

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS FACULDADE DE FILOSOFIA E
CIÊNCIAS HUMANAS - FAFICH DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA PROGRAMA
DE PÓS-GRADUAÇÃO EM FILOSOFIA**

FRANCISCO AUGUSTO NOGUEIRA LAGES

**DE PEDRAS LASCADAS A MODELOS TEÓRICOS:
UM ESTUDO SOBRE FICÇÃO E CULTURA**

BELO HORIZONTE

2024

FRANCISCO AUGUSTO NOGUEIRA LAGES

**DE PEDRAS LASCADAS A MODELOS TEÓRICOS:
UM ESTUDO SOBRE FICÇÃO E CULTURA**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação
em Filosofia da Universidade Federal de Minas
Gerais com o propósito de obtenção de título de
Doutor em Filosofia.

Orientador: Ernesto Perini Frizzera da Mota
Santos

BELO HORIZONTE

2024

| | |
|-------|--|
| 100 | Lages, Francisco. |
| L174d | De pedras lascadas a modelos teóricos [manuscrito] : um estudo sobre ficção e cultura / Francisco Augusto Nogueira |
| 2024 | Lages. - 2024. |
| | 150 f. |
| | Orientador: Ernesto Perini Frizzera da Mota Santos. |
| | Tese (doutorado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. |
| | Inclui bibliografia. |
| | 1.Filosofia – Teses. 2. Artefatos líticos - Teses. 3. Cultura - Teses. 4.Ficção – Teses. I. Perini-Santos, E. (Ernesto). II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. III. Título. |



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM FILOSOFIA

FOLHA DE APROVAÇÃO

De pedras lascadas a modelos teóricos: um estudo sobre ficção e cultura

FRANCISCO AUGUSTO NOGUEIRA LAGES

Tese submetida à Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em FILOSOFIA, como requisito para obtenção do grau de Doutor em FILOSOFIA, área de concentração FILOSOFIA, linha de pesquisa Lógica, Ciência, Mente e Linguagem.

Aprovada em 19 de fevereiro de 2024, pela banca constituída pelos membros:

Prof. Ernesto Perini Frizzera da Mota Santos - Orientador (UFMG)

Prof. André Leclerc (UnB)

Prof. Guilherme Araújo Cardoso (UFOP)

Profa. Patrícia Maria Kauark Leite (UFMG)

Prof. Daniel de Luca Silveira de Noronha (FAJE)

Belo Horizonte, 19 de fevereiro de 2024.



Documento assinado eletronicamente por **Daniel De Luca Silveira de Noronha, Usuário Externo**, em 20/02/2024, às 10:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Guilherme Araújo Cardoso, Usuário Externo**, em 20/02/2024, às 10:23, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ernesto Perini Frizzera da Mota Santos, Professor do Magistério Superior**, em 20/02/2024, às 10:27, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **André Leclerc, Usuário Externo**, em 20/02/2024, às 14:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Patrícia Maria Kauark Leite, Diretor(a)**, em 20/02/2024, às 17:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador 3040114 e o código CRC D55D2A1C.

Para Daniela e Eduardo.

AGRADECIMENTOS

Escrever é sempre um processo complexo. No caso de uma tese, ora por fatores intrínsecos à prática científica, ora por motivos externos da vida material. Jamais farei jus à importância das pessoas que agradecerei a seguir e adianto meu fracasso em tentar traduzir o que sinto por vocês. De toda maneira, registro aqui meus agradecimentos e meu amor.

Agradeço a Daniela, minha companheira de vida e a pessoa mais incrível que eu conheço. Ao Eduardo, nosso filho, por me presentear com novas perspectivas e demandar um esforço intelectual constante devido aos seus infundáveis e maravilhosos questionamentos.

Agradeço ao Ernesto, o único orientador possível, ainda que por algum grande milagre lewisiano eu fosse um primor de aluno. Agradeço pela paciência, trabalho e dedicação. Destaco a generosidade com que me acolheu, a seu modo, pelos eventos turbulentos que vivemos em nosso país.

Agradeço a minha mãe, Maria do Rosário, pelo apoio incondicional e orgulho desmedido em que me tem. Por sua resiliência e história de vida, inspiração constante para mim. Agradeço as minhas irmãs, Eulália, companheira de longa data e Clarice, tia com uma paciência invejável.

Agradeço aos amigos Tipas, Tupas, Fernanda, Fernando, Oli, Amanda, Eloy, César, Samuel, Vivi, Pierre e Max, pelo amor e pela presença. Eu avisei que não faria jus!

Agradeço ao Eduardo e a Vanda, pelo suporte direto e indireto e pelo carinho e atenção que sempre me dedicaram.

Agradeço ao Grupo de Pesquisa Lógica Ladeira Abaixo por ter sido uma fonte filosófica inestimável presencial e virtualmente.

Agradeço aos membros da banca por terem aceito participar da minha defesa. Agradeço pelo trabalho e pela leitura atenta e generosa da tese.

Agradeço a CAPES, pelo apoio financeiro.

E, finalmente, agradeço a UFMG, entidade abstrata cuja realidade me trouxe até aqui.

Muito obrigado!

Segundo tempo, zero a zero nervoso. O Brasil estava sendo vergonhosamente pressionado quando, quase no fim, uma bola foi alçada na nossa área. O goleiro Leão saiu do gol catando borboletas e a bola sobrou, cristalina, nos pés do centroavante adversário. O espanhol se preparou para o arremate, num lance inapelável, com o goleiro batido. Subitamente, como num milagre, surgiu o Amaral, zagueiro brasileiro, que salvou a nossa cidadela quando a redonda ia entrando.

Meu avô ameaçou infartar. Meu irmão fez, literalmente, cocô nas calças. O Manoelzinho Mota, nosso vizinho e a figura mais popular do bairro, aos prantos, repetiu: "não entrou, não entrou". Minha avó fez breve comentário: "esse, até eu faria". E minha tia, a beata, jogou o terço para o alto e gritou: - Foi ele! Foi ele! Obrigado. Obrigado. Eu, ainda sob o efeito do lance, fiz a pergunta: - Ele quem, tia Lita? Jesus Cristo? - Que Jesus Cristo, menino. E Jesus Cristo quer lá saber de jogo? - Quem foi então? - O Exu Tranca-Rua, é claro! Meu avô quase teve outro siricutico: - Foi quem, Lita? - Seu Tranca-Rua. Eu vi Seu Tranca-Rua do lado da trave, protegendo o gol do Brasil. Eu vi! (Luiz Antônio Simas em Pedrinhas Miudinhas).

RESUMO

Artefatos estão intimamente ligados à cultura humana de múltiplas formas: seja mediante a produção de abrigos ou utensílios que nos ajudam a nos proteger e enfrentar situações mundanas, seja através de mecanismos abstratos utilizados para coordenar nossas relações cotidianas ou auxiliar como ferramentas em busca de novos conhecimentos sobre o mundo. Esta tese busca apresentar e trabalhar um amplo conjunto de artefatos dos mais diferentes tipos, desde artefatos concebidos de modo mais tradicional, como um machado de pedra, passando por uvas sem caroço, animais de estimação, artigos eletrônicos e estruturas sociais até chegarmos em modelos teóricos.

Partindo de uma série básica de critérios que visa caracterizar algum objeto como um artefato, propomos alguns ajustes para esses critérios à medida que apresentamos e analisamos novos exemplos de artefatos. Os ajustes realizados são atualizados e avaliados frente aos exemplos sugeridos. Enquanto procuramos avançar nossa análise nos deparamos com novas questões e tipos não tão usuais de artefatos. Assim, somos levados a trabalhar aspectos da cultura humana e a tentar entender o papel do faz de conta e de certos objetos abstratos presentes no nosso dia a dia.

Finalmente, após percorrer teses ficcionais a princípio concorrentes, encontramos uma relação entre o faz de conta e a manipulabilidade de artefatos abstratos enquanto ferramentas epistêmicas. Ao analisarmos com maior detalhe essa conexão e algumas considerações sobre aspectos da cognição humana, desvelamos um mecanismo que parece aproximar aquelas teses, a saber, a manipulabilidade de ferramentas epistêmicas como um mecanismo de *affordance*. Dessa forma, nossa trajetória tenta corroborar a ideia de que artefatos são parte constitutiva da cultura humana.

Palavras-chave: Artefactualismo; Cultura; Ficção; Modelos

ABSTRACT

Artifacts are closely linked to human culture in multiple ways: whether through the production of shelters or utensils that help us protect ourselves and face mundane situations, or through abstract mechanisms used to coordinate our everyday relationships or as tools in the search for new knowledge about the world. This thesis seeks to present and work with a wide range of artifacts of the most different types, from artifacts designed in a more traditional way, such as a stone axe, through seedless grapes, pets, electronic articles and social structures until we arrive at theoretical models.

Starting from a basic series of criteria that aims to characterize some object as an artifact, we propose some adjustments to these criteria as we present and analyze new examples of artifacts. The adjustments made are updated and evaluated against the suggested examples. As we seek to advance our analysis we come across new questions and unusual types of artifacts. Thus, we are led to work on aspects of human culture and try to understand the role of make-believe and certain abstract objects present in our daily lives.

Finally, after going through initially competing fictional theses, we find a relationship between make-believe and the manipulability of abstract artifacts as epistemic tools. When we analyze this connection in greater detail and some considerations about aspects of human cognition, we uncover a mechanism that seems to bring those theses together, namely, the manipulability of epistemic tools as an affordance mechanism. In this way, our trajectory attempts to corroborate the idea that artifacts are a constitutive part of human culture.

