

# A proposta do *game metafísico*: apresentação do projeto de pesquisa e desenvolvimento *A ilha dos mortos*

Hierononymus Friedrich Von Worms<sup>1</sup>

**Resumo:** O artigo apresenta as primeiras abordagens de uma pesquisa partilhada entre três grupos de pesquisa acadêmicos que gravita ao redor da possibilidade de investigar a *relação de influência da pintura clássica na produção de imagens renderizadas em tempo real dentro de ambientes tridimensionais de motores de jogos*. As referências metodológicas compreendem a fenomenologia hermenêutica, o construtivismo e a extensiva pesquisa de arquivos bibliográficos e técnicos. Apresenta e expõe o objeto e ponto abduutivo do qual parte a pesquisa: a imagem da pintura do artista Arnold Böcklin, a qual se presta a ser o incentivador de uma *angústia de influência* na visada de uma pesquisa e desenvolvimento de um game acadêmico que pretendemos como *metafísico*.

**Palavras-chave:** imagem; história; game metafísico; cultura; topofilosofia.

## Introdução

Imagens da cultura, a cultura das imagens. Imagens são fotografias, pôsteres, calendários, filmes, rótulos, desenhos e pinturas. Uma imagem é o que se vê e o que se dá a ver, ou seja, o que se mostra por si mesmo, sem subterfúgios, ainda que muitas vezes produza em nós muitas interrogações. A imagem se põe sempre para nós desnuda e completa, de uma só vez, ao modo de um *quer ver? Então toma, veja isso!* Iremos abordar uma imagem, um quadro, uma pintura a óleo que criou suas raízes na cultura Ocidental a partir do final do Século XIX. Uma imagem que se destinou a uma função de migração muito singular, que enquanto um significante (Lacan, 1998) da cultura, tende e insiste em se apresentar como um elemento *transmídia* (Jenkins, 2009 e Costa, 2012), transformando-se e transmutando-se em inúmeras multiformas e multimeios e, para nós, emergindo na proposta de pesquisa e desenvolvimento de um *game acadêmico*, qualificado e configurado como um *game metafísico*<sup>2</sup>.

A pintura apresentada é situada e pensada por nós no contexto de uma pesquisa acadêmica que busca refletir e produzir a partir da *relação de influência da pintura clássica na produção de imagens renderizadas em tempo real dentro de ambientes tridimensionais de motores de jogos*, tomando como caso modelar o motor de jogos UDK. Nesse sentido, a relação da pintura com o estudo em desenvolvimento de sua relação com um possível *game metafísico*, o qual transita entre as esferas do poetar e do pensar em ambientes lúdicos tridimensionais, navegáveis e interativos, encontra-se situado no processo histórico de pesquisas e desenvolvimentos anteriormente realizados dentro do *Núcleo de Pesquisas em Hiperídia e Games (NuPGH)* da PUCSP. Trata-se de uma perspectiva de pesquisa, ao modo de um ponto de vista ontológico, que vem sendo desenvolvido em uma sucessão histórica. Por exemplo, ela está presente já no trabalho desenvolvido por Bairon & Petry (2000), quando trabalharam

---

<sup>1</sup> Hierononymus Friedrich Von Worms é o nome próprio dado a um esforço coletivo de pesquisa, representando o projeto de pesquisa d'*A ilha dos mortos*, que congrega pesquisadores dos grupos de pesquisa do NuPHG-PUCSP, do FISAPETS-Mackenzie e do CeDIPP-ECA/USP. O nome de grupo foi escolhido para representar a discussão coletiva do grupo, inspirado no programa de pesquisa e diálogo coletivo realizado no Século XX na Europa, pelo grupo de lógicos e matemáticos reunidos ao redor do pseudônimo Nicolas Bourbaki, autor dos famosos *Éléments de mathématique*. Ao final do nosso artigo, você poderá consultar a relação dos autores/participantes.

<sup>2</sup> Tal proposta se constitui em um seguimento do desenvolvido por Petry (2011), no seu artigo, *A Proposição Ontológica do Game Acadêmico nos Horizontes entre Arte, Filosofia e Poesia*.

conceitos da psicanálise e da história da cultura como *texturas conceituais* enquanto revestimentos de objetos tridimensionais na hipermídia *Labirinto*. No seu seguimento, ela aparece e é desdobrada topologicamente na ideia de *topofilosofia* (Petry, 2003), a partir da qual foi possível se pensar conceitualmente, não somente os objetos tridimensionais presentes nas hipermídias e games, mas igualmente o seu próprio processo de modelar, tomando-o como atividades reflexivo-artísticas. A partir daí, esse ponto de vista recebeu a sua continuação nos desenvolvimentos reflexivo-digitais realizados por Petry & Barbosa (2009), quando realizam a versão digital da peça de teatro *Alletsator XPTO – Kosmos 2001* (2003), em um *game-ópera* que se intitulou *Ópera quântica AlletSator* (2009)<sup>3</sup>, na qual foi realizada a transposição da poética da ciberliteratura para o universo lúdico e tridimensional e navegável dos games. A estes, sucedeu-se, com Petry (2011), o desenvolvimento do *game acadêmico Labirinto Artístico-Filosófico 1260*, no qual se problematizou a questão da *experiência do pensar* no contexto de uma aventura lúdica<sup>4</sup>.

Em linhas gerais, essas pesquisas e desenvolvimentos estiveram sempre situados em uma percepção desta *relação de influência* (Bloom, 2002), a qual nos mostra que, *sob certo aspecto ou capacidade*<sup>5</sup>, elementos noemáticos de pensamentos, poemas, desenhos, pinturas e outros elementos da cultura precedentes historicamente a nós, nos levam a retomá-los e nos deixar por eles trabalhar. Como uma afecção benfazeja, eles nos jogam dentro do círculo da questão e ali nos fazem transitar por seus caminhos e possibilidades, construindo uma compreensão de seus contextos horizontais (Gadamer, 2002), nos quais o domínio cognitivo das questões se coloca como um constante desdobramento e descoberta.

Finalmente, o processo metodológico se consolida a partir do proposto por Petry (2010), em sua tese de doutorado *O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento*, na qual se demonstra que o próprio processo da descoberta e construção do conhecimento se constitui ao modo de uma estrutura de jogo, dentro da qual, *jogar* é fundamentalmente *ser jogado*, a ser descoberto nas múltiplas possibilidades que a entrada no campo-círculo do jogo franqueia<sup>6</sup>. O contexto e pano de fundo indicados delimitam um campo do trabalho do pensar que se apresenta como um campo de reflexão fenomenológico-hermenêutico, na linha do pensamento sobre a obra de arte e sua proveniência, tal como o encontramos em Heidegger e Gadamer<sup>7</sup>.

Ao propormos a apresentação de uma imagem que está sendo trabalhada por nós, significa que a apreendemos também como possibilidade de um *objeto da cultura digital* (Manovich, 2001 & Murray, 2003), a partir do qual se desenvolve um processo de transposição e interpretação de seus sentidos possíveis. A pintura se transmuta em uma imagem digital que recebe o seu lugar em Blogs, Sites e Museus Virtuais. Ela é tomada por artistas que a copiam e a resignificam das mais diversas formas, seja em desenho, pintura, tanto manuais como digitais, em colagens e tantos outros.

---

<sup>3</sup> A *Ópera Quântica AlletSator 4.5* pode ser conhecida em: <http://www.topofilosofia.net/bienal/index.html>.

<sup>4</sup> O *game acadêmico LAF\_1260* pode ser conhecido em: [http://www.topofilosofia.net/bienal\\_2011/index.html](http://www.topofilosofia.net/bienal_2011/index.html).

<sup>5</sup> Como nos ensina Peirce (1977) citado por Serra (1996): “um signo, ou *representamen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo (capacidade), representa algo para alguém”.

<sup>6</sup> O trabalho de Petry (2010) introduz, no campo da perspectiva da pesquisa acadêmica, uma possibilidade de entendimento do jogo digital, o game, como uma estrutura ontológica em formação.

<sup>7</sup> No que tange ao pensamento fenomenológico, são fundamentais aqui, de Heidegger, as referências: *A origem da obra de arte* (2010), “... Poeticamente o homem habita...” (2012), *Construir, habitar, pensar* (2012), *A proveniência da arte e a determinação do pensar* (1974) e *A arte e o espaço* (1969). De Gadamer são *Verdade e Método 1 e 2* (1999 e 2002) e *Estética e hermenêutica* (2006).

Ora, os fenômenos da transposição e interpretação da imagem no contexto digital, não somente tem como resultado a vivificação da imagem, como contribui para pensarmos o seu estatuto histórico, sociológico, psicanalítico, antropológico, entre outros. Antropólogos e etólogos fotografam<sup>8</sup>, filmam e fazem cinema<sup>9</sup>, desenham<sup>10</sup> e organizam suas pesquisas de acordo com muitos sistemas, modos e métodos. Ao assim procederem eles transmutam seu objeto de estudo em objetos fotográficos, fílmicos e desenhos, constituindo novos e poderosos objetos que dialogam com os originais. Ora, do ponto de vista metodológico um objeto de pesquisa pode apresentar-se nos mais diversos modos, tal como nos mostrou Granger (1989) acerca dos conceitos em filosofia quando observou que a construção do conhecimento era possível para além da *empíria* e do sensível, sendo possível pelos conceitos da filosofia, pela abstração em matemática, pela abordagem qualitativa e pelos *a priori* da lógica, por exemplo.

