

O Jogo Hermenêutico: uma análise da Ópera Quântica AlletSator

Arlete dos Santos Petry

“Mas o poetar pensante é na verdade a topologia do Ser”

(Martin Heidegger in *Da experiência do Pensar*)

Palavras-chave: Jogo. Jogos de linguagem. Hipermídia. Hermenêutica. Produção de conhecimento

Resumo: Este artigo propõe uma fundamentação do conceito de jogo no contexto da fenomenologia hermenêutica, da hermenêutica filosófica e da teoria dos jogos de linguagem, sendo um contributo para a discussão do que é considerado jogo, quais suas características e sua relevância para uma compreensão da produção de conhecimento. Mostra ainda a presença de tais conceitos no contexto da pesquisa hipermidiática, concebida como forma pragmático-existencial dos modos de ser do *Dasein* no caminho do pensar (produção de conhecimento). Dado os conceitos desenvolvidos, os aplica, buscando compreender as estruturas práticas presentes na Ópera Quântica, enquanto exercícios vividos de uma profunda experiência estética dos autores, mostrando a relevância de uma reflexão conceitual dentro do mundo e das práticas de produção reflexivas.

Introdução

Disse, certa feita, um poeta português que *navegar é preciso, viver não é preciso*. Tornaram-se estas palavras, mestras. Disseram tanto para tantos, que repeti-las talvez soe aqui, para alguns, enfadonho. Entretanto, a poesia e, em especial, a poesia de Fernando Pessoa, nunca deixa de nos dizer algo sempre novo.

No momento da redação do presente artigo, esses versos nos tomam como uma espécie de metáfora da leitura que realizamos da versão hipermidiática da Ópera Quântica AlletSator.¹ Nossa leitura avança na navegação na versão 3.2.1, ora concluída, mas também por etapas de sua programação e também por momentos de discussão a respeito dos conceitos que deveriam estar presentes.

¹ Trata-se de um trabalho colaborativo entre professores pesquisadores brasileiros da PUC-SP e pesquisadores do NuPH (Núcleo de Pesquisas em Hipermídia) com professores pesquisadores portugueses do CETIC (Centro de Estudos de Texto Informático e Ciberliteratura) da Universidade Fernando Pessoa sob a coordenação do prof. Dr. Pedro Barbosa da ESMAE (Portugal) e do prof. Dr. Luís Carlos Petry da PUC-SP (Brasil).

Primeiramente iremos comentar nossa experiência de navegação pelo interior da hipermídia e o que ela nos suscitou quanto ao conceito de jogo, não sem antes tratarmos desse conceito tal qual trabalhado pela filosofia hermenêutica e a filosofia da linguagem. Posteriormente nos ocuparemos da experiência de criação dessa hipermídia como produção de conhecimento, que também temos entendido como possibilitada pelo jogar de um jogo.

Contributos de Heidegger, Gadamer e Wittgenstein ao conceito de Jogo

Acreditamos que a filosofia é fundamental para nos ajudar a situar nosso pensamento, por isso tomamos algumas reflexões em torno dela para desenvolvermos nossa forma de pensar no presente artigo. Como ponto de partida lembramos Heidegger (1889-1976) em *Introducción a la filosofía* quando refere que *ser homem significa filosofar*. Para esse pensador alemão, filosofamos inclusive quando não fazemos filosofia, pois podemos nela estar de diferentes formas.

Nessa mesma obra trabalha o conceito de jogo, empregando-o, como claramente salienta, em seu sentido lato. É dessa forma que ele toma o sentido de “jogo da vida”, ou seja, entendendo que é na própria essência da existência ou *Dasein*, que o caráter de jogo habita. Ora, já em *Ser e tempo*, segundo Inwood (2002), quando Heidegger refere que é mais fácil encontrar um quadro à nossa frente do que os óculos em nosso nariz, embora estes últimos estejam mais perto de nós, estará

situando a necessidade de um *Spielraum*,² de um espaço para se mover, para que o *Dasein* possa encontrar os entes. Esta reflexão de Heidegger é surpreendente e, para compreendermos melhor o pretendido por ele, apresentamos os quatro pontos através dos quais o filósofo esclarece o conceito de jogo.

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

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

Em *terceiro lugar*, Heidegger nos diz que é justamente pelo fato de que *o essencial no jogar não é o comportamento* que nele se manifesta, que as regras possuem também um caráter distinto: *surgem e formam-se no jogo mesmo*. Para o filósofo, essas regras que se formam no interior do exercício do jogo possuem uma liberdade em um sentido especial. Ele o afirma da seguinte maneira: o jogar se exercita jogan-

do. Isso quer dizer que é no acontecer de sua própria execução - posto que o jogo executa-se a si mesmo e jamais pode ser executado por outrem -, na liberdade do jogar, que as regras se constituem. Daí que elas co-pertencem à liberdade constituinte do jogar.