Keywords: Artifactualism; Culture; Fiction; Models

Sumário

| | |
|--|----|
| Introdução..... | 12 |
| 1. Capítulo 1 - Apontamentos..... | 19 |
| 1.1. Uma perspectiva clássica de teses..... | 19 |
| 1.1.1. Uma guinada artefactual..... | 22 |
| 1.1.2. Artefactualidade e abstração..... | 24 |
| 1.2. Uma abordagem artefactualista..... | 26 |
| 1.2.1. Cadeia de referência..... | 27 |
| 1.2.2. Um olhar mais detido sobre artefatos..... | 29 |
| 1.2.3. Um apanhado artefactual de objetos..... | 30 |
| 1.3. Uma breve contextualização antropológica..... | 32 |
| 1.3.1. Artefatos cotidianos..... | 33 |
| 1.3.2. Atividades artefactuals..... | 34 |
| 1.3.3. Autoria artefactual..... | 35 |
| 1.4. Delineando o problema..... | 38 |
| 1.4.1. O início de uma caracterização artefactual..... | 39 |
| 1.4.2. Uma primeira tratativa..... | 41 |
| 1.4.3. Um apontamento Funcionalista..... | 42 |
| 1.4.4. O aspecto da individuação de artefatos..... | 43 |
| 1.5. Primeiro ajuste para uma nova caracterização artefactual..... | 45 |
| 1.5.1. Considerações funcionalistas para o primeiro ajuste..... | 46 |
| 1.5.2. Por que considerar o Funcionalismo no primeiro ajuste?..... | 47 |
| 1.5.3. Expandindo o primeiro ajuste..... | 49 |
| 2. Capítulo 2 - Artefatos, de fato?..... | 52 |
| 2.1. Artefatos biológicos?..... | 53 |
| 2.1.1. Funções e telefunções..... | 54 |
| 2.1.2. O aspecto cultural de artefatos..... | 56 |
| 2.1.3. O aspecto cultural de artefatos biológicos..... | 58 |
| 2.1.4. Expandindo a noção de fator cultural: o caso dos cães..... | 59 |

| | |
|--|-----|
| 2.2. Um segundo ajuste para a caracterização de artefatos..... | 63 |
| 2.2.1. Alguns novos exemplos..... | 64 |
| 2.2.2. Algumas considerações sobre o segundo ajuste..... | 67 |
| 2.3. O segundo ajuste aplicado a três casos..... | 69 |
| 2.3.1. Precisamos ainda de um terceiro e último ajuste?..... | 70 |
| 2.4. O caso dos objetos abstratos..... | 74 |
| 2.4.1. O caso dos artefatos abstratos..... | 75 |
| 2.4.2. Motivações literárias..... | 77 |
| 2.5. Natureza e cultura..... | 82 |
| 2.5.1. Ficção e cultura..... | 85 |
| 2.5.2. O caso de estruturas sociais..... | 86 |
| 2.5.3. Como o segundo ajuste pode explicar artefatos abstratos?..... | 88 |
| 2.5.3.1. Um breve apontamento Artefactualista..... | 90 |
| 3. Capítulo 3 - Objetos abstratos: é preciso fazer de conta?..... | 92 |
| 3.1. Do era uma vez para o faz de conta..... | 92 |
| 3.2. Vamos fazer de conta?..... | 96 |
| 3.2.1. Motivações..... | 97 |
| 3.3. O antirrealismo waltoniano..... | 98 |
| 3.3.1. Proposições ficcionais..... | 100 |
| 3.3.2. Props ou suportes para um faz de conta..... | 103 |
| 3.3.3. Verdades ficcionais sem suporte..... | 105 |
| 3.3.4. Sobre o real e o real ficcionalizado..... | 106 |
| 3.3.5. Produção, produto e resultado..... | 108 |
| 3.3.5.1. Um exemplo da Arquitetura..... | 110 |
| 3.3.6. Uma analogia científica..... | 112 |
| 3.4. Uma versão atualizada de antirrealismo..... | 115 |
| 3.4.1. Friend..... | 115 |
| 3.4.1.1. Conteúdo fictício..... | 116 |
| 3.4.1.2. Como e por que seguimos prescrições para imaginar..... | 119 |
| 3.4.1.3. Um passo antirrealista em direção aos artefatos..... | 122 |
| 3.5. De volta aos artefatos..... | 124 |

| | |
|---|-----|
| 3.5.1. O caso de modelos..... | 126 |
| 3.5.2. O artefactualismo de Knuuttila..... | 130 |
| 3.5.2.1. Affordances e ferramentas epistêmicas..... | 132 |
| 3.5.2.2. Ferramentas epistêmicas..... | 135 |
| 3.5.2.3. Manipulabilidade como suporte..... | 139 |
| 4. Conclusões..... | 142 |
| 5. Referências..... | 146 |

Introdução

Olá! Tudo bem? Espero que sim. Obrigado por iniciar esta leitura. Como todo bom mineiro, começarei esta interação com um *causo*. Certa feita, poucas semanas após ter sido aprovado na seleção de mestrado em Filosofia da Universidade Federal de Minas Gerais¹, fiz uma viagem para uma cidade do interior de Minas (Minas Gerais) na qual encontrei vários parentes. Na casa de uma tia, conversando com o genro dela, marido da sua filha do meio e recém doutor em Farmácia por aquela mesma Universidade, explicava para ele acerca da minha incipiente pesquisa: "estudarei objetos fictícios e como fazemos para nos referirmos a eles". Intrigado, esse "primo" me dá corda e faz a tão esperada pergunta, "como assim?". E lá vou eu, todo cheio de mim - peço um desconto, cara leitora, mal sabia eu no que estava me metendo, explicar para o "primo" sobre o meu projeto de mestrado.

Lembro, nitidamente, de começar tentando aplicar o que eu imaginava, ainda imagino, ser a máxima do marketing: causar um grande impacto o mais rápido possível e vender meu projeto logo de partida. "Sherlock Holmes é um detetive britânico. Correto? Se eu dissesse 'Sherlock Holmes é um detetive francês', o que você diria sobre a minha asserção? Ela é falsa, verdadeira ou sem valor de verdade, isto é, nem verdadeira nem falsa?". "Falsa, obviamente", respondeu meu "primo" de bate pronto. "Pois então, o que eu pretendo sustentar na minha dissertação é que a melhor teoria para explicar como nos referimos a objetos fictícios é uma do tipo capaz de preservar a nossa intuição de que uma frase como a que eu acabei de dizer pode ser falsa ou verdadeira. Isso, de acordo com as informações que os autores atribuem aos seus personagens". Visivelmente consternado, balançando a cabeça, ele me questiona: "Mas, Chico, seu projeto tem uma falha grave, pois Sherlock Holmes não é um objeto fictício, ele realmente existiu!".

De certa forma, esse incidente aponta para os objetivos centrais desta tese, além de ser um bom *causo*, claro. Primeiro, proponho uma ampla discussão sobre artefatos humanos e apresento uma miríade deles, desde aqueles criados nos primórdios da nossa espécie, até outros cuja percepção requer muito mais atenção.

Nesse sentido, tomo uma perspectiva artefactualista da ficção para objetos abstratos a fim de mostrar como é possível lidar com um tipo específico de artefato, os

1 De agora em diante, UFMG.

abstratos. Não obstante, o percurso até o reencontro com o artefactualismo passa pela análise de uma posição antirrealista que vê no faz de conta uma explicação suficiente para a atribuição de valores de verdade a sentenças do tipo "Sherlock Holmes é britânico".

Trato também a nossa lida diária com esses artefatos e como eles são parte constituinte da nossa realidade social, de pelo menos dois modos distintos,

(i) *objeto de conhecimento* - chamo de "objeto de conhecimento" um objeto qualquer sobre o qual é possível depreender características ou ainda, utilizando o modo formal de Carnap, sobre o qual é possível fazer previsões.. Uma maçã tirada da macieira possui um certo peso, forma, sabor, etc. Uma pintura de uma maçã também possui um certo peso, forma e, por que não, sabor.

(ii) *objeto para conhecimento* - aqui tenho em mente o desenvolvimento da noção de que certos objetos, a saber alguns artefatos abstratos podem funcionar como uma ferramenta epistêmica, ou seja, podem nos auxiliar na produção de conhecimento.

Mas o que seriam esses tais artefatos abstratos e ferramentas epistêmicas? Por ora, basta admitirmos que artefatos são um tipo específico de objetos, a saber, são objetos projetados com uma determinada finalidade. Garfos, xícaras, casas, carros e muitas outras parafernálias que nós inventamos são todos objetos desse tipo. Acontece, no entanto, que alguns artefatos são pensados e produzidos com a finalidade de nos auxiliar a entender processos e eventos que ocorrem no mundo.

Tome o computador como exemplo. Devido a sua rápida capacidade de processamento de uma grande quantidade de dados, muito além do que somos capazes, computadores têm sido largamente utilizados como ferramentas não apenas para calcular algo que nos demandaria muito mais tempo e insumos, mas também para extrapolar limitações espaço temporais, dentre outras.

A construção de uma maquete física demandaria insumos, tempo, mão de obra qualificada e tantas outras coisas que quando comparada à maquete eletrônica, torna-se menos atraente, sobretudo no quesito da economia profissional. Por outro lado, uma maquete eletrônica modelada a partir de dados trabalhados por uma arquiteta pode auxiliá-la, por exemplo, a perceber possíveis falhas em um projeto de uma casa.

Há uma segunda diferença entre as maquetes além do fato de uma ter sido produzida manualmente e com o auxílio de diferentes ferramentas, como estiletes, tesouras, réguas, canetas, etc, e a outra por um programa de computador utilizado por um indivíduo competente. O objeto produzido manualmente é um artefato físico que você manipular com as suas próprias mãos e, cuidado para não deixá-lo cair, pode até mesmo ser pintado por um famoso pintor. Já a maquete eletrônica é um objeto abstrato que você também pode manipular e modificar, mas sempre de forma mediada por um computador. Nesse sentido, percebemos como as maquetes servem a um fim epistêmico, pois nos permitem pensar, testar e analisar a obra material a ser construída.

No primeiro tipo se enquadram modelos físicos, desde modelos construídos de modo bastante rudimentar em escolas primárias, como representações astronômicas de isopor, até outros muito sofisticados com o emprego de tecnologias de ponta, como túneis de vento. Modelos físicos podem ser de um subtipo específico denominado modelos de escala, como no caso de réplicas de estruturas arquitetônicas ou de engenharia.

Por sua vez, modelos teóricos enquanto sistemas idealizados são normalmente considerados entidades abstratas, i.e., não possuem localização espaçotemporal, mas a despeito disso fazem parte da prática científica. “Elas não possuem realidade para além daquela que lhes é conferida pela comunidade de físicos” (GIERE: 1988, p. 78) . São modelos como de um oscilador harmônico, pêndulos ideais, agentes econômicos racionais ou populações infinitas na Biologia.