Nesse sentido, considerando o aspecto multiforme que o objeto e método de pesquisa podem adquirir, acrescentamos que desenho e pintura, não somente se constituem em legítimos objetos de pesquisas, bem como são igualmente processos e métodos de realização de pesquisas. Eles se plasmam como objetos reflexionantes que, enquanto são produzidos cantam a poesia do pensar que é a própria objeto-pesquisa. É nesse sentido que seguimos a recomendação de Leonardo, quando este afirmava em seus *Cahiers* que *desenhar é pensar*<sup>11</sup>. Como pensamento mais profundo na *poësis* (Heidegger, 1974), desenhar, pintar e modelar se constituem em formas de pesquisa legítimas na busca de nos aproximarmos na intimidade com os objetos do mundo (Petry, 2003) e, estes, como um *jogo como símbolo do próprio mundo* que se desvela e se oculta para nós, a cada vez (Fink, 1966). Se nosso leitor estiver de acordo conosco, estamos preparados para dar um passo além e dizer que, como um todo, o desenvolvimento de um *game acadêmico* (que na sua produção temos o desenhar, o pintar, o modelar, o musicar, o programar...), se constitui igualmente em uma atividade *poiética*, pela qual o pensar (da pesquisa) se desenvolve e segue o seu curso, tal como se dá com os artistas que desenham e pintam, os antropólogos que fotografam, filmam e desenham, bem como quando o filósofo e cientista, pensam, calculam, formalizam e escrevem. É nesse sentido que não nos deveria jamais surpreender encontrar um desenho topológico de uma *garrafa de Klein* em um texto de um pesquisador, seja ele servindo de formalização para a estrutura estudada ou mesmo como indicação clarificante<sup>12</sup>.

Ora, é pela via sumariamente descrita que a equipe de pesquisa, representada pelo pseudônimo Hieronymus Friedrich Von Worms, toma a imagem de uma pintura como objeto de eclosão de sua pesquisa que se pergunta e se flexiona pela *relação de influência da pintura clássica na produção de imagens renderizadas em tempo real dentro de ambientes tridimensionais de motores de jogos*. A partir dessa proposta e pautados pelo conceito de *angústia de influência* de Bloom (2002) inicialmente, propomos que as ações metodológico-pragmáticas de olhar, analisar, sentir, desenhar, parametrizar<sup>13</sup>, modelar em 3D, pintar as

---

<sup>8</sup> Bronislaw Malinowski fotografava. Ver Etienne (1995).

<sup>9</sup> Jean Rouch e José da Silva Ribeiro fazem pesquisa com filmes. Ver Ribeiro (2007).

<sup>10</sup> Irenaus Eibl – Eibesfeldt desenhava com Priscilla Barrett, por exemplo. Ver Hinde. (1987).

<sup>11</sup> Leonardo da Vinci escreveu em seus cadernos que o desenhar é pensar. Ao seu discípulo Francesco não cansava de dizer: *desenhe, Francesco, desenhe porque o desenho é a base de toda a arte*. E arte e ciência em Leonardo são equivalentes, uma e mesma coisa.

<sup>12</sup> Por isso é que não nos surpreendemos quando, na página 1191, das suas *Oeuvres*, Claude Lévi-Strauss introduz o desenho topológico da *garrafa de Klein*, a fim de mostrar a estrutura topológica dos mitos.

<sup>13</sup> Sobre o processo de parametrização, a transposição de um objeto ou desenho em uma superfície parametrizada para fins de modelagem tridimensional, o leitor pode acessar a página no site de pesquisa topofilosofia.net, em: [http://www.topofilosofia.net/galerias/milimetrado\\_01.html](http://www.topofilosofia.net/galerias/milimetrado_01.html)

texturas, organizar os mapas de iluminação, sonhar e pensar a audibilidade construindo a música e os efeitos sonoros, programar e organizar o design de nível, entre outros, se constituem em atividades reflexionantes da máxima importância em um processo de pesquisa e desenvolvimento que visa a um *game acadêmico*. Poderia um *game*, e um *game acadêmico* ser pensando como uma pesquisa?

Ora, aprendemos com a antropologia visual que o documentário *Colá S. Jon, Oh que Sabe!* (Ribeiro, 1997) se constitui em um genuíno objeto e instrumento de pesquisa e transmissão de conhecimento, inserindo-se em uma longa tradição a qual debateu extensivamente acerca dos usos e produções da imagem, fotográfica e fílmica na antropologia e etnografia. A partir dessa constatação da possibilidade da imagem poder ser tomada como objeto de pesquisa e produção de conhecimento, a qual é igualmente afirmada e defendida por filósofos como Heidegger (2010), Goodman (2006) e Gilson (2010), por pesquisadores da arte como Gombrich (2007), Aumont (2005) e por pesquisadores dos novos meios, como Manovich (2001) e Hansen (2006), acreditamos ser plausível uma pesquisa atual que parta da imagem-pintura e produza o seu caminho reflexionante através da atividade produtiva que circuita entre a mão e o cérebro no *labor* inquieto da *Oficina*, para usar algumas das palavras de Sennett (2008).

Retomamos: acreditamos que sim, e entendemos que a Tese de Doutorado de Arlete dos Santos Petry (Petry, 2010), já referida, bem como o artigo *A Proposição Ontológica do Game Acadêmico nos Horizontes entre Arte, Filosofia e Poesia* (Petry, 2011) tenha mostrado amplamente essa possibilidade<sup>14</sup>. No entanto certamente dúvidas e receios sempre existem na área acadêmica e, até onde podemos perceber, eles se justificam na perspectiva da busca de uma clareza de ideias cada vez mais universal<sup>15</sup> (Apel, 2000).

A imagem-pintura seleciona para ser o ponto de nascimento e nó-górdio do projeto foi produzida em 1883 por Arnold Böcklin e é identificada historicamente com o nome *Toteninsel*, em português, *A ilha dos mortos*.

Ela faz parte de uma conhecida série de cinco quadros do pintor suíço Arnold Böcklin, que datam no período de 1880 a 1886. A descrição geral que geralmente dela nos é dada consiste na retratação de um remador ou barqueiro que conduz uma figura branca em um pequeno barco, cruzando uma ampla extensão de água petrólea em direção a uma ilha rochosa que tem em seu interior um grupo de altivos ciprestes. Um terceiro elemento que acompanha as figuras do barco é identificado, geralmente, como um ataúde disposto horizontalmente na proa. A pintura é situada dentro do movimento denominado de Simbolismo, o qual possui relações com o Romantismo Alemão.

Vroegh (2009) nos indica que a pintura de Böcklin produziu uma série de fenômenos na cultura, no final do Século XIX e durante o Século XX e, quiçá XXI. Temos, por exemplo, nas artes, a produção de peças musicais, quadrinhos, encenações de ballet, outras pinturas, poemas, teatro, óperas, filmes, esculturas, etc. Influências na arquitetura são indicadas por ele e, do ponto de vista de objetos do mercado, se encontram cartões postais e um perfume com o mesmo nome. Ela também é tomada e pensada artisticamente como proposta para o

---

<sup>14</sup> Aos quais remetemos o nosso leitor, de acordo com a Bibliografia.

<sup>15</sup> É Karl-Otto Apel, a partir das ideias de Peirce, que nos mostra que o debate das ideias, no contexto de uma *comunidade científica de comunicação*, deve sempre prosseguir e buscar o consenso ou acordo hermenêutico, *on long run*.

desenvolvimento de ambientes digitais modelados tridimensionalmente para motores de jogos<sup>16</sup>, tarefa que também é colocada no horizonte de nosso projeto de pesquisa.

## ***Toteninsel* de Böcklin, seu contexto historial artístico e seu caráter enigmático**

Arnold Böcklin, Suíço, nasceu no ano de 1827 e faleceu em 1901. Formou-se em pintura na *Academia de Düsseldorf*, sendo que seu mestre foi Johann Schirmer (1807-1863). Artisticamente ele foi fortemente influenciado pelas obras dos pintores franceses, Thomas Couture (1815-1879) e Camille Corot (1796-1875). De 1850 a 1857 Böcklin realizou uma estada em Roma, onde, à semelhança de outros artistas do seu tempo, fez cópias de obras da Antiguidade Clássica. A partir da perspectiva artística que evocava a antiguidade clássica firmou-se em das suas obras, dotando-as de um forte simbolismo, principalmente após travar conhecimento com o pintor Hans Von Marées (1837-1887) em Florença, em 1874, que igualmente possuía uma forte inclinação para as formas e temas da antiguidade clássica.

Tal aspecto fica evidente, pois do conjunto de obras que observou, copiou e estudou na Itália foram os trabalhos de Rafael que mais o marcariam. Por outro lado, em sua pintura ele incorporou elementos das naturezas presentes nos quadros de pintores quinhentistas e seiscentistas do Norte da Europa, como Salomon Von Ruysdael (1602-1670), Albrecht Dürer (1471-1528) e Mateus Grünewald (1470-1528), relacionando a temáticas próprias do Romantismo Alemão, produzindo uma original vertente alemã do Simbolismo em pintura. Dessa forma, profundamente influenciado pelo Romantismo, sua pintura é marcada pelo estilo simbolista com temas mitológicos muitas vezes sobrepondo-se à pré-rafaelitas. Seus quadros retratam figuras mitológicas, fantásticas, ao longo construções de arquitetura clássica (muitas vezes revelando uma obsessão com a morte), criando um mundo de estranha e delicada fantasia. Assim, Böcklin aparece como uma espécie de ponto de convergência entre o classicismo da antiguidade, o tratamento deste pelo Renascimento e os elementos da percepção analítica da cultura artística do Norte da Europa.

