa BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA, que elas escolhessem um codinome que fosse de seu agrado, e disse que o utilizaria quando fosse me referir a elas na escrita desta tese. Assim, posso desenvolver questões importantes evitando expô-las para além do que seria necessário. Foi a maneira que encontrei de mantê-las, pelo menos um tanto mais, nessas palavras, ao invés de reduzi-las a algum outro código, mais impessoal, por mim estabelecido. Então, os nomes que utilizo aqui foram escolhidos por elas próprias. Por isso que, nas cartas que constam no apêndice B (p. 204), é possível ver que grifei alguns nomes em amarelo, substituindo-os pelos codinomes aqui estabelecidos.

Acrescento que eu escolhi imagens para representar cada um dos codinomes, conforme é possível ver a seguir, na Figura 13 (p. 118). Assim, posso utilizá-las nos esquemas que trarei ao longo desta seção, significando os encontros em diferentes linguagens. O codinome e a imagem que figuram nesse texto, para além de ocultar as identidades, buscam revelar algumas das sintaxes que formaram os SUJEITOS BRINCANTES nesse **QUONDE** que compartilhamos.

Figura 13 – Recorte dos Encontros e Participantes da Brincadeira Cosmopoiética.

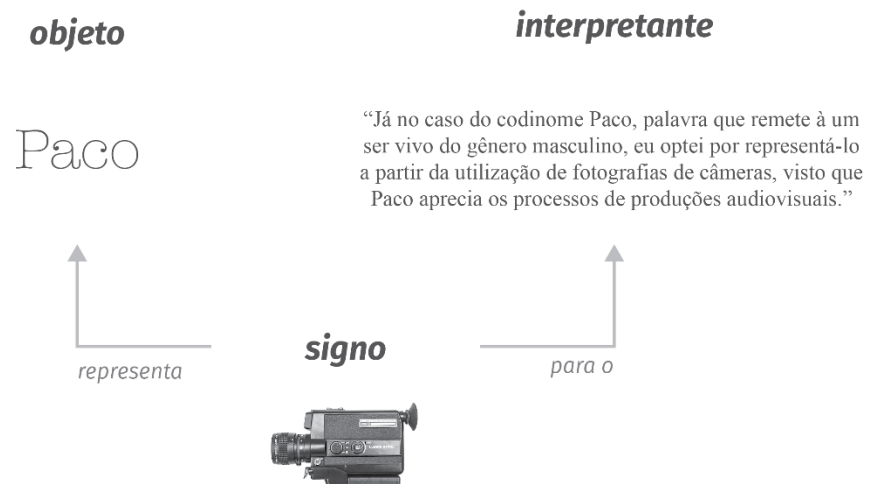


Fonte: Elaborado pela autora.

Então, na Figura 13 (p. 118), trago uma pequena síntese dos encontros dessa brincadeira e a apresentação de seus participantes. A seleção que fiz compreende desde o primeiro encontro de 2020 até o primeiro de 2021, mas eles se estenderam por mais tempo, como trago no apêndice A (p. 202). Eu, Helena e Sol Sustenido continuamos nessa formação inicial até o trigésimo encontro, em fevereiro de 2021. Depois, a BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA se transformou e entraram dois novos participantes, de maneira que ela continuou por mais doze encontros até junho de 2021. Não pretendo adentrar nesse segundo momento da brincadeira, que ocorreu entre fevereiro e junho de 2021, nesta tese.

Na Figura 13, a data dos encontros acompanha a chamada que utilizei para me referir a eles nos convites do Google Meet, que foi a plataforma de webconferência que utilizamos e, logo abaixo, trago a informação de quem participou de cada encontro. A escolha das imagens que representam os SUJEITOS BRINCANTES se deu por semelhança de arranjo linguístico com o codinome, ou por algum detalhe que pincei de nossos encontros, e essa decisão foi feita em comum acordo com aqueles que são por elas representados. Por exemplo, para ilustrar o codinome de Astromélia, que é o nome que significa uma espécie de flor, eu utilizei uma fotografia da flor em questão. Já no caso do codinome Paco, palavra que remete à um ser vivo do gênero masculino, eu optei pela por representá-lo a partir da utilização de fotografias de câmeras, visto que Paco aprecia os processos de produções audiovisuais. Em outras palavras, para as formulações que desenvolvo no texto desta tese (*interpretante*), o Paco é *objeto* da fotografia de uma câmera que utilizei como seu *signo* (ou *representamen*), conforme ilustro na Figura 14 (PEIRCE, 1984, 2003b).

Figura 14 – Esquema de Representação do Paco a partir da Tríade Semiótica.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Peirce (1984, 2003b).

Ainda, vale dizer que, ao longo das imagens desta seção, utilizei diferentes fotografias de câmeras para representar o Paco, de maneira a preservar as relações constituintes da ideia de uma câmera, a fim de que o leitor (também interpretante) possa reconhecer o objeto que elas representam, mas variando a forma gráfica de sua apresentação. Essa mesma lógica de variação formal será aplicada ao signo escolhido para os outros SUJEITOS BRINCANTES.

O Sol Sustenido é representado pelo instrumento de sopro fagote, por causa do seu codinome como nota de música (G#) e porque julguei que os instrumentos de sopro fazem perceber, com mais nitidez, o caráter de acoplamento-simbiótico necessário entre o nosso corpo e o som, pelo ar que entra e sai de nós para ser nota. O instrumento de sopro favorito de Sol Sustenido é o fagote. Quando falávamos sobre a escolha da imagem que iria representá-lo, em uma de nossas conversas por WhatsApp, eu e Sol Sustenido percebemos que fagote é uma palavra de grafia muito similar à palavra de língua inglesa *fagot* que, traduzida para o português, significa bicha. Essa foi uma constatação que nos surpreendeu e que o deixou alegre, uma vez que Sol Sustenido é orgulhosamente homossexual, ou, melhor dizendo, bicha.

Já a Helena é representada pela imagem de mãos, visto que nos revelou que gosta muito de usá-las, seja para tocar nos ingredientes das comidas que cozinha, ou para pintar suas telas. Por fim, vale dizer que escolhi para mim mesma uma imagem que surgiu nos encontros dessa brincadeira: um elefante¹⁷. Essa decisão se iluminará com a apresentação daquilo que chamo de **prancha de percepções**, logo mais, no item 5.3.6.

Quero esclarecer que pretendo explorar algumas das ideias que se manifestaram em nossa brincadeira e que *permanecem em mim*. Como mencionei anteriormente, na processualidade das BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS, a centralidade que existe é a de cada um de nós, de maneira que a alteridade persistente de Helena, de Paco e de Sol Sustenido foi o que permitiu que nosso acoplamento acontecesse. Esse acoplamento diz de quem eu fui naqueles encontros, e permanece significando quem eu sou agora, mais de um ano depois, nas linhas que teço nesta tese. Falo aqui de relações que configuram um **QUONDE**, tempo compartilhado que foi **DESCOBRIADO** como singelo espaço cultural de nossa BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA.

Explorar todas as ideias que discutimos neste **QUONDE** é uma tarefa interminável, de maneira que eu pautarei a narrativa que segue por alguns acontecimentos relevantes para elucidar as estratégias operacionais que permitiram a processualidade que cifro como sendo

¹⁷ A Figura 4, no capítulo 3, apresenta o esquema peirceano do objeto, signo e interpretante, no qual o objeto é o meu nome, o signo é a fotografia de um elefante e o interpretante é esta tese (PEIRCE, 1984).

uma BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA. Minha principal intenção é tornar essas ideias perceptíveis ao leitor, indicando assim seus processos de significação.

5.3.2 A estratégia das linguagens lanterna

Ao longo dos primeiros encontros, eu estava nervosa e insegura. Não sabia ao certo o que iríamos fazer, e lidar com indeterminações não é algo que julgo fácil. Essa sensação foi diminuindo à medida em que Helena, Paco e Sol Sustenido foram se apropriando daquele tempo que dedicávamos uns aos outros. Em nosso primeiro encontro, em que Astromélia também participou e que aconteceu no dia 16 de julho de 2020, eu iniciei a conversa dizendo como me sentia, elucidando que gostaria de construir algo com eles e não sabia ao certo o que esse algo seria, mas que estava interessada nesse processo. Reforcei que era uma experiência vinculada a minha tese doutoral, que iria gravar o encontro e que eles eram livres para sair da brincadeira quando desejassem, sem prejuízos (ver termo de consentimento no apêndice C, p. 208). Falei da minha vontade de propor algo metodologicamente distinto dos workshops que a área do design costuma fazer.

Nesse encontro, eu propus uma atividade que havia elaborado antes, e que consistia em pedir como eles se descreveriam, se qualquer coisa pudesse ser um retrato deles naquele momento. Chamei essa atividade de **auto-eco-retrato**, sendo ela uma existência singular da estratégia operacional que cifo como LINGUAGENS LANTERNA. A inspiração para essa atividade veio dos autorretratos na pintura e na fotografia, na qual pessoas pintam ou fotografam a imagem de seus rostos em diferentes composições. Minha ideia era tensionar o entendimento daquilo que pode consistir em um retrato de si, já que a autonomia depende de uma abertura ecológica, de maneira que a Complexidade faz perceber que somos, a cada instante, aquilo que **AGIPENSENTIMOS**. Nessa direção, vale frisar que *tudo o que existe é mente*, que o sujeito **DESCOBRIA** seus mundos internos a partir da alteridade e do acontecimento e que, na imagem do que possa ser um autorretrato aberto, vale tudo aquilo que nos engaja em pensamento.

Sendo assim, ressalto que a ideia de saúde que eu defendo nessa tese é a de um sujeito que se expande na linguagem. Em palavras mais precisas, *a saúde é expansão do SUJEITO BRINCANTE na **DESCOBRIAÇÃO** de relações sígnicas*. Portanto, a estratégia de pensar com e a partir de signos variados e/ou mesclados, sejam visuais, verbais, gestuais, musicais etc. é mais do que bem-vinda, pois diz de expansões possíveis nas linguagens. Daí decorre a minha escolha de utilizar da palavra “lanterna”, que significa um artefato que emite um feixe de luz,

como adjetivo. Utilizamos lanternas para iluminar a escuridão e **DESCOBRIAR** um espaço. Portanto, acrescentar o adjetivo lanterna à palavra “linguagens” visa a indicar seus múltiplos percursos possíveis. A utilização do plural – linguagens, ao invés de linguagem – se dá tão somente para reforçar a multiplicidade das relações sígnicas (que não se restringem à linguagem verbal).

Nessa direção, a estratégia operacional das LINGUAGENS LANTERNA consiste em **AGIPENSENTIR** uma ideia por meio de relações sígnicas diversas e variadas. Além disso, querer significar uma percepção pode ser querer significar por meio de uma forma, de uma cor, de uma textura, de um gesto, de um acoplamento de linguagens etc. Penso que Paco elucidou bastante bem essa ideia, quando pensou no seu próprio retrato como sendo a imagem de um furacão que significava a insegurança e indeterminação da conjuntura pandêmica de 2020 e, além do mais, do processo de escrita de sua tese de doutorado no então existente Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Unisinos.

Parece que eu estou num furacão, assim, de coisas, e elas são tão... talvez, a ideia de retrato, até lembrando do Bauman, agora, tipo, do nada, assim, e pensando numa instabilidade das coisas, eu acho que o retrato ele seria uma coisa mais caótica, assim, uma coisa composta por imagens, mais por imagens do que por um pensamento linear ou alguma coisa assim. Algo que vá montando assim, elementos ou palavras ou gestos. Que vá, que traga uma ideia do que eu seja, do que eu venho pensando assim, do que eu venho pesquisando. [...] É, eu acho que esse é um processo que no momento é bastante instável. Que é um momento... tu falou que se sente insegura. Eu acho que esse é o momento que eu mais me sinto inseguro, enquanto eu estou escrevendo, sabe? Às vezes, as pessoas me pedem para falar sobre a minha pesquisa, por exemplo, e eu não sei muito bem como explicar. Porque eu me sinto bastante perdido assim, enquanto eu tô construindo. E nesse momento é assim que eu me vejo, sabe, por que, no momento da pandemia, nesse momento que eu estou isolado, eu estou descobrindo nuances minhas que são completamente inéditas. Que eu não fazia ideia, então estou nessa performance louca, que mistura um pouco de solidão com sofisticação de pensamento, com novas ideias com, enfim, acho que é por aí (PACO, 2020).

O que Paco nos disse é que sua imagem de furacão – e resalto que o furacão é, nos termos de Prigogine (1996), um sistema dinâmico instável não-integrado – se constituía por aquilo que ele vinha pensando (e pesquisado), como uma montagem de imagens, palavras e gestos, a cada instante. Sol Sustenido, por sua vez, também tangenciou a ideia de indeterminação na sua fala e, para isso, se valeu da imagem de um objeto sem função, que chamou do Octaedro.

Então eu lembrei de um conto do Cortázar, que tá em um dos primeiros livros de contos dele, que chama Octaedro. [...] é a história de uma família que tem um objeto assim, objeto multiforme, muito estranho, que aparece, não se sabe como, na porta dessa

família, e eles pegam o objeto e colocam para dentro da casa. Só que o objeto é tão estranho, tão não funcional que ele vai destruir todas as relações porque as pessoas não sabem muito bem o que fazer. Essa cena, de você ser um objeto que as pessoas não sabem muito bem o que fazer, e que esse manusear de uma maneira inadequada vai causando um certo estrago. Eu acho que eu me pontuaria nesse gênero, assim, eu acho que eu pegaria essa cena, desse objeto que você tem que aprender a manusear, e que pode ser muito interessante, mas que também não tem uma forma, que talvez estrague, talvez seja uma metáfora perfeita para quase tudo na vida. Mas eu gosto bastante de pensar na relação como esse Octaedro que está assim, muito plástico e que às vezes liga pra ex, às vezes bebe, às vezes coloca a mão no feijão, às vezes no feijão seco, feijão molhado, faz videochamada de exercício com o namorado, ou também faz uma cena muito produtiva com o amigo, na lareira, ou então faz danças de teatro, enfim, essa coisa muito, muito interessante, né, que a gente pode ser se a gente souber ser bem manuseado. (SOL SUSTENIDO, 2020).

Não pude localizar o conto referido no livro Octaedro. Perguntei a Sol Sustenido se, porventura, ele não teria se confundido quando mencionou a origem do conto, no que ele me respondeu que era possível. Cogitei que o objeto sem função, que Sol Sustenido usa como metáfora de si, poderia ser também a metáfora de algum dos contos, ou mesmo de todos os oito contos que formariam o Octaedro que dá nome ao livro do Cortázar (2015). Depois de algumas tentativas de encontrar uma narrativa que se referisse literalmente a um objeto sem função, me deparei com um conto de Lygia Fagundes Telles, chamado Os Objetos, o primeiro de seu livro intitulado Antes do Baile Verde (TELLES, 2018). O conto narra a cena de um casal, na qual um dos personagens manuseia alguns objetos – um globo de vidro, a imagem de um anjo dourado – questionando as suas funções. Ele afirma que os objetos só têm sentido e, portanto, função, quando nós os amamos.

Os objetos só têm sentido quando têm sentido, fora disso... Eles precisam ser olhados, manuseados. Como nós. Se ninguém me ama, viro uma coisa ainda mais triste do que essas, porque ando, falo, indo e vindo como uma sombra, vazio, vazio. (TELLES, 2018).

Penso que a fala de Sol Sustenido faz referência a esse conto, escrito por Telles (2018), que ele pode ter condensado às narrativas do Octaedro, de Cortázar (2005). Penso isso porque Sol Sustenido diz, em seu relato, que manusear de forma inadequada causa certo estrago, e porque ele, assim como o personagem do conto, diz que *a vida depende do amor*. “Pronto, agora sim, agora é um anjo vivo”, diz o personagem de Telles (2018, p. 18), ao manusear a imagem do anjo dourado e sussurrar-lhe a mensagem de que sua companheira, Lorena, não o ama mais. **RETORNAVANÇO** na ideia de vida e na ideia de amor logo mais, quando discorro sobre o segundo encontro de nossa brincadeira.

O mais relevante dessa fala de Sol Sustenido é que ela faz perceber uma ideia chave na perspectiva Complexa – a de que os elementos não antecedem as relações, mas são por elas formados. Nessa direção, pelo que interpreto do relato de Sol Sustenido, o objeto do Octaedro não tem uma função *a priori*, e essa sua indeterminação é percebida como desordem (MORIN, 2016), isto é, um caos que afeta a todos que com ele interagem, a ponto de destruir as relações da família que o abriga. Todavia, o que Sol Sustenido destaca é que existe a possibilidade de que alguém saiba manusear o Octaedro, e acredito que ele utilize a ideia de manuseio com um significado próximo ao que Winnicott (2019) concedeu à palavra quando a utilizou para referir-se a uma relação de maternagem. Isto é, existe a possibilidade de que alguém tome conta desse objeto, sobrevivendo à destrutividade da sua desordem e permitindo assim que ele venha a assumir alguma forma. Evidente que também vislumbro, no manuseio ao qual Sol Sustenido se refere, a ideia de desejo (LACAN, 2016). É como se o objeto, aqui nomeado Octaedro, precisasse do desejo de uma alteridade persistente para tornar-se um sujeito Octaedro, para existir na linguagem como relação, ou seja, com uma função/significado *a posteriori*. Nesse sentido, a plasticidade ao qual o Sol Sustenido se refere, quando diz, por exemplo “[...] às vezes bebe, às vezes coloca a mão no feijão [...] ou então faz danças de teatro [...]” é a plasticidade possível em nossas relações, que formam quem nós somos, a cada instante, nas linguagens.

Além disso, Sol Sustenido também cifra a alteridade de nós, que estávamos presentes naquele encontro, em sua fala. Ele o faz em alguns momentos, dos quais destaco dois: quando se refere a colocar a mão no feijão, resgata um pequeno prazer relatado por Helena, ao passo de que quando fala de “[...] uma cena muito produtiva com o amigo, na lareira [...]”, ele se refere a um encontro que Paco nos contou, no qual ele se encontrou com um amigo em um jogo de videogame, durante a pandemia, e eles ficaram conversando, por meio seus avatares, na frente de uma lareira acessa no jogo. Para Paco, essa havia sido uma cena em que ele e um antigo amigo se reaproximaram.

Hoje em dia, nas minhas aulas de design gráfico na graduação – sou professora do curso de design gráfico no Centro Universitário Ritter dos Reis (UniRitter) – sempre utilizo o que considero uma variação dessa estratégia das LINGUAGENS LANTERNA. Dedico a primeira aula para apresentar a disciplina e, principalmente, para que possamos conhecer uns aos outros. Sempre faço uma proposta para que os alunos falem sobre si a partir de alguma materialização que remeta ao conteúdo da disciplina, como se essa primeira entrega representasse um autorretrato aberto feito a partir uma certa temática de projeto. Por exemplo, na disciplina de desenho de observação, propus que os alunos desenhassem um objeto pelo

qual eles eram afeiçoados. Aliado a isso, solicitei que, na apresentação do desenho, eles explicassem o porquê dessa afeição para a turma. Assim, *permito que eles se inscrevam como sujeitos no QUONDE daquela disciplina*. Convido-os a utilizar mais de uma linguagem para falar de si e, nesse percurso, vislumbro quais são suas técnicas e habilidades.

Outro exemplo da estratégia operacional das LINGUAGENS LANTERNA aplicada à sala de aula: na disciplina de tipografia, propus que os alunos escolhessem um trecho escrito de uma obra que os representasse. Poderia ser o trecho de uma música, de um filme, de um livro, de um poema etc. Solicitei também que eles escolhessem uma fonte tipográfica para escrever o trecho escolhido. Eles deveriam se apresentar, explicando a escolha da frase e o motivo daquela escolha tipográfica. Nessa atividade, consigo conhecê-los por suas referências e pelos significados que atribuem (ou tentam atribuir) aos trechos pelos quais são afeiçoados. Além disso, é uma atividade que gera boas discussões acerca da pertinência de algumas escolhas tipográficas, bem como sobre suas características morfológicas. Por fim, vale dizer que eu também costumo participar destas propostas, me apresentando para os alunos com minhas formulações.

5.3.3 A estratégia dos desejos repentinos e da serpentina dos sentidos

Em nosso primeiro encontro, compartilhei com Astromélia, Helena, Paco e Sol Sustenido o desejo de que eles elaborassem propostas que pudessem pautar o que viriam a ser os nossos próximos encontros. A minha ideia era fazer desta brincadeira um **QUONDE** laboratorial, no sentido de que pudéssemos pautar questões e experimentações que nos engajassem como um coletivo hologramático. Nessa direção, seria necessário que todos fossem, em algum momento, os protagonistas da brincadeira e, por isso, minha proposta era de que nos dedicássemos às ideias uns dos outros. Eu nomeio essa estratégia operacional de **DESEJOS REPENTINOS**, uma vez que ela consiste em proposições a serem celebradas entre e pelos **SUJEITOS BRINCANTES**.

Os **DESEJOS REPENTINOS** são proposições que acontecem nas **BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS**, isto é, podem ser propostas feitas de maneira a pautar um encontro vindouro, o que diminui a insegurança que advém de não ter uma definição sobre o que se fará; e podem ser ideias propositivas que são significadas pelos **SUJEITOS BRINCANTES** logo que sejam compartilhadas. O que caracteriza um **DESEJO REPENTINO** é o corte metafórico da proposta, que convida uma outra cadeia discursiva – um outro sistema de ideias – a ser

AGIPENSENTIDO. Assim, os DESEJOS REPENTINOS transformam as BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS, expandindo-as nas linguagens.

A escolha de utilizar a palavra “desejo” diz da minha tentativa de fazer perceber, nas BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS, questões de organização psicanalítica. Os SUJEITOS BRINCANTES, afinal, são também sujeitos desejantes, e a criação de um **QUONDE** no qual esses desejos possam acontecer para serem significados, celebrados e **AGIPENSENTIDOS** é a intenção de uma proposta metodológica que visa a sua saúde. Já o adjetivo “repentino” visa a elucidar esse aspecto da interrupção desejada (mas não prevista, ou mesmo imprevista) de uma cadeia significante, que é também uma (trans)formação, isto é, outra significação que emerge no percurso do pensamento.

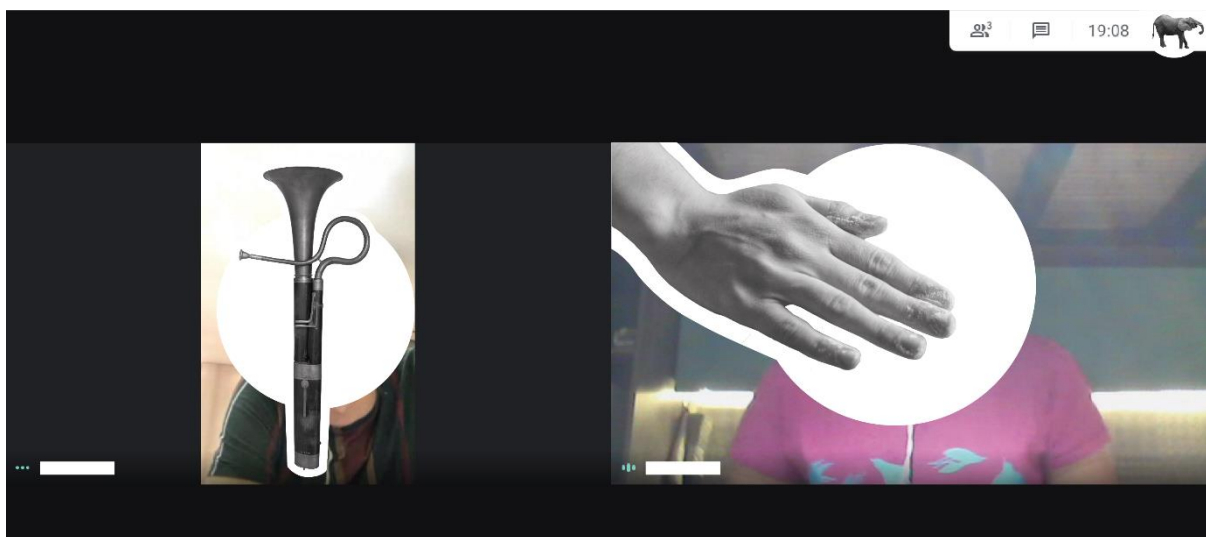
No primeiro encontro, quando mencionei que desejava que eles fizessem propostas para o grupo, Helena prontamente sugeriu que, na semana seguinte, cozinhassemos algo. Essa foi, então, a temática do nosso segundo encontro, na qual cada um de nós escolheria uma receita para preparar. Eu, sendo alguém com escassas habilidades culinárias, apreciei o desconforto que a proposta de Helena me causou e decidi que iria tentar fazer um pão.

Nesse segundo encontro, Paco não pode participar e Astromélia já havia anunciado que não seguiria conosco. Eu lembro de me sentir ansiosa. Com as câmeras ligadas, eu, Sol Sustenido e Helena fomos cozinhando e conversando (ver Figura 15, p. 127). Sol Sustenido fez nhoque ao molho de tomate. Quando o encontro iniciou, ele se dedicou a preparar a massa, pois já havia deixado o molho pronto. Helena fez uma receita chamada *kneidale*, típica da culinária judaica. De acordo com ela, essa receita era uma adaptação que sua avó costumava fazer, nas datas comemorativas do judaísmo, a partir de uma receita tida como sendo a original. Helena nos contou que guardava essa versão da receita, junto com outras receitas de sua avó, em um livro ela havia projetado em uma disciplina da graduação – ela é formada em design pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Nesse mesmo dia, nós três decidimos criar um grupo de WhatsApp para que pudéssemos compartilhar as fotos das receitas que fazíamos, em especial as fotos do livro sobre o qual Helena havia comentado.

Enquanto preparávamos nossas receitas, me ocorreu de contar a Sol Sustenido e a Helena uma cena que eu e meu namorado havíamos protagonizado, alguns dias antes, e que era, por sua sintaxe, semelhante a que estávamos compartilhando naquele encontro. Nós havíamos testado uma receita simples de bolo vegano e, uma vez o bolo pronto, ele me perguntou se eu achava que o bolo estava vivo. Na hora em que ele perguntou, eu respondi que não. Disse que considerava vivo tudo aquilo que permanecia se criando, de forma

contínua. E ele me perguntou de novo o porquê daquele bolo não ser vivo. Relatei essa cena para eles e Helena comentou que achava que o bolo estava sim vivo, pois existiam organismos nele, o que faria com que ele se transformasse. Em suas palavras, “[...] se deixar um bolo parado durante um mês, vai se criar outra coisa que não era aquele bolo”. O primeiro comentário de Sol Sustenido foi o seguinte: “[...] e o vírus, gente, o vírus pandêmico, que a gente nem sabe se é vivo ou não”. E antes mesmo de avançarmos na conversa, eu já não conseguia mais sustentar a resposta que havia dado ao meu namorado alguns dias antes.

Figura 15 – Nós cozinhando.



Fonte: Elaborado pela autora.

Essa criação contínua de si mesmo, definição de vida proposta por Maturana e Varela (2001), a partir do neologismo da autopoiese, não parecia passível de ser atribuída a um bolo, já que ele não existe daquela forma por si só, mas precisa de que alguém o faça assim. Sol Sustenido fez uma colocação bastante precisa frente a esse meu comentário, ele disse que o ser humano também não assume as formas que assume por si só. Isto é, o que Sol Sustenido elucidou nesse encontro, e o que eu venho repetindo ao longo dessa tese, é a noção de **DEPENDENCIAUTÔNOMA**. Posso pensar que o corpo do bolo, ou o corpo de alguém, tende a crescer com uma determinada forma por questões biológicas. Mas não posso pensar nem o bolo e nem o ser humano apenas em termos biológicos, ainda mais quando a questão que se põe é sobre a vida. E mesmo que o fizesse, sei que há incontáveis microrganismos *vivos*, sem os quais nossos corpos não funcionariam. A abertura da dependência, necessária à autonomia, se faz aparente tanto nas reações químicas de um organismo ou de um bolo (que afinal, vai para o forno receber calor), quanto nas organizações discursivas da linguagem. Nessa direção, chegamos logo ao bolo como sendo uma ideia, algo sem o qual uma perspectiva Complexa

não se sustentaria, e algo sobre o qual sou capaz de discorrer com muito mais propriedade hoje em dia do que o fazia na época de nossos encontros. O bolo é uma ideia que vive em cada um de nós que a **AGIPENSENTE**. Não há como algo não ser uma ideia, pois é isso que a fenomenologia coletiva humana implica: existimos nas linguagens. Aqui, a abertura da dependência coincide com o fechamento da autonomia: sei que algo é um bolo porque outras pessoas (abertura) o aceitam como tal (fechamento).

Então, perguntei a Sol Sustenido “Tu dirias que o nhoque é vivo?”, substituindo a ideia de bolo pela ideia de nhoque, que era a comida que ele estava preparando em nosso encontro. Ele me respondeu com a seguinte proposta: “[...] se a gente ousasse um pouquinho mais, e colocasse a ideia de vida como dependente da ideia de amor”, frase que, pela entonação, foi um meio termo entre uma afirmação e uma pergunta. Considero que relatar a cena do bolo e propor essa conversa sobre a vida configura o que chamei de um DESEJO REPENTINO que, por sua vez, é celebrado por Sol Sustenido, que o faz continuar ao (trans)formar – com um interpretante que significa um dicissigno com uma outra-nova possibilidade – a ideia de que a vida é dependente do amor. Essa continuidade do sentido, sendo uma possibilidade que se (trans)forma no percurso do pensamento, elucida outra estratégia operacional que eu cifrei como sendo a SERPENTINA DOS SENTIDOS.

Se o DESEJO REPENTINO é uma proposição que acontece e é compartilhada, a SERPENTINA DOS SENTIDOS é sua continuação, em si mesma uma proposição que pode ser uma outra abdução ou uma indução qualitativa. Faço uma distinção entre estas estratégias operacionais uma vez que a SERPENTINA DOS SENTIDOS diz da celebração da proposta de uma alteridade, algo que passa necessariamente por uma apropriação por parte de um SUJEITO BRINCANTE. Isto é, a SERPENTINA DOS SENTIDOS é a continuação de um dicissigno e, por isso, interpretante que se acopla ao seu objeto. Em outras palavras, *um SUJEITO BRINCANTE que faz as ideias do outro viverem em si, mas coloca também um pouco de si nas ideias do outro. É um AGIPENSENTIR estratégico por excelência, pois aceita a alteridade sem reduzir-se a ela.* Os DESEJOS REPENTINOS e a SERPENTINA DOS SENTIDOS existem em uma relação de recursividade, isto é, os DESEJOS REPENTINOS ensejam sua própria continuidade, celebrada como SERPENTINA DOS SENTIDOS que, por sua vez, é/ou permite o acontecimento de outros-novos DESEJOS REPENTINOS. São estratégias operacionais que criam uma à outra. Não são excludentes, são partes constituintes de uma mesma processualidade abdutiva.