Engenheiros ainda constroem modelos de escala elaborados de sistemas hidrodinâmicos como deltas de rios e baías; depois do Furacão Katrina o Corpo de Engenheiros do Exército dos Estados Unidos construiu um modelo de escala 1/50 de parte do sistema de canal de Nova Orleans para determinar como ele responde a ondas e níveis de água (GODFREY-SMITH, 2009, p. 4).

A partir disso, pretendo estabelecer um paralelo com modelos científicos, segundo o qual esses objetos, assim como uma maquete eletrônica, também seriam tomados como artefatos abstratos. O que quero dizer com isso é que modelos científicos, os teóricos, ou seja, aqueles que não são reproduzidos fisicamente, são:

- (i) artefatos abstratos;
- (ii) são diferentes em relação ao fenômeno físico como as marés ou à casa que será construída;

(iii) tanto uma maquete eletrônica quanto um pêndulo ideal são artefatos abstratos;
(iv) em ambos os casos, há uma seleção de traços do sistema alvo preservados no modelo, o que, no caso de um modelo científico, resulta em propriedades do modelo que são falsas do mundo a ser explicado.

De modo interessante, note que mesmo em uma maquete física 1:1, i.e., uma maquete cujas dimensões são exatamente as mesmas da construção a ser erguida, ainda assim não é possível habitá-la. Isso ocorre porque maquetes usualmente tornam salientes apenas os aspectos estruturais de uma construção. Logo, são deixados de lado todo o projeto hidráulico, elétrico, etc. Há um aspecto aqui que exploraremos mais tarde, a saber, um viés funcionalista de artefatos.

Bas van Fraassen (2008) nos oferece um ótimo exemplo ao lembrar de uma observação de Galileu notada a partir de um erro em seus cálculos que o leva a concluir que grandes navios poderiam quebrar sobre seu próprio peso caso fossem retirados da água, o que provavelmente não aconteceria com uma maquete.

Seus cálculos envolviam um erro, mas suas premissas estavam corretas. Em termos modernos, podemos resumir facilmente suas conclusões para uma viga cilíndrica com densidade constante. Sua força diminui com sua área da seção transversal, que é proporcional ao quadrado do seu raio. Mas a massa é proporcional ao seu volume, ou seja, ao cubo do seu raio. Então a relação resistência-massa de tais vigas com a mesma densidade torna-se N vezes menos quando o tamanho da viga é aumentado por um fator de N . Além certo ponto, a massa não pode mais ser sustentada e a estrutura desmorona sob seu próprio peso (van FRAASSEN, 2008, p. 50-51).

Isso nos leva a pensar que um cientista também lida com criações que possuem traços falsos do mundo, assim como na ficção. Se considerarmos, por ora, a ficção como uma criação ela mesma, i.e., uma narrativa construída através de um conjunto de proposições ou uma sequência de imagens, por exemplo, e que são falsas sobre o mundo do qual ela parece falar, então modelos teóricos também podem ser vistos como sendo ficcionais.

Ao lançarmos mão de uma teoria artefactualista da ficção, podemos sustentar que tais modelos são um tipo bastante especial de artefato, a saber, uma ferramenta de conhecimento e, simultaneamente, uma ferramenta para conhecimento. Além disso, discutiremos algumas teses da filósofa finlandesa Tarja Knuuttila na última seção deste trabalho que são especialmente importantes para entendermos modelos enquanto

artefatos abstratos, a saber a acessibilidade e manipulabilidade desses objetos. Mas que fique claro, esta tese não é um trabalho apenas ou principalmente focado em modelos teóricos científicos. Eles são, contudo, um tipo de artefato muito interessante e que ensejam várias discussões.

De volta ao caso, o resultado da conversa, como vocês podem imaginar, foi que o marido da minha prima ficou extremamente confuso e deveras envergonhado. Afinal de contas, era o "doutor marido da minha prima"². Contudo, ele aceitou o fato de que, de fato, Sherlock Holmes era um personagem criado por Arthur Conan Doyle e, contrariamente ao que ele pensava, não fora uma pessoa real cujos feitos teriam sido registrados por aquele que, em realidade, fora o seu autor, ou, ainda de outra forma, o inventara.

Gosto da ideia de "inventor", pois acredito exercer mais justiça às autoras e aos autores, bem como à sua prática profissional. Se alguém inventou a televisão, alguém inventou os personagens de desenhos, filmes e séries que aparecem ali. Melhor talvez seja pensar no papel ou no computador, meios inventados para palavras e histórias inventadas, ainda que essas palavras possam ser utilizadas para descrever o mundo real.

Assim, enquanto a conversa continuava e eu lhe contava da existência de um *Sherlock Holmes Museum*³ em Londres, na Inglaterra, no exato endereço onde supostamente nosso detetive britânico residira, a famigerada *221b Baker Street*⁴, meu "primo" foi se convencendo de que uma teoria de tipo artefactual era a que melhor explicava nosso uso desses objetos na linguagem natural.

Sentindo então que estava próximo de uma filiação teórica, pressionei ainda mais a questão. Foi quando abri a mochila e retirei um exemplar de *Reference and Existence: The John Locke Lectures*. Folhee a obra escrita por Saul Kripke e li a citação a seguir.

Na minha opinião, escrever um romance é, normalmente, criar vários personagens fictícios, assim como Twain, ao escrever Huckleberry Finn, deu origem tanto a um romance quanto a um personagem fictício. Não é que os personagens fictícios existam em um sentido, mas não em outro. O personagem fictício Huckleberry Finn definitivamente existe, assim como o romance: eu apenas retiraria a minha afirmação se minha impressão de que há algum romance real estivesse errada. Assim, sua existência não é como a dos números, entidades abstratas que dizem

2 Para registro, essa pessoa sempre demonstrou uma grande humildade relativa ao seu título acadêmico.

3 Cara leitora, caro leitor, peço desculpas antecipadas pelos muitos tantos anglicanismos que provavelmente aparecerão pelo texto. Isso se dá por dois motivos principais, penso eu: o primeiro é que a nossa cultura é permeada pela influência anglófona e também porque a tradição filosófica a que me vinculo, sobretudo em relação aos tópicos aqui discutidos, é quase toda escrita em inglês.

4 Disponível em: <https://www.sherlock-holmes.co.uk/>.

existir necessariamente, independentemente dos fatos empíricos (KRIPKE, 2013, p. 72)⁵.

Dessa forma, o tópico acerca do problema da referência de objetos fictícios foi sendo mais ou menos localizado naquela prosa. Aliás, quase acabo de escrever o título da minha dissertação, resultado da pesquisa mencionada acima, *Uma solução artefactual para o problema da referência de objetos fictícios* (LAGES, 2017). Na minha dissertação abordo o problema da referência de objetos fictícios de uma forma bastante direta; um eufemismo para "econômica".

De volta ao trabalho atual: a tese está dividida em três capítulos. Cada um aborda um ponto chave da nossa discussão. O primeiro é onde aponto e discuto uma perspectiva acerca da ontologia de artefatos abstratos. Começo o texto com um apanhado geral sobre artefatos cujo intuito é elucidar a centralidade artefactual nas nossas vidas e como tais objetos, e a extensão subsequente de diversas capacidades da nossa espécie que utilizam artefatos, são partes constitutivas da cultura humana.

Com o intuito de embasar essa suposição, recorri à seguinte configuração para o primeiro capítulo: destaco a prática humana de trabalhar objetos, indico possíveis critérios para classificar algo como um artefato, amplio o horizonte artefactual tradicionalmente percebido, aprofundo a análise dos critérios mencionados e ofereço um primeiro ajuste que nos permita abarcar os exemplos tratados no capítulo.

O segundo capítulo da tese marca uma transição entre os tipos de artefatos analisados. No primeiro, focamos nos objetos que tradicionalmente caracterizamos como artefatos, árvores que viram pranchas para barcos, pedras que são transformadas em pontas de machados ou peles de animais que passam a ser utilizadas como roupas. Já no segundo capítulo, analisamos outros tipos de artefatos, a saber, aqueles constituídos por objetos biológicos que são culturalmente utilizados com alguma finalidade.

Também no capítulo dois, ofereço uma segunda atualização dos critérios para artefatos a fim de comportar artefatos biológicos culturais. O aspecto cultural nos leva ao apontamento de que também é preciso lidar com artefatos abstratos. Assim, finalizo o capítulo apontando para a necessidade de ainda mais uma atualização que seja capaz de tratar tais artefatos.

⁵ Essa citação já introduz dois importantes aspectos em relação ao modo como objetos fictícios existem, eles são dependentes de outros objetos e possuem uma inserção intencional no mundo. Ambas noções serão retomadas ao longo deste trabalho.

No terceiro e último capítulo, abordo uma leitura já consolidada sobre objetos fictícios, para chegar, espero, em uma possível aplicação da ficção até hoje pouco utilizada. A ideia de que objetos fictícios podem ser um objeto de conhecimento, como o bêbado Capitão Archibald Haddock⁶, é hoje bastante aceita como um tópico de interesse da Filosofia da Linguagem. Por outro lado, haveria uma segunda forma - menos usual - de enxergarmos um objeto desse tipo desde que admitíssemos uma teoria artefactualista da ficção, a saber, um artefato abstrato que atua como um objeto para conhecimento, uma ferramenta.

Para tanto, traço um caminho - com algumas idas e vindas - cujo objetivo principal é apresentar à leitora um conjunto diverso de artefatos e como podemos interpretá-los considerando a nossa relação de lida com eles no mundo. Assim, sou levado ao faz de conta de Kendall Walton em seu primoroso livro *Mimesis as make-believe* (1990).