De acordo com Gibson (2000), Böcklin é considerado o decano dos artistas simbolistas dos países de línguas alemã e escandinávia. Era dotado de uma figura enérgica, desprovida da melancolia lânguida da *decadência*. Sua vivência latina, principalmente na Florença italiana, com sua luz e aura de Antiguidade foi decisiva para a formação de seu estilo o qual, desde cedo é povoado pelos símbolos da antiguidade mitológica. Aos vinte e cinco anos de idade, em uma de suas estadas em Roma o artista se casa com a filha de um guarda pontifício, a qual lhe deu doze filhos, entre 1855 e 1876. Cinco desses filhos morrem quando ainda criança e, por duas vezes, Böcklin e sua família são obrigados a fugir de epidemias de cólera.

É dentro desse trajeto na formação do Simbolismo em Pintura que são produzidas a série de pinturas *Die Toteninsel* (*A ilha dos mortos*). O ano é 1880 e Böcklin encontra-se em Florença desde 1874. Tem a idade de 53 anos e encontra-se no auge de sua carreira. Recebe inúmeras visitas importantes e tem Fritz Gurlitt (1854-1893) como um agente muito inteligente e ativo. Vigoroso como nos relata Gibson (2000), Böcklin sofre algumas dores com uma artrite reumatoide<sup>17</sup>, mas ela não afeta a qualidade de seu trabalho.

---

<sup>16</sup> É o caso do artista digital, Marc Hart (2012), que no fórum do WoLD apresentou o seu desenvolvimento de uma versão do trabalho de Böcklin para o motor de jogo *CryEngine 3*.

<sup>17</sup> A artrite reumatoide (AR) é uma doença de longo prazo que leva à inflamação das articulações e dos tecidos circundantes. A sua causa é desconhecida. Trata-se uma doença autoimune, o que significa que o sistema

A estadia de Böcklin em Florença se dá entre os seus 48 e 57 anos de idade, um período de grande amadurecimento pessoal e artístico. Schmid (1922) nos dá conta de que, no verão de 1879, Böcklin realiza um tratamento, por meios de *banhos terapêuticos* visando à cura de uma dolorosa artrite reumatoide. No verão seguinte, o diretor do Instituto Zoológico Alemão convida Böcklin para um passeio em seu barco e visitar as ilhas ao redor de Ponza, as chamadas *solitárias*, ilhas rochosas que existem ao Oeste do Golfo de Nápoles, ao Sul da Terracina, na qual, desde os antigos Romanos, havia termas medicinais. Schmid relata que Böcklin realizou várias sessões de nado e mergulho por essas ilhas, fascinado pelas suas falésias e conhecendo muitos de seus habitantes, inclusive um pirata aposentado e um mouro sarraceno que lhe narrou inúmeras histórias. De acordo com Schmid, a experiência e cenários vivenciados por Böcklin, nesse período serão refletidas na série *Die Toteninsel*.

A esse evento marítimo, pode-se acrescentar que o estúdio de Böcklin ficava perto do Cemitério Inglês, em Florença e, de acordo com as informações de Schmid, os ciprestes da pintura são pintados por Böcklin no quadro, com sessões de campo inclusive. Some-se ainda a isso o fato de que é, neste mesmo Cemitério, que sua pequenina filha Maria foi enterrada.

De acordo com Bryson Burroughs (1869-1934), artista e crítico do Boletim do *The metropolitan museum of art*, a pintura de Böcklin, *Die Toteninsel*, seja talvez mais conhecida do que qualquer outra obra de arte alemã desde o século XVI. Burroughs<sup>18</sup> nos diz que essa série de imagens se tornou a mais querida imagem no final do Século XIX na Alemanha, sendo difundida por meio de reproduções que podiam ser encontradas em quase todas as residências da época, tal como veremos adiante<sup>19</sup>.

No período de 1880 a 1886 Arnold Böcklin produziu cinco diferentes versões desta enigmática e perturbadora cena. As organizamos então a seguir:

B01: Realizada em Florença, a pintura da primeira versão do tema, de 1880, um Óleo sobre madeira, 74 x 122 cm, encontra-se no *Kunstmuseum* de Basileia, na Suíça;

B02: Realizada em Florença, essa pintura, a segunda de 1880, um Óleo sobre Tela, 111 x 115 cm, encontra-se no *Metropolitan Museum* de Nova York, ao que tudo indica a imagem da visualização da pintura que está disponível no digital é muito mais escura do que o original (na verdade, nós utilizamos um filtro digital para torna-la mais clara e lhe proporcionar mais detalhe);

B03: Realizada em Florença, a pintura consiste em um Óleo sobre madeira, 80 x 150 cm, de 1883, está na coleção da *Alte Nationalgalerie*, em Berlim, Alemanha. Esta é a famosa versão que foi comprada por Hitler e que Freud igualmente tinha uma reprodução em seu consultório. Essa terceira versão foi a mais reproduzida e divulgada de todas;

B04: Realizada em Florença, essa versão da pintura de 1884, um Óleo sobre cobre, 81 x 151 cm, provavelmente destruído em Rotterdam durante a Segunda Guerra Mundial. A representação que temos é uma digitalização de um daguerreotipo encontrada em nossa pesquisa;

---

imunológico do corpo ataca os tecidos saudáveis por engano. Muitos pintores na história da arte sofreram com essa doença, principalmente nas mãos, sendo muitas vezes atribuída à exposição delas aos componentes das tintas a óleo que, a partir de determinado momento, como Messina (1439-1479) começou-se a utilizar chumbo em sua composição.

<sup>18</sup> Burroughs, B. (1926). *The Island of the Dead by Arnold Böcklin. The Metropolitan Museum of Art Bulletin*, Vol. 21, No. 6 (Jun., 1926), pp. 146–148.

<sup>19</sup> Adiante veremos que a pintura se transmídia em uma miríade de objetos, desde cartões postais, a ambientes digitais navegáveis.

B05: Realizada em *Zurich*, a pintura de 1886 é um Óleo sobre tela, 80 x 150 cm, encontra-se na coleção do Museu de Arte de Leipzig (*Museum der Bildenden Künste*), na Alemanha<sup>20</sup>.



Schmid (1922)<sup>21</sup> nos informa que as quatro primeiras versões da série [B01 a B04] *Die Toteninsel* de Böcklin foram produzidas durante o período que ele viveu em Florença, do outono de 1874 a abril de 1885, enquanto que a última [B05] foi produzida em *Zurich*, na Alemanha.

<sup>20</sup> As imagens do quadro com as várias versões de *Die Toteninsel* (*A ilha dos mortos*) [B01, B02, B03 e B05] foram obtidas do site <http://www.artrenewal.org>, ao qual nos filiamos e pagamos para poder baixá-las em alta resolução para estudo no projeto. A quarta versão [B04] foi obtida a partir da coleção de imagens da Wikipédia:

[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Arnold\\_B%C3%B6cklin\\_-\\_Die\\_Toteninsel\\_-\\_Version\\_4\\_sw.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Arnold_B%C3%B6cklin_-_Die_Toteninsel_-_Version_4_sw.jpg).

<sup>21</sup> <http://www.gutenberg.org/files/18436/18436-h/18436-h.htm>

Todas as cinco versões da obra possuem semelhanças e diferenças que, ao mesmo tempo as fazem dialogar, uma com a outra, como as tornam, cada uma delas, um elemento único e singular. Todas elas possuem em comum a figura vestida de branco e em pé, em uma barca junto a um ataúde, navegando sobre águas escuras e em direção a uma ilha rochosa, sendo conduzida por um barqueiro. Como metáfora de Caronte, o barqueiro dos mortos, o quadro suscita muito a imaginação de seus admiradores, ainda que o pintor jamais tenha fornecido qualquer explicação sobre ele. Somente quatro das cinco versões são conhecidas hoje e têm acesso público. A quarta versão [B04], que data provavelmente de 1884, se encontra perdida e mais provavelmente destruída, restando somente o registro em daguerreotipo.

A pintura em si possui uma interessante e complexa história, a qual somente colaborou para ampliar o seu caráter enigmático. Observamos que existem discrepâncias entre os autores que abordam a série de quadros, especialmente nos aspectos que tratam da relação e participação da viúva Berna com a pintura. Vejamos.

Em abril 1880 Böcklin iniciou a pintura [B01]. Alguns pesquisadores, entre eles, Gibson (2000) coloca que a pintura [B01] foi demandada por Marie Berna (condessa de Oriola), uma jovem e nobre viúva de Frankfurt, que a encomendou com a demanda: desejo “uma tela feita para os sonhos” (*ein Bild zum Träumen*) - a obra irá ser abandonada pelo artista, deixando-a inacabada. No mesmo ano ele inicia uma segunda versão [B02], na qual modifica alguns detalhes e, terminando-a, entrega-a para a condessa de Oriola. Essa segunda versão [B02] se encontra no *Museu metropolitano de New York* desde 1926. Outras informações como as que nos traz Burroughs (1926), dizem que a viúva Berna visitou o estúdio de Böcklin em Florença em abril de 1880 e viu a pintura [B01], semiacabada no cavalete e ficou muito impressionada. Então a demanda pela pintura foi feita ao artista e, a seu pedido, foi acrescida a *figura feminina* e o *ataúde* (o barco e seu barqueiro já estaria nela), isso em alusão à morte de seu marido anos atrás. De acordo com o relato de Burroughs, Fritz Gurlitt<sup>22</sup>, seu agente, *cutucou Böcklin para que ele pintasse mais três versões, todas elas com um céu claro*. Dada reputação crítica de Burroughs, o mais correto é que a versão demandada e entregue à viúva tenha sido a segunda [B02]. Mais tarde, Böcklin retomou o quadro da primeira versão [B01] até o concluí-lo e, segundo se tem notícia, em 1927 ele foi adquirido pelo *Kunstmuseum* da Basileia.