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

Como veremos de forma mais focada no subtítulo que segue a este, a navegação em hipermídia pressupõe a possibilidade de escolha, uma dada liberdade: no mínimo, para onde ir a cada momento, já que todos os caminhos possíveis foram dados pela programação realizada, mas a seqüência de leitura não, esta é singular e será construída pelo navegador. Além disso, acreditamos que ao navegar pela hipermídia certas regras vão surgindo a partir de nosso modo particular de leitura. Levantamos nesse momento de nosso texto a hipótese de que mesmo sem nos perguntarmos por regras a serem utilizadas, acabamos por seguir as regras que nosso jogar suscita, o que talvez possa ser entendido como uma metodologia de nossa navegação. Deixamos por ora estas idéias que situam o jogo na hipermídia e que acenam para a possibilidade de uma relação entre jogo e a possibilidade de produção de conhecimento em suspenso, e retomamos a discussão heideggeriana que estabelece relações entre mundo e jogo.

De acordo com o pensamento de Heidegger, de um ponto de vista formal, quando dizemos “mundo”, nada mais fazemos do que nos referirmos a uma espécie de denominação do jogo que a transcendência joga.³ Segun-

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

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

do esse pensamento, o ser-no-mundo, o *Dasein*, constitui-se *nesse original jogar o jogo*, que pode originalmente ser pensado como *jogar-se do jogo* ou *jogar o jogo*. Esse modo de colocar a questão acentua o fato de que quando se joga o jogo, se é pelo jogo jogado. Daí a expressão fenomenológica: *jogar é ser jogado*. Do ponto de vista da língua portuguesa, a idéia apresentada possui um profundo sentido. Ela diz que, quando se joga, no jogo se é subsumido e jogado pelo próprio jogo.⁴ Podemos perceber esse aspecto claramente quando ao jogarmos “perdemos a hora”, esquecemos do tempo do relógio, “não vemos o tempo passar”, o jogo nos conduz e a consciência que temos de nós, de nossa subjetividade, se esvaece, revelando a quem quiser ver, quanto somos, como sujeitos, descentrados. Quando se acha que se está jogando um jogo, dele tendo controlo, logo percebemos que é o jogo que nos controla e, ao invés de estarmos exteriores a ele, estamos dentro dele. Entretanto, observamos que Heidegger constrói *esse pensamento que pensa o pensamento* dentro da língua alemã. A palavra *jogo*, em alemão, é *Spiel*. Quando escrevemos em português, “vou exercitar-me no jogo”, na circularidade da reflexão heideggeriana, dentro da língua alemã, o filósofo diz: “*sich einspielen auf*”. Exercitar-se é, originalmente, *estar num jogo*, ou seja, estar na atividade e experiência de um jogo, dentro *dele*.

Dessa forma, a concepção fenomenológico-hermenêutica de jogo caminha no sentido contrário da concepção moderna de formulação de problemas e mesmo na contramão de

muitas concepções tornadas usuais. Em um cassino, dizemos: *vou jogar cartas*. Quando vou jogar cartas, a concepção corriqueira diz que há um sujeito que joga cartas e que o jogo dá-se a partir desse sujeito, que o jogo se desenvolve no sujeito. Heidegger mostra-nos que o jogo não é um passar, um suceder ou algo que se desenvolve em um sujeito. Todo comportamento ou ente possível devem ser procurados como sendo produzidos desde o interior do jogo, no jogar como uma estrutura ontológica. Isso significa que todo ente e comportamento possível somente o são faticamente quando, de antemão, entraram no jogar de um determinado jogo. A própria concepção de subjetividade que diz *um sujeito* somente pode ser compreendida como um derivado, como uma manifestação do fenômeno do jogar. Assim, a partir da fenomenologia hermenêutica, podemos dizer que o *eu* constitui-se como um epifenômeno do jogo da identificação.⁵

Detemo-nos aqui na reflexão sobre o pensamento de Heidegger para trazer algumas considerações a respeito da hermenêutica filosófica de Hans-Georg Gadamer (1900-2002). Influenciado por Platão, Hegel e no caminho de seu mestre Heidegger, favorecido ainda pela crise da razão iluminista, Gadamer convida-nos, com sua hermenêutica filosófica, a repensar o lugar onde nos encontramos. A *razão*, para Gadamer, está sempre precedida de um horizonte. Trata-se, já em Heidegger, do horizonte da pré-compreensão do ser no qual o *Dasein* sempre está. Nesse horizonte

é que se situa e podemos encontrar a dimensão da linguagem: no descortinamento prévio da compreensão, que sempre é pré-compreensão do ser. Portanto, esse ponto de vista mostra-nos que todo nosso saber, todo nosso perguntar, sempre estão referenciados, previamente, ao lugar a partir do qual nossa experiência se inscreve. Esse lugar é a linguagem (GADAMER, 1997, p. 497-631). A linguagem é o campo por excelência no qual se gesta, desde sempre e, inclusive, de forma co-originária, o horizonte prévio ou pré-reflexivo que é experiência mesma: ela é a condição de possibilidade e o meio (*medium*) da experiência de compreensão e de mundo.