Ainda que eu defenda uma posição diferente daquela de Walton, destaco dois pontos de por que comentar o seu trabalho. Primeiro, o fato de que Walton inspirou e provocou uma série de respostas ao seu livro e, conseqüentemente, corroborou direta e enormemente para o debate em torno do tema da ficção a partir dos anos 2000. Em segundo lugar, porque a posição de Walton é possivelmente a mais influente sobre teorias em relação à prática ficcional sendo compatível a diferentes objetos fictícios. Dessa forma, uma interpretação realista pela via do artefactualismo que analise o mote waltoniano do faz de conta se propõe mais honesta diante de suas conclusões. Por fim, a tese tenta expor como e por que certos objetos abstratos são melhor compreendidos enquanto artefatos abstratos epistêmicos, ou seja, um objeto para conhecimento. É nesse ponto em que reencontro o artefactualismo depois de navegar os mares do faz de conta.

Um interessante exemplo a esse respeito nos é dado pela filósofa finlandesa Tarja Knuuttila. Ela nos questiona sobre o aspecto epistêmico de objetos fictícios tomados como artefatos, mais especificamente em relação a modelos teóricos científicos. Ela está interessada em responder o seguinte ponto: como é possível obtermos conhecimento acerca do mundo a partir de um modelo teórico científico enquanto artefato abstrato? Para tanto, apresento a posição de Knuuttila para então endossá-la à luz do caminho escolhido e trabalhado ao longo da tese.

Sem mais delongas, passo da introdução para o primeiro capítulo. Lá, espero, a leitora e o leitor encontrarão um amplo e interessante debate sobre o que artefatos são e

6 Personagem das histórias de Tintin inventadas por Georges Prosper Remi ou Hergé.

maneiras pelas quais podemos classificá-los. Além disso, ainda sentindo-me esperançoso, tentarei fundamentar as razões pelas quais os critérios de classificação de artefatos precisarão ser revistos e modificados. Bom, vamos lá!

1. Capítulo 1 - Apontamentos

1.1. UMA PERSPECTIVA CLÁSSICA DE TESES

Na introdução da minha dissertação, apresento as motivações centrais que conduzem a pesquisa e apresento, de passagem, as principais perspectivas teóricas que orbitam o tópico tratado. Tais motivações ainda carrego comigo, na medida em que teorias da ficção começaram a ganhar novos usos, tanto na filosofia da ciência quanto na filosofia da linguagem comparando certos objetos, como modelos, a objetos fictícios. Não obstante, a busca por uma forma de capturar nossas práticas linguísticas ainda me parece desejável. "Parece que nós quantificamos existencialmente sobre eles quando dizemos 'Existe um personagem fictício como Hamlet'" (KRIPKE, 2011, p. 63).

O primeiro capítulo do trabalho traça o contorno do espaço lógico estudado acerca das teorias linguísticas escolhidas ao delinear o quadro clássico de teses que discute a referência de objetos abstratos ou, de outra forma, dos inexistentes. Os autores trabalhados são os filósofos Gottlob Frege⁷, Bertrand Russell⁸ e Alexius Meinong⁹. Nesta parte, procuro mostrar como as respostas obtidas ao utilizarmos as teorias desenvolvidas por esses autores parecem contra-intuitivas. Meu "primo" concordaria, acredito.

Frege sustenta a noção de que sentenças carecem de valor de verdade quando pelo menos um de seus componentes se caracteriza por ser um inexistente. Uma consequência do princípio de composicionalidade fregeano. Em outras palavras, ditas sentenças não possuem valor de verdade, pois falham em referir a algo no mundo. "Somos assim levados a reconhecer o *valor de verdade* de uma sentença como sendo sua referência. Entendo por valor de verdade de uma sentença a circunstância de ela ser verdadeira ou falsa" (FREGE, 2009, p. 69). Portanto, segundo ele, uma sentença do

7 FREGE, Gottlob. Sense and Reference. The Philosophical Review, v. 57 - n. 3, 1948, p. 209 - 230.

8 RUSSEL, Bertrand. Da Denotação: Ensaio em Lógica e Conhecimento. Tradução de Pablo Rúben Mariconda. Abril Cultural, 1978.

9 MEINONG, Alexius. Sobre a Teoria dos Objetos. Tradução de Celso Reni Braidá. In: BRAIDA, Celso. Três aberturas em ontologia: Frege, Twardowski e Meinong. Florianópolis: Rocca Brayde edições, 2005, p. 93 - 145.

tipo "Sherlock Holmes é um detetive francês" carece de valor de verdade; se esta sentença, assim como 'Sherlock Holmes é inglês', carece de valor de verdade, a sentença 'Sherlock Holmes não existe' é verdadeira, mas não fala sobre Sherlock Holmes, ela diz antes: "Sherlock Holmes é um nome próprio vazio". Isso ocorre já que o nome próprio não possui referente. Dito de outra forma, ao listarmos as coisas que existem no mundo não encontramos nada que seja "Sherlock Holmes". Disso se segue que não temos parâmetros para avaliar asserções que se referem a tal nome como verdadeiras ou falsas.

Em seguida, mostro como a teoria russelliana das descrições definidas apresentada em *Da Denotação* também nos oferece resultados insatisfatórios, ainda que em alguns casos as respostas obtidas sejam mais intuitivas do que as anteriores. Por exemplo, a sentença "Sherlock Holmes é francês" é falsa, segundo Russell. Meu "primo" concordaria com isso. Contudo, a sentença "Sherlock Holmes é britânico" também é falsa, e pelo mesmo motivo. Isso ocorre na medida em que "Sherlock Holmes" não denota nenhum objeto no mundo, já que Sherlock Holmes não existe.

Por fim, desenvolvo a perspectiva meinongiiana avançada em *Sobre a Teoria dos Objetos*, segundo a qual, é verdadeiro que "Sherlock Holmes é britânico". Ponto! Mas lá vai uma advertência: não se empolguem, cara leitora e caro leitor. Pois, de acordo com Meinong, objetos fictícios como Sherlock Holmes, Anna Karenina e Dom Quixote, dentre outros, pertencem a um conjunto bastante peculiar, esses objetos pertencem ao conjunto de objetos que inexistem. Mas como algo pode pertencer a um conjunto de coisas inexistentes?

Aqui cabe mencionar um dos professores de Meinong, o filósofo Franz Brentano. Segundo ele, atos mentais são direcionados a um objeto. No entanto, isso não significa que exista um espécime concreto daquilo que Tolkien chama de Hobbit, mas antes aponta para a "inexistência intencional de um objeto" (BRENTANO, 1874/2009).

Nesses termos, a tese brentaniana pode ser expressa da seguinte forma, qualquer ato ou fenômeno mental possui um conteúdo-objeto ao qual é dirigido e que já se encontra enquanto conteúdo-objeto constituinte do próprio ato.

Todo fenômeno mental inclui algo como um objeto em si mesmo, embora eles não o façam todos da mesma forma. Na apresentação alguma coisa é apresentada, no julgamento alguma coisa é afirmada ou negada, no amor amada, no ódio odiada, no desejo desejada e assim por diante. Essa intencionalidade na própria existência é uma característica exclusiva de fenômenos mentais. Nenhum fenômeno físico apresenta algo similar. Portanto, podemos definir fenômeno

mental dizendo que eles são aqueles fenômenos que contêm um objeto intencionalmente neles mesmos (BRENTANO, 1874/2009, p. 68).

Segundo o filósofo Celso Braida, "(...) a teoria da intencionalidade concebe as expressões linguísticas como sinais de representações resultantes de atos conscientes, representações essas que têm um conteúdo que visa ou está direcionado para um objeto" (BRAIDA, 2013, p. 65). Dessa forma, uma posição como a de Brentano sustenta que o objeto intencional ao qual um ato consciente é dirigido deve ser, enquanto algo representado, inexistente.

Isso se explica pela tese de que o objeto intencional é primariamente um pensado ou representado, sendo indiferente se ele é real ou não, por conseguinte, trata-se de um "objeto imanente" à consciência representacional. Ou seja, para toda representação sempre haveria um objeto intencional, mesmo quando não possa haver um objeto real. Esse primado da representação fica claro noutro representante dessa escola, Alexius Meinong, para quem toda expressão nominativa, designativa ou referencial, seja um nome próprio, seja uma descrição definida, sempre expressa uma representação e designa um objeto (BRAIDA, 2013, p. 69).

Ao usarmos a terminologia meinonguiana, temos que um objeto inexistente deve estar de alguma forma disponível a fim de que a partir deste objeto seja possível perceber a sua inexistência. Daí se segue que "Sherlock Holmes" é um objeto disponível para nós e sobre o qual apreendemos a sua não existência. "Para reconhecer que não há círculo quadrado, eu sou obrigado a fazer um juízo sobre o círculo quadrado" (MEINONG In: BRAIDA, 2005, p. 101).

Na esteira de Brentano, Meinong se contrapõe a tese acima exposta ao defender que objetos imanentes não podem desempenhar os papéis que um objeto de conhecimento deve desempenhar. O objeto deixa de ser imanente na medida em que é exteriorizado. Logo, devemos admitir que "Sherlock Holmes existe" é falso, pois o objeto ao qual o nome se refere não existe, o que parece razoável. "Sherlock Holmes não existe" é verdadeiro, pois "Sherlock Holmes" designa um objeto não existente que possui a propriedade de não existir.

Dessa forma, Meinong mantém o arranjo brentano, segundo o qual todo ato mental tem um objeto, mas também o modifica ao sustentar que objetos são exteriores ao indivíduo e, portanto, não são imanentes. Consequentemente, objetos que inexistem, assim como Sherlock Holmes, devem ser postulados para corroborar a ideia de que todo ato mental é direcionado a um objeto, mesmo que esse objeto não exista.

1.1.1. Uma guinada artefactual

Agora preciso delinear alguns pontos antecipando o que está por vir. A ideia de que uma noção de acessibilidade, ou seja, de que um objeto atue como um mecanismo epistêmico é um fator crucial na nossa análise futura, segundo a qual, certos artefatos abstratos são inventados, construídos por seres humanos, mas, ao mesmo tempo e de modo intencional, são pensados de antemão como uma ferramenta para conhecimento.

Dessa forma, uma propriedade fundamental desses objetos é a acessibilidade a fenômenos e eventos que eles podem nos proporcionar. Isso significa dizer que estaremos interessados em um mecanismo capaz de lidar com cenários reais, mas também com outros apenas teoricamente possíveis.