O primeiro aspecto a ser considerado consiste nas várias histórias que são criadas, tendo uma obra de arte como seu eixo gravitacional. A obra de arte parece funcionar como que um centro atrator, não somente para inúmeras diegéses da imagem, mas de sua fonte produtiva. Porém, fortes elas são quanto mais próximos estamos de seus eventos originais e quanto mais ela esteve suscetível de incursões de outros, tais como o galerista, o Diretor do Instituto Zoológico Alemão e, especialmente, a condessa de Orion, Senhora Marie Berne. Entretanto outro aspecto nos parece mais promissor e a partir do qual derivam questões pertinentes para o processo de produção artística. Como indicado, trata-se de se pensar a possibilidade da entrada da viúva (condessa de Orion) no campo da produção da obra com Böcklin, o que indicaria um processo de produção compartilhada entre artista e demandante da obra<sup>23</sup>. No caso desse segundo aspecto, a situação se torna mais rica se considerarmos como verdadeira a versão de Burroughs sobre o nascimento dessa série de quadros. Seguiremos essa linha de raciocínio no momento, trazendo mais alguns elementos.

---

<sup>22</sup> Fritz Gurlitt possui uma galeria de arte em Berlin, na *Behrenstrasse 29*, e provavelmente seja ele quem tenha levado ao estúdio de Böcklin, tanto o Diretor do Instituto Zoológico Alemão, como a condessa de Oriola.

<sup>23</sup> Tal como nos apresenta Petry (2010), na possibilidade de uma produção partilhada, em sua tese doutoral.

Como já observado acima, de acordo com o crítico do *The Metropolitan Museum*, a figura branca e esquelética diante do ataúde igualmente branco fora um pedido da jovem viúva que havia se casado com Herr Berna, vindo a enviuvar apenas um ano após o casamento. Novamente a partir desse ponto, as opiniões divergem e, então, resumimos. Enquanto alguns pesquisadores veem na *figura branca e esquelética* uma representação da própria viúva, tal como observa Burroghs, outros encontram nela o plasmar do morto que se dirige ao *Hades*. Outro ainda, e muito comum atualmente, é visualizarem nessa esquelética figura o próprio Caronte. Nesse caso, e buscando uma aderência mais firme com a erudição de Böcklin e a narrativa mitológica, não teríamos saída senão a de identificarmos a personagem do barqueiro das almas na mitologia Grega (Caronte), na modesta representação do barqueiro que conduz o barco no quadro. Presente em todos os cinco quadros da série, ele recebe, a cada vez, um tratamento plástico diferente. Entretanto, a *figura branca e esquelética* igualmente se encontra presente em todos os quadros, com estruturas cromáticas similares, a depender do tipo de iluminação empregado, com uma ligeira exceção de que, no último quadro [B05], de 1886, ela se encontra curvada para frente, ao modo de insinuar algum cansaço ou prostração.

Se os relatos de Burroghs forem aceitos, elementos simbólicos por parte de Marie Berna são então emprestados aos que já haviam sido trabalhados por Böcklin no primeiro quadro ainda inacabado, o que fala em favor da hipótese do *partilhamento* colocada anteriormente. Aqui podemos acrescentar alguns elementos interessantes. Ora, fora no mês de seu noivado com o Conde Waldemar Von Oriola, com o qual se casou no dezembro do mesmo ano (1880), que ela realizou sua encomenda a Böcklin. Assim, considerando uma perspectiva analítica, somos levados a supor que a demanda da viúva tenha funcionado de modo simbólico, como a representação do desejo do confinamento de seu ex-marido na ilha pictórica. Poderia assim, mais facilmente ela encerrar seu luto e aceitar essa nova jornada de um segundo casamento e, na forma pintada de um adeus, manter honrada a memória de seu ex-companheiro. A pintura, de certo modo, marcaria o fim de um ciclo de vida e o renascimento de outro, ambos ligados pelo signo da morte. Nesse sentido, a pintura demarcaria um *evento liminar* (Turkle, 1984; Turner, 1974 e Petry, 2013), a passagem de uma etapa de vida para outra, por exemplo. Assim, além da dor de transição da Sra. Berna, a adição de uma composição visualmente equilibrada na figura branca com o ataúde criaria um contraste de luz branca diante da mancha escura no interior da ilha coberta de ciprestes. A forma atrai o olho, produzindo a redução do medo do abismo escuro do centro da pintura. Claramente, na forma a seguir que continua a representar, não apenas a Sra. Berna e seus sentimentos, mas uma espécie de companheiro de viagem, um adjuvante, ou um anjo<sup>24</sup>.

A morte talvez pudesse convergir singelamente na representação apresentada pelo quadro como uma passagem tranquila, para a qual a ilha é o destino final, o *télos*. Desde a terceira versão [B03], o céu de uma tenebrosa noite dá lugar a um dia pálido, enigmático reduzindo a porta da passagem. Ao longo da ilha tornam-se mais precisos seus contornos, e a mão do homem, através das instalações, torna-se mais visível. Na quinta versão [B05], a "mística" do trabalho parece ter dado lugar ao conceito mais "artificial" de *ilha-túmulo*, o que sugeriria a sombra da morte. Nessa última versão, a ilha apresenta uma série de penhascos íngremes, o maior, claramente, formando uma câmara fechada por uma construção humana, ausente nas primeiras versões, definindo assim um *téménos*: em grego, um espaço isolado do mundo e, portanto, *sagrado*. O horizonte é dado a ver mais claramente em seu espaço profundo e não há nada para além dele, intensificando o isolamento da ilha. Além disso, acessível apenas

---

<sup>24</sup> De forma cristalina, a *figura branca* no quadro funciona como um poderoso elemento ilocucionário, ao mesmo tempo dizendo algo para o sujeito da observação e demandando-lhe representações: *quem sou eu, determina-me pela tua imaginação...*

pelo barco, que atravessa o espesso e petróleo mar, o barqueiro nos relembra a função do velho Caronte, o qual, nesta última versão [B05], é representado por um homem ébano, provavelmente para indicar a distância (ou o *sarraceno* com o qual Böcklin conversou em sua estada na ilha de Posa). Na verdade, podemos visualizar a imagem de uma ilha que não se encontrando na Europa, é então alocada em outra realidade, representa apenas *um Outro* (Hegel, 2011 e Lacan, 2008), o desconhecido e inacessível. Ao adicionar as suas iniciais A.B. no canto inferior direito da ilha, a partir da terceira versão [B03], Böcklin oferece a sua visão de artista e é contado entre os eleitos. O artista torna-se a ser isolado, o herói que deve continuamente fazer a viagem para a ilha, símbolo do inatingível e do indefinido, como um *Sísifo* ou um *Atlas*, condenados a repetir sempre e sempre, incansavelmente, a mesma tarefa, rolar a pedra ou ter o mundo nas costas. Morte e solidão tornam-se, nesse enquadre, sinônimos para quem leva essa viagem através da criação para além da qual nada mais importa.

Retornando a 1883, Böcklin realizou uma terceira versão [B03] levando em conta as sugestões do galerista Fritz Gurlitt, conforme a indicação de Burroghs. Esta é uma versão dramaticamente diferente em estilo das duas anteriores e, também das duas posteriores. As coisas se complicam historicamente para essa terceira versão, que foi a mais difundida de todas. Ela é adquirida por Adolf Hitler em 1933 e exibida no *Reichtag*. O *führer* era fascinado por ela e, ironicamente, personagens como Freud (1855-1939), Lenin (1870-1924), Clemenceau (1841-1929), dentre outros, possuíam reproduções dessa obra em seus consultórios e bibliotecas. O quadro desaparece em 1945, após a entrada das tropas soviéticas em Berlim. Dada como perdida durante anos, ela reaparece em 1979 e, atualmente, se encontra na *Alte Nationalgalerie*, em Berlim, desde então.

A quarta versão [B04] foi pintada em 1884, supostamente destinada a uma encomenda que não está clara para os pesquisadores e, em 1926, ela é adquirida pelo Barão Von Thyssen (1842-1926). Ela também se encontrava em Rotterdam (alguns estimam que em Berlim) ao final da segunda grande guerra e igualmente desapareceu, não sendo ainda encontrada, supõe-se que tenha sido destruída em virtude dos bombardeios, restando apenas a imagem do daguerreotipo. Em 1886, Böcklin realizou uma quinta versão do tema [B05], a qual parece ter sido encomendada pelo *Museum der Bildendeh Künste* de Leipzig, no qual se encontra ainda hoje. Como se pode observar, essa série de pinturas tem fascinado a muitos desde a pintura da primeira versão em 1880.

## O panorama da obra a partir da pintura

Procuramos apresentar alguns pontos que consideramos relevantes para nos auxiliar na compreensão do contexto histórico conceitual de produção da enigmática série de pinturas de Böcklin, a qual tem fascinado gerações inteiras, desde a sua primeira versão [B01], em 1880. Apresentaremos agora algumas discussões que modelam o panorama da obra a partir de sua pintura.