Um exemplo da SERPENTINA DOS SENTIDOS em sua manifestação cuja organização pode ser descrita como uma indução qualitativa é a continuação metonímica da proposta abdutiva e metafórica que exemplifico no item 3.4 *A Narração de uma Brincadeira*

Cosmopoiética. Isto é, frente a fantasia da criança que inaugura uma pequena guerra de faz de conta com sua boneca que atira, a continuação que o funcionário do hospital propõe é de ordem metonímica – uma arminha com as mãos – e, portanto, configura uma proposição indutiva, que não altera as regras do brincar recém instauradas, mas busca asseverá-la. Explico esse exemplo em detalhes nos capítulos 3 e 4 desta tese.

Também a criação do Migs, boneco que apresento no item 5.2 *A Saúde dos Sujeitos Brincantes*, é um interpretante que compartilha da organização de indução qualitativa como metonímia de uma abdução. A diferença – *relevante em termos de proposta metodológica* – entre esses dois exemplos, isto é, (i) a arminha de mão do funcionário do hospital e (ii) o boneco do Migs, é que essa segunda ideia, *uma vez cristalizada em produto, tende a assumir a lógica de uma dedução provável em sua função utilitária*. Em contrapartida, a arminha de mão do funcionário integra um processo de brincar que não se pretende uma cristalização. Ele tece uma relação de alteridade com a criança, asseverando-a como SUJEITO BRINCANTE que pode *propor no processo do brincar para além de seguir propostas já condicionadas por artefatos*.

No caso da intervenção de Sol Sustenido, temos uma proposição abdução como interpretante de outra proposição abdução. Vejamos em detalhes a organização dessas duas propostas, utilizando mais uma vez o esquema que tomei emprestado de Peirce (1984). O DESEJO REPENTINO que eu trouxe duas vezes, uma quando coloquei a questão de o bolo ser vivo, e outra quando perguntei a Sol Sustenido se ele diria “que o nhoque é vivo?”, contém em si a contemplação da proposição afirmativa “o bolo, e/ou o nhoque, são vivos”. Esse caso é explicado por uma regra a que chegamos prontamente em nossa conversa, isto é, a de que o bolo é uma ideia. Em uma formulação hipotética, a regra e o resultado coincidem na explicação do caso, de maneira que o resultado, nessa inferência lógico-perceptiva, é que as ideias são vivas:

[regra] tudo o que existe são ideias

[caso] o bolo é vivo

[resultado] as ideias são vivas

Uma vez estabelecido que *vivemos na linguagem*, eu pergunto (novamente) a Sol Sustenido se ele acredita que o nhoque é vivo, e sua PROPOSTA RESPOSTA, que é “se a gente ousasse um pouquinho mais, e colocasse a ideia de vida como dependente da ideia de amor”, expande os percursos possíveis – o sistema – dos nossos pensamentos. De volta ao esquema

peirceano, o caso passa a configurar a nova proposta de Sol Sustenido, cuja regra é o resultado da inferência precedente, isto é, “as ideias são vivas”, e cuja coincidência para com o resultado implica em ser vivo tudo aquilo que é amado:

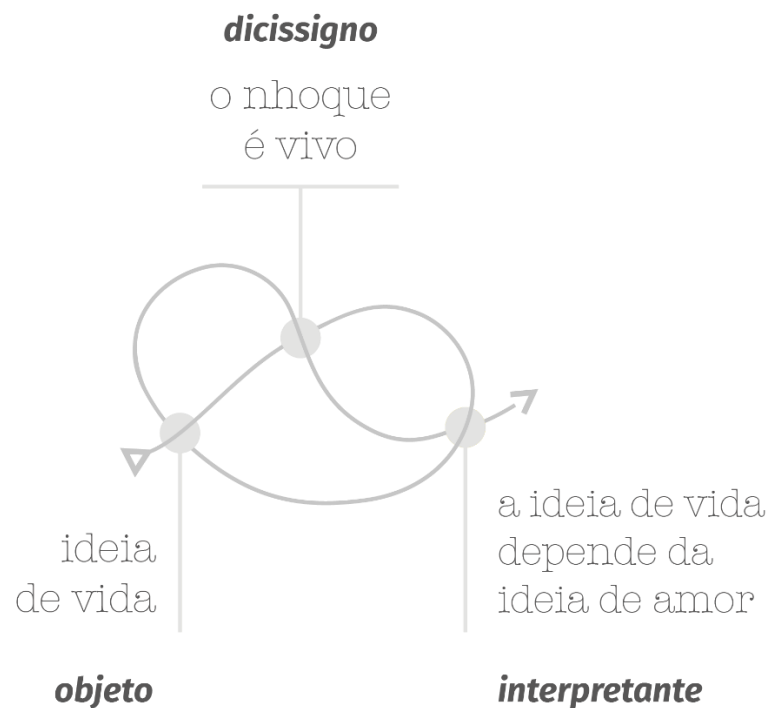
[regra] as ideias são vivas

[caso] a ideia de vida é dependente da ideia de amor

[resultado] é vivo aquilo que é amado

Esse interpretante, abertura de Sol Sustenido, tem desdobramentos relevantes no percurso desta tese. Antes de avançar nessa questão, trago a Figura 16 para ilustrar a organização dicissígnica entre minha proposta e a proposta de Sol Sustenido.

Figura 16 – Diagrama da Proposta Resposta de Sol Sustenido.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Peirce (2003b).

Em sua afirmação, o que Sol Sustenido faz não é negar ou afirmar minha proposição, que cifrei na Figura 16 como “o nhoque é vivo”, embora ele a assevere ao fazê-la continuar, mesmo transformada. O que Sol Sustenido faz é caminhar “[...] sob o fio da navalha [...]” (MATURANA; VARELA, 2001, p. 149), de maneira a *ampliar o sistema da proposta* e cifrar

um novo olhar sobre a questão: *a ideia de amor que ele segue desenvolvendo a partir da noção de relação* – sobre a qual me debruçarei em breve. Nessa sua PROPOSTA RESPOSTA, Sol Sustenido transforma as regras do nosso brincar, e eu e Helena aceitamos sua nova proposição. Ela remete à ideia do emocionar do amor necessário à *convivência*, formulação de Maturana e Varela (2001) e Maturana e Verden-Zöllner (2015), autores cujas proposições consistiram no fôlego inicial de meu percurso doutoral pela Complexidade. Todavia, Sol Sustenido evidencia a linguagem, ao discorrer, na sequência dessa proposição, sobre a ideia de relação:

Eu vou estar sempre na relação, porque é onde a vida se estabelece para mim. [...] E eu estou falando pra você agora, que não tem nem chá, entendeu? Eu sou junto com o chá. Então falar do chá, falar de mim? Não faz diferença. Se eu te disser, por exemplo, que a minha orientadora me recomendou chá de hibisco com hortelã, e que eu estou amando tomar, e que hoje, quando eu fui colocar a xícara para lavar, eu percebi que no fundo tinha a borra do chá e daí tinha um tom muito forte de borgonha, como várias pontinhas pretas que a hortelã tinha deixado. Eu achei muito bonito, porque pareciam um microcosmo galáxia no final de uma xícara usada. Se eu falar isso, por exemplo, eu não vou tá falando do chá, entende? Eu vo tá falando de mim. [...] e não tem como separar mais ele, o que é o chá, e o que sou eu, porque eu amo o chá, então só por amar o chá, eu estou vendo ele dessa forma. [...] você vai perceber que eu amo chá, que ele ganhou um outro estatuto, que não é nem de sujeito, nem de objeto. Ele é alguma coisa no meio do caminho que faz com que eu também não seja mais eu. (SOL SUSTENIDO, 2020).

Quero destacar algumas coisas dessa fala. Sol Sustenido diz que ele se torna o chá e, portanto, também *se torna tudo aquilo que é interpretante da duração da relação Sol Sustenido-Chá*. Na sua fala, ele se torna “[...] o tom muito forte de borgonha, com várias pontinhas pretas que a hortelã tinha deixado”, e logo depois, “[...] um microcosmo galáxia [...]”. É como se essa relação fosse, como Morin (2001) diz, uma relação de parasitismo mútuo, pois o chá só vira o cosmo borgonha estrelado de preto na percepção-enunciada de Sol Sustenido.

Quando penso nisso, me ocorre discorrer sobre um episódio que se passa com uma personagem do romance *Torto Arado* (JUNIOR, 2019), livro que Sol Sustenido me recomendou e que me auxiliou no entendimento da proposta de que as ideias são vivas – a noosfera de Morin (2001). A personagem que me vem em mente é o espírito de Santa Rita Pescadeira que, no último capítulo do romance de Itamar Viera Junior, comete um assassinato, parasitando o corpo de uma outra protagonista do romance. Isto é, a personagem Belonísia se transforma no espírito de Santa Rita Pescadeira – espírito-ideia, como diria

Morin (2001) – e a **AGIPENSENTE**, tal como nós, quando **AGIPENSENTE** a receita de um bolo, somos parasitados por essa receita e nos tornamos ela, fazendo-a viver.

Outro ponto relevante que, ao aparecer na fala de Sol Sustenido, corrobora sua própria proposição da vida depender do amor, *é o desejo de sua orientadora*. Esse desejo tem como objeto a recomendação do chá de hibisco com hortelã. Sol Sustenido, interpretante e *desejante do desejo* de sua orientadora (PEIRCE, 2003b; LACAN, 2006), o faz viver na linguagem como um microcosmo de cor borgonha, **METONÍMIA METAFÓRICA** de sua percepção. Temos, logo nesse segundo encontro, a gênese de muitas das ideias que eu elaborei no percurso desta tese (mais especificamente, no capítulo 4), e que hoje formam minha crença, meu próprio microcosmo furta-cor.

A linguagem como sendo a vida, pensada a partir da noção de relação, passa a ser mais precisa se cifrada como *convivência*, de maneira a evidenciar a dependência de sua autonomia. Já a ideia de amor se desloca para a noção de **AMOROSIDADE**, sendo que o percurso que faço é semelhante ao de Sol Sustenido com o chá de hibisco com hortelã, isto é, eu dou vida a uma recomendação de minha orientadora. A professora Ione me recomendou a utilização do termo **AMOROSIDADE**, quando eu disse que queria desenvolver as ideias de amar e de brincar, e também os autores que formularam as ideias por meio das quais eu pude elaborar esse conceito. Em outras palavras, Ione, quando oferta seu desejo, torna o meu percurso possível. *A AMOROSIDADE é a qualidade icônica de possibilidade de transformação que o interpretante do dicissigno indica; ela é parte do processo de METONIMIZAÇÃO METAFÓRICA que se dá no percurso de um pensamento – um SUJEITO BRINCANTE – em expansão. Também chamo esse processo de saúde.*

No processo de fazer meu pão, pedi várias dicas para Helena e para Sol Sustenido, como, por exemplo, quando perguntei quanto tempo eu deveria sová-lo, ou deixá-lo descansando. Apesar de meus esforços terem resultado em um pão bonito por fora, a sua massa ficou embatumada. Hoje, penso saber mais sobre os malabarismos do desejo do que sobre o tempo do pão. Talvez isso aconteça porque o desejo pela feitura do pão, ou o desejo pela culinária em geral, não me foi ofertado, como ele parece ter sido na relação de Helena com a sua mãe e com a sua avó. Digo isso pois Helena confere vida às receitas da avó, e porque sua mãe, algumas vezes durante a nossa conversa, apareceu para ajudá-la.

Agora, **RETORNAVANÇO** na estratégia operacional que chamei de **SERPENTINA DOS SENTIDOS**, para explicar o motivo da escolha desse grifo. A palavra “serpentina” remete, entre outras possíveis significações, a uma fita que se utiliza em celebrações. Além disso, o formato dessa fita é uma espiral que, por sua vez, remete à organização de um torvelinho, que é um

exemplo de um sistema físico aberto (PRIGOGINE, 1996). O complemento “dos sentidos” brinca com a ideia de múltiplas direções possíveis de um pensamento, que é próprio de um interpretante que é um índice que comporta um ícone como possibilidade de uma possibilidade perceptível, e que se acopla ao dicissigno. Eis aqui, uma vez mais, a ideia de AMOROSIDADE. No entanto, se faz necessário evidenciar que essas múltiplas direções são as possibilidades inscritas em uma **HISTOMEMÓRIA**, e que só ganham a concretude de uma relação existencial em um fechamento simbólico. É assim que a SERPENTINA DOS SENTIDOS se manifesta em uma nova-proposição, como fez Sol Sustenido ao enunciar “se a gente ousasse um pouquinho mais, e colocasse a ideia de vida como dependente da ideia de amor”.

Houve um momento, em nossa BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA, que a estratégia operacional da SERPENTINA DOS SENTIDOS me ocorreu, e eu a propus para Helena, Sol Sustenido e Paco. Sei que a manifestação da SERPENTINA DOS SENTIDOS é algo comum em uma conversa. O próprio relato da proposição interpretante de Sol Sustenido – “a ideia de vida depende da ideia de amor” – exemplifica esse ponto. Todavia, enunciá-la conscientemente, torná-la uma proposição em si mesma, faz parte de meus esforços metodológicos para criar as condições de expansão na linguagem para os SUJEITOS BRINCANTES. Quando a propus, em nosso quarto encontro, ela ainda não tinha um nome. Cifrá-la como sendo a estratégia da SERPENTINA DOS SENTIDOS me ocorreu apenas recentemente, no processo de organizar esse texto.

Para falar do quarto encontro, resgato brevemente o terceiro, no qual eu, Helena e Paco seguimos conversando acerca da ideia de vida, até que eu propus que falássemos de saúde e doença, e explicitiei a ideia do princípio dialógico, de maneira a evidenciar a possibilidade de distinguir esses conceitos, mas a impossibilidade de separá-los um do outro. Nessa conversa, em um DESEJO REPENTINO, propus que, para o quarto encontro, trouxéssemos qualquer-algo que pudesse auxiliar no processo de **AGIPENSENTIR** essa relação dialógica da saúde-doença. Foi então que, no começo do quarto encontro, estabelecemos uma dinâmica que era a seguinte: um de nós apresentaria o que havia trazido e, antes de explicar o motivo dessa seleção ou produção, os outros comentariam o que pensavam a partir e acerca daquilo.

Eu pensei que dava para a pessoa apresentar, no sentido de mostrar, seja se for uma coisa que tu vai falar, ler, botar tocar ou não sei. E aí eu não sei o que vocês acham, se a pessoa fala um pouco sobre aquilo ou se a gente faz uma rodada dos outros falarem para depois a pessoa falar? Porque eu queria uma leitura do que vocês têm a partir do que o outro trouxe, também, assim. Antes de, talvez, chegar já dizendo “aí eu trouxe isso aqui que, pra mim, é isso, sabe?” (ROBERTA, 2020).

Eu gosto mais da segunda opção, acho que fica mais aberta assim. Eu queria saber antes de vocês, o que que vocês entenderam do que eu pinteí, antes de explicar o que que eu quis dizer com aquilo, porque eu acho que é mais divertido (HELENA, 2020).

Então, essa foi a gênese do que vim a chamar, posteriormente, de estratégia operacional da SERPENTINA DOS SENTIDOS. Essa organização bastante simples de convidar os outros a discorrerem sobre algo antes de se engajarem em uma espécie de explicação, encoraja uma abertura interpretativa. Isto é, coloca o interpretante como lugar do possível, um interpretante pautado nas **HISTOMEMÓRIAS** de cada um dos SUJEITOS BRINCANTES. O relevante aqui é que o significado de uma proposta não é dado como pronto ou fixo, mas se convida justamente a sua elaboração, ou seja, *há uma negociação coletiva do sentido*. É como a ideia de AMOROSIDADE se apresenta em uma dinâmica na qual se permite que a alteridade venha a inscrever-se em uma proposição, como interpretante que **RETORNAVANÇA** sobre o objeto em questão.

Eu havia escrito um conto para compartilhar com Helena, com Paco e com Sol Sustenido, nesse nosso quarto encontro. Esse conto relata um acontecimento no qual é possível vislumbrar a dialógica da saúde-doença, e é relevante dizer que ele foi a gênese do item 3.4 *A Narração de uma Brincadeira Cosmopoiética* desta tese. Trago uma versão do conto, já modificada, no apêndice D (p. 210). Faço essas modificações com intuito de preservar a identidade de seus protagonistas, mas também as faço com o objetivo de torná-lo um conto mais competente, incorporando algumas sugestões que surgiram nesse primeiro compartilhamento. De maneira breve, digo que o conto, seja qual for a sua versão, narra o **AGIPENSENTIR** de uma criança que, em uma brincadeira, transforma uma boneca de plástico em uma arminha e inicia uma guerra de faz de conta com um jovem em um hospital. Copio, abaixo, as primeiras impressões de Paco sobre minha narração.

Pois é, a questão do tempo eu também peguei porque geralmente na nossa vida, hoje em dia, a gente está sempre pensando no que fez ou no que vai fazer, mesmo quando tá fazendo alguma coisa que já tinha sido planejada, já está pensando na próxima. E alguns momentos, muito específicos, nos colocam no presente, né? E esse foi um presente, esse foi um momento que a narradora entrou no presente intensamente. (PACO, 2020).

Paco trouxe a questão do tempo presente, e sua fala é notavelmente semelhante às proposições que Maturana e Verden-Zöllner (2015) trazem, ao discorrer sobre a relevância da atenção despendida no presente de uma interação, para construção de uma relação amorosa. Esse tempo presente de Maturana, de Verden-Zöllner e de Paco, é o tempo da abdução, um acontecimento-presente que costura o passado e o futuro como relação que se elabora a cada

instante. Eu não havia, na época em que li esse conto em nossas brincadeiras, elaborado o entendimento temporal como um fenômeno da linguagem, no qual há sujeitos que brincam expandindo-se como ideias. Eu estava estudando a Complexidade e o tempo irreversível de Prigogine (1996) quando presenciei essa cena, e algo em mim, em meu corpo, entendeu que ela era um acontecimento.

*Eu senti um momento muito especial de ver isso assim, porque, hã, tem a questão da arma, tem a questão do tiro, tem a questão de tu usar uma boneca para fazer isso, né? Então, tem um bebê ali que vira a representação. Então, tem tanta coisa misturada e, ao mesmo tempo, teve uma leveza tão grande. Teve uma vida tão presente ali, sabe, uma expressão tão genuína. Que, enfim, me marcou, me marcou muito assim, aquele momento a sensação que eu tenho é que foi, sei lá, não sei se eu poderia ter essa licença, de termo teórico, mas que foi um acontecimento assim mesmo. **Eu senti que o tempo descolou um pouco, porque ele ganhou uma faceta, hã, que suspendeu a morte assim, mesmo carregando ela, sabe.** (ROBERTA, 2020, grifos meus).*

Ressalto que só me manifestei acerca do conto depois que todos já haviam colocado suas impressões. Há algo notável nessa fala que acabo de compartilhar, que é a relação que eu fiz, na época, entre a ideia de acontecimento e uma suspensão da morte que, não obstante, a carrega. É um antagonismo complementar que se evidencia nessa minha fala, a dialógica do que, posteriormente, cifrei com o neologismo da **MORTEVIVA**. Digo que isso é notável porque posteriormente, quando estudei Lacan (2016) e a noção de desejo, encontrei precisamente isso no conceito de fantasia: ela é a tessitura interpretante de uma proposição que vela a morte. Isto é, o *objeto a*, como *continuação semiótica, mantém a morte acesa, em menor intensidade*. Penso que a dialógica do objeto *a* diz de um processo semelhante ao que Winnicott (2019) chama de aceitação de um paradoxo, ao que Maturana e Varela (2001) e Morin (2013, 2015) cifram como um sistema mais amplo que é capaz de dissipar um antagonismo, além de ser semelhante ao que Niculescu (1999) denomina com a ideia de terceiro incluído. Agora, quero frisar um outro ponto da fala de Paco, que apareceu na sequência de sua fala acerca do tempo.

Agora, o que ficou para mim mais marcante foi essa coisa da morte e do matar, e como a narradora acha isso engraçado enquanto a outra está apavorada assim, com a situação né, essa coisa, ainda mais no Brasil patriota, essa coisa da arma e tudo o mais né, a doença. (PACO, 2020).

Essa fala em que Paco diz “[...] essa coisa da morte e do matar [...]” me faz recordar o título de um livro, que se chama *Sobre a Morte e o Morrer* e foi escrito pela Elisabeth Kübler-Ross (2017). Nesse livro, Kübler-Ross (2017) discorre acerca de um projeto em que entrevista pacientes terminais em hospitais. A autora nos conta que essas entrevistas permitem que as

peças falem sobre a morte e sobre suas doenças, e cifra isso como sendo uma manifestação de saúde (KÜBLER-ROSS, 2017). Há um contraste entre *a morte e o morrer*, de Kübler-Ross, e *a morte e o matar*, de Paco. Esse contraste me lembra um comentário feito por Sol Sustenido acerca da cena do conto em que a criança atira no jovem com uma boneca de plástico. Sol Sustenido disse “[...] eu tô te matando, não sou eu que tô morrendo, eu tô te matando”. Essa inversão, que vai de alguém que *morre* para alguém que *mata*, é relevante, pois a criança que protagonizou a guerra de faz-de-conta encontrava-se, como os entrevistados de Kübler-Ross (2017), em estado terminal. A fala de Sol Sustenido evidencia que a criança pode significar o que lhe acontecia, e o fez na fantasia do brincar, tornando-se sujeito ativo no discurso da morte, discurso esse que, de uma maneira ou outra, sempre se faz presente em relações hospitalares.

Ainda acerca dessa inversão, há um ponto que merece ser evidenciado: falar sobre a morte é incomum e, em algumas circunstâncias hospitalares, torna-se até mesmo proibido. Se há um desconforto evidente em *pensar a morte*, há um ainda mais intenso no *pensar a morte de crianças*, e me arrisco a dizer que é um desconforto dialógico. Se a criança é, em si, significação de vida, pois aponta para toda uma história a ser construída, cheia de potências e percursos possíveis, como pode ser que ela seja acometida por algo que indique também a morte? Nessa direção, a morte e suas representações configuram um interdito (LACAN, 2016). As representações da doença, como tendem a direcionar a atenção do interpretante para a morte, também acabam sendo negligenciadas. O desconforto de pensar a morte é o desconforto de falar sobre a morte e é o desconforto de senti-la e, por conseguinte, significá-la. **AGIPENSENTIR** a morte é torná-la gradativamente menos intensa nos percursos da linguagem. A possibilidade de representação metafórica de algo que é proibido e violento, como é o caso da morte e da doença, é “[...] o suco da saúde [...]”, para roubar outra expressão que Sol Sustenido usou para se referir à cena do conto. Eu diria que *se trata de um brincar com intensidades, de **DESCOBRIAR** como é possível velar a morte. Isto é, como manter a morte acesa em um **AGIPENSENTIR** no qual, em maior medida, o que aparece é a sua renúncia.*

No caso da brincadeira do conto, há algo de proibido e violento que aparece na ação da criança, que é o desejo da matar. Todavia, há outro algo, mais forte, que se evidencia na tessitura dicissígnica, que é o desejo de sobrevivência e celebração do interpretante que **RETORNAVANÇA** sobre o objeto da proposta, a saber, a arma como signo de morte. Nessa direção, eu reformularia a fala de Sol Sustenido com o seguinte complemento, indicado *em itálico*: “[...] eu tô te matando, *mas tu não morres, então nós podemos brincar*”. Nessa

tessitura dicissígnica, é relevante entender que o desejo de sobrevivência do interpretante é também o desejo da alteridade, isto é, aquilo que a criança busca: o significante do desejo do desejo. Em outras palavras, quero dizer que a agressividade da criança não é ameaçadora para o jovem que aceita a sua proposição, e nem para mim, que observo a brincadeira. O desejo de sobrevivência, que é também o desejo de celebração e o desejo de brincar, é a parte do interpretante-alteridade que se acopla à proposição da criança e indica a possibilidade de continuação, isto é, *significa a vida*. As armas metafóricas da cena compõem um amalgama de **MORTEVIVA** que vira uma celebração exuberante, tal qual a chama de uma vela, que é um fogo que não destrói, mas ilumina – *um fogo organizado* (LACAN, 2016; PEIRCE, 2003b; MORIN, 2001; WINNICOTT, 2019).

Em ressonância com a morte e o matar, Paco relaciona meu conto com a imagem de um Brasil violento e patriota. Recém passado o segundo turno das eleições presidenciais brasileiras de 2022 – período em que me dedico a essas linhas de texto – digo que essa é a campanha mais violenta que eu já presenciei. Disputada entre Jair Messias Bolsonaro e o recém-eleito presidente do Brasil, pela terceira vez, Luís Inácio Lula da Silva, a campanha eleitoral registrou quinze assassinatos e vinte e três tentativas de assassinato, de acordo com um levantamento feito pela Agência Pública (ANJOS *et al.*, 2022). Desde a sua posse, em 2019, algumas ideias que habitam Jair Bolsonaro ganharam força, entre elas, a ideia de armar a população brasileira. De acordo com o Anuário Brasileiro de Segurança Pública (2022), o número de armas ativas, registrado pelo Sistema Nacional de Armas (SINARM) da Polícia Federal, aumentou mais de 100% no período de 2017 a 2021¹⁸. O número de Certificados de Registros (CR) ativos de Caçadores, Atirados e Colecionadores (CAC), registradas pelo Sistema de Gerenciamento Militar de Armas (SIGMA/Exército Brasileiro), também aumentou mais de 400% no período de 2019 a 2022¹⁹ (ANUÁRIO BRASILEIRO DE SEGURANÇA PÚBLICA, 2022). A referência que Paco faz ao discurso patriota e armamentista que tomou a política brasileira nos últimos anos se reflete no principal mote de campanha de Bolsonaro, grifado na imagem de capa de suas redes sociais, como no seu Twitter, que é “Deus, Pátria, Família e Liberdade” (BOLSONARO, 2022), e entoado por ele durante o último debate da campanha presidencial transmitido pela Rede Globo, na sexta-feira do dia 28 de outubro de

¹⁸ O número em 2017 era de 637.972 registros de armas ativas no SINARM e, no ano de 2021, o registro é de 1.490.323 (ANUÁRIO BRASILEIRO DE SEGURANÇA PÚBLICA, 2022).

¹⁹ O número de Certificados de Registros de Caçadores, Atirados e Colecionadores em 2018 era de 117.467, aumentado para 673.818 até junho de 2022 (ANUÁRIO BRASILEIRO DE SEGURANÇA PÚBLICA, 2022).

2022. Ainda, Paco menciona que brincar de arminha é algo muito característico da infância brasileira.

Mas o que eu achei bacana é a ambiguidade da mensagem, porque ela não é uma mensagem bonita, ela não traz um alívio, uma coisa assim. Porque eles estão usando uma arminha. Isso tem toda uma simbologia por trás, num país com sessenta mil assassinatos por ano, sabe, então é sempre, e eu achei isso muito bom, porque as crianças fazendo arminha é uma coisa muito nossa, sabe? Brincar de dar tiro e tal? (PACO, 2020).

Eu concordo com Paco que não é incomum a imagem de crianças brincando de arminha em nosso país. Paco mencionou que, no Brasil, a venda de armas de brinquedo, quando muito semelhantes a armas de fogo, são proibidas pelo Estatuto do Desarmamento, Lei nº10.826 (BRASIL, 2003). Essa lei, que proíbe a venda de armas de brinquedo, é algo que eu desconhecia. Comentei com Paco, Helena e Sol Sustenido que há muitas versões de armas de brinquedo, mais metafóricas, disponíveis no mercado, como os lança dardos da marca Nerf e os lançadores de jato de água.

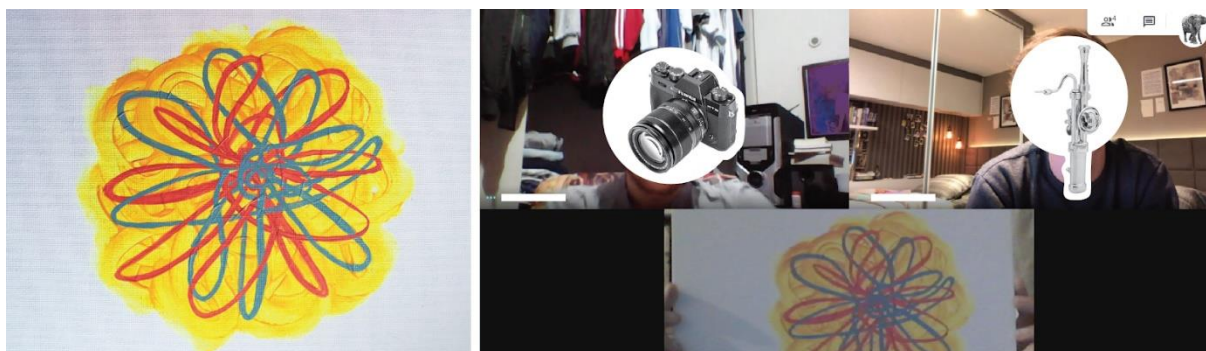
Agora, desdobro alguns pontos a partir dessas colocações que aconteceram em nosso quarto encontro. O primeiro é que *há uma diferença de organização metafórica, que modula a intensidade de agressão*, entre: (i) um brinquedo como uma boneca, que é transformado em uma arma, na fantasia de uma criança; (ii) um brinquedo que é a representação de uma arma, capaz de disparar dardos de espuma ou jatos de água e; (iii) uma arma de fogo, cujo disparo de sua munição visa a ferir e/ou a matar o alvo. A segunda é que a criança da cena ter escolhido, em sua proposta de brincadeira, transformar a boneca em arma, é algo que aponta para os sistemas de ideias vigentes em nosso país, visto que ela poderia ter encontrado outras sintaxes para significar sua agressividade. No entanto, isso não quer dizer que outras sintaxes, que não a do disparo de uma arma, carregariam, necessariamente, uma intensidade menor de agressividade. A terceira é que a idealização de uma infância sem a manifestação de agressividades – sendo estas passíveis de serem acolhidas pelos seus cuidadores – é tão danoso, quanto um discurso que visa a colocar armas de fogo na mão de civis brasileiros. Isso porque, em ambos os casos, *não há percurso metafórico possível para a agressividade*, o que resulta na significação de **AGIPENSENTIRES** violentos, ou seja, **AGIPENSENTIRES** que indicam a morte em demasia.