Encontramos também em Gadamer uma concepção filosófica que não quer perder de vista a dimensão de abertura ao desconhecido e ao estranho a que a experiência da vida nos remete. Este tipo de abertura é uma característica fundamental nas produções em hipermídia ditas acadêmicas, que se situam como produtoras do conhecimento científico, como veremos adiante. Para o filósofo, de acordo com Flickinger (2000), é ainda esta abertura o verdadeiro motor da reflexão. Refletimos porque *algo* ou *alguém* nos inquieta, nos interroga, pelo simples fato da alteri-

dade que provoca em nós. Refletimos como uma forma de impulso primordial ao que nos acontece no mundo e teríamos inclusive que considerar a existência de um fundamento pré-reflexivo a todo saber objetivo e, levando isso às últimas conseqüências, perceber a falsa soberania dos conceitos. Uma das tarefas é a de descobrir o processo de instauração ou abertura do sentido que se configura a partir de uma compreensão do ser-no-mundo (o *Dasein*). Trata-se de identificar as estruturas práticas aí em operação que, pré-reflexivas, o constituem como *Dasein*. Mesmo assim, esse desvelamento buscado não renuncia, de modo algum, a uma pretensão de validade enquanto saber, ainda que se coloque como completamente distinto do saber produzido pelas ciências empíricas. Esse saber, do qual fala Gadamer, é um saber de linguagem, *linguageiro*, diríamos. Segundo o filósofo, a hermenêutica trata de perceber o quanto fica de *não-dito* quando *se diz algo*. Dessa forma, a dinâmica da linguagem está no cerne da pesquisa hermenêutica, especialmente pela vivacidade que a palavra suporta.

Será pela via da linguagem, portanto, que Gadamer fornecerá um destaque à questão da arte. Ora, a arte, como saber não científico,

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

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

frutifica-se a si mesma porque se abandona a si mesma. Dirá então que essa é a razão pela qual se ocupa com aquelas formas do saber e não porque tenha uma preferência especial pelas artes (GADAMER, 1996, p. 259).⁶

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

É nas páginas de *Verdade e Método I* dedicadas à arte que reencontramos o pensar a respeito do jogo. Gadamer afirma, logo no início da discussão do tema, que o conceito de jogo “desempenhou importante papel na estética” (1997, p. 154). Logo anuncia que seu interesse dirigir-se-á ao modo de ser da própria obra de arte; podemos, por consequência, pensar no modo de ser do próprio jogo. Conforme o filósofo: “o jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo” (p. 155).⁷ Embora aquele que joga saiba ser o jogo nada mais que um jogo e que se encontra em um mundo determinado pelos seus fins, só realmente jogará se deixar-se pelo jogo ser jogado, se esquecer-se que o jogo é apenas um jogo e o levar a sério. O jogador sabe muito bem o que é o jogo e que o que está fazendo é ‘apenas um jogo’, mas o que não sabe é que ele o ‘sabe’ (p. 155).⁸

Assim, a pergunta que faz Gadamer não a espera realizar a partir de quem joga, pois esse que joga, sempre sobre o jogo refletiria, a partir de sua subjetividade e de sua consciência. A pergunta gadameriana, tal como em Heidegger, incide sobre o *modo de ser do jogo*. Da mesma forma que “a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta” (1997, p. 155), acreditamos que a experiência do jogo abre possibilidades para quem joga.

Encontramos as seguintes afirmações em *Verdade e Método I*: “o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam. [...] O sujeito do jogo não são os jogadores. Ele simplesmente ganha representação através dos que jogam o jogo” (1997, p.155). Nesse sentido trazemos aqui as palavras de um menino de 6 anos de idade que, ao ver o movimento de uma certa quantidade de bolinhas que atirou ao chão, disse: “*Parece que elas falam!*” Nós, que acompanhávamos seu brincar, experimentávamos a *vida* que aquelas bolinhas, no seu movimento irradiavam, como se vida própria tivessem e escolhessem onde pular, seguindo o movimento que sua própria estrutura lhe permitia:⁹ “O movimento de vaivém é obviamente tão central para a determinação da essência do jogo que chega a ser indiferente quem ou o que executa esse movimento. [...] O jogo é a realização do movimento como tal” (GADAMER, 1997, p. 156-157).

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

O jogo é, por excelência, abertura, liberdade, um rol de possibilidades. Como tal, não está livre de riscos. “Os dados estão lançados” é anunciado em alto e bom tom, e a tensão instaura-se em uma atrativa espera pelo acontecer do jogo. É justamente pelo fato de que “o jogo se assenhora do jogador” que o jogo fascina.¹⁰ *Todo jogar é um ser-jogado*, afirma Gadamer. Isso implica que o ser do jogo impõe-se ao comportamento lúdico, revelando sua primazia sobre o jogar enquanto ação daquele que joga. Dessa forma, as tarefas ou finalidades do jogo são a ordenação e a configuração do próprio movimento do jogo: o fim do jogo está em si mesmo e não em outro lugar. Essa idéia, defendida pela hermenêutica filosófica de Gadamer, é diametralmente oposta à racionalidade instrumental de nossa época: a época da ciência e da tecnologia, como nos disse Heidegger.

Dito isso, estamos em condições de poder pensar em mais alguém para nos acompanhar nessa viagem rumo à hipermídia AlletSator. Trata-se do filósofo Ludwig Wittgenstein (1889-1951).

6 Em seu livro *Estética e hermenêutica*, Hans-Georg Gadamer (*Estética y hermenéutica*. Madrid: Technos, 1996, p. 259) apresenta a idéia da relação íntima entre verdade e arte, da qual deriva uma das conceitualizações básicas da fenomenologia que diz o seguinte: “a fenomenologia é a arte de deixar com que algo volte a falar”.