Tim Eagen (1997) nos diz que essa série de Böcklin se constitui em uma de suas favoritas (principalmente a de 1886): *pelo poder hipnótico desse quadro - exacerba o sentimento de Imobilidade - que exige o silêncio e a meditação*, pois em relação a uma obra tão expressiva simbolicamente é muito interessante quando ficamos sabendo que Böcklin não gostava de colocar títulos em suas obras por uma questão de princípio. Segundo o pensamento do artista, as pinturas deveriam evocar um estado de espírito em seu observador e, evidentemente, pensava ele que anexar um título à Obra contribuiria decisivamente para interferir nesse seu

objetivo: a pintura deveria falar por si e não por meio de outra linguagem e sintaxe. A invenção de um título para a série é o efeito do seu demandante *mor*, o galerista Fritz Gurlitt que, com uma sensibilidade aguçada, sabia que não se poderia vender uma obra de arte sem nominá-la.

Böcklin pintou a terceira versão [B03] do quadro em 1883. Ela é tomada como uma das marcas do simbolismo em pintura, e um dos trabalhos que antecederam ao movimento surrealista em pintura<sup>25</sup>. Böcklin jamais forneceu alguma explicação pública sobre o significado de sua série, ainda que ele a tenha descrito como *uma imagem de sonho, a qual deve produzir o mesmo silêncio de espanto que produziria a forte batida de uma porta, e tenha dito que com ela você será capaz de sonhar no mundo escuro de sombras (...), você tem que ter medo de perturbar o silêncio solene com qualquer palavra forte*<sup>26</sup>.

O todo da série evoca parcialmente o cemitério inglês, em Florença (Itália), abundante em ciprestes, no qual as primeiras versões haviam sido pintadas, além de ele ficar próximo ao ateliê de Böcklin e de ter sido o abrigo sepulcral de sua pequena filha Maria. Outra suposição a ideia de uma ilha rochosa poderia vir da ilha de Pondikonisi – perto de Corfu, a qual possui uma pequena capela em meio a um denso bosque de ciprestes. Ainda somos remetidos à ilha de Ponza, no mar Tirreno, com suas falésias e crateras, como uma forte referência para o pintor, conforme o relato de Schmid (1922). As falésias, principalmente na terceira versão [B03], pela sua coloração amarelada em sua exposição ao ar e ao sol, nos faz lembrar do *mármore pentélico*<sup>27</sup> que está presente em todo *Parthenon* de Atenas.

Os historiadores da arte têm muita dificuldade em classificar esse original pintor quem, como Da Vinci, experimentou em seu jardim *as aventuras do voo humano*. Não gostava de titular seus trabalhos, declarando que ele pintava para fazer as pessoas sonharem: *assim como é tarefa da poesia expressar sentimentos, a pintura deve provocá-los também. A imagem deve dar ao observador o alimento, tanto para o pensamento como um poema e deve produzir o mesmo tipo de impressão como uma peça musical... Quem teria sido capaz de antecipar o efeito da música antes de tê-la ouvido? A pintura deve atravessar a alma da mesma forma e quando ela não faz isso, nada mais produz do que um artesanato sem cérebro. Não há fim para a poesia do belo*. Quase um século antes do livro de Nelson Goodman, *Linguagens da arte*, e do trabalho de Richard Sennett, *O artífice*, o artista suíço alcança com sua obra e seu dizer colocar a pintura como uma objeto cognitivo para o sonhar da mente humana.

Como já observado, Böcklin influenciou fortemente os surrealistas, como Salvador Dalí (1904-1989), Marcel Duchamp (1887-1968) e Giorgio De Chirico (1888-1978), por exemplo. Apesar de sua grande influência, o trabalho de Böcklin tem também os seus contestadores. Por exemplo, o crítico de arte Clement Greenberg (1909-1994) escreveu, em 1947, que o trabalho Böcklin *é uma das expressões mais consumadas de tudo aquilo que eu não gostei na segunda metade do século XIX*<sup>28</sup>. Outro opositor foi o historiador de arte e crítico modernista, Julius Meier-Grafe (1867-1935), que, em seu livro *Der Fall Böcklin und die Lehre Von den*

<sup>25</sup> Fazer nota: especialmente a pintura metafísica de De Chirico (1888-1978) Para ele, o trabalho de Böcklin foi uma especial fonte de inspiração para filmes de Zumbi, como *Isle of the Dead* (1945) e, digamos, na anterioridade do jogo *Dead Island*. Temos o registro de que ele realizou vários estudos ou versões sobre o mesmo tema (vide a seguir):

<sup>26</sup> De acordo com See Fritz Ostini, Arnold Böcklin (Leipzig, 1923), 98. Quoted in Fink (1989), 158.

<sup>27</sup> Mármore pentélico, chamado por esse nome devido ao Monte Pentélico, perto de Atenas. Esse tipo de mármore foi usado na restauração do Parthenon de Atenas, no período de Péricles e se constitui em um tipo especial de mármore, muito apreciado pelos escultores. Com o passar do tempo ele tende a se tornar róseo.

<sup>28</sup> Greenberg, C. (1947). *Nation*. 1947/03/22, vol. 164 Edição 12, p340-342

*Einheiten, O caso Böcklin e o ensino da unidade*, de 1905, criticava o pintor como antiquado e fora de moda<sup>29</sup>. Holzhey (2006) nos informa que um dos que ficou furioso com o ataque de Meier-Grafe fora De Chirico. O pintor metafísico ficara furioso com as observações do crítico modernista, pois era profundamente influenciado pelo trabalho de Böcklin, tendo elegido este e a Max Klinger (1857-1920) como suas referências e modelos mais importantes. De Chirico passava horas folheando um álbum de fotografuras grandes dos quadros de Böcklin, enquanto seu irmão estudava música. Ele reconhecia, nas paisagens míticas de Böcklin, o talento único de combinar o mundo lendário com a vida moderna, o sobrenatural com o cotidiano como algo de evidente (Holzhey, 2006). A observação de De Chirico nos permite retomar a estrutura e posição de liminaridade que a Obra de Arte e, no caso, o trabalho de Böcklin, possui. A pintura pode vir a funcionar como uma estrutura plástica que permite ao sujeito a passagem, do *aqui* (o coloquial e cotidiano da vida hodierna), para o *ali-além* (o plano do numinoso, lendário e sobrenatural), funcionando com um ponto de passagem, um portal de acesso, ou, como diria Lacan, um *significante privilegiado*<sup>30</sup>.

Voegh (2009), em seu estudo sobre *Die Toteninsel*, observa que os estudos intertextuais ou *intermedias* podem muito contribuir para um alargamento do entendimento subjacente às obras de arte e sua participação na cultura. Existem três aspectos a serem considerados por nós. O primeiro diz respeito à ação do conceito de *angústia de influência* (Bloom, 2002), o qual nos mostra *como* somos afetados e promovidos pelas questões do passado que nos obsedam e nos fazem ir além de nós mesmos. O segundo, na percepção do movimento de uma *cultura da convergência*, resultando em *ações e produtos transmídia* (Jenkhins, 2009, na leitura que faz dele Costa, 2012) que tornam nossos objetos cada vez mais complexos e multiformes. Enfim, a terceira, na constatação de que os processos ontológico-pragmáticos presentes no trabalho cooperativo entre cérebro e mão, identificados por (Sennett, 2009), em sua obra *O artífice*. Considerando esses aspectos, somos levados a concordar com Vroegh, quando este coloca que a pintura de Böcklin produziu uma série de fenômenos na cultura, no final do Século XIX e durante o Século XX e, quiçá XXI. Temos exemplos disso: nas artes, a produção de peças musicais, quadrinhos, encenações de ballet, outras pinturas, poemas, teatro, óperas, filmes, esculturas... Influências na arquitetura são indicadas por ele e, do ponto de vista de objetos do mercado, se encontram cartões postais, um perfume com o mesmo nome, e assim por diante.

De modo geral, a existência de uma pluralidade de produções e objetos culturais, conduz o trabalho da pintura de Böcklin para o centro de uma perspectiva *trans* ou *multi* interdisciplinar, sendo colocada por Vroegh a partir da perspectiva de uma *narrativa intermeios*, a qual parte de uma percepção e influência do tempo diegético imaginário presente na pintura, resultando em uma estrutura narrativa (imaginário) que possui a sua própria temporalidade e história. Certamente, que as temporalidades na quais operam uma pintura, uma música, um poema, um filme e, inclusive, um *game*, são estruturalmente diferentes, resultando em diegéses particulares podem, por outro lado, em casos como o de *Die Toneninsel*, deixar transparecer alguns *parentescos de família* (Wittgenstein, 1953) nele atuando. Poderíamos pensar a obra de arte como um *jogo de linguagem* que tem como um de seus efeitos a instauração de *espaços liminares* para o sujeito humano?

Ora, quando o artista pinta o quadro ele não tem presente em seu espírito a amplitude que sua obra poderá ter na futuridade. Quando, por outro lado, outro artista toma a mesma pintura

<sup>29</sup> Um resumo da questão e outros autores que se envolveram na polêmica e confusão criada pelo livro de Meier-Grafe pode ser visto em: <http://www.dictionaryofarthhistorians.org/meiergraefej.htm>.

<sup>30</sup> Essas observações são debitárias dos estudos realizados por Arlete dos Santos Petry, quando pesquisa as funções e espaços transicionais e liminares nos games (Petry, 2012 e Petry, 2011).

como centro gravitacional de sua imaginação, de igual modo, ele não pode ter presente em seu espírito, quais os desdobramentos que a sua ação *poiética* desenrolará e mesmo desencadeará. Nesse exemplo, nós entramos em contato com a ação espontânea e inconsciente do movimento da cultura, do espírito de um tempo (*Zeitgeist*) e que, de certo modo, possui uma estrutura e movimento que tendem a escapar dos analistas, críticos e pesquisadores. Frente a ela, nós nos convertemos em seus efeitos significantes.