Em certo momento, nesse nosso quarto encontro, Sol Sustenido disse que entendia que a ideia de saúde “[...] tem sempre a ver como você lidar com aquilo que de pior você tem”. Lidar com aquilo que de pior há em nós pressupõe que esse pior possa aparecer, pois só

aparecendo ele pode ser significado e, em maior ou menor medida, renunciado. É necessária uma relação que seja capaz de aceitar, acolher, ou mesmo celebrar o pior de nós, o que torna possível o percurso de transformá-lo por meio de METONÍMIAS METAFÓRICAS, que, não obstante, sempre carregarão certa intensidade desse pior consigo. Na Complexidade, os elementos advêm de relações, e aqui podemos entender a relevância da tessitura de uma relação na qual a alteridade que se apresenta é uma que foi capaz de metaforizar sua violência (desejo de morte).

Agora, na Figura 17, trago a pintura que Helena fez e compartilhou conosco, no quarto encontro, para que pudéssemos seguir pensando acerca da dialógica da saúde-doença. Ela começou dizendo que tinha uma tela guardada há algum tempo e não tinha coragem de pintá-la. De acordo com ela, a proposição que fiz foi valorosa: “[...] foi muito bom para mim porque eu tava a um tempo querendo pintar. Eu tava com essas tintas e essa telinha, querendo experimentar.” (HELENA, 2020). A tela de Helena configura, assim, uma nova proposição que inaugura uma SERPENTINA DOS SENTIDOS.

Figura 17 – Pintura de Helena sobre a Dialógica da Saúde-Doença.



Fonte: Elaborado pela autora.

A Figura 17 mostra, no lado direito, uma captura de tela de nosso quarto encontro, na qual Helena mostra a tela que pintou, que aparece ampliada no lado esquerdo. Seguindo a dinâmica estabelecida, de que comentaríamos a pintura antes que Helena o fizesse, fui eu quem primeiro se arriscou a pensá-la. Enxerguei nela um emaranhamento organizado e uma dependência entre as cores da frente (vermelho e verde-azulado) e a cor do fundo (amarelo), que fazem movimentos semelhantes.

Assim, a primeira coisa que me veio foi uma flor, um átomo, ou um nó, assim, mas é como se fosse um emaranhado que tem uma forma, assim, sabe, tu vê que é um emaranhado, mas ele é não é um emaranhado puro, assim, ele tem uma organização ali no meio, uma ordem. E eu gostei de como as linhas amarelas, parece que elas fazem um

movimento parecido com as azuis e as vermelhas, assim. Como se fosse o mesmo movimento, mas não marcado por um contorno, mas sim por um relevo. E eu, a primeira coisa que eu penso, é, sei lá, uma coisa meio cosmos e vida. (ROBERTA, 2020).

Foi Sol Sustenido quem arriscou a segunda continuação interpretativa da pintura de Helena. Ele vislumbrou a belíssima metáfora do movimento de duas pessoas dançando, que seriam as cores vermelha e verde-azulado, sendo que o amarelo no fundo representaria o calor que emana de seus corpos em movimento.

Olhei, me deu uma angústia, porque eu não conseguia pensar em nada, e depois... agora que eu parei... parecendo as pessoas dançando, na minha cabeça, não parece assim, um movimento que as pessoas fazem, no ar, que fica marcado? E daí o amarelo, assim, de fundo, eu pensei que era o calor dos corpos. Não sei se faz sentido isso pra vocês, se vocês conseguem ver isso também, mas pareceu assim o traço no ar que duas pessoas fizeram quando dançavam e o calor que saía, o suor. [...] Isso, assim, sabe, dançando pelo ar, assim, não dançando uma valsa, uma coisa rítmica, só dançando descoordenadamente que nem a vida [...] e marcando, assim, o espaço, um corpo. E como se a gente pudesse desenhar a marcação que o corpo faz. E é isso, foi isso que eu vi depois de não ter visto nada. (SOL SUSTENIDO, 2020).

Há algo que gostaria de destacar na fala de Sol Sustenido, que é o que ele diz acerca de uma dança que marca o espaço de corpos acoplados – “um corpo”, em suas palavras, um corpo (e)feito de dois corpos. Vislumbro nessa colocação a ideia de que o tempo, como sendo aquilo o que se inaugura a cada instante, conforma o espaço. O tempo de uma dança não demasiadamente programática é o que conforma o espaço em amarelo. Isto é, o espaço em amarelo, assim como o movimento das outras duas cores, não está pré-estabelecido. É do tempo que o espaço amarelo emerge, como significado.

Agora, enquanto escrevo essas linhas e penso na proposição de Sol Sustenido de pensar o amarelo como suor, me recordei de uma citação feita por Morin (2013), que trago como epígrafe do quinto capítulo desta tese. Ele menciona a pintura de Eugène Delacroix, na igreja de São Sulpício, na França, intitulada *La Lutte de Jacob avec l'Ange*²⁰, para falar da nossa relação com a desordem. Diz que não se pode distinguir se o Jacó e o Anjo estão lutando, ou se estão copulando (MORIN, 2013). Trago uma reprodução dessa pintura a seguir, na Figura 18 (p. 141). Observando-a, consigo vislumbrar tanto a luta que dá nome à pintura, quanto a cópula mencionada por Morin (2013) e, além disso, agora eu também vejo o Jacó e o Anjo dançando.

Na luta, na dança e no sexo, há o calor e o suor dos corpos. A dança, referida por Sol Sustenido, não é uma coreografia já ordenada, mas uma cujos movimentos se desenham a

²⁰ Em livre tradução, *A luta de Jacó com o Anjo*.

cada instante, assim como na luta e no sexo. Penso que, dentre as três atividades, talvez a dança possa ser considerada a organização que vela a morte em menor intensidade e, portanto, a que resulta mais confortável pensar sobre. Se desloco essas duas possibilidades interpretativas, recém referidas na pintura de Delacroix, para pensar a pintura de Helena, muito menos figurativa, também consigo ver uma luta e uma cópula – um acoplamento – na qual os corpos se afastam para se emaranharem, repetidas vezes, no centro.

Figura 18 – La Lutte de Jacó avec l'Ange.



Fonte: (FICHIER..., 2022).

Paco, que foi o último de nós a tecer comentários acerca da pintura de Helena, corroborou algo que apareceu tanto da fala de Sol Sustenido, quanto na minha, que é o acoplamento das cores vermelha e verde-azulada com o fundo amarelo, sendo esse último dependente do movimento dos dois traçados.

Sim, tu pode colocar como duas entidades ou duas coisas em movimento ali, porque tem muito movimento, né? O fundo me parece que não é a toa de que ele também tem uma textura e tem uns traços ali que indicam que esse movimento está transformando o fundo, né? Essa coisa da figura e do fundo que se misturam e que do amarelo vai para o vermelho, e que do vermelho vai para o azul. Eu achei o uso das cores bem interessantes, assim. (PACO, 2020).

Helena, depois de nossos comentários, discorre sobre sua pintura e menciona que buscou representar a interação da ordem e a desordem, esse movimento dialógico descrito por Morin (2016), no qual a ordem não é apenas oposta à desordem, mas também complementar. Na fala de Helena, é possível vislumbrar, para além da dialógica, também uma ideia **FRACTALOGRAMÁTICA**, da parte no todo e do todo na parte, já que ela menciona que tentou pintar a “ordem *na* desordem” e o “equilíbrio *no* desequilíbrio”. Isto é, que uma ideia existe dentro da outra. Entendo que se ela tivesse invertido a ordem dos termos, e dito que a desordem existe na ordem, e o desequilíbrio no equilíbrio, o significado da relação propositiva não se alteraria.

Várias coisas do que vocês falaram, foi um pouco do que eu pensei em outras palavras, assim. Mas o que eu tentei passar essa, o que a gente tinha falado na semana passada, da ordem na desordem. Do equilíbrio no desequilíbrio. Ahm, e eu simbolizei o amarelo no fundo, como a vida. Então, aquilo que o Sol Sustenido falou de ser o sol, de ser o suor. Achei muito legal, assim. É, e daí o vermelho seria a doença e o azul seria a saúde. Que eles estão imbricados, né, eles são indissociáveis, e eles estão sempre em movimento. E um não está ali sem o outro. (HELENA, 2020).

Perguntei para Helena acerca da escolha das cores, isto é, por qual o motivo o vermelho era a cor escolhida para representar a doença e o azul, que ela menciona como sendo um verde-azulado, era a cor escolhida para representar a saúde. Sua resposta:

[...] eu pensei no vermelho pra doença e no verde-azulado assim, pra saúde, ahm, porque eu acho que o vermelho é uma coisa forte, é o sangue. Por mais que seja uma cor de vivacidade. É uma, é a cor do sangue, né? E não sei, me veio isso assim. E o verde e o azul ser a vida, a natureza, o céu. As coisas que a gente acha na natureza são muito verdes e azuis, né? Um pouco isso. E o amarelo ser a vida pela luz mesmo. Pra simbolizar a luz. [...] O Sol, o calor, a luz da gente vivo. Não sei se foi o Paco que falou, na semana passada, que a gente estava vivo por causa do Sol. (HELENA, 2020).

Nessa fala, Helena volta a mencionar a cor amarela como sendo a luz e a relaciona com o sol. Anteriormente, ela havia festejado as ideias de calor e de suor, referidas por Sol Sustenido, com a cor amarela. Nesse trecho, ela **RETORNAVANÇA** em um comentário que Paco faz logo no início do nosso terceiro encontro, ao dizer, citando Henri Bergson, que a nossa principal fonte de alimento é o sol. No terceiro encontro, discutíamos a ideia de vida, e

Helena construiu seu entendimento de vida como sendo “[...] tudo que se alimenta de alguma forma, não necessariamente que a gente alimente, mas que se alimenta”. Paco, então, menciona o sol ao perseguir essa ideia, que eu cifraria como sendo a abertura-dependência de qualquer organização viva.

Sim, o Bergson ele fala de que, embora nós nos alimentamos de coisas diferentes, tipo, ah, me alimento de planta, ou me alimento de animal e o animal se alimenta de não sei o quê, de água, e de parará parará, tudo o que nos alimenta de fato é uma fonte apenas, que é o sol. A estrela que manda energia e que faz com que tudo na Terra se desenvolva e tal. Essa é a nossa energia matriz, por isso que existe tanto, tanta devoção com o Sol. Se tu pega o cristianismo, por exemplo, ele é baseado em um Deus solar, tem toda a data do nascimento de Cristo e tudo mais. Toda a mitologia gira em torno disso. (PACO, 2020).

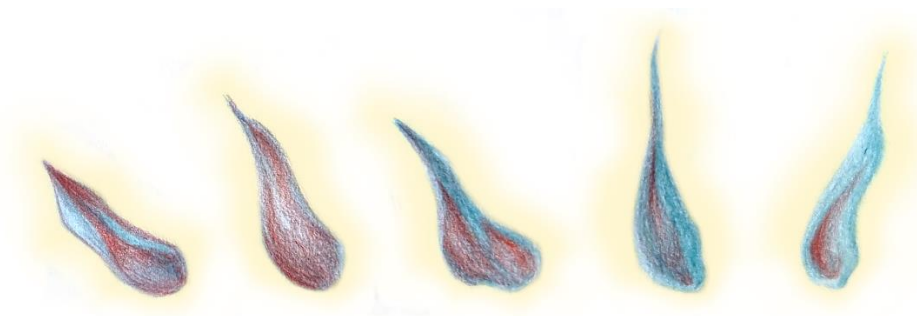
Helena faz, então, a sua devoção à figura do sol, ao cifrá-lo como cor amarela que representa a vida. Ela cita o sol como *causa* da vida, quando diz “[...] estamos vivos por causa do sol”, mas também acolhe a interpretação de Sol Sustentado, que diz que o amarelo é “[...] o traço no ar que duas pessoas fizeram quando dançavam e o calor que saía, o suor”, isto é, o amarelo como *efeito* dos corpos dançando. É possível vislumbrar aqui o princípio recursivo, no qual a vida é causa e efeito dela própria, a finalidade global do viver, duração na qual acontecem e são significadas múltiplas finalidades distintas (MORIN, 2016). Nessa direção, é possível pensar o amarelo de Helena como a terceiridade simbólica que engloba a duração do vermelho (doença) e do verde-azulado (saúde). Em outras palavras, a cor amarela representa a dialógica da saúde-doença. É relevante mencionar que a cor amarela volta a aparecer em outras pinturas que Helena fez ao longo de nossa BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA, conforme mencionarei mais adiante.

Quero frisar que, do DESEJO REPENTINO de trazer “qualquer algo” que nos auxiliasse a **AGIPENSENTIR** a dialógica, emergiu o conto da guerra de faz de conta (ver apêndice D) e a pintura dançante de Helena (ver Figura 17, p. 139). A formulação de proposições que variem e/ou mesclem distintas linguagens no percurso de elaboração de uma ideia, eu cifro como sendo a estratégia operacional das LINGUAGENS LANTERNA. O meu conto é significação de uma linguagem verbal, mas sua formulação não é da língua oral, como as conversações de nossa brincadeira, e sim da língua escrita. Já a pintura de Helena é significação de uma linguagem visual.

Antes de apresentar a primeira pintura de Helena, discorri sobre distintas intensidades de agressividade, isto é, de índices de morte que compõem uma significação. Mencionei que toda significação vela a morte, fazendo-a perceptível na mesma medida em que revela a sua renúncia, significando a continuidade da vida. Chamei isso de dialógica da **MORTEVIVA** e

disse que se tratava de um brincar de intensidades na linguagem. Agora, me aproprio da paleta de cores proposta por Helena em sua pintura, e utilizo-a em um diagrama, que apresento na Figura 19, para falar das distintas intensidades perceptíveis que compõem uma significação.

Figura 19 – Desenho de Intensidades, uma Metáfora da Chama da Vela.



Fonte: Elaborado pela autora.

Para compor o diagrama da Figura 19, utilizo a metáfora da chama de uma vela, força composta por duas percepções distintas que variam ao longo de sua duração: (i) a significação representada pela cor vermelha, que Helena cifrou como símbolo de doença; e (ii) o verde-azulado (que na minha figura está mais para azul-esverdeado), que direciona a atenção do interpretante para a saúde, a continuação que significa a vida. Essas cores compõem o desenho da chama, e variam em intensidade, ora o vermelho sendo mais forte, ora sendo mais forte o azul-esverdeado. Emanando dessas pequenas chamas, pinteí um amarelo suave que, em NOSSA SERPENTINA DOS SENTIDOS, significou o sol, o calor e a vida. Nesse diagrama, o amarelo representa tanto o calor que emana dessas intensidades constituintes em interação, quanto a sua significação na terceiridade. Lembro que toda significação contém uma distinção perceptível (PEIRCE, 2003b).

A chama da Figura 19 é uma representação da organização dialógica, LINGUAGEM LANTERNA que visa a auxiliar o entendimento de qualquer distinção perceptível e de sua alternância em uma duração que, por sua vez, constitui significações Complexas na convivência. Como diz Morin, “[...] no combate titânico e inextinguível entre os inimigos inseparáveis que são Eros e Thanatos, é saudável e enérgico ficar do lado de Eros.” (MORIN, 2020). Nessa mesma direção, eu digo que, na chama que organiza a vida, é preciso velar em maior intensidade a cor azul-esverdeada – relações que significam a morte como vida.

5.3.4 A estratégia das perguntas estéticas

Penso que Helena foi muito competente em utilizar uma linguagem gráfica para tornar visível o princípio dialógico, assim como ela foi em nosso nono encontro, ao pintar o que cifrei como sendo o nosso acoplamento COSMOPOIÉTICO, isto é, o **QUONDE** que tecemos juntos e que considero uma representação do princípio hologramático (MORIN, 2013, 2015). A pintura que Helena apresentou em nosso nono encontro, e que pode ser vista a seguir, na Fotografia 1, foi uma PROPOSTA RESPOSTA gráfica a uma pergunta que eu havia feito no encontro anterior, que era como cada um deles pensaria em propor uma experiência semelhante a essa que estávamos compartilhando. Helena disse que não soube como pensar o projeto de algo similar, mas que havia tentado representar o que estava acontecendo conosco no percurso dessa brincadeira, e o fez com as duas pinturas que podem ser vistas na Fotografia 1.

Eu pensei, assim, eu peguei umas tintas que eu tinha, mas era umas tintas de tecido do bloco da Laje. Era o que eu tinha, assim, a mão, e comecei a pensar. E me veio, assim, mais, eu não consegui pensar muito no projetar a experiência, mas eu expressei como eu acho que as pessoas se transformam depois de uma experiência como essa que a gente tá tendo. (HELENA, 2020).

Dessa breve introdução que faz às suas pinturas, gostaria de destacar que Helena **AGIPENSENTE** com as tintas – “[...] era o que eu tinha, assim, a mão, e comecei a pensar”. A mente, como processo semiótico, está simultaneamente na cabeça de Helena e nas tintas que ela utiliza para **AGIPENSENTIR** a Fotografia 1.

Fotografia 1 – Pinturas de Helena sobre o nosso Acoplamento Cosmopoiético.



Fonte: Registada pela Helena (2020).

A Fotografia 1 (p. 145) apresenta as duas pinturas que Helena nos mostrou. Do lado esquerdo, Helena explica que buscou representar nós quatro, eu, Paco, Sol Sustenido e ela, cada um com uma cor, antes do início de nossa BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICAS. Do lado direito, Helena diz que pintou nossas imagens expandidas *na* e *pela* experiência que compartilhamos, em uma sintaxe gráfica que julgo admirável.

A primeira imagem que eu mandei [...] essa imagem é nós antes da, antes de começar essa experiência, que seriam quatro formas, de quatro pessoas diferentes, enfim, pessoas com suas particularidades. Daí, eu comecei a testar como este movimento afeta, como esse tipo de diálogo, que tu tá criando, assim, com essa tua experiência, afeta as pessoas, e daí eu imagino que as pessoas ficam mais ou menos assim. Elas se expandem, de certa forma. Elas acabam mudando, um pouco, porque eu acho que a gente nunca é a mesma pessoa, hoje, amanhã, ano que vem, daqui a dez anos. Ainda mais quando a gente se abre para alguma experiência, assim, diferente do que a gente está acostumado, a gente acaba se expandindo, né? E a gente acaba pegando um pouco, levando um pouco do outro consigo. Então cada pessoa ficou com um pouquinho da outra corzinha. E se expandiu, de uma outra forma, e se aproximou, de uma certa forma, dos outros. (HELENA, 2020).

Dessa fala de Helena, destaco dois pontos que integram uma mesma processualidade e que julgo como sendo os mais relevantes. O primeiro é a ideia de *expansão*, que eu desenvolvi, nesta tese, como um processo semiótico. Isto é, nas BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS, OS SUJEITOS BRINCANTES se expandem nas linguagens. Helena busca representar isso quando traz, na segunda pintura, as manchas de cor mais espalhadas, encostando umas nas outras, em contraste com o distanciamento que existe entre as manchas de cor na primeira pintura. O segundo ponto que destaco, e que ressoa também no primeiro ponto, é o aspecto **FRACTALOGRAMÁTICO** da segunda pintura, já que cada uma das manchas de cor, que representa cada um de nós quatro, é salpicada pela cor dos outros três. Penso na segunda imagem como uma totalidade que existe em cada uma das suas partes, tal qual o princípio hologramático de Morin (2013, 2015). Essa totalidade é tecida pelas relações que **DESCOBRIAMOS** ao longo dos encontros e que formam o nosso **QUONDE**. Há uma alteridade acoplada em cada uma das partes, que é representada pelas cores que salpicam as manchas maiores. Essas pequenas manchas de cor que estão dentro das manchas maiores representam as ideias que compartilhamos, indicam aquilo do outro que passa a nos habitar e (trans)formar nossos **AGIPENSENTIRES**. Sol Sustenido exemplifica muito bem essa relação em uma fala desse encontro, na qual **AGIPENSENTE** com as mãos ao preparar uma geleia, e faz uma referência explícita às ideias de Helena, que passaram a ser, também, as dele. Lembro ao leitor que Helena gosta de usar as mãos, motivo pelo qual a escolha de imagens de mãos foi feita para indicá-la, nos diagramas desta tese.

*[...] ontem fui fazer geleia e eu esmaguei morango por morango com a mão. [...] É muito bom. Eu tive a sensação de que eu estava esmagando o olho de alguém, o que num primeiro momento me assustou profundamente, porque eu não sei se é uma analogia saudável de se estabelecer. E também porque a gente passa o resto da vida aprendendo a não apertar os olhos, não é? [...] Mas foi bem, foi bem bom, assim, eu... eu gostei, e eu jamais teria feito. Eu jamais teria me ocorrido assim, faz essa coisa que você faz com garfo, com esse outro aparelho que está na sua mão e tem milhões de anos de evolução, e que foi muito mais bem pensando que um garfo, e que provavelmente é o instrumento certo para apertar o morango, que você e o morango na distância são a mesma coisa. Então aperta o morango com a mão. [...] Então fiz isso. **E foi bom, e era você, assim, em mim, e comigo, você, no caso, Helena** [...]. (SOL SUSTENIDO, 2020, grifo meu).*

Eu também comentei, nesse encontro, que havia roubado uma palavra que Sol Sustenido dizia com frequência em nossos encontros, palavra essa que é, aliás, muito utilizada no texto desta tese: *cifrar*. Disse que, assim como o relato de Sol Sustenido esmagando morangos revelava as ideias de Helena que agora o habitavam, eu utilizando a palavra *cifrar* revelava que as ideias de Sol Sustenido existiam em mim. Ainda, outro aspecto da **FRACTALOGRAMÁTICA** que é relevante comentar diz respeito à manutenção das individualidades. Elas não são redutíveis ao todo, mas o compõem. Um acoplamento percebido a partir desse princípio é, como diz Morin (2013, 2015), uma totalidade simultaneamente maior e menor do que a soma de suas partes. Comentei com Helena que, apesar de amorfas, as manchas de cor de sua primeira pintura apresentavam bordas bem demarcadas, e mesmo na segunda pintura, ao se espalharem e encostarem umas nas outras, preservam seus contornos ao mesmo tempo em que acoplam outras cores. Helena comentou que havia pensado nisso, em manter possível a distinção de cada um de nós.

[...] eu pensei, não, não dá pra eu fazer só uma mistura de tudo, porque a gente continua sendo quatro pessoas diferentes, de particularidades. Por mais que a gente tenha se expandido, se aproximado, se misturado um pouco. As pessoas não se misturam completamente assim, né, eu acho que tu sempre vai manter a tua particularidade, mas cada experiência que tu passa, tu absorve um pouco do outro. (HELENA, 2020).

Depois de ouvir Helena falando sobre suas pinturas, comentei que elas haviam despertado em mim um desejo que costumo ter ao experienciar obras pelas quais tenho muito apreço. Esse desejo, como organização dialógica, comporta uma faceta egoísta: o desejo de que fosse eu quem tivesse feito ou proposto aquilo que admiro. Evidente que o desejo, como processo contínuo, causa/efeito de toda AMOROSIDADE, pode tornar-se METONÍMIA METAFÓRICA e em forte intensidade ser cifrado como *o desejo de ser capaz de propor algo (interpretante – efeito) tão belo e/ou competente como o objeto, causa de admiração*. Além

de elogiar e demonstrar meu apreço pelas pinturas de Helena, também perguntei se ela já havia experienciado algo semelhante em outras ocasiões, ao que ela me respondeu o seguinte:

Eu acho que eu já me senti assim outras vezes. Mas eu acho que este processo está sendo um pouco diferente, porque ele é mais voltado pro diálogo. Eu acho que outro momento que eu me senti assim, com essa abertura, hã, foi quando eu comecei a fazer o teatro, por exemplo, ou quando eu começo a fazer alguma coisa diferente do que eu tô acostumada, eu acho que sempre tem essa abertura. Mas eu acho que essa abertura, de tu absorver um pouco a sensibilidade do outro, que eu acho que é um pouco o que eu quis passar, eu acho que é uma coisa que tá sendo, que eu consegui pensar mais com esse, sobre esse experimento mesmo assim. Essas corzinhas que tão, do outro assim, eu acho que é um pouco da sensibilidade do outro que tá entrando em ti, sabe? Eu acho que essa abertura a gente consegue mais com diálogo mesmo. Seria mais particular dessa experiência. Eu já tive, eu já tive uma experiência, mas foi uma experiência assim de um dia, era um encontro, hã, só de mulheres, e daí era uma mulher que era massagista tântrica, e daí ela falava sobre o prazer feminino, e daí era um monte de mulher falando sobre o prazer, sabe. [...] Mas foi, foi um workshop que a gente fez. Tipo um workshop, uma conversa assim, no Vila Flores, e daí a gente, e daí eu senti também esse, uma sensação parecida. Só que, claro, foi um dia só, sabe? A gente, todo mundo conseguiu compartilhar um pouco, mas não foi esse nível de compartilhamento, de abertura, que uma coisa continua, consegue fazer, sabe? E o teatro, acho que é diferente porque é mais com o corpo. Não sei, daí eu acho que é outro rolê. Acho que é bem específico dessa experiência. (HELENA, 2020).

Há várias questões mencionadas por Helena sobre as quais eu quero discorrer, mas a primeira que eu gostaria de destacar é a questão de a continuidade de encontros ser o que permite uma intensidade maior de compartilhamento de ideias e de abertura. Essa é a estratégia operacional que eu cifrei como INTERAÇÕES PERSISTENTES, gênese da ideia de BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA. Helena disse que os nossos encontros lhe permitiram “[...] absorver um pouco a sensibilidade do outro [...]”, e que havia percebido algo semelhante quando participou de um workshop no qual a temática era o prazer feminino. No entanto, Helena frisou que a intensidade de abertura e compartilhamento com o outro havia sido menor, uma vez que não houve uma continuidade da experiência. Isto é, o workshop do qual participou consistia em um único encontro. Esse é um ponto relevante a ser mencionado, uma vez que os workshops configuram práticas comuns na área do design e é habitual que eles sejam planejados como um único encontro. Ou, quando, e se, há mais de um encontro, os participantes tendem a não ser os mesmos²¹. Os workshops, independentemente das técnicas utilizadas, não costumam configurar INTERAÇÕES PERSISTENTES, uma vez que são encontros que, mesmo com durações extensas (por exemplo: uma manhã e uma tarde), não tendem a se repetir ao longo do tempo. Faço essa breve digressão acerca de workshops para evidenciar

²¹ Ver, por exemplo, as pesquisas de TONETTO *et al.* (2020a); ESCOBAR-TELLO *et al.* (2021); WADLEY *et al.* (2014).

que, se a intenção projetual reside na (trans)formação de crenças, como é o caso das BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS, as INTERAÇÕES PERSISTENTES configuram uma *condição metodológica*.

Em nossa brincadeira, as INTERAÇÕES PERSISTENTES configuraram uma estratégia de encontros semanais, com hora marcada. Nesse nono encontro, Paco chamou essa organização de institucional e reconheceu sua importância para o estabelecimento das nossas relações.

É uma coisa que tem, uma coisa meio, hã, institucional, que tem aquele horário certinho e tal, mas ao mesmo tempo, institucional é uma coisa que vai nos forçando a criar uma, hã, perdi a palavra, mas tipo a gente vai se acostumando com aquilo, com vocês e com esse encontro, e eu acho que se algum dia a gente parar ou quando a gente parar vai fazer falta. (PACO, 2020).

Todavia, como estratégia operacional, as INTERAÇÕES PERSISTENTES podem adotar distintos contornos. Por exemplo, o serviço de Recreação da Oncologia Pediátrica do Hospital de Clínicas, com o qual me envolvi no início do meu percurso doutoral, possibilitava INTERAÇÕES PERSISTENTES entre as crianças e os funcionários. Esses últimos se revezavam nos horários de trabalho durante a semana (de segunda a sábado), mas todos faziam mais de um turno no serviço. Já as crianças eram livres para aparecer quando desejassem. Então, mesmo que o compromisso diário fosse apenas para os funcionários da instituição, e que algumas crianças aparecessem de maneira mais esporádica, a dinâmica relacional era facilmente estabelecida.

Nessa direção, operacionalmente, as INTERAÇÕES PERSISTENTES configuram uma recorrência de encontros entre pessoas. Também operacionalmente, é importante que uma das pessoas que participa assuma o compromisso de estar sempre presente. Os participantes podem, e vão, faltar em encontros. Isso tende a acontecer em toda e qualquer dinâmica de INTERAÇÕES PERSISTENTES e dois bons exemplos são as equipes de trabalho ou as aulas de qualquer nível de ensino. No entanto, é de suma importância que os participantes saibam que alguém estará lá nos horários acordados. Em nossa brincadeira, eu, como proponente, assumi esse compromisso. Apesar disso, penso que em outras configurações esse é um compromisso que pode ser compartilhado, desde que quem o compartilhe possua uma frequência maior de presença do que de ausência.

Ainda, vale mencionar que são as INTERAÇÕES PERSISTENTES que permitem que duas ou mais pessoas construam e compartilhem **HISTOMEMÓRIAS**. Posso também argumentar que as INTERAÇÕES PERSISTENTES, para além de uma recorrência de interação entre pessoas, configuram uma processualidade na qual há a recorrência de uma organização de ideias. Ou

seja, eu poderia entender que estudar um determinado autor, como, por exemplo, o Edgar Morin, demanda INTERAÇÕES PERSISTENTES, visto que, no processo de leitura de suas obras, eu as **AGIPENSINTO**. Em outras palavras, posso dizer que estou dentro da cabeça de Morin, e que, recursiva e hologramaticamente, ele está dentro de minha cabeça.