Ao invés de assumir que modelos representam mais ou menos fielmente sistemas alvo no mundo real, a perspectiva artefactual foca em como modelos, enquanto artefatos propositadamente projetados, fornecem acesso a questões empíricas e teóricas em que cientistas estão interessados. De acordo com uma definição filosófica tradicional, artefatos são objetos intencionalmente criados ou modificados, cujo objetivo é realizar algum propósito (KNUUTTILA; ROST, 2022, p. 10).

Lá atrás, durante o mestrado, percebo agora, meus argumentos em defesa de um valor de verdade positivo para "Sherlock Holmes existe" pairavam sobre algo fundamentalmente mais intrigante. Era uma expressão daquilo que pude desenvolver e descobrir com muito mais trabalho; a minha intuição foi sempre a de resguardar a possibilidade de que algumas abstrações desempenham um papel de destaque na nossa relação com o mundo. Não por mera vaidade argumentativa, mas pelo fato de que nossas vidas sociais e práticas são permeadas ou mesmo direcionadas por esses objetos.

Hoje sinto-me ainda mais convicto dessa posição. Um desdobramento talvez inevitável de toda essa pesquisa. Eu pensava que um objeto fictício tão conhecido e amplamente discutido, sobre o qual ainda temos muito a dizer, especialmente a partir de Kripke (1980; 2011; 2013) e Thomasson (1999; 2013; 2015a; 2015b), deveria existir enquanto um artefato criado. Algo inventado!

Tudo me parece favorecer a atribuição à linguagem ordinária de uma ontologia de entidades fictícias, como personagens fictícios, em relação às quais a linguagem ordinária possui o aparato completo de quantificação e identidade. Digo 'aparato completo' - bem, podemos não ser capazes de fazer todas as afirmações possíveis; mas ambas as noções, de qualquer forma, se aplicam a essas

entidades. 'Ah', então é dito, 'então você concorda com Meinong afinal! Existem entidades que têm apenas um tipo secundário de existência'. Não, eu não quero dizer isso. Quero dizer que existem certos personagens fictícios no mundo real, que essas entidades realmente existem (KRIPKE, 2013, p. 69 - 70).

Cadeias comunicacional e referencial¹⁰ bem estabelecidas, a quantificação pela linguagem natural e outras características eram (e ainda são) fortes argumentos favoráveis à defesa lá feita. Contudo, a minha intuição e, por que não, intenção, buscava uma conexão mais forte, um indício possivelmente irrecusável, capaz de lastrear a existência de alguns objetos abstratos criados.

O filósofo André Leclerc, escreve que "nós utilizamos muitos nomes vazios, como 'Excalibur', 'Sherlock Holmes' e etc., e a ficção é uma parte importante e genuína das nossas vidas" (LECLERC, 2014, p. 43). Nesse texto, *Frege's Puzzle, Ordinary Proper Names, and Individuals Constants*, Leclerc afirma o seguinte:

De acordo com Burge (1990/2005), em diferentes passagens, Frege admite que o sentido entendido não é sempre aquele semanticamente expresso. Ele deu como exemplos o *Sinn* expresso por 'número' (e também 'inércia'), que se tornaram mais precisos durante um longo período de tempo pela adição dos números fracionários, números reais, números complexos, etc. Pela sua própria natureza, o *Sinn* não pode mudar. O que se tornou mais preciso não foi o *Sinn*, por óbvio, mas o nosso entendimento sobre ele. Frege nunca enfrentou persistentemente a questão que se tornou importante no final dos anos sessenta e nos setenta na filosofia da ciência: o progresso científico *versus* a mudança de significado, mas ele a antecipou. (LECLERC, 2014, p. 45).

As conexões traçadas por Leclerc nas duas citações anteriores parecem ecoar a importância daquilo que comecei a delinear como os tópicos deste trabalho. Explico: embora o foco do artigo supracitado seja outro¹¹, o autor estabelece muito claramente um itinerário que pretendo seguir, a saber, partir de um problema clássico da filosofia da linguagem para chegar nas suas reverberações sentidas em outras áreas do conhecimento. Ainda, a noção de que a ficção está de alguma forma genuinamente ligada

10 Kripke (1980) defende a noção de uma cadeia referencial causal que pode ser traçada até um ato ostensivo de batismo, i.e., de nomear. De modo complementar, Thomasson (1999) sugere que essa cadeia - no caso de objetos fictícios - deve levar em consideração a dimensão abstrata desses objetos. A proposta thomasiana sustenta que há uma espécie de "batismo oficial" quando o autor registra em texto a descrição de um personagem. Escrevi especificamente sobre esse ponto na minha dissertação de mestrado (LAGES, 2017, p. 75-80).

11 O artigo tem como foco central a discussão em torno da solução de Frege para o paradoxo que leva seu próprio nome. Segundo Leclerc, a resposta fregeana não funcionaria bem para nomes ordinários, em contrapartida, se os modos de apresentação 'a' e 'b' são compostos por descrições definidas ou sentenças declarativas completas o paradoxo aparentemente pode ser desfeito aplicada a mesma solução.

às nossas vidas e, mais, que ela é uma parte importante das nossas vidas, parece apontar para aquele lastro mais forte que eu buscava.

Essa é a principal contribuição que tentarei realizar com esta tese. Analisar o que artefatos são, físicos e abstratos, e como eles se encontram ancorados em atividades humanas concretas. Repare que saímos de objetos fictícios para artefatos abstratos, a partir de uma teoria para objetos fictícios da filosofia da linguagem. Penso que muitos deles se encontram enraizados e são perenes na nossa forma de ser no mundo e que muitas vezes acabam passando despercebidos.

Não obstante, a sua naturalização pode, e com frequência é, utilizada para legitimar justamente o nosso modo de vida, nossos costumes, tradições, instituições e leis. Devo confessar que em certos momentos tive aspirações para muito além das minhas capacidades. Eu queria escrever uma tese sobre "a política como ficção". Mas, como costume dizer, sobretudo desde que meu filho nasceu e do advento dessa dura pandemia¹² (e de suas consequências), "a vida aconteceu". Bom, chega de digressões. Como diria meu orientador, "voltemos à vaca fria".

É importante observar que os chamados personagens fictícios não são pessoas obscuras possíveis. A pergunta sobre sua existência é uma questão sobre o mundo atual. Ela depende se certas obras foram realmente escritas, certas histórias de ficção contadas. O personagem fictício pode ser entendido como uma entidade abstrata que existe em virtude das atividades de seres humanos, da mesma forma que nações são entidades abstratas que existem em virtude das atividades de seres humanos e suas interrelações. Uma nação existe se certas condições são verdadeiras sobre seres humanos e suas interrelações; ela pode não ser reduzível a elas porque nós não podemos destacá-las exatamente [as interrelações] (ou, talvez, sem circularidade). De modo similar, um personagem fictício existe se seres humanos fizeram certas coisas, nomeadamente, criaram certos trabalhos de ficção e seus personagens (KRIPKE, 2011, p. 63).

O que então são esses artefatos abstratos que antes estávamos chamando de "objetos fictícios"? A filósofa Amie Thomasson escreveu um livro chamado *Fiction and Metaphysics* (1999) no qual ela defende que personagens literários como Sherlock Holmes, Anna Karenina e Frodo, por exemplo, são um tipo de objeto que usualmente caem sobre a caracterização de "objetos fictícios". São fictícios porque pertencem a uma obra de ficção. Nesse sentido, ficção, enquanto gênero literário, está simplesmente contraposto a outros gêneros que registram, relatam ou contam eventos e fatos históricos. Noto que esses mesmos eventos, fatos e até mesmo localidades históricas podem

12 Refiro-me à Pandemia da COVID-19 cujo ano zero foi 2020.

compor uma e outra obra ficcional, como é o caso de Londres na ambientação do nosso estimado detetive.

Em seguida, Thomasson defende que esses objetos são, em realidade, um tipo de artefato, esses entendidos como objetos criados por atos criativos humanos. Diferentemente de um pedaço de pau transformado num tacape, com uma pequena modificação física em sua base para melhorar a pegada e na ponta para torná-lo mais letal, os personagens literários seriam artefatos de outra sorte. Como você deve ter concluído, eles seriam artefatos abstratos, pois não existem no tempo e no espaço.

Segundo Thomasson, personagens fictícios são um tipo específico de artefato, a saber, eles fazem parte do conjunto dos artefatos culturais. "Como outros objetos culturais, personagens fictícios dependem da intencionalidade humana para a sua existência. Como outros artefatos, eles devem ser criados para existir, e eles podem deixar de existir, tornando-se objetos passados" (THOMASSON, 1999, p. 14).

Ainda, é importante notar que o artefactualismo avançado por Thomasson (1999)¹³ já estava de alguma forma presente em Kripke (1973a/2011 e 1973b/2013)¹⁴. Ele sugere que "um personagem fictício é uma entidade abstrata porque a sua existência está conectada a práticas e atividades concretas como escrever histórias" (KRIPKE, 2013, p. 73). E é justamente isso que faremos agora, entender um pouco melhor as origens dessa corrente filosófica.

13 Comunicação pessoal do dia 04/08/2015 com a autora, "(...) Fiction and Metaphysic foi completamente escrito antes de eu ter a oportunidade de ler as The John Locke Lectures de Kripke (já que eles não tinham sido publicadas). Um dos avaliadores de F&M disse que eu deveria fazer referência e comprar a Kripke, então naquele momento eu me esforcei e rastreei uma cópia, e adicionei uma breve discussão no último minuto.

14 As datas indicam o ano da primeira publicação de artigo, conferência ou livro e o ano da publicação utilizada na realização deste trabalho. Considere todas as demais datas apresentadas dessa maneira da mesma forma.

1.2. UMA ABORDAGEM ARTEFACTUALISTA

O filósofo Saul Kripke apresenta em *Naming and Necessity* (1980) uma tese contrária aos arranjos clássicos mencionados anteriormente, seja o de Frege, Russell ou Meinong. Para Kripke, o significado de uma expressão não seria uma descrição ou um conjunto de descrições definidas internas ao indivíduo, de modo contrário, ele sustenta uma visão externalista, segundo a qual a referência de um objeto é dada causalmente pelo objeto que encontramos no mundo.