Assim, Voegh nos indica que os movimentos musicais e fílmicos que gravitam ao redor e que são produzidos a partir de *Die Toteninsel* denotam uma tentativa sustentada de explicar ou apropriar-se da pintura, cuja ambiguidade tende a desencorajar seus pretendentes e resistir a toda e qual quer interpretação (como um *Outro*). Existiriam, entretanto, *qualidades* ou *propriedades* nela que justificariam tais momentos construtivo-artísticos. A introdução de *qualidades* ou *propriedades* na pintura, que demandam os artistas posteriores ao trabalho, podem muito bem ser entendidas como *ontológicas*. Nesse sentido, é que o fenômeno diegético da pintura se manifesta no outro, a partir da Obra como um *Outro*, plasmando-se no artista receptor, inicialmente e ali produzindo os seus efeitos. Ora, algo que parece funcionar muito bem de acordo com o que propôs Lacan (1998) para a ideia de significante: *um significante produz (ou representa) um sujeito para outro significante*. Isso significa que a *pintura* funcionaria como um significante capaz de produzir outros significantes (outras pinturas, músicas, poemas, etc.) e, com isso, produzir sujeitos determinados e constituídos por sua ação. Ainda que as produções resultantes, mesmo entre as diferentes pinturas, músicas, filmes (e games) produzidas, possam se apresentar, às vezes, dissonantes e discrepantes entre si, elas irão guardar um *parentesco de família* fortemente estruturado com a obra original, permitindo, assim o jogar do jogo de linguagem da obra de arte (Gadamer, 1999). *Toteninsel* de Böcklin possui essa força ilocucionária.

## Os fundamentos ontológicos da pesquisa topofilosófica

Como observado, o projeto de pesquisa pensa e produz a partir da *relação de influência da pintura clássica na produção de imagens renderizadas em tempo real dentro de ambientes tridimensionais de motores de jogos*. O elemento da *influência* tomado de Bloom (2009), é tomado em uma leitura fenomenológica guiada pelas interpretações do filósofo Ernildo Stein sobre o conceito de *angústia* em Heidegger, Freud e Lacan. Seguindo a pista indicada por Stein (2006; 2008 e 2011)<sup>31</sup>, em sua leitura crítica de Bloom, de que inúmeros pensamentos filosóficos, literários, poéticos e artísticos se processaram no decorrer da história do Ocidente, dentro do esquema hermenêutico da *pergunta-resposta*, funcionando como uma matriz de *angústia* que resulta em reiteradas respostas a problemas anteriormente abertos. Tratar-se-ia da *influência poética na história das relações intrapoéticas* (Bloom, 2009), elemento que teria a possibilidade de ultrapassar o âmbito da poesia escrita e situar-se dentro do conceito de *poiêsis*<sup>32</sup>, compreendendo um *saber fazer* que se organize em e para o *trabalho*, a *sociedade*, a *natureza*, a *técnica* e a *arte*. Esse conceito abriga, em sua origem, tanto o *fazer* como o *criar*, bem como o se deixar afetar pela *angústia* da obra.

---

<sup>31</sup> Realizamos uma leitura pontual do problema no pensamento de Stein, consideradas a partir dos diálogos com o filósofo e, em relação aos seus Seminários dos anos 1990 (na UFRGS), dos quais participou um dos membros da equipe de pesquisa. Entretanto, o tema pode ser seguido em sua leitura atenta do problema do sentido e da verdade, nas obras publicadas (1) *Sobre a Verdade*; (2) *Diferença e Metafísica*; e (3) *Pensar e Errar*.

<sup>32</sup> Sobre este termo e seus sentidos, ver: <http://de.wikipedia.org/wiki/Poiesis>.

Exemplos históricos e notáveis do processo da *influência como poièsis* podem ser dados em abundância. Dois relacionados com Leonardo da Vinci (1452-1519) são muito instrutivos. O primeiro está relacionado com o seu afresco não tradicional *A última ceia*. Seis anos após a pintura do afresco e de ter deixado Milão, Leonardo retorna para rapidamente visitar sua obra e verificar o seu estado. Para o espanto do pintor, encontra o refeitório tomado por artistas que se dedicam a realizarem estudos de seu trabalho. O sentido ontológico da cópia de uma obra em pintura fica mais claro: copiam-se os mestres para se compreender o espírito e técnica que utilizaram a composição, a estrutura e o que representavam na obra como dizer. É necessário que o estudioso se embrenhe no caminho do fazimento, buscando as pistas deixadas pelo Mestre – nesse ponto do caminho, temos a ação da *poièsis* como a busca de uma *saber fazer* junto à contemplação da obra. O segundo está relacionado com uma relação visual e um encontro silencioso. Rafael (1483-1520) ao visitar Leonardo, desejoso de conhecer a *Madona*, permanece por longo tempo a observá-la. Lágrimas lhe escorrem pela face diante da descoberta de algo maravilhoso. Olha com olhos úmidos para o Mestre e depois se despedem sem que nenhuma palavra tenha sido dita e *tudo compreendido* (Leonardo). Mais tarde, quando Rafael pinta a *Scuola di Atene* (1509-1510), pinta no rosto de Platão (348-347 a. C) a efígie de Leonardo. Ao ser interrogado pelo *Papa Júlio II* acerca da semelhança entre Platão e Leonardo fisicamente, Rafael responde: *Leonardo da Vinci é o maior filósofo de todos os tempos!* Com essas palavras, Rafael sacramenta a angústia de influência que sofre pela obra de Leonardo e que o leva benfazejamente a produzir maravilhas e ocupar, na história, o lugar de um dos três grandes nomes do Renascimento Italiano.

Como podemos intuir com alguma boa vontade e disposição para a abertura, no processo da *angústia da influência*, tal como o enfocado no presente artigo, opera de forma decisiva e delicada uma disposição para a compreensão e o entrar em consonância com a obra *naquilo que ela é e no que ela diz* para nós. Essa disposição está na base de todo e qualquer *processo genuíno de aprendizagem* e podemos encontrá-lo, não somente no horizonte de uma plástica do desenho e da pintura, da modelagem tridimensional e do design de nível, mas também nos processos do aprender o novo e o maravilhoso do qual anteriormente nos falaram Montessori (1870-1952)<sup>33</sup>, Piaget (1896-1980)<sup>34</sup>, Freire (1921-1197)<sup>35</sup> e Papert (1968)<sup>36</sup>. Nesse sentido, é que identificamos o operador descrito como *angústia da influência* como um *operador ontológico* de base fenomenológica: o trabalho da angústia conduz o outro para a sua abertura para o reencontro com o objeto de sua angústia, agora recontextualizado em uma releitura que dialoga com aquele. Com Gadamer (1960) e Heidegger (1927), encontramos o nexa entre esse *querer fazer e inovar* que é produzido pela *angústia* com a *abertura* para o novo que é sempre mesmo em seu fundamento. Assim, a *poièsis* somente é possível a partir de uma estrutura pré-existente.

Heidegger (2010) relaciona a *poièsis* com a *iluminação* ou *desvelamento*, no qual uma flor que recebe os primeiros raios da manhã abre-se em direção à luz sorrindo, à espera das abelhas que a polinizarão. No contexto do homem, a *poièsis* comporta uma experiência que

---

<sup>33</sup> Quando, por exemplo, descreve a maravilha do aprender nas crianças em obras como *Os segredos das crianças* (1936) e *Mente absorvente* (1946).

<sup>34</sup> Quando, por exemplo, escreve fundamental obra *A tomada de consciência* (1977).

<sup>35</sup> Quando propõe o método da *palavração*, uma revolução na descoberta da palavra pelos adultos, em *A pedagogia do oprimido* (1970).

<sup>36</sup> Quando, depois de ser um dos pioneiros da *inteligência artificial*, em 1968, cria a *linguagem logo*, com a finalidade de dar asas à imaginação de crianças e adultos no processo do apreender, tanto o mundo fático como o digital. PAPERT, Seymour. 1980. *M. Logo: Computadores e Educação*. São Paulo, Editora, Brasiliense, 1985 (edição original EUA 1980)

se liga com a *experiência do pensar*, a qual toma sempre a experiência do poeta e do artista como seus modelos mais acabados. É quando o processo continuado do *estar imerso* na *poièsis* resulta na sua fixação em uma obra, escrita, desenhada/pintada, modelada, programada, musicada, fabricada, é que ela encontra o seu destino e permite ao homem alçar um estágio mais profundo em relação a si e para com a verdade de seu ser. Trata-se aqui, para nós, de uma posição ontológica que se coloca no âmbito do obrar digital dos *games*. Essa posição possui uma estrutura:

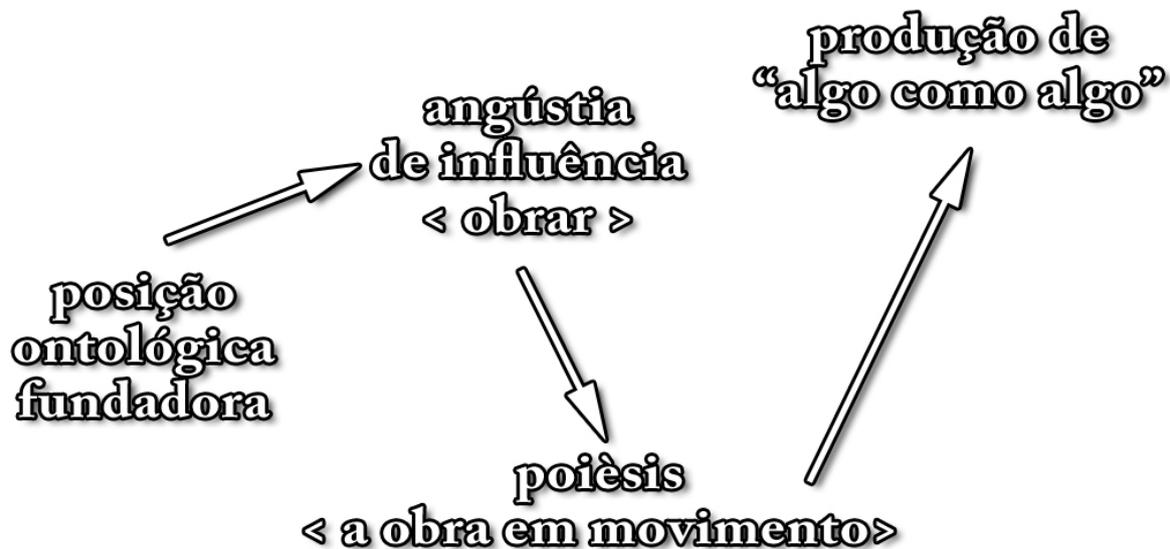


Ilustração 1: O quadro da estrutura ontológica

A partir de uma base fundadora ontológica (mesmo que inconsciente), o sujeito do obrar é tomado pela *angústia da influência* e se põe a trabalhar (colocar-se no caminho da *abertura* pela angústia). Em determinado momento, o seu obrar se consolida em uma *poièsis*, posto que alcance uma proficiência que advém do caminho de sua formação que é, ao mesmo tempo, transformação, e tende a culminar na produção de um “*algo como algo*”<sup>37</sup>, tomando uma expressão que Heidegger recupera de Aristóteles, na qual a obra obrada possui uma historicidade que lhe é própria e que a circunscreve em um horizonte de interpretação.

## Conclusão

Apresentamos, no presente artigo, o que entendemos serem os momentos iniciais e estruturais do processo de pesquisa de equipe que possui como norteador a investigação da *relação de influência da pintura clássica na produção de imagens renderizadas em tempo real dentro de ambientes tridimensionais de motores de jogos*, entendidos a partir do ponto de vista de uma fundamentação fenomenológica. Marcados por esse fio condutor, apresentamos e discutimos a imagem da pintura de Böcklin, *Die Toteninsel*, deixando

<sup>37</sup> No dizer de Heidegger (1927): "A interpretação de *algo como algo* funda-se, essencialmente, numa posição prévia; visão prévia e concepção prévia. A interpretação nunca é a apreensão de um dado preliminar isenta de pressuposições. (...) Em todo princípio de interpretação, ela se apresenta como sendo aquilo que a interpretação necessariamente já "põe", ou seja, que é preliminarmente dado na posição prévia, visão prévia e concepção prévia."

transparecer a sua riqueza e densidade conceitual para nossa história do Ocidente. Situá-la, contextualizá-la e trazê-la para mais perto de nós, pareceu-nos o mais propício para atender à demanda do Seminário, posto que ela se constitui em uma imagem *Mor* da Cultura Ocidental e, pelos seus efeitos de *angústia significativa*, tende a continuar a produzir uma cultura das imagens, inclusive em nós que a tomamos como objeto e meio da produção e transmissão de conhecimento – ao mesmo tempo e em um movimento circular, *episthèmé* e *poièsis*, nas acepções de *conceito* e *prática*.

*Pesquisadores que formam o Hieronymus e são autores deste artigo:*

Luís Carlos Petry, Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUCS. Professor e Pesquisador no Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUCSP. Formação em Liceu de Artes, Filosofia e em Psicanálise pelo CEF. Site de Pesquisa: <http://www.topofilosofia.net>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9933939386282163>. E-mail: [petry@pucsp.br](mailto:petry@pucsp.br) e [alletsator@gmail.com](mailto:alletsator@gmail.com);

Pollyana Notargiacomo Mustaro: Doutora em Educação pela USP. Mestre em Educação pela USP. Bacharel em Pedagogia USP. Formada em Piano Erudito pelo Conservatório Musical Beethoven (SP). Professora e pesquisadora no Programa de Pós-graduação em Engenharia Elétrica da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5131975026612008>. E-mail: [pollyana.mustaro@mackenzie.br](mailto:pollyana.mustaro@mackenzie.br);

Arlete dos Santos Petry: Pós-doutoranda na Escola de Comunicações e Artes da USP. Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUCSP. Mestre em Educação pela UNISINOS. Bacharel em Psicologia pela UNISINOS. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7426037066308934>. E-mail: [arletepetry@gmail.com](mailto:arletepetry@gmail.com);

Daniel Couto Gatti: Doutor em Educação Matemática pela PUCSP. Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUCSP. Bacharel em Ciência da Computação pela PUCSP. Professor e Pesquisador no Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUCSP. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1054028764485947>; E-mail: [daniel@pucsp.br](mailto:daniel@pucsp.br);

Hermes Renato Hildebrand: Doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUCSP. Mestrado em Multimeios pela UNICAMP. Graduação em Matemática pela PUCSP. Professor e Pesquisador no Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUCSP. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6263913436052996>. E-mail: [hrenato@gmail.com](mailto:hrenato@gmail.com);

Reinaldo Augusto de Oliveira Ramos: Doutorando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Bacharel em Ciências da Computação pelas Faculdades Integradas Instituto Paulista de Ensino e Pesquisa. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4608525364653692>. E-mail: [masterrey@gmail.com](mailto:masterrey@gmail.com);

Eliseu de Souza Lopes Filho: Doutorando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Mestre em Comunicação e Semiótica (PUCSP). Bacharel em Cinema (FAAP). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2986913790403614>. E-mail: [omagnifico@uol.com.br](mailto:omagnifico@uol.com.br);

Maigon Nacib Pontuschka: Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Especialização em Análise de Sistemas (FAAP), Bacharelado em História (USP). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1797903781412894>. E-mail: [maigonp@gmail.com](mailto:maigonp@gmail.com);

Raphael Leal Mendonça: Mestre em Engenharia Elétrica pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Bacharel em Ciência da Computação pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2586580581201717>. E-mail: [lealnet@gmail.com](mailto:lealnet@gmail.com);

Leonardo Silva: Mestrando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Bacharel em Ciências da Computação. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9618155520050229>. E-mail: [symbios@gmail.com](mailto:symbios@gmail.com);

Gabriel Cavalcanti Marques: Mestrando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Graduado em Jogos Digitais pela FMU. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2014090231138686>. E-mail: [arzael\\_wolf@hotmail.com](mailto:arzael_wolf@hotmail.com);

Winna Hita Iturriaga Zansavio: Mestranda no Programa de Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Graduada em Tecnologia em Jogos Digitais pela FMU. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6733823642666709>. E-mail: [vampyr\\_flicka@hotmail.com](mailto:vampyr_flicka@hotmail.com);

Marcel Casarini: Mestrando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Bacharel em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9335507322219326>. E-mail: [marcelcasarini@gmail.com](mailto:marcelcasarini@gmail.com);

Robson de Souza Resende: Mestrando em Engenharia Elétrica pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Graduado no curso de Ciência da Computação pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4524401626429689>. E-mail: [robson.souza.mg@hotmail.com](mailto:robson.souza.mg@hotmail.com);

Eric Stefan Boury: Bacharelado em Ciência da Computação pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0294892984513570>. E-mail: [ericboury@gmail.com](mailto:ericboury@gmail.com);

Pedro Ilson Teixeira Zanardi: Graduando no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais (PUCSP). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9710798541473928>. E-mail: pedroizt@hotmail.com;

André Ribeiro Galvão: Graduando no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais (PUCSP). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3572585951985598>. E-mail: andre\_galrao@hotmail.com;

Kim Abdalia Shaaban: Graduando no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da PUCSP. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8885419734736199>. E-mail: shaaban205@gmail.com;

Bruno Mello: Graduando no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais (PUCSP). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3234225293775855>. E-mail: macrollat@gmail.com;

Lucas da Silva Martins: Graduando em Ciências da Computação no Instituto Brasileiro de Tecnologia Avançada (IBTA). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4165640312344917>. E-mail: marthynnez@hotmail.com;

Mônica Bragança Lima Alves: Graduanda em Ciência da Computação (PUCSP). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6810365785895793>. E-mail: m.bragancalima@gmail.com;

Douglas Franchin Souza: Graduando em Design Gráfico na Universidade de Mogi das Cruzes. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3111703236421460>. E-mail: douglasfranchin\_02@hotmail.com;