Outra questão relevante, mencionada por Helena, é o processo da nossa brincadeira ser “[...] voltado pro diálogo” e, por conseguinte, realizado por uma linguagem verbal e oral. Em uma perspectiva Complexa, não há pretensão de seccionar as distintas linguagens nos processos de significação. Se há uma predominância do diálogo em nossos encontros é porque a linguagem verbal é majoritária na forma como nós quatro **AGIPENSENTIMOS** juntos. Todavia, friso que, ao longo de nossos encontros, **AGIPENSENTIMOS** com e a partir de outras linguagens, estratégia que chamei de LINGUAGENS LANTERNA. As pinturas de Helena são existências singulares que se tornaram possíveis por meio dessa estratégia. Também conversamos com e a partir de uma música (quarto encontro)²², de produtos (quinto e décimo terceiro encontros)²³, de fotografias (décimo terceiro e décimo sexto encontros)²⁴ e de movimentos corporais (décimo nono encontro)²⁵, para citar alguns dos acoplamentos sîgnicos aos quais recorreremos. Outro exemplo de como os processos de significação não disjungem linguagens é a BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA que eu presenciei no hospital e cuja processualidade é amplamente explorada nesta tese. Nessa cena, a significação da brincadeira se deu majoritariamente a partir de uma linguagem gestual (visual), de uma linguagem tátil e de uma linguagem verbal (oral).

Retomei a indagação que havia feito uma semana antes e, nesse nosso nono encontro, perguntei algumas vezes a Paco, Sol Sustenido e Helena como eles proporiã uma experiência como essa que estávamos compartilhando. Meu intuito era que eles me auxiliassem a pensar sobre o que estava acontecendo ali, e nossa troca de ideias foi bastante elucidadora, começando pela pintura de Helena (ver Fotografia 1, p. 145), que nos cifrou

²² Paco trouxe a música intitulada o Canto de Ossanha, performada por Baden Powell e Vinícius de Moraes, para pensarmos a dialogia da saúde-doença.

²³ Eu trouxe um produto chamado *Tear Drop Chair*, que em tradução livre seria algo como um Cadeira de Lágrimas, projetado por Keita Suzuki, para discutir a ideia de criatividade no quinto encontro. No décimo terceiro encontro, eu trouxe um rádio antigo que costumava pertencer aos meus pais e uma xícara de chá (*Tea Shell*) projetada por Lisa van de Merwe. Nesse mesmo encontro, a Helena trouxe uma câmera analógica que costumava pertencer ao seu avô e uma série de outros pequenos objetos que configuraram o que chamamos de **caixa de coisas que aconteceram comigo**. Discorrerei sobre o décimo terceiro encontro no item 5.3.5.

²⁴ No décimo terceiro encontro, Helena trouxe fotos que havia tirado com a câmera analógica que era de seu avô. Já no décimo sexto encontro, Paco havia proposto que conversássemos com base em fotografias tiradas naquela semana. Como estávamos em casa devido à pandemia da COVID-19, as fotos que compartilhamos eram vistas das nossas janelas.

²⁵ No décimo nono encontro, Helena propôs que usássemos nossos corpos em uma dinâmica semelhante a que ela costumava presenciar nas aulas de teatro. Ela conduziu-nos, eu e o Sol Sustenido, na criação de movimentos improvisados, uma espécie de pequena dança - pequena performance.

como um acoplamento de ideias. Ainda, Helena fez outros dois comentários que julgo relevantes. Primeiro, ela mencionou que o tipo de pergunta que eu havia feito logo nos primeiros encontros era a gênese do nosso acoplamento:

E daí a gente cozinhou, e quando a gente cozinhou, a gente.... tu perguntou, o que que era a vida, né? [...] Mas foi a primeira questão... Então o que que é tá vivo? É esse tipo de pergunta que te faz sair da caixa, assim, pensar, bá, o que que é vida, sabe? (HELENA, 2020).

A gente ainda não sabe responder. (SOL SUSTENIDO, 2020).

*Não, ninguém sabe responder. Mas tu pensar nisso juntos, tu acaba conhecendo a pessoa. **Acho que esse tipo de pergunta proporciona esse tipo de relação.** (HELENA, 2020, grifo meu).*

Para entender o que há nessa pergunta – o que é a vida? –, que apareceu em nosso segundo encontro (quando perguntei a eles se o bolo era vivo), é preciso entender que ela é uma *pergunta processo*. Isso significa que não há uma resposta pronta, ou melhor, que há a elaboração coletiva de uma resposta que é interminável, já que sempre incompleta. Essa elaboração coletiva, por sua vez, permite que conheçamos uns aos outros, é a tessitura de uma relação de alteridade. Para avançar nessa questão, recorro a um comentário de Paco, que veio na sequência desse diálogo entre Helena e Sol Sustenido, e que iluminou meus **AGIPENSENTIRES**:

*Eu acho que, mas eu posso responder o primeiro assim, porque da nossa, do nosso último encontro, a gente discutiu essa coisa dos autores, e dos acadêmicos. E depois eu fiquei pensando assim, sobre essa proposta, né? Sobre a nossa relação e tal, as nossas discussões aqui. E eu descobri, né, refletindo, que até agora o que mais a me tocou e o que mais me importou foi conhecer vocês. **Conhecer, saber o que vocês pensam e descobrir um pouco mais sobre como vocês veem o mundo e as coisas, o outro e a si.** Mais do que aproveitar o potencial acadêmico, ou de conhecimento científico, artístico, etcetera. Claro que essas coisas estão atravessando, né, quem a gente é. Mas, essa foi a ênfase que eu saquei, assim, que foi a coisa mais interessante que aconteceu até agora. (PACO, 2020, grifo meu).*

Paco menciona que o que mais lhe tocou foi nos conhecer, e que nos conhecer passava por saber como pensávamos, isto é, como víamos o mundo, as coisas, os outros e a nós mesmos. Eu refleti bastante acerca desse comentário de Paco, e entendi que sua apreciação reside em *conhecer o conhecer de cada um e de todos nós*. Em outras palavras, Paco gostou de conhecer a nossa COSMOPOIESE, pois também está inscrito nela. Nessa direção, penso que a pergunta “o bolo está vivo?” é uma *questão de organização estética*, uma vez que sua

finalidade reside no entendimento de sua própria processualidade. Como diz Morin, “A estética e o lúdico tem em comum o fato de serem sua própria finalidade [...]” (2012, p. 133). Para além do que compartilha com a ludicidade, a estética também concerne àquilo de sensível em cada um de nós. As qualidades sensíveis daquilo que somos capazes de perceber dizem de nossa organização estética. Logo, nossos **AGIPENSENTIRES** frente a um fenômeno – e friso aqui que no arcabouço onto-epistemológico que utilizo, todo fenômeno é uma relação sígnica (LEVESQUE, 2019) – despidos (ou não) de teorias, revelam quem somos.

Sendo assim, chamo de **PERGUNTAS ESTÉTICAS** as estratégias operacionais cifradas nas diversas perguntas e temáticas que iluminaram a nossa **BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA**. O que fizemos, em nossos primeiros encontros, foi conversar acerca da nossa humanidade. Questões como o que é a vida, a morte, a saúde, a doença, a criatividade, a sexualidade e o medo rechearam os sete primeiros encontros e permitiram que **AGIPENSENTÍSSEMOS** juntos, a partir de nossas organizações de mundo singulares.

Aqui reside outro ponto de relevância: as **PERGUNTAS ESTÉTICAS**, que podem ser também **DESEJOS REPENTINOS**, compartilham da processualidade da **SERPENTINA DOS SENTIDOS** em sua duração. Isto é, não são questões que se pretendem esgotáveis, tampouco individuais. As **PERGUNTAS ESTÉTICAS** são, em grande medida, *faíscas inaugurais de pensamentos*, que se (trans)formam no percurso. Além disso, as **PERGUNTAS ESTÉTICAS** são um convite a **AGIPENSENTIR** juntos. Sua elaboração é, necessariamente, coletiva. Nessa direção, vale dizer que, se Paco apreciou conhecer como nós percebemos as ideias, ele também nos ajudou a significá-las.

Em nossa brincadeira, as **PERGUNTAS ESTÉTICAS** ganharam dois contornos. O primeiro, mencionado por Helena, diz respeito a perguntas como “o que é a vida?”, ou “o que vocês entendem por saúde?”. Essas são questões que trazem conceitos abstratos, abertos e gerais, no sentido de que competem a todos e a qualquer um, e que ganham materialidade apenas quando cifrados nas experiências que compartilhamos uns com os outros, no percurso de **AGIPENSENTÍ-LOS**. O segundo contorno que as **PERGUNTAS ESTÉTICAS** ganharam em nossa experiência teve um caráter autorreferencial de mais fácil apreensão, uma vez que consistiram nas perguntas que eu fiz acerca das nossas relações como coletivo **FRACTALOGRAMÁTICO**. Por exemplo, quando eu perguntei como eles proporiavam uma experiência semelhante a que estávamos compartilhando, fiz *uma PERGUNTA ESTÉTICA que dizia respeito diretamente a nossa relação*. A pintura que a Helena fez de nosso acoplamento (ver Fotografia 1, p. 145), foi uma **PROPOSTA RESPOSTA** que nos auxiliou a pensar essa questão. Nessa direção, várias das

perguntas que eu fiz ao longo desse mesmo encontro também configuraram PERGUNTAS ESTÉTICAS, como é possível perceber a seguir:

O que daria para propor se a gente quisesse, hã, fazer, ou convidar as pessoas a terem uma experiência dessas, uma experiência em que, hã, tu consegue ver um no outro?

[...]

Se vocês, sei lá, se vocês quisessem construir alguma coisa que tivesse essa cara, enfim, que fosse o desenho ali da Helena, que criasse uma cor nova que nem o Paco comentou. Como é que vocês fariam isso? (ROBERTA, 2020).

Por fim, mas ainda sobre o comentário de Paco, que eu entendi como sendo um apreço por conhecer o nosso conhecer, vale evidenciar que é isso o que a Complexidade nos convida a fazer: conhecer como significamos o mundo, tentar entender esse processo. Foram as questões “*o que é estar vivo?*” e “*o que é estar morto?*” que levaram Humberto Maturana, junto com Francisco Varela, a desenvolver a teoria da autopoiese e as bases biológicas da compreensão humana (MATURANA; VARELA, 2001). É notável que conhecer alguém não passa, necessariamente, pelo entendimento de sistemas de ideias teórico-metodológicos, mas é notável também que, muitas vezes, as teorias estão presentes, recursiva e **FRACTALOGRAMÁTICAMENTE**, na organização perceptiva de alguém. Afinal, somos sujeitos habitados por ideias. Penso que isso ficou evidente em nossas conversas, como o Paco mesmo pontuou, ao dizer que questões científicas, acadêmicas e artísticas “[...] estão atravessando, né, quem a gente é”.

Nessa direção, habitada pela sintaxe que Helena propôs na Fotografia 1, organizei a colagem que apresento a seguir, na Figura 20 (p. 154). Desenvolvi essa colagem para compor parte da minha apresentação de qualificação de tese e, trago-a aqui, como uma SERPENTINA DOS SENTIDOS das ideias de Helena. Utilizo, no lugar das manchas de cor de Helena, as figuras que representam cada um de nós no texto desta tese, conforme expliquei no início dessa seção. Isto é, eu sou representada pelo Elefante, Sol Sustenido é representado pelo Fagote, Paco é representado pela Câmera e Helena é representada pela Mão.

Além de utilizar essa proposta de organização visual, colorindo cada um de nós com uma cor que contém em si também fragmentos das cores dos outros, acoplo à proposição de Helena uma ideia que foi mencionada por Paco, ao comentar a sua pintura. Ao perseguir a metáfora das cores, Paco nos cita como sendo as cores básicas das quais se pode derivar todo um espectro cromático.

[...] eu acho até que, para além da contaminação, ali, da cor entrando, ela vai, ela começa a criar novas cores. E eu acho que a gente já tá começando a criar novas cores, aqui. A gente já teve tudo que é tipo de discussão, em vários níveis, e tal. E começa a se reorganizar de uma forma bem autônoma, assim. Eu acho que, na verdade, desde o início assim, novas cores desde o primeiro encontro, eu já vi essa coisa das novas cores acontecendo. E, eu só vejo isso cada vez mais, mais novas cores surgindo, porque essas cores são as cores básicas, né? E dali pode sair todo o croma. (PACO, 2020).

Figura 20 – Colagem do nosso Acoplamento Cosmopoiético.



Fonte: Elaborada pela autora.

Sendo assim, para composição da Figura 20, utilizei também a proposição de Paco e colorí cada uma das imagens que nos representam com uma das quatro cores utilizadas na maior parte dos processos de impressão industriais, isto é, o código CMYK. Nesse código, a letra C representa a cor **C**iano (que uso para colorir Paco), a letra M representa a cor **M**agenta (que uso para colorir Sol Sustenido), a letra Y representa a cor **A**marela, tradução da palavra *Yellow*, em inglês (que uso para colorir Helena) e, por fim, a letra K representa a cor **P**reta, tradução da palavra *Black*, em inglês (que uso para colorir a mim mesma). O CMYK é um código derivado das cores primárias subtrativas, também chamadas de cores pigmento, que são o azul, o magenta e o amarelo. Quando combinadas, essas três cores subtrativas criam a cor preta. Nos processos de impressão, esses quatro pigmentos são combinados em retículas que possuem distintos tamanhos e angulações, com o intuito de formarem uma ampla variedade de cores e de tons (BANN, 2010). Faço essa brincadeira visual para perseguir a proposta de Paco, de maneira a indicar que nosso acoplamento pode gerar múltiplas novas

cores. Além disso, ressalto que estou ciente de que o código CMYK é um sistema fechado. Todavia, penso que essa tentativa de representação, estratégia que cifo como LINGUAGEM LANTERNA, pode ser frutífera no processo de apreensão das ideias Complexas. Vale dizer que as estrelas, no centro da Figura 20 (p. 154), são uma proposição que Sol Sustenido trouxe em um dos nossos últimos encontros. Irei discorrer sobre elas mais adiante, no item 5.3.6.

Quero também evidenciar que Paco reconheceu a *autonomia* do nosso acoplamento, ao dizer que ele “[...] começa a se reorganizar de uma forma bem autônoma, assim”. Essa autonomia, que Paco elucida, é, recursivamente, causa e efeito das “[...] novas cores acontecendo”. Ainda, essa é uma autonomia que só se torna possível porque se funda em uma dependência relacional. Em outras palavras, a **DEPENDENCIAUTÔNOMA** se funda no acoplamento das alteridades, na duração de nosso **QUONDE**.

Agora, para falar de uma das dissipações de nosso acoplamento COSMOPOIÉTICO, digo que utilizei as duas propostas visuais de Helena para compor uma colagem que pautou o princípio dialógico, em uma aula que ministrei no estágio docente do doutorado. Utilizei a sintaxe de uma cor dentro da outra para significar o acoplamento de uma alteridade (como Helena faz na Fotografia 1, p. 145), e a cor amarela para representar a ideia de vida (como Helena faz na Figura 17, p. 139). Fiz esse estágio na disciplina de Ética, na graduação de design da Unisinos, junto com a professora titular, Ione Benz, minha orientadora. Fui incumbida por ela de pautar a antropoética de Edgar Morin, que ele desenvolve em seu livro intitulado Os sete saberes necessários à educação do futuro (MORIN, 2011). Não pretendo adentrar a ideia de antropoética nesta tese, mas trago, no apêndice E (p. 211), a colagem que fiz a partir das figuras mitológicas do Eros e do Thanatos, referenciadas por Morin (2011, 2020) para tratar do princípio dialógico.

É preciso cifrar o Eros e o Thanatos como duas faces de uma mesma força, isto é, percepções e intensidades distintas de uma mesma pulsão. Como Lacan (1998) nos diz, só há pulsão de morte, força destrutiva que, significada em Eros, é capaz de criar. Incluo essa colagem nos apêndices, para mostrar como as ideias que tiveram gênese em nossa BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA repercutiram em **AGIPENSENTIRES** (também cifrados em materialidades artefactuais) de outros **QUONDES**.

5.3.5 A estratégia das mortes vivas

No décimo segundo encontro de nossa brincadeira, participamos apenas Helena e eu. Nós nos engajamos em conversa acerca de uma proposta – DESEJO REPENTINO – que havia me

ocorrido no encontro anterior, o décimo primeiro. Chamei essa proposta de **coisas que aconteceram comigo**. Vale dizer que a roubei do protagonista de um livro pelo qual eu tenho bastante apreço, chamado *Extremamente Alto e Incrivelmente Perto* (FOER, 2006). Esse protagonista se chama Oskar, e é uma criança de nove anos que inventa o álbum das coisas que aconteceram comigo. Nesse álbum, Oskar cola cenas que o impactam por se assemelharem perceptivelmente ao que ele vem sentindo. Ele encontra imagens na internet, as imprime e as cola no álbum que guarda ao lado da cama. O “comigo” do álbum do Oskar refere-se, então, a uma intensidade perceptível representada por diferentes imagens, uma vez que também integram o álbum cenas que não aconteceram diretamente com ele, como é possível ver no seguinte trecho:

Não pude evitar de fazer mais algumas buscas, mesmo sabendo que só me causariam sofrimento. Imprimi algumas fotos que encontrei – um tubarão atacando uma garota, alguém caminhando sobre uma corda bamba entre as Torres Gêmeas, aquela atriz fazendo um boquete em seu namorado normal, um soldado tendo a cabeça cortada fora no Iraque, o lugar na parede onde ficava pendura um quadro famoso roubado – e coloquei-as dentro de *Coisas Que Aconteceram Comigo*, meu álbum de tudo que aconteceu comigo. (FOER, 2006).

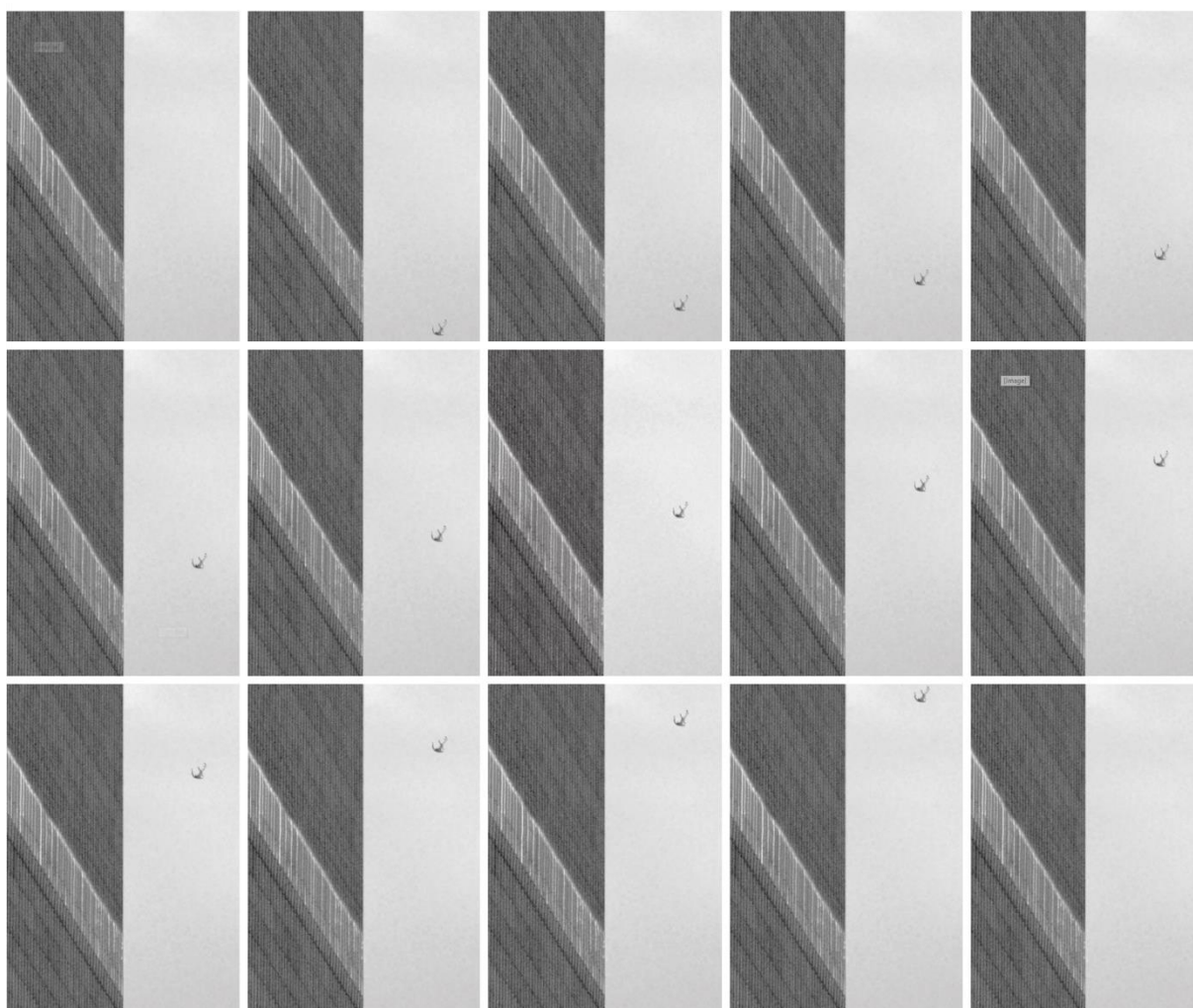
O livro de Foer (2006) narra o processo de luto do Oskar, depois da morte de seu pai no atentado de onze de setembro de 2011 que derrubou as Torres Gêmeas, na cidade de Nova Iorque. O traumático dessa experiência explica a violência e a agressividade de algumas das imagens selecionadas no trecho anterior, como, por exemplo, “[...] um soldado tendo a cabeça cortada fora [...]”. As imagens do álbum são situações perceptíveis que, para Oskar, indicam a morte como ausência da continuação significativa de seu pai (LACAN, 1999, 2016).

Nessa direção, há também a presença da ausência, retratada na imagem da parede que costumava conter um quadro famoso. A presença dessa ausência, arrisco o comentário, diz não apenas da perda do seu pai, mas também da dificuldade de Oskar em sustentá-la. Oskar preenche a ausência de seu pai com uma textura imaginária, representada nas inesgotáveis criações que ele apresenta ao leitor, ao longo da obra (LACAN, 1998, 1999, 2016). Como diz Lacan (2016, p. 361), o processo de luto consiste em “[...] uma satisfação dada à desordem que se produz em razão da insuficiência de todos os elementos significantes em fazer frente ao buraco criado na existência”.

Ainda, ressalto a menção da corda bamba entre as Torres Gêmeas, que representa a iminência de uma queda. Esse interpretante possível da queda, contudo, parece referir-se à possível queda de seu pai de uma das Torres, como fica evidente em algumas das imagens presentes no álbum de Oskar. Essas imagens retratam alguém que está caindo de um prédio.

No caso, a situação do livro nos leva a entender que é o retrato de alguém que saltou das Torres Gêmeas no dia do atentado. O livro encerra com uma sequência de fotos dessa mesma cena, dispostas de maneira invertida (ver Figura 21). Oskar rasga as imagens do álbum das coisas que aconteceram comigo, e inverte a sua ordem, posicionando-as de trás para frente, de maneira que quando virou “[...] as páginas rapidamente, parecia que o homem estava flutuando para cima no céu.” (FOER, 2006, p. 359).

Figura 21 – Homem Flutuando para Cima no Céu.



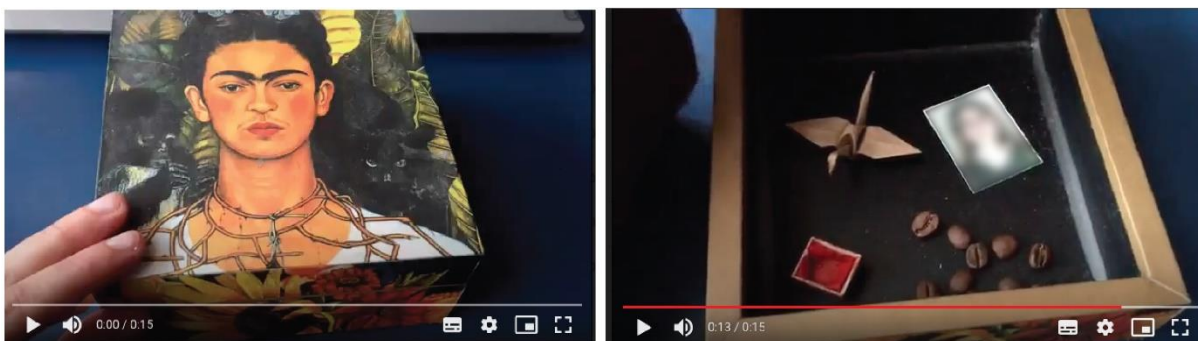
Fonte: Adaptado de Foer (2006).

Na ocasião do décimo primeiro encontro, eu havia recém terminado de reler *Extremamente Alto e Incrivelmente Perto* (FOER, 2006), e tive o DESEJO REPENTINO de lançar uma proposta similar ao álbum de Oskar. Propus que trouxéssemos acontecimentos, coisas que, por um motivo ao outro, marcaram nossas **HISTOMEMÓRIAS**. Manifestei a ideia e ficamos de elaborar uma pequena lista de coisas que aconteceram com cada um de nós.

Não me recordo de ter percebido, na época de nosso encontro, que o livro do Foer (2006) termina precisamente com uma narrativa imagética que representa, em forte intensidade, o desejo por um tempo reversível (ver Figura 21, p. 157). Percebo-o agora. Isto é, Oskar encerra a narrativa com uma poética que significa o desejo de reverter a morte e, precisamente por isso, se encontra nela preso, como um tempo quase sem deslocamento interpretante perceptível possível. Faço essa breve digressão acerca da poética do luto²⁶ de Oskar, pois ela me auxiliará a elucidar a estratégia operacional das MORTES VIVAS, que surgiu desse DESEJO REPENTINO de conversar sobre alguns acontecimentos inscritos em nossas HISTOMEMÓRIAS.

RETORNAVANÇO, então, na proposta das **coisas que aconteceram comigo**. No décimo segundo encontro, eu e Helena conversamos sobre alguns acontecimentos que havíamos listado. Também combinamos de trazer, para o décimo terceiro encontro, materializações desses acontecimentos, a partir de algum artefato metafórico. Eis que, no encontro seguinte, ao invés de montar um álbum, Helena criou a **caixa das coisas que aconteceram comigo**, como é possível ver na Figura 22.

Figura 22 – Capturas de Tela da Caixa de Coisas que Aconteceram com Helena.



Fonte: Elaborado por Helena (2022).

Compõem a Figura 22 os seguintes objetos: (i) uma caixa com uma estampa externa da Frida Kahlo e o forro preto; (ii) um *tsuru*, que é uma dobradura de papel em formato de pássaro; (iii) um pequeno recipiente de tinta aquarelável vermelha; (iv) a foto 3x4 de uma mulher, melhor amiga de Helena e; (v) grãos de café.

²⁶ Há muitas narrativas poéticas que são, de maneira mais ou menos explícita, texturas imaginárias de processos de lutos. O exemplo mais recente que me ocorre é o filme *Pinocchio* (2022), do diretor Guillermo del Toro, disponível no *streaming* Netflix. O fantasma de um filho perdido retorna, digamos assim, materializado em um boneco de madeira. O filme se desdobra até que o filho perdido seja, pelo menos em parte, simbolizado, o que fica significado, penso eu, no ato do *Pinocchio* se tornar um menino “de verdade”, ou seja, um menino que pode morrer (LACAN, 2016).

A respeito da escolha da caixa, Helena me explicou que o interior, todo em preto, representava o teatro, atividade pela qual nutria muita afeição e que, frequentemente, mencionava em nossas conversas. Já acerca da estampa da Frida Kahlo, Helena me contou que, quando era criança, alguns colegas costumavam implicar com suas sobrancelhas.

A Frida Kahlo também foi uma coisa que aconteceu comigo na minha infância. Porque eu sempre gostei de desenhar, era criança que ficava desenhando na aula assim. E eu sempre tive monocelha, né? Grudadinha assim. Eu era criancinha com monocelha e bigodinho, assim. E aí, os guris ficavam enchendo o saco e tiravam comigo por causa disso, assim, hã, e daí um dia eu tava numa aula de artes e daí a professora falou, começou a falar sobre Frida Kahlo, mostrou as obras dela e eu fiquei assim, olhando aquilo e ela “aí, olha, ela parece um pouco com a Helena”. E ela tava falando de como ela era incrível assim, tipo, e tava todo mundo “aí, que legal, não sei o que”. E eu fiquei, aquilo me, eu me senti vista, sabe, tipo. Representada pela Frida Kahlo. Então, quando eu pensei, aí eu vou botar dentro dessa caixinha que eu tenho dentro da Frida Kahlo as coisas que aconteceram comigo (HELENA, 2020).

A imagem da Frida Kahlo foi, portanto, uma elaboração dicissígnica da e na infância de Helena. O interpretante desse dicissigno, como alteridade da professora e dos colegas, retroagiu sobre o objeto que a Frida Kahlo representava, compondo-o. Temos, então, um interpretante como índice de uma qualidade icônica, nesse caso, uma semelhança de sintaxe. A Frida Kahlo “[...] parece um pouco com Helena”, por causa de suas sobrancelhas, penso eu, mas também porque elas, as duas, gostavam de desenhar. Helena foi, então, asseverada pela professora e pelos seus colegas que, no momento, celebravam Frida Kahlo (PEIRCE, 2003b).

Apesar de termos conversado acerca de todos os elementos da **caixa de coisas que aconteceram comigo**, discorrerei apenas sobre o *tsuru*, dobradura feita em papel com formato de pássaro. Helena me contou que havia tatuado a imagem de um *tsuru* como signo de sua relação com sua prima, mas também como um gesto para desejar-lhe melhoras. A prima de Helena estava tratando um câncer. Então, o *tsuru* de papel da caixa representava a tatuagem que Helena havia feito e que, por sua vez, significava uma relação.

Agora, antes de avançar, quero fazer um pequeno parêntese para dizer que, no processo de escrever essas linhas, já muito após os nossos encontros terem findado, perguntei para Helena se teria algum codinome que ela gostaria que eu utilizasse para falar de sua prima, visto que ela aparece bastante nesse texto, ou se ela preferia que eu mantivesse a expressão prima. Além disso, pensei que talvez Helena pudesse gostar de escolher um significante, e julguei que seria uma maneira de fazê-las viver, um pouco mais, em minhas palavras. Helena me contou que havia escrito um texto para o teatro, e que, nesse processo, havia pesquisado acerca do nome da sua prima, e um dos significados possíveis para ele era a

ideia de *alegria*. Ela me pediu, então, que chamasse a sua prima de Alegria. Faço-o então, a partir daqui.