Só com essa observação nós já podemos pensar como fica o caso dos objetos fictícios, se por um lado eles existem, por outro nós não pedimos licença para Sherlock Holmes na fila do banco (pelo menos não o Sherlock Holmes de Conan Doyle, pois é bastante provável que existam alguns 'Sherlock Holmes' andando por aí), nem tropeçamos em varinhas de condão.

Um conhecido exemplo que nos ajuda a entender e ilustra a guinada teórica dirigida pelo filósofo contra teorias descritivistas, tem a ver com a descoberta dos Axiomas de Peano na matemática. No entanto, se um indivíduo associa o nome de Peano com a descrição 'o matemático responsável por descobrir os Axiomas de Peano', esse indivíduo está cometendo um erro.

Nesse caso, o indivíduo que utiliza o nome 'Peano' refere-se a Giuseppe Peano, e não a Richard Dedekind, o matemático responsável por descobrir os Axiomas de Peano. Assim, Kripke defende que a referência de um objeto é definida mediante um batismo, um ato ostensivo de atrelar um nome a um objeto e que a partir desse evento todos os demais usos do nome se conectam por uma cadeia de referência, ou seja, uma teoria causal da referência.

Embora uma descrição não seja um nome, o filósofo argumenta que tanto uma descrição quanto um nome são contemplados pelo que ele definiu por 'designador'. Para ele, existem dois tipos de designadores, um designador rígido, aquele que sempre aponta para o mesmo objeto em diferentes usos, i.e., um nome como 'Richard Dedekind', e um designador não-rígido, como a descrição 'o matemático responsável por descobrir os Axiomas de Peano'.

Isso se dá porque Kripke sustenta que um nome mantém o seu referente contrafactualmente, o que significa dizer que em todos os mundos possíveis em que

'Richard Dedekind' exista, o nome aponta o mesmo indivíduo. Contudo, é possível pensar que Dedekind tenha sido um jogador de futebol em outro mundo possível e nunca tenha se interessado por matemática. Nesse mundo, talvez Giuseppe Peano tenha sido o matemático responsável por descobrir os Axiomas de Peano e Dedekind um fervoroso apoiador de Bismarck. Fato é que falamos dos mesmos indivíduos, 'Giuseppe Peano' captura Peano, 'Richard Dedekind' Dedekind e 'Otto von Bismarck' continua se referindo a 'Bismarck' mesmo que ele não tenha sido o primeiro chanceler alemão.

Afinal, até no mundo atual, poucos conseguiriam reconhecer Osama Bin Laden sem sua barba, e quem poderia reconhecer George W. Bush olhando para a fotografia de um lindo bebê? Quando digo que Sócrates poderia ter sido um carpinteiro (usando o nome próprio "Sócrates", um designador rígido), eu estipulo uma situação contrafactual na qual Sócrates é carpinteiro; eu sei, portanto, que se trata do mesmo Sócrates que casou com Xantipa, teve três filhos com ela, serviu como soldado na guerra do Peloponeso, foi o mestre de Platão, bebeu cicuta, etc. (LECLERC, 2007, p. 385)

Há uma distinção subjacente feita por Kripke em relação a designadores rígidos, pois eles podem ser *de jure* ou *de facto*. Nomes como, 'Giuseppe Peano', 'Richard Dedekind' ou 'Otto von Bismarck' são designadores do primeiro tipo, o que significa que ele é estipulado por um agente. Por outro lado, fatos necessários como aqueles da matemática, a saber, por exemplo, que 'a raiz cúbica de 27 é 3' são designadores *de facto*.

Feita essa breve apresentação de algumas teses kripkeanas, avançaremos um pouco mais em direção ao artefactualismo e da sua conexão com a Filosofia da Ficção. Assim o faremos com o intuito de oferecer um elo que nos permita enfim atacar mais detidamente a questão de objetos artefactuals.

1.2.1. Cadeia de referência

Um ponto chave acerca da importância de uma perspectiva artefactualista da ficção diz respeito à identidade desses objetos. Ela está relacionada fundamentalmente à cadeia referencial histórica que liga um objeto fictício em seu estado atual ao momento de sua criação ou batismo¹⁵. Isso significa que personagens literários podem passar por mudanças de "caráter" ou transformações físicas de um livro para o outro, como acontece

15 Aqui me refiro à noção introduzida por Kripke em *Naming and Necessity* (1980).

com Frodo ao longo da série do Senhor dos anéis. Essa formulação nos permite tratar um objeto como sendo o mesmo, ainda que descrito de forma distinta da original.

Expandindo o alcance dessa noção, podemos explicar por que uma lei promulgada com um conteúdo que é posteriormente modificado, por exemplo com a exclusão de cinco artigos e a alteração na redação de dois outros, permanece a mesma lei. Claro, a menos que a lei como um todo tenha sido revogada, o que implicaria a sua ineficácia, mas não o cessamento da sua existência¹⁶. Uma possível analogia é a de um personagem criado por um autor posteriormente renegado pelo mesmo, outra, talvez seja a de teorias científicas aceitas em determinado período e depois descartadas.

Minha perspectiva é que a linguagem ordinária quantifica sobre o reino de entidades fictícias e mitológicas. Elas não existem, de certo modo, automaticamente: isto é, elas não são *meinongian*as no sentido de qualquer coisa que é um objeto de pensamento existe em algum sentido de segunda-classe. Ao contrário, é uma pergunta empírica se existe ou não existe tal e tal personagem fictício. Existiu um personagem fictício ou lendário que casou com sua avó? (Existiu, claro, um famoso que casou com sua mãe.) Se existiu, isso será verdade em virtude das obras de ficção ou lendas relevantes escritas, ou pelo menos contadas oralmente, ou alguma coisa do tipo. Se tal obra de ficção existe, então o personagem fictício existe (Kripke, 2013, 71).

Assim, é interessante perceber como objetos culturais também podem ser considerados os mesmos ao longo do tempo devido à sua referência histórica, ou seja, ao seu ato de criação fundacional, a despeito das possíveis transformações pelas quais passaram e que foram devidamente registradas. Em outras palavras, embora uma lei possa ter sido alterada ela continuará sendo referida como tal lei.

Questões relativas à entidades ficcionais também têm ampla relevância para trabalhos em metafísica. Se artefactualistas como Thomasson estiverem corretos, aceitar ou não que existem personagens fictícios está intimamente ligado à questão sobre aceitar outros objetos sociais e culturais dependentes da mente, como leis e nações, histórias e sinfonias. Além disso, nossa postura em relação a entidades ficcionais tem relevância central para questões de compromisso ontológico e de quantificação: se o *meinongiano* estiver correto, podemos quantificar sobre entidades que não existem, e a existência deve ser distinguida da quantificação. Se o minimalista estiver certo, então a medida do compromisso ontológico não é se quantificamos ou não sobre as entidades relevantes – pois se aceitarmos que existem autores que usam nomes fictícios pretensamente ao escrever obras de ficção, já estamos tacitamente comprometidos com personagens fictícios, independentemente se quantificamos explicitamente sobre eles (THOMASSON In: KIM; ROSENKRANTZ; SOSA, 2009, p. 17).

16 Agradeço à minha irmã, Eulália Rivelli, por me auxiliar na redação desse parágrafo com seus conhecimentos jurídicos.

Em relação às teorias ditas minimalistas e platônicas no âmbito da ficção, a posição thomasiana observa que o ponto central daquelas teorias é tal que o uso de nomes ficcionais fique restrito a uma espécie de faz de conta (THOMASSON, 2009). Dessa forma, quando introduzimos uma entidade no discurso o fazemos por meio de uma abstração com a qual nos relacionamos por meio de uma expressão não-referencial. A principal vantagem de uma teoria desse tipo seria sua economia ontológica deflacionária.

1.2.2. Um olhar mais detido sobre artefatos

Até agora pretendi abarcar de maneira ampla e menos rigorosa os principais tópicos que serão abordados ao longo do texto. A ideia de que existem teorias concorrentes em um debate filosófico é lugar comum na nossa prática profissional. O que torna a análise de artefatos sob um viés artefactualista particularmente interessante é o fato de que existe uma miríade de tipos diferentes de objetos que podem ser entendidos como artefatos. Mas não apenas isso, pois há também diferentes tipos de artefatos, formas distintas de produzi-los e mais de um modo de reconhecer a autoria desses objetos, o que torna o tema ainda mais complexo.

Com o intuito de oferecer uma estrutura argumentativa coesa, optei por localizar as questões em torno das quais a tese se encontra do modo mais geral que consegui. Não obstante, à medida em que problemas surgiram, tentei respondê-los de forma pontual sem ampliar demais a análise, uma vez que o escopo do tema discutido já é suficientemente diverso. Quando isso não foi possível ou se provou insuficiente, procurei desenvolver a discussão o tanto quanto fui capaz.

Para tanto, aponto a centralidade que esses objetos ocupam na vida humana e nas mais variadas atividades exercidas por seres humanos. Em seguida, avanço na caracterização utilizada inicialmente para artefatos ao oferecer ajustes no decorrer do trabalho conforme os mesmos se mostram necessários pela análise de múltiplos exemplos no texto.

Assim, sugiro que a leitura desse primeiro capítulo considere-o como a base da tese e das discussões subsequentes do segundo e terceiro capítulos. A bem da verdade, acredito que o primeiro e segundo capítulos constituem partes complementares de uma mesma análise, ainda que tratem de artefatos muito diferentes entre si. Já o terceiro e

último capítulo surge como um desdobramento da pesquisa e das possibilidades colocadas a partir do debate no qual estamos inseridos.

Ainda, gostaria de sublinhar dois tópicos importantes para a produção desta tese, ora como inspiração, ora como um componente da discussão travada, a saber, o aspecto cultural de artefatos - sejam eles físicos ou abstratos, e, de modo mais específico, a conexão entre uma espécie de trinômio para artefatos abstratos, ficção, artefactualidade e ciência. Ficção entendida como o método de produção artefactual, o artefato ele mesmo como meio e a ciência representada por agentes intencionais interessados. Também exploraremos a ideia de mídia seguindo a filósofa, porém no terceiro capítulo.