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

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

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

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

A primeira obra filosófica de Wittgenstein, o *Tractatus Logico-philosophicus*, foi, segundo Moreno (2000), importante na história da filosofia, dado seu aspecto formal, no qual o discurso que nela se apresenta é aforismático e numerado segundo um sistema concebido para orientar os diferentes trajetos de leitura. Portanto, é sistemático quanto à sua forma.

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

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

No *Tractatus*, Wittgenstein entende a linguagem como um conjunto de funções de natureza lógica em que a descrição exaustiva das propriedades de cada objeto nos levaria ao conjunto de todos os estados de coisas possíveis. Para ele, nesse momento, a linguagem é inteiramente referida ao mundo e traçar um limite para a expressão dos pensamentos é seu objetivo, o que só pode ser estabelecido do ponto de vista da linguagem enquanto expressão do pensamento. Por essa razão é

que ele analisa a linguagem apenas em seu mecanismo lógico.

Entretanto, parece-nos que, no decorrer do *Tractatus*, seu movimento reflexivo através da metáfora da escada nos quer dizer que, se a escada é o método que é utilizado para se chegar a algum lugar, quando ali chegado, pode-se deitar fora a escada. Isto significa que o sentido do método e sua verdade deverão ser encontrados fora dele. Essa asserção vai de encontro ao próprio conceito de método, tal como a modernidade o delineou, de Descartes a Husserl. Ora, isso significa que uma leitura orientada fenomenologicamente do *Tractatus* reconheceria no desenvolvimento das proposições nele presentes, desde a proposição [1] “O mundo é tudo que é o caso” até a proposição [6.54] quando refere que “[a]s minhas proposições são elucidativas pelo fato de que aquele que as compreende as reconhece afinal como falhas de sentido, quando por elas se elevou para lá delas”, a própria dissolução do método por si mesmo. A conclusão paradoxal a que se chega com a destruição do objeto (ferramenta da própria ação reflexiva) é indicada, ainda que de forma velada, na última e não numerada proposição do *Tractatus*: “Acerca daquilo de que se não pode falar, tem que se ficar em silêncio”. Então, assobiamos, pintamos, fazemos poesia, enfim, retornamos ao mundo da vida.

Moreno (2000) propõe uma reformulação do último aforismo do *Tractatus* a partir da perspectiva das *Investigações*, que seria: O que não pode ser dito deve ser refletido.

Wittgenstein o diz da seguinte forma na proposição 89 de suas *Investigações*: “Aquilo que se sabe quando ninguém nos interroga, mas que não se sabe mais quando devemos explicar, é algo sobre o que se deve *refletir*. (E evidentemente algo sobre o que, por alguma razão, dificilmente se reflete)”.

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

Portanto, em sua nova concepção de linguagem, a proposição deixa de ser um modelo da realidade para ser uma hipótese e não mais se constitui como uma garantia fixa e translúcida da significação. Ao perguntar-se pela significação de uma palavra, concluirá que na verdade há várias respostas a depender das diferentes situações de emprego das palavras, o que denomina “jogo de linguagem”. Com a palavra “jogo” pretende salientar a importância da multiplicidade de atividades ou formas de vida nas quais se insere a linguagem, a dinâmica da linguagem (em oposição à fixidez da forma lógica).

É justamente essa dinâmica que apontamos anteriormente como elemento central da pesquisa hermenêutica na medida em que com ela percebemos o quanto fica de não-dito quando se diz algo.

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

Nesse sentido é que o emprego da linguagem verbal na hipermídia é reveladora das potencialidades que a própria linguagem carrega, quando usada no intuito de provocar uma abertura de sentidos possíveis. É o que fica claro, como adiante mostraremos, na poesia digital de Rui Torres, gerada por motores textuais programados em Actionscript, bem como em *Sintext*, da autoria de Pedro Barbosa e Abílio Cavalheiro, presente na hipermídia AlletSator.

Parece-nos então que, quando os filósofos que trouxemos para nossa discussão, nos mostram que o ser não coincide necessa-

riamente com aquilo que é estável, fixo, permanente, mas tem antes a ver com o acontecimento, o consenso, o diálogo e a interpretação, nos sentimos preparados para navegar em mundos desconhecidos, nos quais surpresas nos aguardam. Nos sentimos prontos para adentrar em AlletSator, lugar onde navegar realmente é preciso, pois não há outra forma de sabermos o que é uma hipermídia que não seja navegando-a, que não seja percorrendo seus caminhos ao fluxo de nossos interesses e curiosidades sempre singulares.

Pode o jogo produzir conhecimento? (a experiência lúdica em AlletSator)

Dando início à navegação, logo nos deparamos com um movimento de vozes que nos falam da busca por um lugar, da busca por um mundo onde estabelecer-se, movimento denunciador de um jogo que se apresenta como vida possível, pois como aprendemos com Heidegger (2001a) o caráter de jogo habita no sentido lato de “jogo da vida”, que é onde a própria essência da existência ou *Dasein* se encontra.