Nesse encontro, Helena me contou que Alegria estava internada, por causa de alguma infecção ainda sob investigação. O motivo da escolha de tatuar o pássaro de papel, Helena me explicou, advinha de uma famosa lenda japonesa – a lenda dos mil *tsurus* – que concede a quem faz mil desses origamis um desejo. Essa lenda japonesa conta a história de uma menina chamada Sadako, que teve uma leucemia decorrente da bomba atômica que atingiu a cidade de Hiroshima, em agosto de 1945. Internada em tratamento, Sadako se pôs a dobrar *tsurus* com ajuda de um amigo e de outros pacientes do hospital que lhe cediam papel. Mesmo conseguindo completar os mil *tsurus*, Sadako veio a óbito. Seus *tsurus* continham o desejo de vencer a doença, isto é, continham o desejo de viver, e acabaram por se tornar um símbolo de paz no Japão. Sasaki, assim como outras crianças japoneses vítimas da guerra, receberam um monumento em sua homenagem, no Parque Memorial da Paz de Hiroshima (SADAKO..., 2022; TSURU..., 2022).

Helena me contou que ela e Alegria eram bastante amigas, desde a infância. Disse que, na ocasião em que sua família ficou sabendo da doença da Alegria, teve uma súbita compreensão da fragilidade da vida. Falou que é comum termos a vida como algo dado, e que reservamos a possibilidade da morte apenas para as pessoas mais velhas. Helena mencionou que sua avó, figura que já havia aparecido com certa intensidade em nossas conversas, havia falecido de câncer, mas que a perspectiva da doença em sua prima ganhava novos contornos. Isso a fez desapossar-se da ideia de invencibilidade, tão comum à juventude.

*A sim, daí eu botei que a minha prima ficou doente. Foi um acontecimento. Eu coloco que foi um acontecimento porque eu acho que, assim, eu já tive, já tinha conhecido pessoas que tinham ficado doentes, a minha vó morreu de câncer, enfim. Não é uma coisa, a doença não é uma coisa nova, mas assim, a fragilidade da vida, eu acho que me mostrou um pouco, sabe? Como a gente fica planejando coisas e pensando, meio que a gente dá a nossa vida como certa. A gente pensar, ah tá, os avós podem ficar doentes e morrer. Os pais, agora que meus pais têm com sessenta anos, são mais suscetíveis sabe, a qualquer coisa. Mas a gente não pensa que a gente pode estar suscetível a alguma coisa, sabe? **Eu acho que me tirou essa ideia do jovem invencível, sabe?** (HELENA, 2020, grifo meu).*

Lembro de ter feito algumas perguntas e de ter compartilhado um pouco de minhas lembranças acerca do período em que convivi com crianças, na ala hospitalar da Oncologia Pediátrica do Hospital de Clínicas. Falar sobre a morte era proibido no espaço da sala de Recreação, onde brincávamos. Eu entendo as dificuldades que abrir uma dimensão sensível

como essa, em especial em um hospital, **QUONDE** de forte intensidade de morte, implica. Mesmo assim, eu não consigo pensar que essa proibição seja uma boa decisão.

Contei para Helena que essa experiência no HCPA havia me impactado de tal maneira que mobilizou uma das minhas mais importantes decisões como pesquisadora, a saber, a busca de outras perspectivas teórico-metodológicas para pensar o design. Disse na época, e agora o repito: a morte é um interdito em **QUONDES** nos quais ela poderia vir a ser significada. Penso que há um design que pode se ocupar da elaboração de estratégias e condições para tornar a significação da morte, e de tudo aquilo que a indica, algo possível. Entendo que esse é o maior desafio de qualquer convivência – (trans)formar relações que significam, em forte intensidade, saúde e a continuação da vida.

Nessa direção, Helena compartilhou comigo algumas dificuldades que ela e a sua família tinham de conversar sobre a doença da Alegria.

É difícil, porque, que nem a gente tava falando, eu acabo ignorando que essa questão existe e o quanto ela me afeta. Mas acaba afetando bastante, porque a gente é muito próximas. Daí é bem, é uma questão delicada assim. Mas, às vezes, é bom falar e pensar sobre. (HELENA, 2020).

Penso, com alguma frequência, na proposta da construção de um rito coletivo, na Oncologia Pediátrica do HCPA, para quando alguma criança morra durante o tratamento. Conheço e participei da elaboração de parte do ritual do Sino da Conquista, que acontece na sala de Recreação da Oncologia Pediátrica do HCPA, e que celebra o fim do tratamento do câncer (MANDELLI, 2023). Acredito que um pequeno rito de luto, em dimensões menores e mais íntimas do que a festa do Sino da Conquista, seria uma oportunidade para a família, mas especialmente para os funcionários e para as outras crianças ali internadas, de simbolizar a morte de alguém com quem conviveram.

Esse rito seria uma existência singular da estratégia das **MORTES VIVAS**. A escolha da palavra “morte” busca fazer referência a tudo aquilo o que indica a morte de relações, isto é, *a tudo aquilo que busca fazer suplência à ausência de significantes que assegurem a continuidade da semiose*. Adjetivar a morte com seu termo dialógico – “viva” – frisa o paradoxo da processualidade proposta, isto é, de que a morte viva na linguagem, mas de que ela possa continuar em **METONÍMIAS METAFÓRICAS** e, por conseguinte, exista em intensidades menores. Em suma, velar a morte – como uma pequena chama – pressupõe que a falta e a dúvida sejam percebidas, que elas sejam constituintes de nossos sistemas de ideias, pois elas

são a força da AMOROSIDADE e daquilo que eu poderia chamar, aqui, de futuro (LACAN, 1998, 2016; MORIN, 2013, 2015; PEIRCE, 2003b).

Lacan (2016, p. 361) diz que *o luto é organização do conhecimento*, que é um trabalho que “[...] se realiza no nível do logos – digo isto para não dizer no nível do grupo, nem no da comunidade, embora o grupo e a comunidade, como culturalmente organizados, sejam, é claro, seus suportes”. Essa fala me faz pensar naquilo que Mauri (1996) diz acerca da ideia de sujeito transpessoal, e nas possíveis implicações que isso traz a um projeto que se pretende coletivo e estratégico. Penso que a ideia de sujeito transpessoal faz perceber, em um leitor atento, o princípio hologramático do pensamento Complexo (MORIN, 2005, 2013, 2015). Eu cifro esse princípio como sendo uma **FRACTALOGRAMÁTICA**, e é possível percebê-lo quando Mauri ressalta que “No projeto coletivo, a grupalidade pertence para além do grupo que a projeta, obviamente, mas também a cada projetista.” (1996, p. 40, tradução minha)²⁷. Essa grupalidade diz de um saber-fazer que não pode ser reduzido à soma de suas partes, isto é, não pode ser reduzido à soma dos indivíduos que a integram. Nas palavras de Mauri, o sujeito transpessoal “[...] não soma as individualidades, mas produz uma nova forma de inteligência.” (1996, p. 40, tradução minha)²⁸. Proponho que a palavra conhecimento é mais precisa para interpretar essa “nova forma de inteligência” à qual Mauri (1996) se refere. O conhecimento é uma organização coletiva de ideias (MATURANA; VERDER-ZÖLLER, 2015; MORIN, 2001).

Nessa direção, interpreto que a ideia de grupalidade indicaria uma força de subjetivação e, portanto, se aproximaria do que eu cifro, nesta tese, como AMOROSIDADE. *A AMOROSIDADE difere de uma sujeição a ideias já postas, ela é força de subjetivação que se origina em sintaxes abduativas, isto é, em relações singulares e abertas ao possível. Esse acoplamento é um QUONDE sociocultural, um sistema de ideias que se abre ao acontecimento-alteridade.* Essa ideia é bastante distinta de uma interpretação usual, segundo a qual se toma uma ideia de projeto coletivo ou compartilhado como algo que diz respeito a um grupo de pessoas que fazem algo juntas. Isso porque um simples fazer junto pode referir-se a uma conduta já posta e demasiadamente fechada, na qual não há tempo para significar outras-novas relações, o que tenderia a configurar um processo de sujeição. Daí advém a relevância de integrar o sujeito aos processos de conhecimento transdisciplinares (MORIN, 2001, 2013). Dito de uma forma mais precisa, *são os processos de subjetivação que percebem*

²⁷ “*Nel progetto collettivo la grupaltà pertiene oltre che, ovviamente, al gruppo che progetta, anche a ciascun singolo progettista.*” (MAURI, p. 40, 1996).

²⁸ “[...] *che non somma le individualità ma produce una forma di intelligenza nuova.*” (MAURI, p.40, 1996).

acontecimentos aqueles que permitem a descoberta. Em síntese, pensar rituais de luto em instituições – seja quais forem elas²⁹, ou quais forem as perdas e as relações findadas – pode ser um projeto estratégico, na medida em que configura a condição necessária à percepção e à significação de acontecimentos.

Arrisco dizer que a aceitação e a celebração de qualquer (trans)formação de relações depende de um luto. Caso contrário, como diz Lacan (2016), o fantasma, como repetição e crença em um tempo reversível, aparece:

É o que nos explica que toda a crença folclórica estabeleça uma estreita relação entre estes dois fatos: se algo da satisfação devida ao morto fica faltando, é elidido ou recusado, então se produzem todos os fenômenos decorrentes da entrada em jogo, do acionamento da influência, dos fantasmas e das larvas no lugar deixado livre pela ausência do rito significante. (LACAN, 2016, p. 361).

A elaboração de ritos de luto pautados pela AMOROSIDADE como interpretante perceptível possível, seja quais foram as suas sintaxes, configuram existências singulares da estratégia operacional das MORTES VIVAS. É o caso das coisas que aconteceram comigo, que foram compartilhadas também como SERPENTINA DOS SENTIDOS.

O luto é uma elaboração estratégica na medida em que se abre à desordem – ausência de um significante que assegure uma continuidade. Essa abertura só tende a ser suportável quando asseverada pelo coletivo, ou seja, no seu fechamento como significação. Por exemplo, se pensarmos no rito de um velório, temos a morte como acontecimento perceptível. Há uma relação que finda, e essa perda é continuamente asseverada por todos aqueles que participam do rito, na medida em que também fazem uma pequena suplência a ela. O acontecimento, para ser passível de elaboração, exige aquilo que Morin (2015, p. 93) chama de uma “[...] solidariedade profunda [...]”. Necessita tornar-se proposição e ser asseverado, algo que os rituais possibilitam. Por isso também seu caráter de repetição e elaboração. Isso também acontece nos ritos que se fantasiam – de poesia, de teatro, de música, de literatura etc. – a saber, a estética e a ludicidade (LACAN, 2016; MORIN, 2012; PEIRCE, 2003b; SANCHES, 2010). Nessa direção, eu e Helena falamos também sobre como, para algumas pessoas, a ludicidade da fé ajuda a significar esses momentos de morte e de doença.

É que eu acho que, acho que quando tu, no momento de uma reza ou de um rito, tu pensa sobre aquilo, né? É o momento de tu pensar aquilo. Quando tu pede alguma coisa ou

²⁹ A área do design estratégico costuma tratar a ideia de organização pelo entendimento institucional, isto é, o termo organização faz referência majoritariamente a empresas públicas e privadas, podendo abarcar também organizações não-governamentais e outras iniciativas socioculturais de natureza jurídica (FRANZATO *et al.* 2015).

quando tu faz um rito pra que alguma coisa aconteça, é um momento que está pensando naquilo. Não tá ignorando aquele fato. (HELENA, 2020).

Aqui, novamente, temos o paradoxo da fantasia, em que se supre imaginariamente uma ausência, ou a possibilidade de uma ausência, na mesma medida em que ela é contemplada. Como Helena pontuou muito bem, pequenos ritos religiosos, como uma oração, permitem que acontecimentos muito difíceis sejam reconhecidos, e não ignorados.

Então, na semana de nosso décimo quarto encontro, alguns dias antes de nos vermos, Helena me enviou uma mensagem avisando que sua prima havia falecido. Ela disse que gostaria de compartilhar conosco, no encontro, algumas pinturas e um texto que havia escrito para a Alegria. Quando Helena leu para mim e para Sol Sustenido o que havia escrito, entendi que estava **AGIPENSENTINDO** essa experiência de maneira dialógica, recursiva e **FRACTALOGRAMÁTICA**. A Helena sabe que a Alegria vive nela.

*Daí, enfim, queria dividir um pouco com vocês... Um, porque me deu vontade. Hãhã, e dois porque, enfim, a gente compartilhou várias coisas pessoais ao longo do trajeto, e eu acho que esse grupo é sobre isso, né? Sobre lidar com as coisas. E realmente conversar sobre, então queria. Vou começar falando um pouco assim. Trazer esse texto que eu escrevi e os desenhos que eu fiz, e algumas reflexões, e daí a gente vai conversando um pouco sobre isso. [...]Eu até ia falar que é muito raro eu me propor a ficar tão vulnerável na frente de pessoas que eu conheço a tão pouco tempo. E acho que tu pode botar isso, para ver isso, na tua tese, que sejá lá o que tu fez, deu certo. É porque eu me sinto à vontade, assim, me sinto até com vontade de compartilhar com vocês, porque eu sei que vocês vão enfim, trazer, refletir comigo sobre, sabe, sem, sem tabus, sem, sabe? Enfim. Obrigada por estar aqui para ouvir também. Tá, vou ler o texto: Tu era, de fato, um sol. Uma luz intensa que nasceu na minha vida muito cedo, quando eu nem sabia o que era eu. Foi desde sempre uma das minhas pessoas favoritas no mundo. Queria saber de tudo que acontecia na minha vida. Escutava, genuinamente interessada. Tu era um turbilhão na água calma, transbordava. Era também leveza e sensibilidade. Uma alegria contagiante, incansável. Tu me ensinou, entre tanta coisa, a amar a vida insanamente. Saborear cada momento como se fosse chocolate na casa do vô. Quando a saudade for demais, vou ouvir a tua voz baixinho “Helê, cê tá acordada?” e **vou lembrar da sorte que é te ter em mim.** (HELENA, 2020, grifo meu).*

Gosto de pensar que, para além de incentivá-la a pintar, o nosso acoplamento COSMOPOIÉTICO foi um estímulo para que Helena se aventurasse também nas palavras escritas. Certamente o foi, para mim, que escrevo esta tese. Paco e Sol Sustenido, ambos entusiastas da escrita, compartilharam conosco vários contos, ao longo dos encontros. Eu o fiz também, em especial, compartilhei o conto da criança que atira com uma boneca (ver Apêndice D, p. 210), um dos fenômenos gênese de toda esta tese. Sol Sustenido também o fez muito, inclusive, ele leu em voz alta, para nós, muitas de suas criações. Ele me ensinou que ler em voz alta para alguém é uma demonstração de amor. Meus pais também me ensinaram isso, uma vez que o

fizeram muito por mim, quando eu era criança. Eles liam histórias em voz alta. Penso que esse **AGIPENSENIR**, cifrado por Sol Sustenido, também é uma existência singular do que vim a chamar de **LINGUAGENS LANTERNA**.

Agora, de volta ao acoplamento de imagens e palavras, apresento, na Fotografia 2, e em ressonância com o texto de Helena, suas pinturas.

Fotografia 2 – O Sol nas Pinturas de Helena.



Fonte: Registada pela Helena (2020).

Essas pinturas de Helena me fizeram recordar de Paco, que, aliás, não pode estar conosco nesse dia. Lembro de Paco falando sobre como o sol, essa gigantesca bola de fogo, é a fonte de toda a vida que conhecemos na Terra. Para nós, o sol é também uma memória, lembrança de uma história que nos alcança e que possibilita a nossa própria história. Nessa Fotografia 2, Helena usou o sol como dicissigno para falar da **MORTEVIVA** de sua prima. Na tela do lado esquerdo, penso que Helena representou a morte da Alegria:

E daí o primeiro que eu fiz foi aquele que é uma bola meio laranja com as manchas pretas. Eu comecei a fazer amarelo, e daqui a pouco ele começou a virar laranja, e daí eu comecei a não gostar dele. E eu comecei a ficar com muita raiva. O meu sentimento era de raiva naquele momento, daí eu peguei e fiz essas manchas pretas, bem, de forma bem espontânea e eu deixei ele assim. (HELENA, 2020).

Já na pintura do lado direito, a Alegria é o sol, está nele, dentro dele, com ele.

Então por que o sol? Ela gostava muito do sol, era uma coisa assim que sempre que tinha a oportunidade, ela queria ver o sol nascer e o sol se pôr. E, várias ocasiões, eu vi, no último, no penúltimo 2 de fevereiro a gente viu o sol nascer juntas e sempre que ela vinha para Porto Alegre, a gente via o pôr do sol, e ela gostava muito, e ela era o próprio sol, assim ela era realmente uma guria iluminada. (HELENA, 2020).

Então, na tela do meio, temos a simbolização da Alegria com a cor amarela. A Alegria aparece como parte constituinte da Helena. A Alegria que, por ter partido, trouxe também raiva e tristeza. Um acoplamento.

[...] comecei a fazer esse outro e eu vi que a minha mão estava ficando toda suja de amarelo. E daí eu pensei como pessoas, assim como ela, tocam a gente e a gente fica marcado por isso e essa luz, ela não sai da gente, né? E daí eu fiz essa, enfim, essa arte com a minha mão. Eu tenho uma fita crepe, comecei a pintar a mão. E tirei foto. E fiz ela dentro do Sol. (HELENA, 2020).

Então, como que por um bonito acaso do horário em que tivemos esse encontro, o sol que iluminava os cômodos em que estávamos nos presenteou com a possibilidade de um gesto semelhante à pintura de Helena em sua mão, conforme mostro na Figura 23. A Alegria, em sua partida, também vivia, agora, um pouco em nós. Esse gesto, que registramos com uma captura de tela (Figura 23), também é uma existência singular da estratégia das MORTES VIVAS.

Figura 23 – O Sol em Nós Representando a Pintura de Helena.



Fonte: Elaborado pela autora.

Há muito mais que eu poderia explorar, neste texto, acerca da morte de Alegria e das nossas conversas: a história de um guarda-sol compartilhado e de um ano que foi bonito também *por causa (e como efeito)* das relações que se constituíram a partir de uma doença; um conto sobre cair em um poço, escrito por Caio Fernando de Abreu, que Sol Sustenido leu, em voz alta, para nós; ou mesmo o rabino de que a Alegria gostava muito e sua história sobre uma judia de Iemanjá. Todavia, o que eu sinto, agora, escrevendo, é que essa narrativa precisa

de uma pausa. Sinto que preciso velar uma ausência e minha vontade é mesmo a de deixar uma página em branco.

Ainda sobre as MORTES VIVAS, retomo as **coisas que aconteceram comigo** para falar da minha materialização, isto é, de um rádio que costumava pertencer aos meus pais e que eu trouxe para o nosso décimo terceiro encontro. Não montei um álbum, como fez Oskar, tampouco propus uma caixa com várias lembranças, como fez Helena. Trouxe apenas um artefato que mostrei para Helena, logo no início de nossa conversa.

[...] e aí eu tenho um rádio [mostra o rádio para a câmera]. (ROBERTA, 2020).

Acho que o meu vô tem um rádio parecido com esse. (HELENA, 2020).

É, é um rádio alarme, ele, enfim, tu pode botar o alarme e tal e marcar despertador, e ele pega algumas rádios e ele, hã, foi um presente de noivado dos meus pais. E eu, sei lá, descobri ele. Um dia minha mãe tava lá jogando umas coisas fora e daí ela falou “olha esse rádio aqui eu ganhei, e daí eu e o teu pai ganhamos e tal quando a gente noivou”. E daí eu “bá, mãe, dá para mim”, né? E na época, sei lá, eu não, na época eu não entendi o porquê eu queria. Eu não... na separação dos meus pais eu era muito pequena e eu, nunca enfrentei a separação deles, nunca pensei, nunca me deixei muito sentir assim, sabe? Sempre era, “ah, foi tranquilo”, essa ideia. E eu nunca entrei muito, nessa ceara. E aí, quando eu entrei [risos], eu descobri muita coisa e, aí eu não joguei [o rádio fora], até hoje eu guardo. Esses dias eu e o meu namorado, a gente ligou, ele funciona e tal. E eu escrevi nele, um tempo atrás, vários poemas. Hã, fui escrevendo. (ROBERTA, 2020).

Depois de ouvir o que eu disse sobre o rádio e os poemas que escrevi nele, Helena, em um DESEJO REPENTINO, me fez o seguinte pedido:

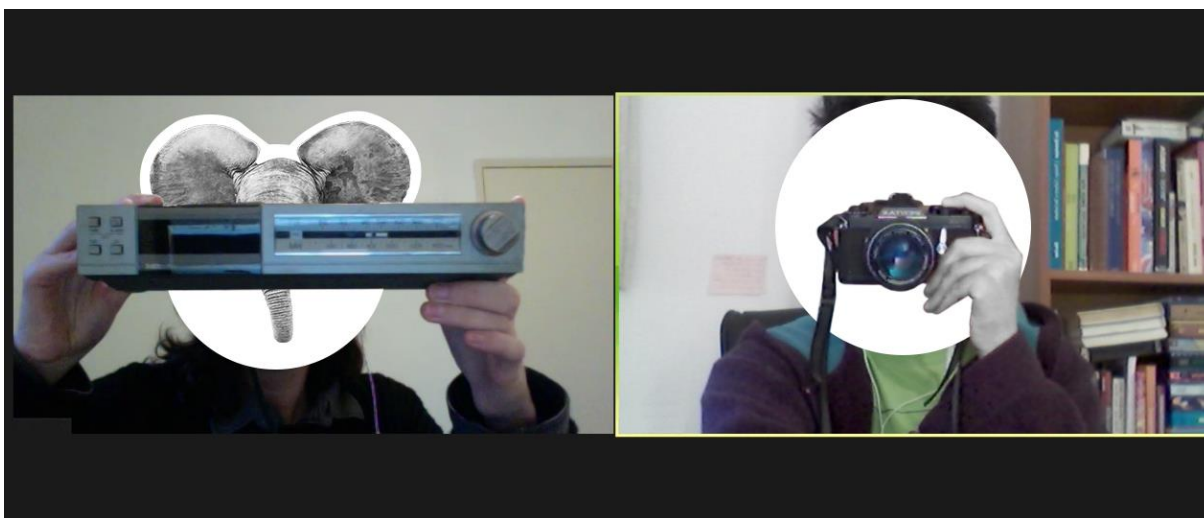
Eu posso fazer uma coisa? (HELENA, 2020)

Pode. (ROBERTA, 2020).

Eu gostei muito dessa imagem de tu segurando o rádio. Eu posso pegar uma máquina que era do meu, uma máquina fotográfica analógica, que era do meu vô, e tirar uma foto de tu segurando o rádio? Acho que vai ficar legal, pera aí. Aí tu tira um print também. [...] Eu amo essas, essas coisas antigas. (HELENA, 2020).

Trago, na Figura 24 (p. 169), a captura de tela que fiz da Helena fotografando o rádio que havia sido presente de noivado dos meus pais, com a câmera fotográfica que havia sido de seu avô. Recentemente, passados mais de dois anos do fim da nossa BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA, reencontrei Helena, dessa vez presencialmente, ocasião em que ela me contou que havia revelado essa fotografia.

Figura 24 – Captura de Tela de Helena Fotografando o Rádio que Aconteceu Comigo.



Fonte: Elaborado pela autora.

O DESEJO REPENTINO representado na Figura 24 captura a mesma imagem que a fotografia feita por Helena, a imagem de um rádio, metáfora do que aconteceu comigo, mas que a fez lembrar de seu avô e desejar um registro. Há, nessa lembrança e nesse desejo de Helena, alguma semelhança perceptível. Penso que talvez seja uma semelhança formal, no caso do avô de Helena ter um rádio parecido com o meu, o que é bastante plausível. Todavia, penso também que, talvez, a semelhança perceptível se refira a um desejo, a saber, o desejo de fazer uma relação afetiva durar para além de seu término, o que, paradoxalmente, depende da aceitação desse fim.

*E aí esse rádio tá aí, né? E acho que dentro daquela ideia de objetos que simbolizam coisas, hã, eu acho que [...] se eu pudesse trazer uma lembrança de coisas que aconteceram comigo seria a **separação dos meus pais**. (ROBERTA, 2020, grifo meu).*

Tu colocou nele esse esses poemas de amor, tu colocou porque ele significa tua mãe e teu pai ou, ou foi uma coisa meio espontânea, assim, tu foi colocando.... (HELENA, 2020).

*Eu acho que eu coloquei de amor porque era, sei lá, foi um presente que eles receberam no noivado, então **representa uma época que eles estavam apaixonados, né?** Então foi meio que quase para marcar, hã, pra marcar uma duração do amor, assim. (ROBERTA, 2020, grifo meu).*

Há uma dialógica que fica evidente na minha fala, afinal, eu mencionei que o rádio representa a separação dos meus pais, mas também a celebração de seu noivado. Penso, então, que ele representa *a duração de uma relação que findou* e, assim, revela a minha tentativa e, também, a minha dificuldade de simbolizar esse fim. O rádio que aconteceu comigo é a

insígnia de uma perda, uma maneira, mais ou menos competente, de cristalizá-la. Nessa direção, entendo que o rádio pode se assemelhar perceptivelmente ao final do livro do Foer (2006), na cena em que Oskar cifra seu desejo de reverter o tempo (ver Figura 21, p. 157), tal qual eu faço, escrevendo sobre amor em um rádio que, já a muito tempo, não é convocado a exercer sua função utilitária. Todavia, também sei que, para além de pensá-lo em nosso décimo terceiro encontro, pensá-lo nesse texto interpretante é também uma SERPENTINA DOS SENTIDOS, que me permite dar outro endereçamentos a esse acontecimento (PEIRCE, 2003b).

Nesse encontro, Helena me contou que, alguns anos depois que sua avó faleceu de câncer, ela morou um ano com o avô, que a presenteou com sua câmera analógica da Pentax.

Mas é muito legal essas coisas antigas e eu, meu vô, ele fotografava muito. Ele é engenheiro, mas ele sempre curtiu fotografia, assim, mais fotografia da família mesmo. Mas ele sempre fotografou muito bem. E eu amo usar essa máquina, porque tem esse peso de que era do meu vô, e ele fotografava minha avó antes de eu existir. (HELENA, 2020).

Essa câmera, que fotografou sua avó, agora já falecida, antes da Helena nascer, e que agora ela utiliza para fotografar acontecimentos, representa o nó temporal de um passado que continua vivo como **HISTOMEMÓRIA**. Arrisco o comentário de que, se meu rádio se assemelhou a alguma percepção de Helena, essa percepção pode ser uma **HISTOMEMÓRIA**, causa e efeito do desejo de que a relação dos seus avós continue viva nela e em seus **AGIPENSENTIRES**. Por isso, talvez, Helena fotografe.

Nessa direção, proponho uma leitura dicissígnia do registro de Helena. Apresento-a no diagrama da Figura 25 (p. 171), a seguir. Primeiro, explico as duas propostas metafóricas que, na Figura 25, aparece cifradas no dicissigno e que se desenharam em nossa brincadeira: quando elevei o rádio à altura dos meus olhos e quando Helena acoplou seu olhar à câmera que outrora pertencia ao seu avô. Faço essa organização, uma vez mais, utilizando a brincadeira que Peirce (1984) faz a partir do silogismo da regra, do caso e do resultado.

[regra e objeto-relação]: Esse rádio representa o término de uma relação.

[caso e abdução]: Eu vejo com olhos de rádio.

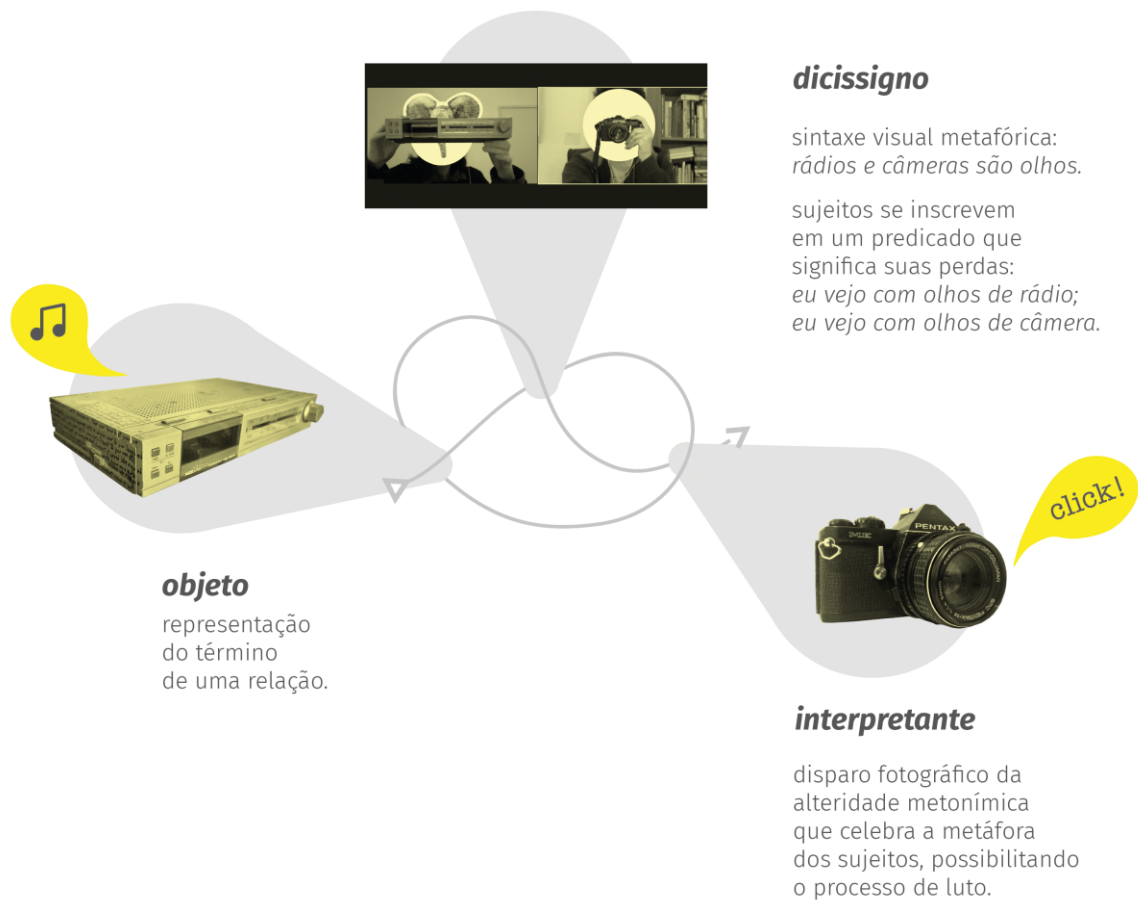
[resultado e metáfora]: Rádios são olhos.