Finalmente, esse elo - entre ficção, artefactualidade e ciência - pode ser colocado nos termos de Knuuttila ao considerarmos a seguinte passagem:

"A intenção do usuário cria a direção necessária para se estabelecer um relacionamento representativo; alguma coisa está sendo usada e/ou interpretada como modelo de uma outra coisa, o que faz a relação representativa triádica, envolvendo agência humana" (KNUUTTILA, 2004, p. 1262).

Dessa forma, penso que a tese faz um apanhado de exemplos, teses e análises a fim de promover e corroborar a centralidade da prática artefactual para seres humanos. Por isso a amplitude dos exemplos, justamente um jeito de mostrar como esses objetos estão presentes no nosso dia a dia e constituem um traço do nosso modo de ser no mundo.

A vida humana é repleta de aparatos fabricados para facilitar nossas tarefas diárias. Um traço marcante da nossa espécie é o fato de que somos capazes de nos adaptar bem como moldar o ambiente à nossa volta. Isto é tão crucial que um sinal da hominização é precisamente a identificação de artefatos.

Desde a década de 1960, acreditava-se que os primeiros hominídeos a produzir ferramentas fossem indivíduos da espécie *Homo habilis*. Essa capacidade de construir e utilizar os materiais disponíveis no seu entorno para satisfazer alguma necessidade básica, como conseguir alimento, assegurar proteção ou garantir abrigo, parece um traço distintivo do gênero *Homo*. As contínuas descobertas arqueológicas parecem indicar, atualmente, que as primeiras ferramentas de pedra datam de 3.3 milhões de anos.

Em geral, estudos evolutivos humanos assumiram que as origens da produção de ferramentas de pedra de gume afiado dos hominídeos foram ligadas ao surgimento do gênero *Homo* em resposta à mudança climática e à expansão das

pastagens de savana. Em 1964, fósseis mais parecidos com um *Homo* posterior do que com os australopitecinos foram descobertos em Olduvai Gorge (Tanzânia) em associação com a mais antiga cultura de ferramentas de pedra conhecida, o Oldowan, e assim foram atribuídos à nova espécie: *Homo habilis* ou “homem habilidoso”¹⁷ (HARMAND et al., 2015, p. 310).

Nesse sentido, é preciso pontuar que há um debate na paleoantropologia em que se considera a possibilidade de que homínídeos pertencentes a outros gêneros anteriores ao surgimento do *Homo*, como o *Australopithecus*, também teriam manipulado o ambiente à sua volta e criado ferramentas¹⁸. Haja vista a citação acima em que ferramentas datam de 3.3 milhões de anos e o fóssil mais antigo atribuído ao gênero *Homo* é de 2.8 milhões de anos¹⁹.

O ponto aqui é que a utilização desses objetos, ainda que tenha sido feita de forma genérica por outras espécies e mesmo outros gêneros, permanece até hoje um traço distintivo da nossa espécie, o *Homo Sapiens*. De resto, enfatizo que analisaremos essa característica especificamente e tão somente no que diz respeito ao *Homo Sapiens*.

17 Tradução nossa. Considere todas as traduções subsequentes da mesma forma.

18 Ver: DOMALAIN et al. Was *Australopithecus afarensis* able to make the Lomekwian stone tools? Towards a realistic biomechanical simulation of hand force capability in fossil hominins and new insights on the role of the fifth digit. *Comptes Rendus Palevol* (16), 2017.

19 Ver: DIMAGGIO et al. Late Pliocene fossiliferous sedimentary record and the environmental context of early *Homo* from Afar, Ethiopia. *Science*, 2015.

1.3. UMA BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO ANTROPOLÓGICA

As primeiras habitações construídas²⁰, sejam elas as de Terra Amata que datam de 400 mil anos ou talvez outras ainda por serem descobertas, reafirmam a habilidade em questão. Outros tipos de objetos também datam de milhares de anos, como por exemplo peças de vestuário. Segundo Toups et al. (2011), as primeiras peças de vestuário das quais temos conhecimento atualmente foram utilizadas por volta de 170 mil anos atrás. De acordo com Harmand et al., “no sítio arqueológico de Lomekwi 3, 28 artefatos líticos foram encontrados inicialmente na superfície ou dentro de um depósito de encosta, e um núcleo foi descoberto *in situ*” (HARMAND et al., 2015, p. 310).

De modo interessante, o avanço tecnológico viu grandes saltos começarem a ocorrer com distâncias cada vez menores de tempo entre um salto e outro. Por exemplo, tomando a questão da vestimenta de homínídeos, vemos em Toups et al. (2011) como as primeiras peças de vestuário foram feitas a partir das peles de animais (que também eram usadas como abrigos).

A invenção da agulha com olho – aquele buraco por onde é possível passar fios, possibilitou a fabricação de peças de vestuário mais complexas. Delson et al. (2000/2006, p. 291) afirmam que por volta de 20 mil anos atrás “(...) duas novas invenções de ossos refletiram a crescente inovação tecnológica. Uma foi o propulsor de lança que aumentou a distância de eficiência da tecnologia de projéteis. A outra foi a agulha [com olho] que possibilitou vestimentas mais complexas em um período em que a deterioração climática estava no ápice”²¹.

Essas inovações podem parecer pequenas – ainda mais quando consideramos as “maravilhas da modernidade”, mas provavelmente foram cruciais para o desenvolvimento tecnológico da nossa espécie e o seu conseqüente e aparente êxito.

Se, por exemplo, um camponês espanhol tivesse adormecido no ano 1000 e despertado quinhentos anos depois, ao som dos marinheiros de Colombo a bordo das caravelas *Niña*, *Pinta* e *Santa Maria*, o mundo lhe pareceria bastante familiar. Apesar das muitas mudanças na tecnologia, nos costumes e nas fronteiras políticas, esse viajante da Idade Média teria se sentido em casa. Mas se um dos marinheiros de Colombo tivesse caído em letargia similar e despertado ao toque

20 Os primeiros abrigos utilizados pelo gênero *Homo* do qual se tem notícias hoje foram cavernas. Segundo estudos arqueológicos recentes, no deserto do Kalahari, atual África do Sul, encontra-se a caverna considerada como o abrigo mais antigo já descoberto, a Caverna Wonderwerk.

21 Os colchetes são meus a fim de melhor explicar o termo *eyed needle*.

de um iPhone do século XXI, ele se encontraria em um mundo estranho, para além de sua compreensão. “Estou no Céu?”, ele poderia muito bem se perguntar, “Ou, talvez, no Inferno?” (HARARI, 2015, p. 257).

De pedras lascadas, abrigos também de pedras e ramos de árvores, vestimentas, propulsores de lanças, agulhas e outras vestimentas mais complexas, até navios, foices, arados, trens a vapor, carros, computadores e iPhones, o gênero humano e, particularmente, a espécie humana²² desenvolveu e construiu uma panaceia de objetos. É importante notar que esses objetos possuem uma característica que os distinguem de, digamos, uma pedra no chão que alguém chuta porque ela está no meio do caminho, o fato de que foram construídos, confeccionados ou modificados, i.e., pensados e utilizados para realizar algum propósito. Por isso, denominamos esses objetos de artefatos.

1.3.1. Artefatos cotidianos

Curioso observar como diariamente nós usamos uma série de artefatos que são pensados, desenvolvidos e construídos para nos auxiliar em tarefas do nosso cotidiano. Em alguns casos mais específicos, como o da Inteligência Artificial, seja em jogos ou produtores de texto, poderíamos até mesmo pensar que há também uma interação para além do uso e da manipulação de artefatos menos complexos, como garfos, sapatos, e etc.

Nesse sentido, considero ser útil apresentar, ainda que não planeje desenvolvê-la, alguma tipificação das atividades geradoras desses objetos que denominamos artefatos. Classificá-las pode ajudar na compreensão do por que esses objetos ocupam um lugar central no nosso dia a dia e por que compõem uma importante área de estudo da Filosofia.

Tanto um garfo de madeira talhado às pressas por alguém sem conhecimento de como realizar tal atividade e um computador de última geração com microchips e várias outras tecnologias de ponta são considerados artefatos. Contudo, não seria nenhum absurdo se quiséssemos dizer que tais objetos são produzidos por atividades distintas.

Seja pelo tipo de modificação material produzida, seja pela capacidade de realizar um projeto, existem formas de separarmos esses objetos considerando as diferentes

22 Tome *espécie humana* como referindo-se ao *homo sapiens*.

atividades envolvidas na sua produção. No entanto, essa tipificação, parece um tópico de estudo legítimo por si só. Daí não nos aprofundarmos na sua análise.

Afirmo, de saída, que os tipos apresentados não são exaustivos e, portanto, casos limítrofes ou mesmo de novos objetos ainda por serem inventados podem não ser abarcados pela classificação apresentada. De toda forma, como anteriormente escrevi, acredito que alguma classificação é melhor que nenhuma no intuito de melhor compreendermos o presente trabalho.

1.3.2. Atividades artefactuais

O filósofo Risto Hilpinen (2011) sugere que artefatos dependem primordialmente da intenção de quem os cria.

Quando uma pessoa pretende fazer um objeto de um certo tipo, a sua intenção produtiva tem como conteúdo alguma descrição do objeto pretendido, e a intenção do autor "conecta" a um artefacto uma série de predicados que determinam o carácter pretendido do objeto. A existência e algumas das propriedades do artefacto dependem do carácter pretendido. Isto é expresso pela seguinte Condição de Dependência (Hilpinen 1992, 65): (DEP) A existência e algumas das propriedades de um artefacto dependem da intenção do autor de fazer um objeto de determinado tipo (HILIPINEN. In: ZALTA (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Winter ed., 2011).

Hilpinen afirma que a construção de artefatos pode envolver o que ele chama de artefatos cognitivos, os quais seriam responsáveis por apresentar "(...) o carácter do artefacto pretendido e a forma como ele deve ser construído, por exemplo, um desenho, um diagrama ou um modelo do artefacto, juntamente com uma lista de peças e materiais e um conjunto de instruções (um preceito) para o processo de produção" (HILIPINEN. In: ZALTA (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Winter ed., 2011).