*“Marte Vénus Júpiter Io Saturno:
perdidos
ao ritmo da compassada dança do universo
orbitando numa viagem sem destino
Sois filhos da eternidade
Para além do tempo que corre em todas as direcções
Arcturo Andrómeda Vega - orbitando,
Explosões de sóis, explosões de estrelas -
A Vossa semente dispersou-se nas trevas dos anos-luz.
Perdidos entre a poeira das estrelas”*

AlletSator não deixa nunca de brincar conosco. Desde seu nome, que lido ao contrário, nos indica uma *rota [e]stela[r]*, criação de Pedro Barbosa, passando pela poesia de Rui Torres, que nos surpreende pela multiplicidade signífica, até às figuras tridimensionais de Luís Carlos Petry, para citar algumas situações onde o jogo se apresenta nessa hipermídia.

Quando nos deparamos com os nomes ao contrário, a lembrança da infância se impõe, pois as brincadeiras com as palavras começam quando desde cedo as descobrimos. Para os poetas e os escritores, essas brincadeiras continuam, tomam a forma de trabalho/profissão. Não é sem importância que Huizinga (2001) em seu livro *Homo Ludens* publicado pela primeira vez em 1938, abre um capítulo intitulado *O Jogo e a Poesia*, no qual, entre outras coisas, diz que “toda poesia tem origem no jogo” (p.143) e, sendo assim, transcende os limites do juízo lógico e deliberativo, conseguindo atingir uma penetração muito além do alcance da razão. Podemos pois considerar a poesia, como já expressou Paul Valéry (*apud* Huizinga, 2001), um jogo com as palavras e a linguagem ou, como escreveu Lya Luft em *Perdas e Ganhos* a respeito do seu gosto por escrever, nada mais ser do que brincar com palavras.

Não é também insignificante que Heidegger tenha encontrado na poesia uma forma privilegiada de pensar, o que podemos constatar em seu texto poema *Da Experiência do Pensar*, escrito em 1947 e publicado pela primeira vez em 1954. Em suas notas à

tradução brasileira deste texto, Maria do Carmo Tavares de Miranda o denomina como “o poema do pensar nas coisas da natureza e do próprio pensar” (p. 15).

Encontramos no poema de Heidegger, ainda segundo a autora citada, uma distinção entre o que seja a essência da linguagem (o dizer, o pronunciar a palavra) e o que seja a linguagem como comunicação (o designar das coisas, um utilizar palavras). Com a primeira, nos deparamos com a impotência de dizer o que deve ficar inexprimido, o que acaba por nos colocar diante da coisa. Com a linguagem como comunicação, conceitualizamos. Nessa direção de pensamento entendemos Gadamer (2000, p. 14) quando propõe que voltemos a fazer falar a palavra, que façamos o caminho “de volta, do conceito à palavra” se quisermos alcançar o outro. Nesse sentido é que a poesia se torna convincente, justamente pelo seu modo de dizer algo, lembrando que poema, em sua origem latina, vem de *dicere* e *dictare*, sendo assim, um ditado.

Portanto, aprendemos com Gadamer (2000) que isso que é dito na poesia, carrega em si um conhecimento produzido e trabalhado de tal modo que não se levanta contra ela nenhuma forma de objeção, de resistência. Como a arte, em geral possui uma verdade irrefutável. Entretanto, estando a verdade do lado da arte, o método não deixa de ter o seu lugar. Seguindo Platão (*apud* Gadamer, 2000) diríamos que se a arte é o adequado que se busca, o método é a medida que mede. Na nossa opinião, são essas as duas formas de

saber que participam da produção de conhecimento. Será que o jogo não poderia estar a contemplar, ao mesmo tempo, tanto a arte quanto o método? Ora, sendo o jogo ao mesmo tempo liberdade e formação de regras, ou como dissemos anteriormente, sendo que o que se passa no jogo é livre e está sempre submetido às regras, não estaria na experiência de jogo uma compreensão possível do lugar da produção do conhecimento científico? Deixamos a pergunta em aberto dado que sua resposta ainda não a temos.

Em AlletSator, nos deparamos com momentos em que não controlamos a navegação, em que a interatividade enquanto ação do leitor fica impossibilitada para escutar o que nos diz o ambiente, nosso par no diálogo com esse mundo tridimensional. Nesses momentos em que ficamos “orbitando” em AlletSator, experimentando o que denominamos como seus *giros vertiginosos*, como no *Guizo de Magritte*, no *Planeta Arbóreo*, no *Estúdio de Anaximandro* e no *Templo da Pirâmide de Cristal*, tal como nos Parques de Diversão ou em certos momentos da vida, nos percebemos impotentes frente aos limites que a realidade impõe. Percebemos que o controle não está em nossas mãos e que quando se acha que se está jogando um jogo, dele tendo controle, logo percebemos que é o jogo que nos controla, ao invés de estarmos exteriores a ele, estamos dentro dele, imersos. Experimentamos fisicamente, com os *giros vertiginosos*, nesses espaços de realidade virtual, os movimentos de vaivém característicos do jogo. Além dessa experiência sinestésica provocada

pela visão e que nos causa uma sensação de movimento (cinestesia), a linguagem verbal sonora colabora na convergência de sentidos, provocando a percepção de vertigem. Temos aqui um momento de intensa imersão, outra característica do jogo.

“... o tempo que corre em todas as direções”.

“...uma viagem sem retorno”.