[regra e objeto-relação]: Essa câmera representa o olhar do meu avô.

[caso e abdução]: Eu vejo com olhos de câmera.

[resultado e metáfora]: Câmeras são olhos.

Figura 25 – Diagrama da Organização Dicissígnica do Fotografia de Helena.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Peirce (2003b).

No caso da minha metáfora, penso que ela revelou que a maneira como eu enxergo o mundo – minhas crenças – velam uma morte, um término, em grande intensidade. Isto é, há em mim um desejo de reverter o tempo. Não obstante, esse desejo também busca outros-novos deslocamentos perceptíveis possíveis.

Na Figura 25, elucido o **AGIPENSENTIR** de Helena como continuidade metonímica que celebra nossas substituições metafóricas. Há duas alteridades presentes nessa Figura 25, a de Helena, como quem dispara o *click* fotográfico, mas também a alteridade de seu avô, contida em seu **AGIPENSENTIR** de fotografar com a Pentax. Ambas as alteridades se acoplam a minha proposição, possibilitando assim, uma pequena celebração do término, um pequeno deslocamento perceptível.

Como compartilho do apreço de Helena por artefatos antigos, nossa conversa seguiu também por esses rumos. Comentamos que o charme de alguns desses objetos é que eles

possuem apenas uma função, ao invés de serem um condensado de várias opções simultâneas. Por exemplo, uma câmera analógica só fotografa, um toca-discos de vinil só toca músicas e uma máquina de escrever só escreve. Comentei sobre a duração das experiências, quando mediadas por artefatos antigos, e arrisquei dizer que quando nos encantamos com e por eles, na verdade estamos desejando a duração da atenção que eles facilmente propõem: o tempo de escutar um disco de vinil, ou o tempo de revelação das fotos nas máquinas analógicas, ou o tempo da escrita de uma história. E, nessa direção, penso que esses artefatos dizem de um fechamento – são alteridades que nos ajudam a restringir e, portanto, a decidir.

Alinhado a isso, uma leitura possível é que a estética desses artefatos é a estética de uma duração – *de uma relação formal que permanece nos dias de hoje* – que não finda enquanto alguém a deseje assim. É uma estética que significa para além do utilitário. Em suma, a organização formal de alguns artefatos antigos tende a manter a morte viva – mas o faz na medida em que é coletivamente asseverada.

5.3.6 A existência singular da prancha de percepções

Apresento, agora, a proposta de um DESEJO REPENTINO a que chamei de **prancha de percepções**. Sua criação foi inspirada em uma atividade comum às práticas de design gráfico convencionais, o *moodboard*, que, em livre tradução do inglês, significa prancha de humor. Nessa direção, o *moodboard* remete a uma dimensão perceptível, na medida em que o arranjo de imagens que o constitui busca orientar a significação visual de um projeto. Como costumamos dizer, o *moodboard* dá o “tom” – o humor, o sentimento, a sensação – de uma proposta de design.

Sendo assim, propus a Sol Sustenido, a Paco, a Helena e a mim mesma que desenvolvêssemos uma **prancha de percepções** que fosse um dicissigno de nosso acoplamento COSMOPOIÉTICO. Ou seja, teríamos que compor uma imagem que representasse a nós mesmos, que desse o nosso “tom”, mas que, sobretudo, pudesse revelar coisas que nós ainda não sabíamos sobre nosso acoplamento. Em outras palavras, que pudéssemos pensar sobre nós, em uma SERPENTINA DOS SENTIDOS, com auxílio das LINGUAGENS LANTERNA, isto é, de formulações visuais. Nessa direção, é relevante dizer que uma prancha de percepções pode ser composta por qualquer técnica, desde que ela se proponha a ser uma imagem perceptível de algo a ser significado.

Combinamos que dedicaríamos um encontro para cada uma das pranchas por nós elaboradas, e quem deu início a essa troca foi Sol Sustenido que, em nosso vigésimo terceiro encontro, apresentou a composição que pode ser vista na Figura 26.

Figura 26 – Prancha das Percepções de Sol Sustenido.



Fonte: Elaborado por Sol Sustenido (2020).

Eu fiz uma imagem com um texto em cima. Eu fiz um micro conto [risos], porque é o que eu consigo fazer, e daí depois eu meio que violei ele e, por trás, eu coloquei um céu [...] Um céu que é, na verdade, o céu que o Galileu desenhou. E que eu roubei a folha, eu arranquei a folha do livro no ensino médio, tinha um livro na biblioteca do ensino médio, que era sobre céus, e se chamava “cosmogonias e outras histórias”. E era sobre o estudo dos céus. E eu lembro que tinha essa folha do Galileu, e daí em um ímpeto, assim, de rebeldia, no terceiro ano do ensino médio, em que eu julguei que ninguém mais fosse ler aquele livro, eu arranquei a folha que tinha o céu do Galileu, entendeu? E eu roubei a

folha. E fui embora da escola com a folha dentro do meu bolso. Ela tá, inclusive, naquele quadro ali, que tá caída. [...] Ela tá caída porque eu tirei ela dali e escaneei, e coloquei o céu atrás. (SOL SUSTENIDO, 2020).

Depois de explicar que havia roubado o cosmos de Galileu para ser o fundo de um conto, e que havia rasurado o nome do personagem e o título desse conto, – esse último, que eu adivinhei, lendo por trás dos traços vermelhos a palavra vingança – Sol Sustenido o leu para nós, que nos engajamos em interpretá-lo. Foi Paco quem primeiro comentou o texto, anunciando, ainda que não de maneira explícita, que o conto de Sol Sustenido versava sobre a possibilidade do nosso término.

Me lembrou uma das primeiras memórias de infância que eu tenho, é em Salvador, a minha irmã morava na Bahia. E a gente ia para lá de vez em quando. E uma vez a gente trouxe uma caixa, eu não sei se vocês já chegaram a ver alguma coisa. Eu acho que no Nordeste é tradicional coleções de bonequinhos, assim, de barro. Exércitos assim, pequenos exércitos de cangaceiro e tal. E aí a gente trouxe isso pra, pra Três Palmeiras, que é onde eu morava. E tinha, sei lá, cinquenta daqueles bonequinhos. E conforme o tempo ia passando, eles iam quebrando. Porque eles eram muito frágeis e eu gostava de brincar com eles. Eu, a minha sobrinha, acontecia isso, caía, sem querer, ou um batia no outro. E foi terminando, terminando, terminando, terminando até não restar nenhum. Todos os bonequinhos se foram com a ação do tempo e da existência, sabe, é um negócio frágil e... Minha irmã se mudou e nunca, não voltou mais para Bahia e ficou só uma poeira na memória, assim. Uma lembrança. (PACO, 2020).

Os homenzinhos cor de ferrugem de Sol Sustenido foram esmagados por um abajur e deixaram uma “[...] pequena mancha alaranjada que jamais sairá com peróxido”. Peróxido é o nome de uma composição química que costumamos chamar de água oxigenada, cuja utilização costuma ser a limpeza de feridas, mas também pode ser utilizada para limpar superfícies, como tapetes. Já os bonequinhos de barro de Paco, que também imaginei alaranjados, foram quebrando, um por um, em várias brincadeiras, até virarem “[...] poeira na memória”. Em ambas as narrativas, os personagens alaranjados findam, mas permanecem, mais opacos, menos intensos, como mancha, poeira, lembrança, em suma, como **HISTOMEMÓRIAS** de uma relação que outrora existiu. Não sei se entendo a intenção de Sol Sustenido com o título do conto. Arrisco dizer que a vingança, título rasurado por Sol Sustenido, pode referir-se justamente a essa mancha que não saí. Em outras palavras, de que nossa única possibilidade, no findar de qualquer que seja a relação, é simbolizá-la, carregar o outro como um habitante em nós. Penso, assim como Helena, que esses personagens alaranjados somos nós, SUJEITOS BRINCANTES.

É, eu pensei, no vento que invade. Meio que a coisa foi acontecendo, aí o vento invadiu e a coisa aconteceu. E deixou uma mancha, que vai ficar aí para sempre, bem como a Beta falou, né? E eu achei muito fofo que eles têm minúsculo óculos. Porque todos nós usamos óculos. E se foi por causa disso que tu botou que eles têm minúsculos óculos [...] Fiquei pensando que nós somos uns homenzinhos cor de ferrugem. (HELENA, 2020).

Se todo o fim, inclusive o do nosso acoplamento, não é apenas possível, mas também inevitável, ele sempre deixará feridas. Algumas delas serão maiores, outras serão menores. Podemos limpar todas com peróxido e, com um pouco de sorte e um punhado de coragem, seremos capazes de festejar com aquilo que delas restou. O que Sol Sustenido fez, e agradeço-o por isso, foi trazer o fim para o nosso processo. Isto é, ele propôs que o discutíssemos, que o trouxéssemos para as linguagens.

Porque eu tenho falando sobre a capacidade que os acontecimentos têm, de se findarem. E eu descobri que nunca foi falado disso aqui. Sobre a potencialidade que tem nesse grupo que é tão fértil e que eu gosto tanto, de não acontecer mais. (SOL SUSTENIDO, 2020).

Coincidência ou não, esse foi o último encontro do qual Paco participou. Ele nos deixou com uma belíssima carta que trago no apêndice B (p. 204) e que termina com uma pintura que poderia configurar também uma **prancha de percepções** sobre o nosso acoplamento.

*[...] Eu proporia até uma alteração na, na palavra que a gente usa para isso aqui. Ele é tão difícil que eu acho que o grupo ele não termina. Uma aula termina. Uma caminhada termina. Mas uma coisa viva, ela... o desfecho dela é a morte. **E eu acho que esse grupo ele não, ele não encerra, ele não termina, ele morre.** Porque aqui tem muita vida, a gente produziu vida. É diferente de qualquer outra dinâmica. E é por isso que é difícil de falar. É difícil falar sobre morte. Especialmente em 2020. (PACO, 2020).*

Paco cifra com uma precisão elegante que nós, como um grupo vivo, não iríamos terminar, e sim morrer. Concordo com o que Paco disse. Nós, de fato, morreremos e, escrevendo essas linhas, sou muito grata por ter Helena, Paco e Sol Sustenido habitando o interpretante que é este texto.

Ainda nesta fala, Paco ressalta um ponto relevante, quando joga luz no fato de que estávamos, todo nós, experienciando a pandemia da Covid-19, ainda que pudéssemos, como poucos brasileiros, permanecer seguros em nossas casas. A pandemia matou, só no ano de 2020, mais de duzentos mil brasileiros (LEVY, 2021). A morte esteve próxima de todos nós no ano de 2020. Esteve próxima, pois sua possibilidade vivia no ar e, por conseguinte, em qualquer aproximação física. Então, houve grandes distanciamentos físicos, por um lado, mas

também excessivas aproximações, e muitas relações não conseguiram sobreviver a esses dois excessos. Penso que foi também por estarmos vivendo uma pandemia que a morte apareceu tanto em nossas conversas. Sigo, agora, com outra fala de Paco:

Sol Sustenido, dá um zoom out aí, porque eu quero voltar para as estrelas. Eu fiquei empolgado porque eu acabei, hoje eu terminei a nova temporada do Cosmos e aí eu corri pra ver que desenho era esse do Galileu. O Galileu foi, talvez o maior.... o cara que mais estudou as estrelas e o céu na sua época. E eu li rapidamente sobre esse desenho aí, botei ali no Google e encontrei algumas informações. Eu achei curioso que esse desenho é sobre as estrelas que ele descobriu. Tem dois tipos de estrela ali, né? Tem uma estrela que está marcada com uma estrela maior ao redor. Essas estrelas são as estrelas que já eram conhecidas pela, na época. E as outras, todas, foi ele que descobriu. E eu acho que casou bem com o texto e com a proposta, porque a gente, né, depois... O universo continua sendo descoberto depois da morte de Galileu. Mas o Galileu morreu, e morreu com essa, com esse conjunto de estrelas. Aí tem estrelas novas, outras antigas. Mas tem descobertas, né? (PACO, 2020).

Assim como Paco evidenciou em outro encontro, que nosso acoplamento permitia a **DESCOBRIÇÃO** de novas cores – que todo um espectro cromático podia emergir desse nosso **QUONDE** – ele também cifrou as estrelas descobertas por Galileu como uma metáfora do que havíamos **DESCOBRIADO** juntos. As estrelas maiores, representadas por um contorno e uma bolinha central (ver Figura 26, p. 173), eram as estrelas possíveis de serem avistadas por qualquer olho humano, sem ajuda de aparatos como telescópios. Já as menores, todas preenchidas, e que aparecem em quantidade muito maior, representam aquelas estrelas que Galileu foi capaz de observar com o auxílio de seu telescópio (GALILEO, [2022?]).

Ainda sobre a morte de relações, Sol Sustenido discorreu sobre o vazio, da falta necessária ao amor – em outras palavras, da AMOROSIDADE como uma alteridade vinda de dentro – e chamou-a de solidude.

Daí eu tava pensando sobre vazio esses dias, e eu tava pensando sobre amor, e eu cheguei a uma conclusão... não foi bem uma conclusão. Foi mais assim, um direcionamento de raciocínio, que o amor só existe quando você tá sozinho. Porque o outro só te habita quando você tem espaço pro outro te habitar que não seja preenchido pela presença física dele. Então, é necessariamente na distância que o amor existe. Não a distância geográfica, mas quando você consegue sustentar a vacuidade necessária, que você não preenche, para que simbolização daquilo que você introjetou se manifeste. [...] A estratégia sofisticada é que para fazer isso, para eu ter espaço pro o outro me habitar. Eu não posso preencher o meu espaço com o outro. Eu tenho que sustentar o espaço vazio, pra que ocasionalmente o outro ocorra em mim.

Nós quatro nunca havíamos permanecido juntos, mas em silêncio. Nesse encontro, a fala de Sol Sustenido abriu um silêncio entre nós. Tínhamos, ali, algo novo – o silêncio como representante da falta. *O silêncio que aconteceu a partir da proposta de Sol Sustenido, pois*

pensar a morte do grupo foi uma proposta, talvez seja a manifestação mais elaborada daquilo que chamei de MORTES VIVAS. A METONÍMIA METAFÓRICA da morte, neste caso, não foi representada como uma suplência, mas como um silêncio – uma ausência coletiva que, paradoxalmente, foi sustentada por nós quatro. Se digo que o silêncio é uma representação, é porque, neste caso, ele também é um interpretante que, como tal, retroage sobre o objeto e é, portanto, signo que o compõe. (PEIRCE, 2003b). Depois desse encontro, o silêncio aconteceu muitas outras vezes entre nós.

E essa ausência, representada pelo silêncio, é efeito, mas também é causa, de uma relação. Diz de uma terceiridade como simbolização de uma alteridade que permanece em mim, independentemente da distância física. Essa simbolização é o que faz ser possível sustentar o vazio – e o faz possível precisamente por não sê-lo, *pois o outro já está simbolizado em nós* (MORIN, 2013, 2015; PEIRCE, 2003b). Como disse Sol Sustenido: “Solitude é estar sozinho habitado”.

Na direção da solitude, a última das **pranchas de percepções** sobre a qual irei discorrer, e que trago na Figura 27, foi feita por mim e apresentada a Sol Sustenido e Helena, em nosso vigésimo quinto encontro, o primeiro de 2021.

Figura 27 – Minha Prancha das Percepções.



Fonte: Elaborado pela autora.

Encontramo-nos já na primeira semana de janeiro, de maneira que os minutos iniciais da conversa foram dedicados a contarmos uns aos outros como havia sido a nossa noite de

virada de ano, que, em 2020, pelo menos para mim e por causa da pandemia da Covid 19, teve algumas particularidades. Se destaco esse ponto é porque a conjuntura daquele final de ano me trouxe, entre outros sentimentos, o de tristeza. E a tristeza, por sua vez, faz-se perceber em minha **prancha de percepções**, como irei explorar logo mais.

Eu fiz uma colagem (Figura 27, p. 177), já que, na época, estava experimentando estéticas possíveis a partir dessa técnica. Queria poder misturar os elementos das imagens uns com os outros, mais do que os dispor lado a lado, tal qual um *moodboard* clássico. Quase todas as escolhas gráficas que utilizei na composição dessa Figura se pautaram por acontecimentos de encontros anteriores. O *nós celebrando*, que coloquei no canto inferior esquerdo da imagem, remete a uma discussão que tivemos em relação às palavras aceitar e celebrar. Hoje, penso que a celebração é a persistência do ato de aceitar um acontecimento e salpicá-lo de poesia.

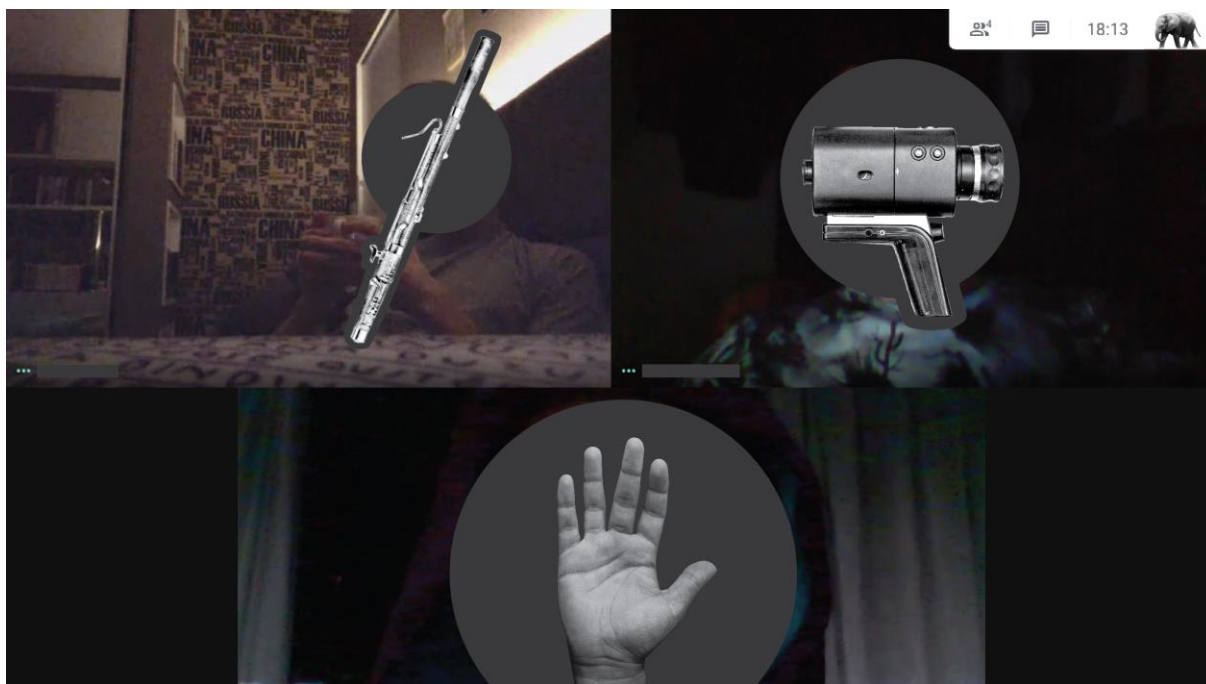
Na verdade, eu usei algumas referências visuais do, que me remetiam aos encontros, né. Então essa escada, assim, que, enfim, sobe, né? Que vocês falaram ali, hã, eu pensei no porão, do Paco. De descer ao porão e hã, e aí o resto foi.... As estrelas que o Sol Sustenido tinha trazido na vez dele, né. E daí o tal do banco de lágrimas, não sei se vocês lembram do banco de lágrimas? E aí eu botei um elefante em cima. Até que deu certo. E eu queria um elefante com a tromba para cima, assim. E eu não encontrei nessa posição, aí eu fiz uma junção ali, que ficou dúvida. E eu botei ele segurando um morango. E foi mais ou menos isso. (ROBERTA, 2021).

Na parte superior da imagem, tentei representar a ideia de um porão, para fazer referência ao nosso sétimo encontro, no qual combinamos manter (quase todas) as luzes apagadas. Chamamos esse encontro de sombras e fizemos isso a partir de uma proposta de Paco que, no sexto encontro, cuja temática da vez era sexualidade (proposta por Sol Sustenido), leu para nós um conto de sua autoria, no qual um personagem se deparava com seus desejos de adultério, ao descer a um porão. Resolvemos, então, descer aos nossos porões e nos encontrar nas sombras para falar sobre nossos medos. Penso que, nesse sétimo encontro, permanecemos falando de sexualidade – falamos sobre o medo que sentíamos daquilo que uma intensidade, mesmo que fraca, em nós, deseja. A morte que mantemos acessa. Trago, na Figura 28 (p. 179), a seguir, um retrato desse nosso sétimo encontro.

Então, descer pro porão, né, no sentido que a gente trouxe no encontro. Que foi de vasculhar os nossos medos, enfim, coisas que a gente não olha sempre, né? E acho que a gente faz um pouco isso aqui, de certa forma. E trazer o espaço também, assim como, também como referência ao que tu tinha colocado, mas como uma ideia de possível mesmo, né? Uma junção assim de descer para o porão e ali ter muita possibilidade. E, ao mesmo tempo, eu tentei fazer, deixar bonito, assim. Tipo, pode ser solitário, mas, mas, mas é bonito. (ROBERTA, 2021).

O fundo da Figura 27 (p. 177), que roubei da **prancha de percepções** de Sol Sustenido, é a página de um livro chamado *Sidereus Nuncius*, traduzido do latim como Mensageiro das Estrelas, de Galileu Galilei. Eu apenas inverti as cores da imagem, deixando o fundo azul escuro e as estrelas brancas. Queria indicar o tempo de possibilidades em nós, falar de uma dimensão cósmica – COSMOPOIÉTICA – dessa totalidade aberta da existência.

Figura 28 – Retrato de Nós no Encontro das Sombras.



Fonte: Elaborado pela autora.

Minha **prancha de percepções** traz também um elefante em cima de um banco de lágrimas, segurando um morango com a tromba que, por sua vez, é iluminada por um feixe de luz amarelo. A referência ao morango é a mesma que Sol Sustenido mencionou quando disse que foi a Helena habitando-o que o fez ter a ideia de esmagar morangos com as mãos (ver item 5.3.4), só que eu não trouxe o morango sendo esmagado, eu o trouxe nascendo. Como o personagem de minha imagem é o elefante, suas mãos acabam sendo a tromba que segura o morango. A luz que ilumina a tromba do elefante faz referência ao encontro onde vimos a obra de Helena e iluminamos nossas mãos com o sol (ver Figura 23, p. 166).

Já o banco de lágrimas, cujo nome original é *tear drop chair*, no qual o elefante se apoia, é um artefato de que gosto muito e que compartilhei com o grupo em nosso quinto encontro. Projetado por um designer japonês chamado Keita Suzuki, esse banco é feito com um plástico vinílico de 0,3 mm de espessura e preenchido com um conteúdo de sessenta e quatro litros que se assemelha à água. Essa medida equivale à média da quantidade de

lágrimas que uma pessoa chora ao longo de uma vida, sendo também o principal argumento do projeto, para além da ideia de “sentar na água” (KEITA..., 2014). Em outras palavras, é um banco que contém as lágrimas de uma vida inteira.

Nessa direção, quero ressaltar que o banco de lágrimas foi o elemento gráfico mais discutido nesse encontro em que nos debruçamos sobre a minha **prancha das percepções**. Sendo a metáfora da **HISTOMEMÓRIA** afetiva de toda uma vida, Sol Sustenido propôs que ele fosse o ponto de abertura da minha imagem, aquilo que nela poderia ser substituído, sem que a totalidade da proposta se perdesse. Inclusive, em um primeiro momento, ele não havia reconhecido o banco, havia visto um elefante em cima de um *iceberg*.

Pois é, mas eu fiquei pensando num elefante em cima do... porque quando eu olhei para a imagem, eu não me dei conta que era um banco de lágrimas, eu vi um iceberg. Um pedaço de gelo. Um iceberg. Daí eu fiquei pensando no elefante em cima de uma coisa tão fraca, sabe? Que por mais que tenha toda essa gentileza, tem na própria gentileza, uma densidade absurda, né? Que sua própria manifestação natural de acontecer é uma manifestação que penetra. Né. Eu fiquei imaginando esse, esse elefante caminhando e eu estou aqui curioso, porque eu não imaginei o gelo quebrando. Eu imaginei o elefante caminhando em um gelo e ficaram quatro patas largas, sabe. Por que ele ficou tempo o suficiente em cima do gelo pra ele derreter um pouquinho? E daí ficaram quatro meio buracos. (SOL SUSTENIDO, 2021).

Agora, quando escrevo essas linhas e penso acerca da narrativa que o Sol Sustenido criou para pensar a minha narrativa imagética, *entendo que os buracos deixados no iceberg pelas patas do elefante representam uma falta*, um buraco no gelo, um buraco nesse aglomerado de lágrimas que é o banco. Penso isso porque compus uma metáfora muito similar, em um poema que havia escrito alguns dias antes desse encontro, e que também versa sobre um elefante. Percebo agora que esse poema faz um dueto com minha colagem, isto é, que eles versam sobre a mesma percepção. Não à toa, os criei quase na mesma data. Meu poema narra a caminhada de um elefante triste, que deixava relevos negativos no chão de um parque, na cidade de Porto Alegre. No verso, os relevos negativos deixados pelo elefante eram um espaço no qual poderiam caber muitas coisas – poças de chuva, brincadeiras de criança, lambidas de cachorros, pacotes de camisinha, bitucas de cigarro, ou mesmo nada. Consistiam em uma cratera de possibilidades. Trago esse poema no Apêndice F (p. 212). Agora, e ainda sobre a posição metafórica do banco de lágrimas, retomo a fala de Sol Sustenido:

Eu fiquei pensando que poderia ser perfeitamente lido, no lugar desse, desse iceberg, um púlpito de circo. Sabe? Onde os elefantes tão acostumados a ficar. Ou um tapetinho vermelho com cerdas macias. E fiquei pensando se não era só, aonde essa coisa muito densa, mas muito delicada e celebrativa e frutífera, tava acontecendo. Se também não foi talvez uma, uma metonímia desavisada pra esse momento tão delicado que a gente

[inaudível]¹. Porque, porque exatamente essa cena que você apresentou agora. O elemento que eu mais, que eu mais penso que poderia ser substituído e o quadro acontecer é o... banco de lágrimas [...] E talvez seja uma representação daquilo que não tá no quadro que foi, há... no espaço geográfico assim. Um ponto de localização que tá aberto na imagem. Eu fiquei com essa sensação, de ela ser aberta, de ela ter passagens livres. Ela é vista, ela é passada, ela acontece, mas é solta ao mesmo tempo. E o único lugar de contato com essa certa solidez, seria o banco de lágrimas. E fiquei pensando que ao mesmo tempo ele é um [inaudível], sabe? E, talvez, pelo menos pra mim, ele acontece com o mesmo efeito, se existisse a troca, eu prefiro ele assim. Eu quero dizer que, que talvez seja o ponto mais negociável dele e que talvez seja um pouco disso que me passa, que me ocorre. Eu gostei muito. (SOL SUSTENIDO, 2021).

O banco de lágrimas, o iceberg, o tamborete de circo, o tapete vermelho com cerdas macias, *é a posição onde se situa o desejo na minha prancha de percepções*. O elemento central, ou, melhor dito, o tempo relacional da imagem que sustenta todo o resto (LACAN, 2008, 2016). Sustenta inclusive a densidade gentil do elefante, como apontou Helena. É, também, a abertura no fechamento sistêmico proposta por Morin (2015) e diz daquilo que Lacan (2008) cifrou com o neologismo de extimidade – exterioridade íntima² – e que Sol Sustenido frisou, com a sua competência usual:

[...] Lacan concebe um conceito novo, que eu gosto muito, que é um dos meus favoritos, que o extimo, a extimidade. Que é quando você descobre o que de mais íntimo habita em você, mas tá do lado de fora, porque você descobre o lado de fora. Você descobre o que de mais íntimo te habita pela intervenção externa, pelo outro, e eu não sei se não é um pouco isso que esteja aqui. Talvez essa seja uma das melhores fotografias da extimidade que eu já tenha encontrado até então. Por que é isso assim sabe? Tudo que tá do lado de dentro foi despertado pelo lado de fora, que são os outros. Tanto que nós estamos aqui representados num certo lado de dentro, num certo porão que se abre pra um espectro cósmico infinito. E isso muito me alegra. Eu acho bom. Eu acho melancólico, eu acho triste, e eu acho bom, e eu acho que a tristeza às vezes pode só acontecer nela mesma. Às vezes ela não precisa ser transformada ou feito algo com. Às vezes ela pode só ser. (SOL SUSTENIDO, 2021).

Se sigo a SERPENTINA DOS SENTIDOS de Sol Sustenido, penso que a tristeza do elefante, a minha tristeza, fez-se uma tristeza estética, *uma tristeza como um fim em si mesma*. E nela está contida a finalidade global do viver. É o fim em si mesmo das ideias de autopoiese, de estética, de ludicidade, da minha proposta de COSMOPOIESE como gênese das múltiplas finalidades que uma vida pode vir a compor (MATURANA; VARELA, 2001, MORIN, 2012, 2013, 2016).

¹ Devido a qualidade do meu sinal de internet nesse dia e, por conseguinte, da gravação do áudio, há algumas poucas palavras que não consegui discernir, no processo de transcrição dos encontros.

² Esse neologismo lacaniano da extimidade me faz recordar da expressão de Sanches (2010) que muito utilizei ao longo dos primeiros capítulos da tese, para falar da abdução como um processo regulatório (LEVESQUE, 2019), a saber, a alteridade vinda de dentro.

A minha **prancha de percepções** talvez tenha esboçado ser, talvez ela tenha ficado *no limite de uma secundidade genuína, um ponto de acoplamento dos três níveis fenomenológicos*, como diz Peirce (2003a, p. 230) acerca da qualidade estética ser “um puro Sentimento, mas um sentimento que é a Impressão de uma Razoabilidade que Cria. É a Primeiridade, que na verdade pertence a uma Terceiridade na sua realização de Secundidade”.