## Referências

- Aumont, J. (2005). *A imagem*. Campinas. Papyrus. ISBN: 8530802349;
- Apel, K. O. (2000). *A transformação da filosofia I. Filosofia analítica, semiótica, hermenêutica*. São Paulo. Loyola. ISBN: 8515020483;
- Bairon, S. & Petry, L.C. (2000). *Hipermídia: psicanálise e história da cultura*. Caxias do Sul/São Paulo. EDUCS/Mackenzie. ISBN: 8570611404;
- Barbosa, P. (2003). *Alletsator XPTO – Kosmos 2001*. Porto. Afrontamento. ISBN: 978-972-36-0647-8;
- \_\_\_\_\_. (2013). *Ciberliteratura, inteligência computacional e teoria quântica*. Porto. Bubok Publishing S.L. ISBN: 9788468633206;
- Bloom, H. (2009). *A angústia da influência: uma teoria literária*. Rio de Janeiro. IMAGO. ISBN: 8531208017;
- Burroughs, B. (1926). The Island of the Dead by Arnold Böcklin. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin*, Vol. 21, No. 6 (Jun., 1926), pp. 146–148.
- Capra, F. (2012). *A alma de Leonardo. Um gênio secreto em busca do segredo da vida*. São Paulo. Cultrix. ISBN: 9788531611995;
- Costa, T. S. (2012). *O salto transmidiático dos super-heróis: HQ-Filme-Game*. São Paulo. Dissertação de Mestrado defendida no PPG Tecnologias da Inteligência e Design Digital – PUCSP. Orientador: Luís Carlos Petry;
- Eagen, T. (1999). *The isle of the dead*. Artigo na Web. Disponível em: <http://digilander.libero.it/initlabor/jmp-initlabor2003-presentazione/annessi-al-curriculum/boeklin/bocklin/iotd.htm>. Acesso em: 30/03/2013;
- Etienne, S. (1995). “Ver e dizer” na tradição etnográfica: Bronislaw Malinowski e a fotografia”. *Horizontes antropológicos 2 (1)*. Porto Alegre, UFRGS.
- Fink, E. (1966). *Le jeu comme symbole du monde*. Paris. Minuit. ISBN: 2707301302;
- Gadamer, H.G. (1999). *Verdade e Método. Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Petrópolis. Vozes. ISBN: 8532617875;
- \_\_\_\_\_. (2002). *Verdade e Método II. Complementos e índice*. Petrópolis. Vozes. ISBN: 8532627102;
- \_\_\_\_\_. (2006). *Estética y hermenêutica*. Madrid. Tecnos. ISBN: 8430943773;
- Gibson, M. (2000). *Simbolismo*. Lisboa. Taschen. ISBN: 9783822852149;
- Gilson, E. (2010). *Introdução às artes do belo. O que é filosofar sobre a arte?* São Paulo. Érealizações. ISBN: 9788588062979;
- Gombrich, E. H. (2007). *Arte e ilusão. Um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo. Martins Fontes. ISBN: 9788560156313;
- Goodman, N. (2006). *As linguagens da arte. Uma abordagem a uma teoria dos símbolos*. Lisboa. Gradiva. ISBN: 9896161089;
- Granger, G. G. (1989). *Por um conhecimento filosófico*. Campinas. Papyrus Editora. ISBN: 8530800648;

- Greenberg, C. (1947). *Nation*. 1947/03/22, vol. 164. Edição 12. p340-342;
- Hansen, M. B. N. (2006). *New philosophy for new media*. Cambridge. MIT Press. ISBN: 9780262582667;
- Hart, M. (2012). [CE3] Island of the Dead. In *Forum of WoLD: Level Design*. EUA. Disponível em: <http://www.worldofleveldesign.net/forums/showthread.php?2052-CE3-Island-of-the-Dead&highlight=B%F6cklin>. Acesso em: 10/07/2013;
- Hinde, R. A. (1987). *Individuals, relationships and culture. Links between Ethology and the Social Sciences*. EUA. Cambridge University Press. ISBN: 0521343593
- Hegel, G. W. F. (2011). *Fenomenologia do espírito*. Petrópolis. Vozes. ISBN: 8532627692;
- Heidegger, M. (1974). *A proveniência da arte e a determinação do pensar*. Disponível em [http://personales.ciudad.com.ar/M\\_Heidegger/index.htm](http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/index.htm). Acesso em: 05/10/2008;
- \_\_\_\_\_. (2010). *A origem da obra de arte*. São Paulo. Edições 70. ISBN: 9788562938030;
- \_\_\_\_\_. (2012). *Ensaio e Conferências*. Petrópolis. Vozes. ISBN: 9788532626387;
- \_\_\_\_\_. (2009). *Remarques sur art – sculpture – espace*. Paris. Éditions Payot & Rivages. ISBN: 9782743619114;
- Holzhey, M. (2006). *Giorgio De Chirico: o mito moderno*. Köln. Taschen. ISBN: 139783822819746;
- Jenkins**, H. (2009). *Cultura da Convergência*. São Paulo. Aleph. ISBN: 857657084x;
- Lacan, J. (1998). *Escritos*. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editor. ISBN: 8571104433;
- \_\_\_\_\_. (2008). *O Seminário. Livro 16. De um Outro a outro*. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editor. ISBN: 8537800635;
- Lasius, O. (1903). *Arnold Böcklin. Aus den Tagebüchern*. Berlin. F. Fontane & Co.
- Lévi-Strauss, C. (2008). *Oeuvres*. Paris. Gallimard. ISBN: 9782070118021;
- Ostini, F. (1923). *Arnold Böcklin*. Leipzig. Verlag Von Velbagen & Klafing. Disponível em: <http://archive.org/stream/bcklin01ostigoog#page/n7/mode/2up>. Acesso em 05/07/2013.
- Peirce, C. S. (1977). *Semiótica*, São Paulo. Perspectiva. ISBN: 8527301946;
- Petry, A. S. (2010). *O jogo como condição da autoria e da produção de conhecimento*. São Paulo. Tese de Doutorado defendida no PPG Comunicação e Semiótica – PUCSP. Orientadora: Lucia Santaella;
- \_\_\_\_\_. (2011). *Heavy Rain ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos games*. Bahia. Publicado nos *Proceedings of SBGames 2011*, no Track de Cultura. Disponível em: [http://sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92019\\_1.pdf](http://sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92019_1.pdf). Acesso em: 13/07/2013;
- \_\_\_\_\_. (2012). *A experiência liminar nos videogames*. Artigo apresentado no VIII Seminário internacional Imagens da Cultura Cultura das Imagens. Porto. Delegação do Porto da Universidade Aberta.
- Petry, L. C. (2003). *Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia*. São Paulo. Tese de Doutorado defendida no PPG Comunicação e Semiótica – PUCSP. Orientador: Sérgio Bairon;
- \_\_\_\_\_. (2011). *A Proposição Ontológica do Game Acadêmico nos Horizontes entre Arte, Filosofia e Poesia*. Bahia. Publicado nos *Proceedings of SBGames 2011*, no Track de Cultura, Disponível em: [http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92054\\_1.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92054_1.pdf). Acessado em 13/07/2013.
- Petry, L.C. & Barbosa, P. (2009). *Ópera Quântica AlletSator 4.5*. Porto. CD-Room game-hipermídia. Encarte do número 02 da Revista Cibertextualidades. ISSN: 9789896430054;
- Ribeiro, J. S. (1997). *Colá S. Jon, Oh que Sabe!* Documentário realizado no âmbito da pesquisa para a tese de doutoramento no bairro do Alto da Cova da Moura;
- \_\_\_\_\_. (2007). *Jean Rouch - Filme etnográfico e Antropologia Visual*. in *Doc On-line nº 03*. Portugal. Disponível em: <http://www.doc.ubi.pt/03/doc03.pdf>. Acesso em 10/07/2013. ISSN: 1646-477X;
- Sennett, R. (2009). *O artífice*. Rio de Janeiro. Record. ISBN: 9788501083142;
- Serra, P. (1996). *Peirce e o signo como abdução*. Biblioteca On-line de ciência da Comunicação. Disponível em: [http://www.bocc.ubi.pt/pag/jpserra\\_peirce.pdf](http://www.bocc.ubi.pt/pag/jpserra_peirce.pdf). Acesso em: 13/07/2013. ISSN: 16463137.
- Schmid, H.A. (1922). *Arnold Böcklin*. Monique. F. BRUCKMANN A.-G. Edição do Projeto Gutenberg EBook #18436. Disponível em <http://www.gutenberg.org/>. Acesso em 10/07/2013;

- Stein, E. (2006). *Sobre a Verdade. Lições preliminares ao parágrafo 44 de Ser e Tempo*. Ijuí. UNIJUÍ, ISBN: 8574295744;
- \_\_\_\_\_. (2008). *Diferença e metafísica. Ensaio sobre a desconstrução*. Ijuí. UNIJUÍ. ISBN: 9788574296654;
- \_\_\_\_\_. (2011). *Pensar e errar, um ajuste com Heidegger*. Ijuí. UNIJUÍ. ISBN: 9788574299204;
- Turkle, S. (1984). *The second Self. Computers and the human spirits*. MIT Press. ISBN: 0262701111;
- Turner, V. (1974). *O processo ritual: estrutura e antiestrutura*. Petrópolis. Vozes. ISBN: 9788532645456;
- Vinci, L. (1942). *Les carnets de Léonardo de Vinci. 2 Vols*. Paris. TEL Gallimard. ISBN: 9782070708451;
- Voegh, T. (2009). *Paintings in Narrative Motion: A comparative approach to musical and cinematic transpositions of visual art and some suggestions for cognitive narratological analysis*. A Thesis Submitted for the Degree of Master of Arts Written under the Supervision of Prof. Dr. Karl Kugle. Faculty of Arts and the Humanities University of Utrecht. Disponível em: <http://igitur-archive.library.uu.nl/student-theses/2009-1005-200223/Paintings%20in%20Narrative%20Motion%20-%20Thijs%20Vroegh%2007-10-2009.pdf>. Acesso em 10/07/2013;
- Wittgenstein, L. (2008). *Tratado Lógico-Filosófico & Investigações Filosóficas*. Lisboa. Fundação Calouste Gulbenkian. ISBN: 9789723103830;

Versão do texto: Ilha\_dos\_Mortos\_ICCI\_05.doc [16/07/2013]  
Revisada Revisão Pt 01