Navegar em AlletSator é antes de tudo uma *experiência estética* que, na linguagem hipermidiática, possui a característica de nos surpreender, pois nos oferece a experiência de mostrar e de esconder. Ou seja, encontramos objetos, sons e imagens que se revelam, mas que também se ocultam. Ao clicarmos na *Taça de Abraham Moles*, por exemplo, temos a experiência do inesperado; para alcançarmos a *Ilha Poética*, precisamos atravessar nuvens, vivendo por segundos, dada a baixa visibilidade, o desconhecido.

Aprendemos também que todo acesso ao mundo é mediado, afirmação que coloca no devido lugar a linguagem humana. Só podemos ir de um lugar ao outro clicando certos objetos ou passando por determinados lugares. Além disso, na leitura que realizamos, o constante voltar ao corpo da *Primeira Mulher*, para navegar pelos diversos ambientes de AlletSator, também funcionava como forma de nos reorganizarmos do jogo e no jogo.

Se a poesia, o teatro, enfim a arte, têm do seu lado o jogo, pois, como nos ensina Gadamer, é no lado da arte que aprendemos a encontrar o jogo; e se, por outro lado, a arte é uma forma de pensar, na esteira do pensamento de seu mestre Heidegger, então a arte também é produção de conhecimento, oferecendo contribuições importantes ao conhecimento científico. Mas será que é só do lado da arte que podemos encontrar o jogo? Será que, como já nos perguntámos anteriormente, o jogo não se faz presente no conhecimento científico, incluindo aí a aplicação de uma metodologia a ser construída como um caminho durante o próprio percorrer do caminho? Não estaria a hipermídia AlletSator a nos ensinar que sim, que ciência e arte podem caminhar juntas? Que a ciência teria muito a beneficiar com a arte?

A partir de uma outra perspectiva, a saber, tomando os desenvolvimentos da teoria da complexidade de Edgar Morin, encontramos em *Ciência com Consciência* (p. 338) que “a arte é indispensável para a descoberta científica, visto que o sujeito, suas qualidades e estratégias terão nela papel muito maior e muito mais reconhecido”. Morin segue afirmando que tal é a complexidade da ciência que não com dificuldade reconhece-se que “não há ciência pura, que há em suspensão [...] cultura, história, política, ética, embora não se possa reduzir a ciência a essas noções” (p. 340). Para o autor, a complexidade científica é a presença do não-científico no científico, o que não anula o científico, mas, ao contrário, lhe permite exprimir-se.

De forma diferente encontramos em Peirce um pensador que não deixa de surpreender quando contesta o método cartesiano com sua crença na intuição e, em seu lugar, propõe a *abdução*. Como um primeiro momento na investigação científica (Shanahan, 1986, *cit in* Santaella, 2004), considera a abdução fonte de muitos acertos, mas também de erros, dada a falibilidade do conhecimento humano.

Como aponta Santaella (2004), o que vem antes do aparecimento de uma hipótese, os estágios iniciais que levaram a ela, o ato de concebê-la, acabam para a maioria dos lógicos e cientistas sendo irrelevantes na análise lógica do conhecimento científico. Justamente será sobre esse aspecto, tradicionalmente renegado na ciência, que repousa o interesse de Peirce pelo que denominou abdução, ou seja, o tipo de raciocínio que possibilita a criação tanto na ciência como na arte. Sendo o raciocínio responsável pela introdução de todas as novas idéias, é o ponto de cruzamento entre ciência e arte. Trata-se, nas palavras de Santaella (2004, p. 103), “do princípio gerativo para as mutações da sensibilidade e para o crescimento do conhecimento”.

Podemos então perguntar-nos: mas o que faz surgir a abdução? Ela aparece sempre

que algo nos surpreende, sempre que nos defrontamos com algo da ordem do inexplicável, do desconhecido, do surpreendente. E é por isso que o conhecimento dito científico tem muito a aprender com a arte,¹¹ pois é do lado dela que está o *kalós*, o admirável que nos interroga pelo simples fato de a nós se apresentar. Com isso não queremos dizer que o admirável não está do lado da ciência, pois ao contrário, acreditamos que exista arte na ciência. Para percebê-la basta não afugentá-la no momento da sua aparição.

É com a emoção da leitura do parágrafo final de *A fixidez das Crenças*, escrito em 1877 por Charles Sanders Peirce, quando compara “o gênio do método lógico de um homem” a uma noiva que, como tal, deve ser amada e reverenciada, que nos perguntamos com as palavras do texto da ópera *Allet Sator*:

Quem ama até perder o feminino?

Quem ama até perder o frio?

Quem ama até perder o sol?

Quem ama até perder o rosto?

Quem ama até perder o cheiro?

Quem ama até perder-se na busca por um conhecimento? Este estaria perdendo-se ou na verdade encontrando? O que procuramos quando procuramos? Por onde anda nosso

¹¹ Quanto nos referimos nesse momento ao “conhecimento dito científico”, estamos nos referindo ao que Thomas Kuhn in *A Estrutura das Revoluções Científicas* chama de ciência normal. Acreditamos, entretanto, que a ciência ao contar com a arte, rompe com as barreiras que as separam, possibilitando, em uma linguagem peirceana o crescimento do conhecimento.

desejo quando pesquisamos? Não havendo respostas universais para estas perguntas, elas simplesmente aqui se colocam como elemento instigante da pesquisa, seu verdadeiro *leit-motiv*.