Na época do nosso encontro eu tinha dúvidas se minha intenção com essa colagem havia sido a de comunicar uma tristeza, apesar de reconhecê-la. Hoje eu entendo que eu fiz, ou, pelo menos, o que tentei fazer, foi celebrá-la. *Eu busquei compor o retrato de uma tristeza celebrada*, daquilo que arrisco chamar de solidão – o estar sozinha habitada – como pontua Helena:

É, eu acho que, ele passa uma certa solidão, né? Ele parece que ele tá sozinho no espaço, no meio de um iceberg. Ele tá no meio de um iceberg no meio do espaço. Tem só um feixzinho de luz tocando ele e o morango, então passa uma solidão assim, mas, mas ao mesmo tempo uma leveza. Parece que ele tá brincando, parece que ele tá celebrando também, sabe? Tu botou ali nós celebrando. Ele tá com a cauda pra cima e segurando um morango e... parece que está celebrando, mas ao mesmo tempo, ele passa, a gente falou um pouco sobre solidão, né? Em outros encontros, talvez passe um pouco essa sensação. (HELENA, 2021).

Agora, tento responder o porquê de o meu personagem da **prancha de percepções** ser um elefante, e o porquê de eu o ter utilizado para representar a mim mesma nas imagens desta tese. Para explicá-lo, preciso fazer referência à saga de livros do Harry Potter, que tanto marcou a minha geração. Eu cresci acompanhando o lançamento dos livros da saga e me lembro bem que os primeiros volumes foram lidos para mim pelos meus pais. Algum tempo depois, eu, meu irmão, meu pai e minha mãe trocávamos entre nós os volumes que iam sendo lançados, já que a história havia encantado todos nós. Houve também alguns raros momentos em que estávamos todos na mesma parte da história e que a minha mãe a lia em voz alta para nós.

No terceiro volume da saga, chamado O Prisioneiro de Azkaban (ROWLING, 2000), a história introduz os dementadores, criaturas mágicas que se alimentam da alegria de quem deles se aproxima. Na história, os dementadores são os guardas da prisão que abriga os bruxos mais perigosos do **QUONDE** de Harry Potter, uma vez que o seu “beijo” tem a capacidade de sugar a alma dos seres vivos, matando-os.

Acho que vocês entendem essa referência, né? Tem um feitiço em Harry Potter que você usa contra os dementadores. Que são tipo uma, eu imagino uma metáfora da morte ou de

uma depressão muito forte. E aí, você precisa lembrar das, pra conjurar o feitiço, você precisa pensar nas suas melhores memórias, assim, em coisas que deixaram você muito feliz. E aí lançar o tal do feitiço, né? E aí, ele normalmente tem algum formato peculiar, dependendo da pessoa. E aí eu costumo dizer que o meu patrono tem, costumo dizer[...] que o meu patrono teria a forma de um elefante. Agora, o porquê um elefante eu não sei, eu acho que ele é robusto assim? Ele parece um animal inteligente. E que guarda as coisas assim, que não. Eu não sei. Não sei, não sei exatamente o porquê. (ROBERTA, 2021).

A única maneira de enfrentar os dementadores – a morte – é com um feitiço chamado *expecto patronum*, que só pode ser conjurado por alguém que consegue evocar uma lembrança intensamente feliz. Em latim, o termo *expecto* significa desejar, e *patronum* pode ser entendido como um guardião. Sendo assim, uma tradução que costuma ser utilizada para o feitiço é a de desejar um guardião (GERMANO, 2018). Eu proponho outra possibilidade de tradução, a saber, que o *expecto patronum* possa significar que *é o desejo aquilo que nos guarda. Que desejar é uma crença guardiã da vida*. Nessa direção, uma vez conjurado, o *expecto patronum* assume a forma de um animal luminoso que é único para cada bruxo que o invoca. A forma animal do feitiço seria, então, o guardião metafórico, aquela **HISTOMEMÓRIA** feliz que protege bruxo da morte.

Na história, Harry, que é órfão de ambos os pais, consegue conjurar o feitiço ao lembrar de um reflexo seu no espelho de Ojesed, cujo nome, que é a palavra desejo refletida, explica o seu poder: quem olhar o seu reflexo no espelho de Ojesed enxergará nele o seu mais íntimo desejo. Harry, ao se olhar no espelho, enxergou-se lado a lado com sua mãe e com o seu pai. Posso dizer que Harry conjurou o feitiço a partir da representação de uma extimidade – o que nele havia de mais íntimo, revelado pela exterioridade do espelho. Nessa direção, é relevante mencionar que o *expecto patronum* que Harry conjura assume o formato de um cervo que, por sua vez, era o animal no qual seu pai, um bruxo animago, se transmutava. Penso que, nesse caso, o cervo como significante diz da função paterna, isto é, introduz a função metafórica ao cifrar a ausência do desejo materno. Em outras palavras, o cervo é um guardião do desejo que só se consolida ao sustentar uma falta (LACAN, 1999, 2008; ROWLING, 2000).

Passei algum tempo de minha juventude me perguntando qual seria o animal que representaria meu *expecto patronum*, e também qual a lembrança que eu evocaria para conseguir conjurá-lo. Costumava, nas conversas entre amigos, dizer que o meu feitiço ganharia os contornos de um elefante, embora nunca tenha me ocorrido o porquê dessa forma, e nem exatamente quais lembranças poderiam evocá-lo. Agora, ao trazê-lo nessa **prancha de percepções**, vejo com nitidez que *o elefante é signo da relação que tive com meus pais na*

infância, entre as quais se encontra a **HISTOMEMÓRIA** da leitura compartilhada dos livros da saga Harry Potter.

Depois de nosso encontro, enviei minha **prancha de percepções** para Helena e Sol Sustenido por WhatsApp, conforme combinamos de fazer com todas as referências que, por um motivo ou outro, apareciam em nosso **QUONDE** compartilhado. Foi só então que percebi que o feixe de luz não parecia vir de fora, adentrando o sótão-cósmico da minha proposta – mas que ele vinha da imensidão interna para iluminar o lado de fora. Dei-me conta, como não poderia deixar de ser, que essa era uma colagem que representava a clausura operacional de minha crença que, por sua vez, iluminava as relações do nosso acoplamento.

Na discussão que tive com Helena e com Sol Sustenido acerca da minha **prancha de percepções**, cheguei a pensar que estava tentando celebrar uma densidade insustentável. Afinal, pode um elefante ser sustentado por um banco recheado de todas as lágrimas de uma vida, quer dizer, por todos os afetos que compuseram sua **HISTOMEMÓRIA**?

Pois agora penso que sim, penso que, nessa fantasia, a *minha percepção se agigantou em elefante*, que tem precisamente orelhas bem grandes e um nariz extenso com o qual **DESCOBRIA** o mundo e, também, uma pele marcada pela textura de sua **HISTOMEMÓRIA**. *Então, a minha percepção pode ser sustentada, em uma celebração talvez não tão improvável de minhas **HISTOMEMÓRIAS** – mesmo aquelas que me deixam triste – e que agora também são feitas pelas e nas relações que cultivamos nessa BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA.*

6 CONCLUSÃO E ABERTURA

Aceitar um acontecimento como um término, um fim, uma conclusão – em suma, uma pequena morte – é sempre uma tarefa dispendiosa. Mas é por meio de sua significação que podemos permanecer abertos e desejantes. Tenho ciência de que o meu percurso doutoral configura uma (trans)formação de crenças. Somente pude me fazer íntima das formulações teórico-metodológicas que trago para esta tese na medida em que fui capaz de compartilhá-las nas linguagens: propô-las, desenhá-las, conversá-las e escrevê-las. Em outras palavras, foi quando pude as **AGIPENSENTIR**. Sendo assim, proponho a organização dessa conclusão aberta em três momentos: *(i)* no primeiro, pontuo aquilo que foi de maior relevância para o meu percurso doutoral; *(ii)* no segundo, ressalto o que julgo serem as minhas contribuições para a um design transdisciplinar; e *(iii)* no terceiro, sinalizo os meus pontos cegos e algumas das possibilidades de abertura que vislumbro a partir desse fechamento.

O que foi relevante em meu percurso? Penso que, do processo de orientação, duas foram as questões que mais se destacaram. Uma delas foi iniciar os estudos a partir de ideias abstratas e transdisciplinares, a saber, com os princípios organizadores do pensamento Complexo propostos por Morin (2013, 2015): a dialógica, o holograma e a recursividade. Passei bastante tempo lendo e relendo muitos trabalhos do Morin, bem como tentando me apropriar destes princípios com auxílio do desenho e da escrita, também estes abstratos, o que, em retrospecto, se mostrou um exercício bastante frutífero. Todavia, é relevante pontuar que só pude senti-los em existências singulares, e que hoje considero que, perceber sensivelmente um sistema de ideia, é a maneira mais profunda e íntima de conhecê-lo.

A segunda questão que se destacou foi o exercício da escrita. Isso porque em toda as entregas intermediárias do percurso doutoral me foi exigida uma nova formulação textual. E quase todas as orientações com a professora Ione foram pautas em texto e/ou em desenhos. Muitas das minhas formulações foram abandonadas ou transformadas nesse percurso de revisitá-las e reescrevê-las. Tive que testá-las, dar vida a todas em palavras e desenhos, mais de uma vez. Ainda, entendo que o desafio de compor o texto da qualificação como um fluxo de **AGIPENSENTIRES** foi o que me permitiu assumir a autoria de minhas próprias formulações e experienciar o fluxo de um processo de significação abduutivo. Todavia, devo reconhecer que um percurso autoral exige tempo de maturação e que, portanto, pode se apresentar com demasiada fragilidade no que concerne ao necessário rigor teórico, se entregue em forma preliminar. A seção 5.3 *A Brincadeira Cosmopoiética e suas Estratégias* desta tese consiste no processo de maturação do meu texto de qualificação. Em ambos, me permiti compor o

texto a partir da continuidade das minhas percepções, e foi isso o que me permitiu descobertas.

Outro ponto que considero relevante foi o processo de escrever acerca das ideias que povoaram o meu percurso formativo, sejam as teorias, sejam as existências singulares. Nessa direção, considero que as seções 2.2 *Da Biologia do Amor ao Brincar Desejante*, e 5.2 *A Saúde e os Sujeitos Brincantes* foram necessárias para que eu fosse capaz organizar e situar as minhas ideias em uma área tão ampla, fértil e pouco rigorosa como é a do design. Pude, escrevendo, distinguir o que dessas formulações permanecia relevante, mesmo que a partir de transformações, e o que delas já se mostrava escasso para os desafios aos quais eu me propus. Penso que foi uma maneira de prestar homenagem a alguns autores e a alguns designers que me fizeram desejar. Sobretudo, foi também um processo de fazer o luto de algumas das formulações que me habitam. Afinal, é sempre *depois* que o sentido se desenha, a significação é um processo interpretante contínuo, e é sempre *a posteriori* que podemos entender, cada vez mais e cada vez menos (PEIRCE, 1984).

Além disso, ao longo dessa trajetória no doutorado, convivi com colegas que também pesquisavam as ideias da Complexidade. Essa convivência foi relevante, na medida em que não apenas me inspirou, mas me permitiu compartilhar e expandir ideias. Faço uma referência especial ao colega Paulo Bittencourt, que defendeu sua tese doutoral em junho de 2021 (ver BITTERN COURT, 2021), e ao colega Angelix Borsa, que deve defender o mestrado nos próximos meses. Nossas conversas compartilhadas me auxiliaram a sustentar uma intimidade com o pensamento Complexo.

Quais são as minhas contribuições para a área do design? Acerca das minhas contribuições, ressalto algo que não mencionei nos capítulos precedentes da tese, mas que julgo relevante: a questão cromática é uma importante chave de interpretação em meus diagramas. Eu utilizei das cores para me apropriar de alguns processos, como os três níveis da fenomenologia peirceana (PEIRCE, 1984), os princípios do pensamento Complexo (MORIN, 2013, 2015) e do neologismo das **MORTESVIVAS** e aquilo que eu cifrei como sendo as suas intensidades. Creio tê-lo feito assim, pois as cores são qualidades perceptivas. Também julgo que elas configuram um dos mais competentes recursos narrativos quando se trata da tessitura imaginária imagética.

Para além das cores, me aventurei na composição de alguns neologismos, esforço que visou a contemplar a ideia de religação que está na gênese no pensamento Complexo. Nessa direção, muitos dos neologismos buscaram sustentar paradoxos ao mesmo tempo em que os dissipavam, evidenciando processos. Um bom exemplo é a noção de **RETORNAVANÇAR**, que

evidencia a direção irreversível do pensamento e cifra que todo retorno a uma ideia anterior é um avanço no percurso dos **AGIPENSENTIRES**. Outras palavras, no entanto, apenas visam à aproximação de ideias, mesmo que essas não sejam consideradas antagônicas, como é o caso das **HISTOMEMÓRIAS**, isto é, das memórias que compõem nossa história como sujeitos. O glossário desta tese retoma todos os neologismos e composições conceituais que proponho, bem como as estratégias operacionais que integram minha proposta metodológica de **BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS**.

As **BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS** se pretendem um processo de formação de crenças dicissígnicas, capazes de perceber e significar acontecimentos. Configuram um percurso de elaboração de proposições abduativas a serem expandidas, asseveradas e celebradas. Essa proposta de design trabalha com a noção de **SUJEITOS BRINCANTES** e entende, fazendo contraponto com a noção de centralidade do usuário, que a única centralidade possível é a de cada um de nós, uma vez que existimos nas linguagens e todo conhecer é um fenômeno de acoplamento de alteridades persistentes – uma **COSMOPOIESE**. Nessa direção, o adjetivo **BRINCANTE** pressupõe um processo de subjetivação no qual existam **DESCOBRIÇÕES** e negociações, não se trata de um conhecer como sujeição demasiada a percursos já traçados. É por isso que essa proposição de design transdisciplinar, que se organiza a partir dos princípios Complexos, integra o sujeito no conhecimento a partir de um entendimento temporal – *trata-se de um método capaz de perceber e significar acontecimentos* (MATURANA; VARELA, 2001; MORIN, 2013, 2015; PEIRCE, 1984, 2003b; PRIGOGINE, 1996).

Então, o que entendo como saúde, **PROPOSTA RESPOSTA** às ideias de bem-estar na área do design, diz das possibilidades e deslocamentos interpretantes que os **SUJEITOS BRINCANTES** podem **DESCOBRIR** nas linguagens. O deslocamento interpretante de uma proposta abduativa, que assevera e expande uma percepção, é o que cifra com a qualidade de **AMOROSIDADE**.

Ainda, o fundamento estético das **BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS** não é redutível a uma faceta utilitária. Trata-se, aqui, de abrir espaço para o estado poético da vida. Sendo assim, proponho que o ponto de encontro da abdução, do desejo e da estratégia seja o seu entendimento como processos regulatórios de uma topologia hologramática do sujeito – a abertura perceptiva que possibilita a significação e que, recursivamente, é permitida pela organização das crenças simbólicas (LACAN, 2008, 2016; MORIN, 2008, 2012; PEIRCE, 1984, 2003b). Dito de outra forma, poderia entendê-los como processos decisórios que operam no limiar da consciência e que organizam a **COSMOPOIESE** (LEVESQUE, 2019).

A partir dessas formulações, propus seis estratégias operacionais que podem ser entendidas como cenários e como leis abertas que regulam existências singulares em

BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS: as INTERAÇÕES PERSISTENTES, como condição da formação de acoplamentos; as LINGUAGENS LANTERNA como estratégia de expansão e inclusão dos sujeitos em processos de significação; os DESEJOS REPENTINOS como processo de compartilhar propostas a serem significadas, negociadas e expandidas na SERPENTINA DOS SENTIDOS; as PERGUNTAS ESTÉTICAS como questões que, quando pensadas juntas, permitem conhecer o conhecer dos sujeitos e; as MORTES VIVAS como estratégia dialógica que permite velar a morte em METONÍMIAS METAFÓRICAS, continuações que significam a vida.

Em quais direções avançar? O esforço de aproximar a processualidade da abdução, do desejo e da estratégia visa a contemplar a ideia de religação dos saberes, proposta transdisciplinar de Morin (2013). Sei que, nesse percurso, mais profundidade e rigor metodológico para com arcabouços teóricos tão densos quanto a Complexidade, o pragmatismo, e a psicanálise, seriam bem-vindos. No que concerne às formulações lacanianas, sei que o desejo é um processo de significação que merece mais estudo e clama para uma apropriação mais competente em pesquisas futuras. Penso, ainda, que seria possível, pelo caminho do desejo e da fantasia, avançar na ideia de sublimação de modo que ela pudesse iluminar uma proposta ético-política para o design (LACAN, 2008, 2016).

No meu percurso doutoral, propus – para além da brincadeira que busco sistematizar no capítulo 5. *A Proposta Metodológica* – outras duas BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS. Não tive o mesmo tempo e fôlego para sistematizá-las aqui, mas meu percurso estratégico foi semelhante, embora os acontecimentos em cada um desses **QUONDES** tenham sido singulares. Em minha experiência, a dificuldade mais notável mostrou ser a das INTERAÇÕES PERSISTENTES. Mesmo tendo definido temáticas para essas outras duas propostas (saúde e representação de sistemas Complexos) – o que não fiz na brincadeira que exploro nesta tese – foi difícil sustentar a frequência voluntária dos participantes em processos que exigem a construção de relações mais íntimas. Apesar e por causa da dificuldade, entendo ser esse um dos principais desafios de pesquisas futuras.

Também vejo relevância em processos que busquem a interpretação das estratégias operacionais propostas em organizações institucionais. Um exemplo seria o desdobramento da hipótese de elaboração de um ritual coletivo de luto por ocasião da morte de uma criança na Oncologia Pediátrica do HCPA. Ainda, entendo que outras pesquisas poderiam promover BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS com o intuito de questionar e expandir as estratégias operacionais aqui propostas. Outras estratégias operacionais podem ser compostas também a partir da apropriação autoral desses grandes processos metodológicos que são a estratégia, a abdução e o desejo (LACAN, 2016; MORIN, 2013, 2015; PEIRCE, 1984, 2003b).

Ressalto que, como proposta metodológica, as BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS visam às (trans)formações de crenças dicissígnicas – e, portanto, o resultado almejado concerne ao processo. Ter o processo como finalidade é uma postura transdisciplinar, na medida em que pesquisar e propor processualidades demanda um entendimento que é simultaneamente abstrato e singular. O elevado grau de abstração permite vislumbrar como as leis possibilitam e incentivam percursos singulares em distintas linguagens e disciplinas. Em um entendimento de transdisciplinaridade Complexa, vale frisar que as leis se desenham a cada instante. (MATURANA; VARELA, 2001; MORIN, 2013; PRIGOGINE, 1996).

Ter o processo como fim, em uma área como o design, implica na ciência do método abdutivo (PEIRCE, 2003b). Nessa direção, há a integração do sujeito e, por conseguinte, a autoria e a autonomia das propostas. Os resultados almejados não se referem a replicações de uma materialidade artefactual, ou um saber-fazer excessivamente procedimental, mas sim a **DESCOBRIÇÕES** nas linguagens. Entendo que esse seja o sentido de deslocar a perspectiva do produto e/ou do resultado, para o processo.

Como processualidade estética e lúdica, as BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS configuram a expansão dos SUJEITOS BRINCANTES nas linguagens, podendo comportar fins utilitários, desde esses estes não impliquem em uma intensa sujeição a ideias. Nesse sentido, que engloba uma perspectiva ético-política, as BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS convidam a uma temporalidade que respeita o ritmo dos sujeitos em acoplamento. Em outras palavras, a AMOROSIDADE como qualidade interpretante das relações que nos constituem passa a ser a finalidade de quaisquer projetos transdisciplinares.

REFERÊNCIAS

- ANASTASSAKIS, Zoy. **Refazendo tudo**: confabulações em meio aos cupins na universidade. Rio de Janeiro: Zazie Edições, 2020.
- ANJOS, Beatriz Anna *et al.* **Violência eleitoral**: noite da votação teve pico de assassinatos. [S. l.]: Pública, 3 nov. 2022. Disponível em: <https://apublica.org/2022/11/violencia-eleitoral-noite-da-votacao-teve-pico-de-assassinatos/>. Acesso em: 4 nov. 2022.
- BANN, David. **Novo manual de produção gráfica**. Tradução de Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- BENTZ, Ione M.; FRANZATO, Carlo. The relationship between strategic design and metadesign as defined by the levels of knowledge of design. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 10, n. 2, p. 134-143, maio./ago. 2017. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/sdrj.2017.102.06>. Acesso em: 16 dez. 2022.
- BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. Tradução de Adolfo Casais Monteiro. São Paulo: Editora UNESP, 2010.
- BITTERN COURT, Paulo H. R. **Design e complexidade**: em busca de um novo ethos projetual. 2021. Tese (Doutorado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Porto Alegre, 2021. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/10093?locale-attribute=en>. Acesso em 29 dez. 2022.
- BOLSONARO, Jair. **[Imagem de Capa]**. Brasília, 16 dez. 2022. Twitter: @jairbolsonaro. Disponível em: <https://twitter.com/jairbolsonaro>. Acesso em: 16 dez. 2022.
- BRASIL. **Lei nº 10.826, de 22 de dezembro de 2003**. Dispõe sobre registro, posse e comercialização de armas de fogo e munição, sobre o Sistema Nacional de Armas – Sinarm, define crimes e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2003. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/2003/L10.826.htm. Acesso em: 23 out. 2022.
- BUCHANAN, Richard. Wicked problems in design thinking. **Design Issues**, [s. l.], v. 8, n. 2, p. 5-21, 1992. Disponível em: https://web.mit.edu/jrankin/www/engin_as_lib_art/Design_thinking.pdf. Acesso em: 16 dez. 2022.
- CAPRA, Fritjof. **A teia da vida**: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Cultrix, 2006.
- CAS HOLMAN: design para brincar. *In*: ABSTRACT: the art of design. Season 2. Creator: Scott Dadich. Executive producers: Scott Dadich, Morgan Neville, Dave O'Connor, Jon Kamen, Justin Wilkes, Jason Spingarn-Koff, Ben Cotner, Lisa Nishimura. Los Gatos: Netflix, 2019. Seriado via *streaming*. Episode 4 (45 min).
- COMPLEXO. *In*: NASCENTES, Antenor. **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro, 1955. p. 130

CONTÍGUO. *In*: FERREIRA, Marina B. **Novo Aurélio Século XXI**: o dicionário da língua portuguesa. 2. ed. Nova Fronteira, 1999. p. 540.

CONTÍGUO. *In*: HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de S. **Minidicionário Houaiss da língua portuguesa**. 2. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004. p. 186.

CORTÁZAR, Julio F. **Octaedro**. Tradução de Gloria Rodríguez. 5. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

CORTÁZAR, Julio F. **O jogo da amarelinha**. 23. ed. Tradução de Fernando de Castro Ferro. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.

COSMOS. *In*: NASCENTES, Antenor. **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro, 1955. p. 139

CROSS, Nigel. Designerly ways of knowing: design discipline versus design science. **Design Issues**, [s. l.], v. 7, n. 3, p. 49-55, 2001. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/1511801>. Acesso em: 16 dez. 2022.

DEMIR, Erdem; DESMET, Pieter; HEKKERT, Paul. Appraisal patterns of emotions in human-product interaction. **International Journal of Design**, [s. l.], v. 3, n. 2, p. 41-51, 2009. Disponível em: <https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/587>. Acesso em: 16 dez. 2022.

DENIS, Rafael C. **Uma introdução à história do design**. 1. ed. São Paulo: Edgar Blücher, 2000.

DESBRINQUEDO. Oficina 7. Belo Horizonte - 2022. [S. l.], 4 jul. 2022. Instagram: @desbrinquedo. Disponível em: <https://www.instagram.com/desbrinquedo/>. Acesso em 4 jul. 2022.

DESENHAR. *In*: NASCENTES, Antenor. **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro, 1955. p. 154

DESMET, Pieter. **Designing emotions**. [S. l.: s. n.], 2002. Tese de Doutorado em Design pela Delft University of Technology. Disponível em: <https://studiolab.ide.tudelft.nl/studiolab/desmet/files/2011/09/thesis-designingemotions.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2022.

DESMET, Pieter; HEKKERT, Paul. Framework of product experience. **International Journal of Design**, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 57-66, 2007. Disponível em: <https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/66/15>. Acesso em: 16 dez. 2022.

DESMET, Pieter.; POHLMAYER, Anna. Positive design: an introduction to design for subjective well-being. **International Journal of Design**, [s. l.], v. 7, n. 3, p. 5-19, 2013. Disponível em: <https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1666>. Acesso em: 16 dez. 2022.

DORST, Kees; CROSS, Nigel. Creativity in the design process: co-evolution of problem-solution. **Design Studies**, [s. l.], v. 22, n. 5, p. 425-437, 2001. Disponível em:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0142694X01000096>. Acesso em: 16 dez. 2022.

DORST, Kees. Design problems and design paradoxes. **Design Issues**, [s. l.], v. 22, n. 3, p. 4-17, 2006. Disponível em: <https://direct.mit.edu/desi/article/22/3/4/68929/Design-Problems-and-Design-Paradoxes>. Acesso em: 16 dez. 2022.

DUNGEONS & dragons. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [San Francisco: Wikimedia Foundation], out. 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons. Acesso em: 16 dez. 2022.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative everything**: design, fiction and social dreaming. MIT Press, 2013.

ESCOBAR, Arturo. Autonomous design and the emergent transnational critical design studies field. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 11, n. 2, p. 139-146, 2018. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/sdrj.2018.112.10>. Acesso em: 16 dez. 2022.

ESCOBAR, Arturo. **Sentipensar con la tierra**: nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia. Medellín: Ediciones UNAULA, 2014.

ESCOBAR-TELLO, Carolina M. *et al.* Decolonising design in peacebuilding contexts. **Design Studies**, [s. l.], v. 73, p. 1-24, 2021. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0142694X21000120>. Acesso em: 16 dez. 2022.

ESTÉTICA. In: NASCENTES, Antenor. **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro, 1955. p. 197

FALS BORDA, Orlando. **Una sociología sentipensante para América Latina**. Victor Manuel Moncayo Compilador. Bogotá: Siglo del Hombre Editores y CLACSO, 2009.

FRANZATO, Carlo. Diseño estratégico para la innovación social y la sostenibilidad. **Estudios em Design**, Rio de Janeiro, v. 28, n. 1, p. 27-27, 2020. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/882>. Acesso em: 10 jan. 2023.

FRANZATO, Carlo. *et al.* Inovação Cultural e Social: design estratégico e ecossistemas criativos. In: FREIRE, Karine de Mello (org.) **Design estratégico para a inovação cultural e social**. São Paulo: Editora Kazuá, 2015. p. 157-181.

FICHIER: Jacob Angel Delacroix.jpg. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [San Francisco: Wikimedia Foundation], 2022. Disponível em: https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Jacob_Angel_Delacroix.jpg. Acesso em: 28 out. 2022

FOER, Jonathan S. **Extremamente alto e incrivelmente perto**. Tradução de Daniel Galera. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

FONTOURA, Raíssa S. *et al.* Strategic design for the promotion of subjective wellbeing in hospital routines for pediatric cancer treatment. **The Design Journal**, [s. l.], 2022. Disponível

em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14606925.2022.2147346>. Acesso em: 16 dez. 2022.

ANUÁRIO BRASILEIRO DE SEGURANÇA PÚBLICA. São Paulo: Fórum Brasileiro de Segurança Pública, ano 16, 2022. Disponível em: <https://forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2022/06/anuario-2022.pdf?v=5>. Acesso em: 23 out. 2022.

FREUD, Sigmund. **Além do princípio de prazer**. Tradução de Renato Zwick. Porto Alegre: L&PM, 2020.

GALILEO, the pleiades from sidereus nunciatus (the sidereal messenger), venice, 1610. In: CALTECH archives. [S. l., 2022?]. Disponível em: <https://calisphere.org/item/2706392dfbaed7fe33815c40d6cc15cb/>. Acesso em: 27 dez. 2022.

GAVER, Bill; DUNNE, Tony; PACENTI, Elena. Cultural Probes. **Interactions**, [s. l.], v. 6, n. 1, p. 21-29, Jan./Feb. 1999. Disponível em: <https://hci.stanford.edu/dschool/resources/readings/Gaver-cultural-probes.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2022.

GERMANO, Felipe. O que significam, em latim, os feitiços de Harry Potter. In: **Superinteressante**, [s. l.], 14 set. 2018. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/o-que-significam-em-latim-os-feiticos-de-harry-potter/>. Acesso em: 28 dez. 2022.

GIELEN, Mathieu. Essential concepts in toy design education: aimlessness, empathy and play value. **International Journal of Arts and Technology**, [s. l.], v. 3, n. 1, p. 4-16, 2010. Disponível em: <https://www.studiolab.io.tudelft.nl/manila/gems/gielen/ToyDesignEducation.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2022.

GOMES, Maíra. Oficinas. In: **FÁBRICA do desbrinquedo**. Belo Horizonte, [2022?]. Disponível em: <https://www.fabricadodesbrinquedo.com.br/oficinas/>. Acesso em: 4 jul. 2022.

GREIMAS, Algirdas J. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix, 1983.

HARAWAY, Donna. **Staying with the trouble: making kin in the chthulucene**. Durham e Londres: Duke University Press, 2016.

HILST, Hilda. **Júbilo, memória, noviciado da paixão**. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

HOLMAN, Cas. Our Story. In: RIGAMAJIG. Califórnia, [2022?]. Disponível em: <https://www.rigamajig.com/our-story/>. Acesso em: 4 jul. 2022.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Editora Cultrix, 1995.

JUNIOR, Itamar V. **Torto Arado**. São Paulo: Todavia, 2019.

KEITA suzuki forms chair from all the tears you will shed in a lifetime. *In: DESIGNBOOM*. [S. l.], 11 Nov. 2014. Disponível em: <https://www.designboom.com/design/product-design-center-keita-suzuki-tear-drop-chair-japan-11-11-2014/>. Acesso em: 15 de nov. 2022.

KOSKELA, Lauri; PAAVOLA, Sami; KROLL, Ehud. The role of abduction in production of new ideas in design. *In: VERMAAS, Pieter E.; VIAL, Stéphane (org.) **Advancements in the philosophy of design***. Switzerland: Springer International Publishing AG, 2018. p. 153-184.

KRIPPENDORFF, Klaus. On the essential contexts of artifacts or on the proposition that "design is making sense (of things)". *Design Issues*, [s. l.], v. 5, n. 2, p. 9-39, 1989. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/1511512>. Acesso em: 16 dez. 2022.