Sendo AlletSator, no formato hipermediático, um projeto que também “*se propõe a investigar os limites da narrativa tridimensional no horizonte da hipermídia*”, parte da idéia de que a ferramenta com a qual se produz o pensamento é a linguagem, ao mesmo tempo em que é esta (a linguagem) o objeto do pensamento. Dessa forma é que a narrativa tridimensional, nomeada por Petry (2006) de pensamento *topofilosófico*, toma a linguagem como “o fundamento a partir do qual tudo o mais é possível”. Tudo o quê, poderíamos perguntar? Simplesmente todas as formas possíveis e imagináveis de manifestação humana. Nesse contexto, “*escrevem-se mundos descrevendo-os e se dá forma a eles na sua corporeidade, desenhando-os*”. A arte aqui se manifesta como produção de conhecimento que se constrói em mundos digitais no sentido dado por Heidegger (2001b) quando diz que *para habitar em um mundo é preciso construí-lo*. Com AlletSator, parafraseando Petry (2006) ao referir-se ao jogo *Myst*, “*se faz literatura tridimensional digital e habita-se nela*”. Habita-se privilegiadamente ao construí-la e, de outra forma, habita-se nela, ao navegar por dentro dela, ao experimentar a imersão que a tridimensionalidade e a convergência de sentidos proporciona.

Podemos dizer então que filosofamos quando fazemos hipermídia. Em alguma medida foi o que experimentamos quando partici-

pamos desse projeto, inserindo nossa leitura de AlletSator. Desde a inserção de objetos tridimensionais que visavam o estranhamento - condição para a compreensão -, ¹² passando pela escolha de frases até a reflexão sobre quem ou que ambiente as deveriam proferir.

Muitos aforismos das *Investigações Filosóficas* de Wittgenstein só se tornaram compreensíveis para nós na altura de sua inserção na hipermídia, talvez em função de nela estas frases poderem ecoar pelo espaço/tempo entre uma e outra, diferentemente de quando a uma frase seguia-se outra, como na leitura da obra impressa.

Além disso, os recursos imagéticos pensados e construídos expandiram certos conceitos presentes na ópera quântica, o que só viemos a perceber posteriormente. São eles:

- O *Pequeno Príncipe* de Saint-Exupéry como referência de um viajante por diversos planetas;
- A experiência com o duplo através dos mini-planetras que são dois e um ao mesmo tempo e dos autômatos em espelho com outros, como forma de reflexão a respeito de nossa percepção de nós mesmos e dos outros (inspirado na leitura do conto *Sandmann* de E. T. A Hoffmann);
- O Boi-tatá, o Boi-da-cara-preta, o Lobo e o Ogro, como elementos míticos que transcendem várias culturas.

Quanto à decisão a respeito de quais seriam as inserções sonoro-verbais, escolhemos frases de

Heidegger, Gadamer, Wittgenstein, Hoffmann e Saint-Exupéry e as colocámos sem a referência dos autores, com a pretensão de indicar que todas têm a mesma importância. Além disso, as colocámos nas bocas mais estranhas, como quando o Pequeno Príncipe diz uma frase de Heidegger e um autômato/robô fala frases da obra de Saint-Exupéry. Ou então, transformámos o aforismo wittgensteiniano que diz “Um objeto vermelho pode ser destruído, mas o vermelho não pode ser destruído e por isso o sentido da palavra ‘vermelho’ é independente da existência de um objeto vermelho” [57] na frase dita pelo Ogro e por isso muito mais forte de sentido “O objeto Ogro pode ser destruído, mas o Ogro não”.¹³

Conclusão

AlletSator se constitui em um trabalho em andamento, cuja versão 3.2.1 é a que foi objeto de nosso navegar para a realização de nossa reflexão. O fato de essa publicação receber os comentários de diversos pesquisadores a torna interessante enquanto proposta de valorização da investigação científica, dado que possibilita a aprendizagem que o diálogo dos comentários aciona. Certamente os olhares dos leitores/navegadores de AlletSator acabarão interferindo/dialogando

na próxima versão, sendo essa provavelmente a intenção dos autores. Se assim acontecer, estará aproveitando-se do jogo do diálogo na produção do conhecimento que essa pesquisa ambiciona alcançar.

Interessante nesse trabalho é que ele nasceu e está sendo gerado pela possibilidade de travessias transatlânticas, ora através de aerovias, ora através das infovias, nos ensinando de forma metafórica que os caminhos do conhecimento são diversos, tal como as possibilidades de leitura/navegação em uma hipermídia.

E ainda, se concordarmos com Gadamer (1997, p. 155) em que “a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta”, acreditamos que a experiência do jogo experimentada nessa hipermídia abre possibilidades para quem joga, sendo a produção de conhecimento uma grande possibilidade.

Em uma revista que se propõe a discutir o conhecimento *do* e *no* digital, área disciplinar que dá seus primeiros passos na história da ciência, acreditamos oportuno lembrar da frase dita por Pompeu, conforme nos relata Plutarco in *Vida de Pompeu*¹⁴

¹² Como aprendemos com a Psicanálise, para que uma busca seja ativada em um sujeito é preciso que ele tenha passado pela experiência de castração que a incompreensão e o estranhamento nos coloca. Portanto, é condição da compreensão a experiência com o estranhamento.

¹³ O Ogro enquanto idéia de nosso imaginário não pode ser destruído.

¹⁴ Pompeu foi um general romano que viveu de 106-48 aC. A frase que imortalizou-se na poesia de Fernando Pessoa foi dita aos marinheiros que, amedrontados, se recusavam a viajar durante a guerra. <http://www.insite.com.br/art/pessoa/intro.html>

Na hora de partir, uma forte tempestade se abateu sobre o mar, deixando hesitantes os capitães dos navios. Então ele [Pompeu], dando o exemplo, foi o primeiro a subir a bordo, deu ordens para levantarem a âncora e gritou: "É necessário navegar, viver não é". Graças à sua audácia e energia, ajudado pela Fortuna, ele encheu o mar com seus navios.

Parece ser esse o espírito desse trabalho, o de que *ele precisa ser feito*, apesar de todas as dificuldades que se lhe apresentam. Ele colocou-se na vida de muitos de seus participantes como uma imposição tal qual a poesia se impõe à mente do poeta, a tela aos dedos do pintor ou as idéias ao pensamento do pesquisador. Nessa ópera hipermediática, presenciamos a reunião de todas essas personagens a orquestrá-la, não sendo exagero dizer que para muitos deles as palavras do poeta português não soariam a partir de um lugar óbvio, mas sim como uma representação do espírito presente nessa pesquisa, quando escreve:

*Viver não é necessário; o que é necessário é criar.
Não conto gozar a minha vida; nem em gozá-la penso.*

*Só quero torná-la grande,
Ainda que para isso tenha de ser o meu corpo e a
(minha alma) a lenha desse fogo.*

*Só quero torná-la de toda a humanidade;
Ainda que para isso tenha de a perder como
minha.*

Cada vez mais assim penso.

Bibliografia

- BAIRON, Sérgio. *Interdisciplinaridade: educação, história da cultura e hipermídia*. São Paulo: Futura, 2002
- BARBOSA, Pedro. *Alletsator*. Disponível em: <http://www.telepoesis.net/alletsator>. Acesso em: 15 out.2006.
- BUYTENDIJK. Utrecht. O Jogo Humano. In: Gadamer, Hans-Georg e VOGLER, P. (Orgs.) *Nova Antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural*. São Paulo: EPU, Editora da Universidade de São Paulo, 1977, V.4.
- DOSTOIEVSKY, Feodor. *O Jogador*. Porto Alegre: L&PM, 1998.
- FLICKINGER, Hans-Georg. Da experiência da arte à hermenêutica filosófica. In: ALMEIDA, Custódio Luis Silva de, FLICKINGER, Hans-Georg, ROHDEN, Luiz. *Hermenêutica Filosófica: nas trilhas de Hans-Georg Gadamer*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000
- GADAMER, Hans-Georg. (1960) *Verdade e Método I*. Petrópolis: Vozes, 1997.
- _____. (1977) El juego del arte. In: _____. *Estética e hermenêutica*. Madrid: Technos, 1996.
- _____. Da palavra ao conceito. In: ALMEIDA, Custódio Luis Silva de, FLICKINGER, Hans-Georg, ROHDEN, Luiz. *Hermenêutica Filosófica: nas trilhas de Hans-Georg Gadamer*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.
- HEIDEGGER, Martin. (1928-1929) *Introducción a la filosofía*. Madrid: Ed. Cátedra Universitat de València, 2001a.
- _____. (1954) *Ensaio e conferências*. Petrópolis: Vozes, 2001b.
- _____. (1954) *Da experiência do pensar*. Tradução, introduções e anotações de Maria do Carmo

- Tavares de Miranda. Porto Alegre: Globo, 1969.
- HUIZINGA, Johan. (1938) *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.
- INWOOD, Michael. *Dicionário Heidegger*. Rio de Janeiro; Jorge Zahar Editor, 2002.
- KUHN, Thomas. *A estrutura das revoluções científicas*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1982.
- LUFT, Lya. *Pensar é transgredir*. Rio de Janeiro: Record, 2004.
- MORENO, Arley R. *Wittgenstein: os labirintos da linguagem*. São Paulo: Moderna; Campinas: UNICAMP, 2000.
- MORENO, Cláudio. *Navegar é Preciso*. Disponível em: www.sualingua.com.br/01/01_navegar.htm. Acesso em: 29 out. 2006.
- MORIN, Edgar. *Introdução ao Pensamento Complexo*. 2.^{ed}. Lisboa: Instituto Piaget, 1990.
- _____. *Ciência com Consciência*. 2.^{ed}. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- PEIRCE, Charles Sanders. A Fixação das Crenças. Tradução de Anabela Gradim Alves, Universidade da Beira Interior. In: *Popular Science Monthly*, , n.12, p.1-15, november 1877.
- PETRY, Luís Carlos. O conceito de novas tecnologias e a hipermídia como uma nova forma de pensamento. In: *Revista Cibertextualidades*, Porto (Portugal), n. 1, p.110-125,2006.
- SANTAELLA, L. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Palus, 2004, p. 37-53.
- WITTGENSTEIN, L. *Tratado Lógico-filosófico*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1987.
- _____. *Investigações filosóficas*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1987.