KÜBLER-ROSS, Elisabeth. **Sobre a morte e o morrer**: o que os doentes terminais têm para ensinar a médicos, enfermeiras, religiosos e seus próprios parentes. Tradução de Paulo Menezes. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2017.

LACAN, Jacques. **Escritos**. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

LACAN, Jacques. **O seminário, livro 5**: as formações do inconsciente Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.

LACAN, Jacques. **O seminário, livro 6**: o desejo e sua interpretação. Tradução de Claudia Berliner. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

LACAN, Jacques. **O seminário, livro 7**: a ética da psicanálise. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

LADY bird. Direção: Greta Gerwig. Produção: Scott Rudin, Eli Bush, Evelyn O'Neil. Estados Unidos: Scott Rudin Productions, Management 360, IAC Filmes, 2017. (126 min).

LEVESQUE, Simon. Abduction as regulation: an input from epigenetics. *Transactions of The Charles S. Peirce Society*, [s. l.], v. 55, n. 2, 2019. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/10.2979/trancharpeirsoc.55.2.02>. Acesso em: 16 dez. 2022.

LEVY, Bel. **Estudo analisa registro de óbitos por Covid-19 em 2020**. Rio de Janeiro: Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz), 25 ago. 2021. Disponível em: <https://portal.fiocruz.br/noticia/estudo-analisa-registro-de-obitos-por-covid-19-em-2020> Acesso em: 27 dez. 2022.

MALLMANN, Francisco. **Haverá festa com o que restar**. São Paulo: Editora Uratau, 2018.

MANDELLI, Roberta R. Design estratégico e complexidade na cultura hospitalar: a celebração da saúde-doença. *Arcos Design*, Rio de Janeiro, v. 16, n. 1, p. 400-419, 2023.

MANZINI, Ezio. **Design**: quando todos fazem design: uma introdução ao design para inovação social. Tradução de Luzia Araújo. São Leopoldo: Editora UNISINOS, 2017.

MANZINI, Ezio. **Design para inovação social e sustentabilidade**: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Tradução de Carla Cipolla. 1. ed. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MANZINI, Ezio; CULLARS, John. Prometheus of the Everyday: The Ecology of the Artificial and the Designer's Responsibility. **Design Issues**, [s. l.], v. 9, n. 1, p. 5-20, 1992. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/1511595>. Acesso em: 16 dez. 2022.

MANZINI, Ezio; JÉGOU, François. Design dos cenários. *In*: BERTOLA, P.; MANZINI, E. **Design multiverso**: notas de fenomenologia do design. Milano: Edizioni POLI design, 2006.

MARQUES, Ana M. **O livro das semelhanças**. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

MATURANA, Humberto R.; VERDEN-ZÖLLER, Gerda. **Amar e brincar**: fundamentos esquecidos do humano. Tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin. 4. ed. São Paulo: Palas Athena, 2015.

MATURANA, Humberto R.; VARELA, Francisco J. **A árvore do conhecimento**: as bases biológicas da compreensão humana. Tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin. 10. ed. São Paulo: Palas Athena, 2001.

MAURI, Francesco. **Progettare progettando strategia**. Milano: Masson S.p.A, 1996.

MERONI, Anna. Strategic design: where are we now? Reflections around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**. [s. l.], v. 1, n. 1, p. 31-38, 2008. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/5567>. Acesso em: 16 dez. 2022.

MEYER, Guilherme *et al.* A construção de protótipos e a estupidez essencial do designer: aspectos de um projeto sobre estudar. **Cuadernos del Centro de Estudios em Diseño y Comunicación**, [s. l.], n. 83, p. 65-83, 2020. Disponível em: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1853-35232020000600065&script=sci_arttext&tlng=pt. Acesso em: 16 dez. 2022.

MORIN, Edgar. **Amor, poesia, sabedoria**. Tradução de Edgard de Assis Carvalho. 8. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.

MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

MORIN, Edgar. **O método 1**: a natureza da natureza. Tradução de Ilana Heineberg. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2016.

MORIN, Edgar. **O método 3**: o conhecimento do conhecimento. Tradução de Juremir Machado da Silva. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MORIN, Edgar. **O método 4**: as idéias. Porto Alegre: Sulina, 2001.

MORIN, Edgar. **O método 5**: a humanidade da humanidade. Tradução de Juremir Machado da Silva. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2012.

MORIN, Edgar. **O método 6: ética**. Tradução de Juremir Machado da Silva. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2017.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. 2. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2011.

MORIN, Edgar. Entrevista com Edgar Morin. [Entrevista cedida a] Nicolas Truong. **IHU On-Line**: Revista do Instituto Humanitas Unisinos, São Leopoldo, 20 abr. 2020. Disponível em: <https://www.ihu.unisinos.br/78-noticias/598378-esta-crise-nos-interroga-sobre-as-nossas-verdadeiras-necessidades-mascaradas-nas-alienacoes-do-cotidiano-entrevista-com-edgar-morin>. Acesso em: 11 de nov. 2022.

NICOLESCU, Basarab. **O Manifesto da Transdisciplinaridade**. Triom: São Paulo, 1999. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4144517/mod_resource/content/0/O%20Manifesto%20da%20Transdisciplinaridade.pdf. Acesso em: 16 dez. 2022.

PEIRCE, Charles S. Evolutionary love. amor evolucionário. Tradução e nota introdutória de Basílio João Sá Ramalho Antônio. **Cognitio**, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 162-182, 2010. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/cognitiofilosofia/article/download/13382/9917/32226>. Acesso em: 16 dez. 2022.

PEIRCE, Charles S. Manuscrito 310.1-14: Conferências sobre o pragmatismo – Conferência V. Tradução de Lauro Marques. **Cognitio**, São Paulo, v. 4, n. 2, p. 227-231, 2003a. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/cognitiofilosofia/article/download/13232/9745/31805>. Acesso em: 16 dez. 2022.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica e filosofia**. Tradução de Octanny Silveira da Mota e Leonidas Hegenberg. São Paulo: Editora Cultrix, 1984.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. Tradução de J. Teixeira Coelho Netto. 3. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S. A. 2003b.

PINOCCHIO. Direção: Guillermo del Toro, Mark Gustafson. Produção: Guillermo del Toro, Corey Campodonico, Lisa Henson, Gary Ungar, Alexander Bulkley. Los Gatos: Netflix, 2021. Filme via *streaming*. (116 min).

POESIA. In: NASCENTES, Antenor. **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro, 1955. p. 406

POHLMAYER, Anna. Design for Happiness. **Interfaces**, [s. l.], v. 92, p. 8-11. 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/275336030_Design_for_Happiness. Acesso em: 16 dez. 2022.

PRIGOGINE, Ilya. Carta para as futuras gerações. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 30 jan. 2000. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs3001200004.htm>. Acesso em: 4 jan. 2022.

PRIGOGINE, Ilya. **O fim das certezas**: tempo, caos e as leis da natureza. Tradução de Roberto Leal Ferreira. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1996.

PRIGOGINE, Ilya; STENGERS, Isabelle. **Entre o tempo e a eternidade**. Tradução de Roberto Leal Ferreira. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

PROJETAR. *In*: NASCENTES, Antenor. **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro, 1955. p. 418

REDSTRÖM, Johan. Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design. **Design Studies**, [s. l.], v. 27, n. 2, p. 123-139, 2006.
Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0142694X05000359>.
Acesso em: 16 dez. 2022.

RODRIGUES, Cassiano Terra. Peirce, Charles Sanders. Enciclopédia jurídica da PUC-SP. *In*: CAMPILONGO, Celso Fernandes; GONZAGA, Alvaro de Azevedo; FREIRE, André Luiz (coord.). **Tomo**: teoria geral e filosofia do direito. 1. ed. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2017. Disponível em:
<https://enciclopediajuridica.pucsp.br/verbete/58/edicao-1/peirce,-charles-sanders>. Acesso em: 11 jan. 2022.

ROWLING, Joanne K. **Harry Potter e o prisioneiro de azkaban**. Tradução de Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SADAKO Sasaki. *In*: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [San Francisco: Wikimedia Foundation], mar. 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Sadako_Sasaki. Acesso em: 21 dez. 2022.

SANCHES, Pedro Rodrigo Peñuela. A alteridade na conceituação freudiana de desejo e pulsão. **Revista Brasileira de Psicanálise**, [s. l.], v. 44, n. 4, p. 97-108, 2010. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0486-641X2010000400009. Acesso em: 16 dez. 2022.

SANDERS, Elizabeth; STAPPERS, Pieter Jan. Co-creation and the new landscapes of design. **Codesign**, [s. l.], v. 4, n. 1, p. 5-18, 2008. Disponível em:
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15710880701875068>. Acesso em: 23 dez. 2022.

SCHÖN, Donald A. **Educando o profissional reflexivo**: um novo design para o ensino e a aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SIMON, Herbert A. **As ciências do artificial**. Coimbra: Armênio Amado, 1981.

TELLES, Lygia F. **Os contos**. Companhia das Letras, 2018.

TONETTO, Leandro M. An international perspective on design for wellbeing. *In*: PETERMANS, Ann; CAIN, Rebecca (org.) **Design for well-being**: an applied approach. Nova York: Routledge, 2020b. p. 651-691.

TONETTO, Leandro M; COSTA, Filipe X. C. Design Emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 4, n. 3, p. 132-140, 2011. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/download/4492/1716>. Acesso em: 16 dez. 2022.

TONETTO, Leandro M. *et al.* Design para o bem-estar: desafios enfrentados ao projetar para o estímulo a forças de caráter. **Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación**, [s. l.], v. 121, p. 149-166, 2020a. Disponível em: <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/4383/6044>. Acesso em: 16 dez. 2022.

TSURU (origâmi). *In*: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [San Francisco: Wikimedia Foundation], dez. 2022. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Tsuru_\(orig%C3%A2mi\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tsuru_(orig%C3%A2mi)). Acesso em: 21 dez. 2022.

VAN ONCK, A. Metaprojeto. **Produto e linguagem**, [s. l.], v. 1, n. 2, p. 27-31, 1965.

VERDEN-ZÖLLER, Gerda. O brincar na relação materno-infantil: fundamentos biológicos da consciência de si mesmo e da consciência social. *In*: MATURANA, Humberto R.; VERDEN-ZÖLLER, Gerda. **Amar e brincar**: fundamentos esquecidos do humano. Tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin. 4. ed. São Paulo: Palas Athena, 2015. p. 120-260.

VOUNG, Ocean. **Céu noturno crivado de balas**. Tradução de Rogerio Galindo. Belo Horizonte: Editora Âyiné, 2021.

WADLEY, G. et al. Exploring ambient technology for connecting hospitalised children with school and home. **International Journal of Human-Computer Studies**, [s. l.], v. 72 n. 8-9, p. 640-653, 2014. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1071581914000676>. Acesso em: 16 dez. 2022.

WINNICOTT, Donald W. **O brincar e a realidade**. Tradução de Breno Longhi. São Paulo: Ubu Editora, 2019.

WINNICOTT, Donald W. **O gesto espontâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

ZURLO, F. Design strategico. *In*: AA. VV. **Gli spazi e le arti**. Roma: Enciclopedia Treccani, 2010. v. 4: Opera XXI Secolo.

SZYMBORSKA, Wisława. **[um amor feliz]**. Tradução de Regina Przybycien. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

GLOSSÁRIO

AGIPENSENTIR: Processualidade que acopla as palavras *agir, pensar e sentir* em uma mesma duração. Refere-se a todas as nossas ações a cada instante.

AMOROSIDADE: Qualidade interpretante dos processos de subjetivação de natureza dicissígnica. A AMOROSIDADE é alteridade que se acopla ao objeto do dicissigno, ao **RETORNAVANÇAR** no tempo. É o processo interpretante que assevera, expande e celebra uma percepção (PEIRCE, 2003b).

COSMOPOIESE: Contínua criação de um acoplamento de SUJEITOS BRINCANTES. Em outras palavras, a COSMOPOIESE se refere a expansão dos múltiplos **QUONDES** singulares que compartilhamos.

BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS: Proposta de design que busca fazer perceber a centralidade de cada um de nós como SUJEITOS BRINCANTES acoplados em **QUONDES** singulares.

DEPENDENCIAUTÔNOMA: Processualidade que reconhece a dependência necessária ao exercício da autonomia de qualquer organização COSMOPOIÉTICA.

DESCOBRIR: Processualidade que acopla o *descobrir* perceptivelmente e o *criar* semanticamente na clausura operacional de nossos sistemas nervosos (MATURANA; VARELA, 2001).

DESEJOS REPENTINOS: O compartilhamento de propostas abduativas pelos SUJEITOS BRINCANTES.

FRACTALOGRAMÁTICA: Princípio epistemológico que acopla às noções de estruturas *fractais* (CAPRA, 2006) e de *holograma* (MORIN, 2013, 2015), de maneira a evidenciar a processualidade transdisciplinar das METONÍMIAS METAFÓRICAS.

HISTOMEMÓRIA: Processualidade que acopla as noções de *história* ontogenética de uma unidade autopoietica e *memória* das relações de uma organização COSMOPOIÉTICA. É a

continua formação das crenças que dão forma aos nossos **AGIPENSENTIRES** (MATURANA; VARELA, 2001; PEIRCE, 2003b).

INTERAÇÕES PERSISTENTES: condição metodológica das **BRINCADEIRAS COSMOPOIÉTICAS**, na medida em que delas dependem os acoplamentos e o conhecer.

LINGUAGENS LANTERNA: Estratégia operacional que busca expandir e incluir os sujeitos nos processos de significação, sem disjuntar as linguagens.

METONÍMIA METAFÓRICA: Processo de significação abduativo, que acopla as inaugurações metafóricas às suas continuidades metonímicas.

MORTEVIVA: Proposição que acopla as noções de *morte* e de *vida*, evidenciando que elas existem em um mesmo processo de significação.

MORTES VIVAS: Estratégia operacional que busca velar a morte, mantê-la acesa na linguagem, como uma chama organizada, em **METONÍMIAS METAFÓRICAS**.

PERGUNTAS ESTÉTICAS: Estratégia operacional que, junto com a **SERPENTINA DOS SENTIDOS**, desvela o processo de conhecer o conhecer.

PROPOSTA RESPOSTA: Uma proposição abduativa e autoral.

QUONDE: Proposição temporal como significação, acopla as palavras *quando* e *onde*. Refere-se ao espaço como sendo as relações que nos constituem em uma duração temporal.

RETORNAVANÇAR: Processualidade de um tempo que acopla a noção de *retornar* a uma ideia no ato *avançar* no tempo do pensamento.

SAÚDE: A expansão dos **SUJEITOS BRINCANTES** nas linguagens.

SERPENTINA DOS SENTIDOS: Movimento interpretante da **AMOROSIDADE**, configura uma estratégia operacional que busca a expansão, a negociação e a celebração do sentido em proposições abduativas.

SUJEITOS BRINCANTES: Sujeitos que se expandem na linguagem como argumentos abduativos expandidos, negociados e celebrados.

APÊNDICE A – DETALHES DA BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA

No Quadro 1 é possível visualizar detalhes sobre a brincadeira que propus: (i) na primeira coluna, enumero os encontros; (ii) na segunda coluna, trago a data em que eles ocorreram; (iii) na terceira coluna, consta quem esteve presente no encontro; (iv) na quarta coluna, descrevo qual foi chamada, proposta e/ou temática do encontro¹ e, por fim; (v) na quinta coluna, trago a duração do encontro.

Ressalto que essas informações são um recorte que contempla todos os encontros até o dia 10 de fevereiro de 2021, de maneira que contém alguns encontros a mais do que os que constam na Figura 13 (p. 188), na seção sobre a BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA. Gravei todos os encontros em áudio, e foi devido a uma falha técnica na gravação que não pude precisar a duração dos encontros de número 6 e 22.

Quadro 1 – Detalhes da Brincadeira Cosmopoiética

Nº	Data	Quem Participou	Chamada do Encontro	Dur.
1	16/07/20	Roberta, Helena, Paco, Sol Sustenido e Astromélia	Experiência: Presença (:	1h15min
2	23/07/20	Roberta, Helena e Sol Sustenido	Experiência: Cozinhando	2h09min
3	30/07/20	Roberta, Helena e Paco	Experiência: ?	1h21min
4	06/08/20	Roberta, Helena, Paco e Sol Sustenido	Experiência: Saúde	1h47min
5	12/08/20	Roberta, Helena, Paco e Sol Sustenido	Experiência: Criatividade	2h03min
6	19/08/20	Roberta, Helena, Paco e Sol Sustenido	Experiência: Sexualidade	-
7	28/08/20	Roberta, Helena, Paco e Sol Sustenido	Experiência: Sombras	1h50min
8	02/09/20	Roberta, Paco e Sol Sustenido	Experiência: Projeto?	1h52min
9	09/09/20	Roberta, Helena, Paco e Sol Sustenido	Experiência: Proibido Citar Autores	2h12min
10	16/09/20	Roberta, Helena e Paco	Experiência: Sujeito Eu-Outro	1h56min
11	23/09/20	Roberta, Helena e Paco	Experiência: Experiência	1h58min

¹ Na época dos encontros, eu utilizei o termo *experiência* para me referir a nossa BRINCADEIRA COSMOPOIÉTICA, motivo pelo qual essa palavra aparece em todas as chamadas, no Quadro 1.

Nº	Data	Quem Participou	Chamada do Encontro	Dur.
12	30/09/20	Roberta e Helena	Experiência: Coisas que Aconteceram Comigo I	1h03min
13	07/10/20	Roberta e Helena	Experiência: Coisas que Aconteceram Comigo II	1h37min
14	16/10/20	Roberta, Helena e Sol Sustenido	Experiência: Corpo	2h10min
15	21/10/20	Roberta, Helena, Paco e Sol Sustenido	Experiência: ?	1h46min
16	28/10/20	Roberta, Helena, Paco e Sol Sustenido	Experiência: Fotografia	1h59min
17	04/11/20	Roberta e Sol Sustenido	Experiência: ?	1h24min
18	13/11/20	Roberta, Helena e Sol Sustenido	Experiência	1h58min
19	18/11/20	Roberta, Helena e Sol Sustenido	Experiência: Vai ou Não Vai	1h34min
20	25/11/20	Roberta, Helena e Sol Sustenido	Experiência	1h02min
21	02/12/20	Roberta, Helena e Sol Sustenido	Experiência	1h33min
22	09/12/20	Roberta, Helena e Sol Sustenido	Experiência: Prancha das Percepções	-
23	14/12/20	Roberta, Helena, Paco e Sol Sustenido	Experiência: Prancha das Percepções	2h21min
24	21/12/20	Roberta, Helena e Sol Sustenido	Experiência: Prancha das Percepções	1h31min
25	06/01/21	Roberta, Helena e Sol Sustenido	Experiência: Prancha das Percepções	1h55min
26	13/01/21	Roberta, Helena e Sol Sustenido	Experiência: Riso	1h55min
27	20/01/21	Roberta, Helena e Sol Sustenido	Experiência	1h22min
28	27/01/21	Roberta, Helena e Sol Sustenido	Experiência: Convite +	1h57min
29	03/02/21	Roberta, Helena e Sol Sustenido	Experiência: Convite +	1h12min
30	10/02/21	Roberta, Helena e Sol Sustenido	Experiência: Desenhos + Começos	1h06min

Fonte: Elaborado pela autora.

APÊNDICE B – DESPEDIDA

Sol Sustenido,

Beta,

Helena,

Nesta carta anuncio o meu desligamento dos nossos encontros. Espero com isso não estar matando o grupo, embora saiba que o esteja ferindo, sendo eu quarta parte. Justifico minha saída não por mera burocracia, mas por concluir esse ciclo com um último ato, em respeito a vocês, que dedicaram carinho e atenção à construção de uma dinâmica ímpar. O grupo de conversa transcendeu para um verdadeiro espaço íntimo de trocas.

2020 foi um ano difícil, ainda mais porque o atravessei realizando a tarefa mais complexa de minha vida, a escrita da tese. Durante nossas conversas consegui aplicar bem menos energia do que gostaria, por conta de um puro e simples cansaço. Embora nossos encontros tenham sido estimulantes, e às vezes catárticos, foram sempre dispendiosos para mim – o relógio não obedece ao tempo emocional. Ao abrir o e-mail e me deparar com um novo encontro marcado para esta quarta, decidi que era a hora de sair. Desejo arquivar esse grupo no meu calendário afetivo de 2020.

Este ano, 2021, caso queiram saber, será o mais desafiador desde 2007, quando me vi no cruzamento entre o ensino médio e a graduação. Farei mudança dentro de algumas semanas para a casa de meus pais, em Chapecó, voltando a ser espécie de adolescente. Ficarei aqui até encontrar emprego na docência. Talvez demore bastante. Esta noite tive uma crise de enxaqueca, o que é anormal. Acho que entre outras

coisas tem a ver com preocupação. Mas volto à casa de meus pais porque só aqui poderei tocar meus projetos literários.

Não preciso falar sobre o que significaram os nossos encontros, pois todos fomos testemunhas do belo fenômeno. Resta-me dizer que escrevo com o coração apertado, pois vocês enriqueceram, floresceram o meu ano.

Espero que entendam este ponto, estou saindo porque quero guardar nossa dinâmica no ano de 2020, para que eu me concentre em meus devires e em minhas atualizações. Espero não estar lhes desapontando. Quero dizer que sou substituível, não em personalidade, claro, mas em número, com certeza. Ao enviar este texto no grupo do zap, sairei para lhes deixar à vontade. Se alguém quiser me dizer algo, pode me procurar. Esta despedida diz respeito ao grupo e à dinâmica, mas jamais intenta ser de vocês mesmos.

Obrigado, Beta! por me apresentar a pessoas tão vibrantes como **Sol Sustenido e Helena.**

Beijos,

Paco



Querido **Paco**, é Ana Prata?

Tive a forte sensação de sê-la. Às vezes, fora do contexto de despedidas, essa sensação também me persegue porque gosto muito do mundo de cores e de traços dessa artista. Sou-a sem perceber, apenas sendo-a. É ficcional, mas sinto o cheiro da tinta à óleo que ela usa (é a sua textura favorita) sempre que me deparo com um de seus quadros.

Foi um prazer conhecê-lo. Posso dizer que de fato o vi e são poucas as vezes que nos tornamos visíveis de um modo tão heroico e flamejante, com o coração aos ventos. Lembro-me agora, que quando criança, morava num prédio bastante alto e o vento uivava muito em função do ângulo da janela com a parede – que sempre tinha uma frestinha aberta. Acho que o coração também faria a geometria certa pra assoviar na tempestade. Alegra-me pensar que fomos, um pro outro, uma corrente de ar.

As coisas terminam, que alívio.

Adoro-te e não sei bem compreender como, mas sei que o há. Um abraço, um beijo, três cócegas e um sorriso largo, de satisfação. Deu-me amor, espero ter feito o mesmo por ti.

Armado com todos os bons desejos do mundo,

Sol Sustenido.

Paco,

O tanto que gosto de ti ainda me espanta.

Tem algo melhor que isso?

Se o que criamos nesse acoplamento cosmopoiético foi tão especial, é claro o que dele ficou em mim será festa. Mas como até as festas tem fim, o que for tristeza guardarei para os curtas alegres que minhas lembrança hão de construir daqui pra frente. Obrigada pela generosidade de me acompanhar quando nem eu mesma sabia bem o que seria. Foi tudo de coração. Te desejo todos os teus sonhos e mais alguns, ainda por vir. Quem sabe a gente não se encontra em alguma universidade por aí?

Ainda, para além desse 2020, quero te dizer que se por um lado foi Porto Alegre que permitiu nosso encontro, por outro foi nosso encontro que deu vida à Porto Alegre em mim. Não sei como te agradecer mais do que isso. Sempre vai ter um espaço pra ti nos meus planos-criativos, lembra disso se por acaso de ter vontade de experimentar outras experiências.

De todos amores que vivem em mim, um é teu.

Como despedida, deixo aqui uma colagem, nossa colagem, que fiz pra começar o ano.

Beijos,

Beta.



APÊNDICE C – MODELO DO TERMO DE CONSENTIMENTO



UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
Programa de Pós-Graduação em Design
Grupo de Pesquisa Design Estratégico para Inovação Cultural e Social

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado (a) a participar da pesquisa sobre: Design de Brincadeiras Cosmopoiéticas. Esta pesquisa está associada a tese de doutorado da aluna Roberta Rech Mandelli (CPF 014.282.080-62) do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, sob a orientação da Prof.^a Dra. Ione Maria Ghislene Bentz. Esta pesquisa parte da proposição de que o design de brincadeiras pautadas pelas propostas abduativas de seus participantes pode estimular a sua autonomia, criatividade e saúde.

A pesquisa será realizada com diferentes participantes de Porto Alegre e de Caxias do Sul.

A sua participação no estudo consistirá em participar de encontros semanais online, sem data de encerramento previamente definida, que visam a promover conversas e atividades acerca de temáticas propostas pelos próprios participantes dos encontros. Todos os encontros terão duração aproximada de 90min e serão gravados em vídeo e áudio.

Os riscos com essa pesquisa são mínimos, sendo que você poderia se sentir desconfortável em responder alguma pergunta ou compartilhar alguma questão no encontro online. Você tem a liberdade de não responder ou interromper a chamada de vídeo do encontro online em qualquer momento. Tem também a liberdade de não participar da pesquisa ou retirar seu consentimento a qualquer momento, mesmo após o início das atividades, sem qualquer prejuízo.

A participação nesta pesquisa é voluntária. Não gera custos aos participantes, assim como não prevê pagamento para eles.

Em caso de dúvidas você poderá entrar em contato com a pesquisadora responsável, Roberta Rech Mandelli pelo endereço eletrônico beta.mandelli@gmail.com, pelo telefone (54) 99987.8982, ou pelo endereço: Av. Cauduro, nº196, apto. 403, Bomfim, Porto Alegre - RS, CEP 90035-110.

A orientadora da pesquisa e professora da Unisinos, Ione Maria Ghislene Bentz, também poderá ser consultada caso você tenha alguma consideração ou dúvida sobre a ética desta pesquisa, pelo endereço eletrônico ioneb@unisinos.br, pelo telefone (51) 3591.1122 ramal 3906 ou pelo endereço: UNISINOS Campus Porto Alegre - prédio dos Labs - Av. Luiz Manoel Gonzaga, 744, sala 324, Bairro Três Figueiras - Porto Alegre/RS.

Os pesquisadores envolvidos nesta pesquisa pretendem divulgar os resultados da pesquisa, elaborando uma tese de doutorado e artigos científicos, bem como outras atividades com fins educativos, científicos, técnicos e culturais. Eventualmente, podem ser divulgadas transcrições e imagens das chamadas de vídeo, relatos e quaisquer produções gráficas e textuais desenvolvidas pelos participantes para e durante os encontros. Nestes casos, não usaremos seu nome e preservaremos sua identidade.

Duas vias digitais deste documento estão sendo rubricadas e assinadas por você e pelo pesquisador responsável. Guarde cuidadosamente a sua via, pois é um documento que traz importantes informações de contato e garante os seus direitos como participante da pesquisa.

Acredito ter recebido informações suficientes a respeito do que li ou foi lido para mim, sobre a pesquisa “Design e Brincadeiras Cosmopoiéticas”. Discuti com a pesquisadora sobre minha decisão em participar do estudo de forma tal que ficaram claros o propósito do estudo, os procedimentos, a isenção de despesas, bem como as formas de utilização das informações decorrentes da pesquisa. Assim sendo, concordo voluntariamente em participar deste estudo.

Nome do participante:

Assinatura do Participante:

Nome da orientadora:

Ione Maria Ghislene Bentz

Assinatura da orientadora



Nome da pesquisadora:

Roberta Rech Mandelli

Assinatura da pesquisadora:



Local: Porto Alegre, RS – Brasil

Data: de julho de 2020 a fevereiro de 2021

APÊNDICE D – CONTO

a morte iminente de [REDACTED]

eu estava sentada em uma cadeira pequeninha, daquelas que ficam bem próximas ao chão. havia uma moça, voluntária de algum órgão de auxílio ao câncer infantil, sentada em uma cadeira a minha esquerda. não me recordo de seu nome, embora me lembre bem de suas feições, era uma mulher bonita. a minha direita se estendia um longo corredor, onde brincavam [REDACTED] e duas crianças. o jovem tinha uma dose de vitalidade que soava incomum àquele lugar. uma das crianças, [REDACTED] que eu já conhecia, andava bastante quieta. acho curioso como a iminência da morte tem, em mim, o efeito de carregar todos os momentos com uma espécie de lentidão, como se fosse o silêncio dos gestos. éramos apenas nós cinco dispostos naquele longo corredor. as crianças carregavam duas bonecas de plástico. eu as seguia com os olhos quando, em algum desses momentos lentos, [REDACTED] segurou a boneca de um jeito bem esquisito, mirou as pernas dela em direção ao jovem e começou a repetir o som: 'paw, paw, paw, paw!'. [REDACTED] reagiu rápido, inventou um brinquedo com as mãos e como a criança declamou: 'paw, paw, paw, paw!'. e logo a outra criança se juntou a eles, segurando a boneca como conseguia, tentando também transformá-la nesse esforço de imitá-los. enquanto os três andavam pelo corredor, brincando com as bonecas-arminhas, fazendo ressoar - paw! - uma melodia, eu tive a sensação de que a duração daquela cena era um presente. senti tamanho espanto, deslumbre e amor por-e-com eles três, ali, brilhando. tanta vida naquele faz-de-conta de matar. olhei para moça sentada ao meu lado, ela parecia desconfortável e espantada, mas não pode deixar de segurar o riso. eu sorria também.

APÊNDICE E – EROS & THANATOS



APÊNDICE F – VERÃO

a tristeza tem
o peso de um elefante
que usa máscara
no verão de Porto Alegre

sei que caberão saltos
de crianças e
línguas de cachorros
até mesmo

e se essa tristeza
tem o peso de um elefante
talvez eu precise
me agigantar

bitucas de cigarro e
pacotes de camisinha e
caberão também
lendas sobre

para caminhar com
passos pesados
deixar índices no chão
da redenção

um grande elefante
que apareceu no parque
no verão de 2020
antes da virada do ano

relevos negativos
que depois da chuva
se tornarão
grandes poças d'água

eu juro que verão
passear por lá
com os pés do tamanho
dessa pequena-cratera

será que cabem todas
as lágrimas desse ano
nas poças das patas
de um elefante

sim,
usando máscara
um elefante e seus
olhos tristes