Ainda que o filósofo mencione a existência de artefatos cognitivos, nas atividades descritas por ele não há nenhuma capaz de abarcar esse tipo de objeto ou "representações" como o mesmo escreve. Segundo ele, tal classificação é dividida basicamente entre dois tipos, uma tipificação essencialmente artefactual e uma não-essencialmente, ou acidentalmente, artefactual (Hilpinen, 2011).

O exemplo que ele utiliza para ilustrar essa diferenciação é o de um caminho feito no meio de uma floresta. Por um lado, os indivíduos podem ter intencionalmente desbravado e estabelecido tal caminho como uma rota necessária para suas atividades.

Por outro, esse caminho pode ser apenas e tão somente o resultado de indivíduos que caminham pela floresta enquanto conversam distraidamente alheios ao fato de que estão produzindo aquela rota.

De modo geral, Hilipnen aponta as seguintes atividades como sendo aquelas principais na produção artefactual:

- i. Separação - ocorre quando o artefato produzido resulta de um objeto separado ou subtraído de outro, como folhas de bananeira recém destacadas para servir comida como em um prato.
- ii. Remodelagem - esse processo de produção artefactual acontece pela modificação material que não acrescenta ou subtrai nenhum objeto de outro, uma pedra que foi lascada e utilizada como uma cabeça de um machado é um exemplo de um artefato resultante da atividade de remodelagem.
- iii. Montagem - artefatos resultantes desse processo são normalmente mais complexos e são o produto de uma sequência n das outras duas atividades. Se no exemplo anterior utilizamos a pedra lascada como um exemplo de remodelagem em relação à pedra, a produção do machado ele mesmo, que além da pedra remodelada conta também com um cabo, possivelmente alguma quantidade de corda e/ou uma espécie de cola resulta da junção de todos esses materiais.

É imprescindível apontar, novamente, para o caráter intencional dessas produções artefactuals. De nada adianta eu colocar em um mesmo espaço, numa mala por exemplo, um cabo de vassoura quebrado, um pedaço de corda, uma pedra lascada, uma cola escolar e, depois de fechar a mala, balançá-la e esperar que o resultado seja um machado de pedra lascada. Bom, ainda que eu nunca tenha testado, espero que isso não aconteça.

1.3.3. Autoria artefactual

Em *Autores e Artefatos*²³ (1993), Hilpinen faz uma análise das noções de realização e autoria²⁴. Segundo ele, "(...) tal investigação ajuda a esclarecer o caráter ontológico de várias entidades culturais - obras de arte, textos, teorias científicas palavras, linguagens e outras entidades que sempre tem ou podem ter autores" (HILPINEN, 1993, p. 155).

Como mencionado anteriormente, o autor sustenta que há uma intencionalidade necessária para que um objeto transformado seja considerado como um artefato.

Uma pessoa (um agente) pode trazer à existência algum objeto, intencionalmente ou não; os produtos das ações de um agente serão, portanto, chamados respectivamente de intencionais (pretendidas) ou produtos não intencionais. Assim, quando faço meu café da manhã, produzo intencionalmente um bule de café e algumas fatias de pão e, sem querer, muitas migalhas de pão que não fazem parte do meu café da manhã. Restringirei o uso da expressão "autoria" à relação entre um agente (ou uma pessoa) e os produtos pretendidos de suas ações, e os produtos de autoria de uma pessoa serão denominados 'artefatos'; portanto, a palavra 'artefato' será aplicada aqui apenas aos produtos intencionais (ou pretendidos) das ações de um agente (HILPINEN, 1993, p. 156).

Para o filósofo, a autoria de um objeto artefactual envolve um tipo mais rígido de intencionalidade, o que ocorre quando um objeto é produzido a partir de alguma descrição do mesmo intencionalmente pensada por um autor ou um conjunto deles. "Neste caso, nós podemos falar de um autor coletivo, enquanto o objeto que possui vários autores pode ser chamado de 'artefato coletivo'" (HILPINEN, 1993, p. 156-157). Um exemplo de um "artefato coletivo" pode ser o caminho feito no meio da floresta se ele foi realizado por vários agente intencionais em colaboração.

O conteúdo da intenção que um indivíduo possui quando pensa sobre um objeto que deseja produzir ainda não é o objeto ele mesmo, "(...) mas alguma descrição de um objeto ou algum 'conceito' sob o qual o objeto intencional é concebido; o agente pretende criar um objeto de uma certa classe ou tipo" (HILPINEN, 1993, p. 157).

Por isso ele atrela um tipo mais rígido de intencionalidade à produção de um artefato, não é suficiente portanto apenas a intenção de realizar algo como "andar no meio da floresta". Antes, o filósofo sustenta que a produção de um artefato depende da intenção de um agente que possui alguma descrição do que ele está criando. "Andarei no

²³ *Authors and Artifacts*, no original.

²⁴ *Making e authorship*, respectivamente, no original.

meio da floresta com um grupo de indivíduos para criarmos um caminho marcado no chão suficientemente visível de tal modo a se destacar na paisagem e poder ser reutilizado".

De acordo com o filósofo, a produção coletiva de um artefato pode ocorrer de duas formas. A primeira diz respeito a uma espécie de "autor geral" que atua como coordenador do processo criativo. Um cientista coordenador de um grupo de pesquisa parece se enquadrar como coordenador de um processo criativo, ou um diretor de cinema, ao passo que os assistentes de pesquisa e os atores seriam "sub-autores" (HILPINEN, 1993, p. 169). Ele ainda usa um exemplo de uma cidade e do seu plano arquitetônico. Mais simples, no entanto, penso ser a ideia de uma maquete física.

Considere uma maquete arquitetônica comissionada para um escritório especializado na produção desses artefatos. A profissional que projeta a maquete pode determinar a quantidade de edifícios, de árvores, de transeuntes, de carros e etc, e não produzir nenhum desses objetos particulares. Nesse caso, todos os envolvidos na produção material das partes seriam considerados "sub-autores" e a projetista a "autora geral". "As intenções dos sub-autores dependem das intenções do autor geral (ou autores), mas não o contrário" (HILPINEN, 1993, p. 169).

Ainda haveria um segundo tipo de produção coletiva no qual as intenções não precisam ser dependentes, embora elas possam ser. O autor sugere que pensemos em um livro escrito a várias mãos. Nesse livro, o primeiro autor precederia o próximo e este o que viria a seguir, e assim sucessivamente. Contudo, esse processo pode ocorrer de tal sorte que um autor influencie outros e seja influenciado por eles simultaneamente.

"Essa 'precedência intencional' normalmente acarreta, mas não é acarretada por prioridade temporal. Se um objeto é construído por cooperação mútua, isto é, se as intenções de diferentes autores influenciam uns aos outros mutuamente, nenhum autor de um artefato coletivo precisa preceder um outro autor" (HILPINEN, 1993, p. 169).

Interessante notar como os exemplos apresentados por Hilpinen já podem ser interpretados como um duplo apontamento para diferentes tipos de artefatos, os físicos, como uma maquete arquitetônica, e outros um pouco menos palpáveis, os abstratos, como uma obra musical. Ainda que o autor esteja discutindo alguma apresentação de uma obra por uma intérprete, quando pensamos um pouco mais detidamente sobre o exemplo é possível perceber que uma apresentação de uma obra, vamos chamá-la de *O*, tem como referência algo que não é um particular, como um livro, um disco, uma

instanciação ou um evento específico, mas uma abstração que captura vários aspectos relevantes de *O*.

Faço esse comentário aqui, mas preciso ressaltar que há um caminho a ser percorrido antes de lidarmos com os artefatos abstratos. Nesse caminho, metafórico, porém não menos artefactual, começaremos discutindo exemplos de artefatos mais tradicionais, o seu caráter cultural para, somente então, chegarmos nos artefatos abstratos. Vamos lá!

1.4. DELINEANDO O PROBLEMA

Se você procurar no dicionário, verá que *artefato* pertence à classe dos substantivos do gênero masculino. O dicionário online Aulete²⁵, apresenta uma única definição para o termo,

- i. “Qualquer objeto produzido à mão ou industrialmente. [F.: Do lat. *arte factus*, ‘feito com arte’.]”.

Já o dicionário online Michaelis²⁶ nos apresenta quatro definições. São elas:

- (a) Produto ou obra do trabalho mecânico; objeto ou artigo manufaturado.
- (b) Aparelho, mecanismo ou engenho construído para finalidade específica.
- (c) *Antrop, Arqueol* Objeto que sofreu alteração provocada pelo homem, em oposição àquele que é resultado de fenômeno natural.
- (d) Conclusão errônea, enganosa, produzida por pesquisa científica, seja em razão da metodologia usada, seja em razão da aparelhagem indevidamente manipulada ou mesmo defeituosa.

Ambas definições apontam para uma característica aparentemente fundamental para que algo seja um membro do grupo dos artefatos, a saber, o fato de que foi produzido ou modificado e, portanto, representa o produto de uma determinada ação.

Todavia, se expandirmos nossa busca sobre a definição de artefatos, não demoraremos a encontrar problemas. Vamos à Filosofia. Quando buscamos o termo

25 Ver: <https://www.aulete.com.br/artefato>.

26 Ver: <https://michaelis.uol.com.br/palavra/eMpX/artefato/>.

artifact (artefato) na Enciclopédia Online de Filosofia de Stanford – a famosa SEP - nos deparamos com uma entrada atualizada²⁷ sobre artefatos sob o mesmo nome. Nela, a filósofa Beth Preston (2020) sugere - na esteira de Hilpinen - que uma definição filosófica padrão para *artefatos* é aquela em que o termo significa alguma coisa próxima de *objetos produzidos intencionalmente para alguma finalidade*.

Até aí, você poderia dizer, "Bom, temos uma definição muito próxima daquelas dos dicionários anteriormente dadas, isto é, das três primeiras". E você estaria correta. Mas como é comum na Filosofia, temos uma série de condições que devem ser satisfeitas; afinal de contas, nada pode ser tão simples quanto um slogan.

Segundo a autora, essa definição de artefatos recairia apenas sobre aqueles objetos que cumprissem três exigências:

- (1) Devem ser intencionalmente produzidos;
- (2) A sua produção deve envolver a modificação de materiais;
- (3) Devem ser produzidos para cumprir um propósito.

À primeira vista, as demandas listadas parecem razoáveis e em acordo com aquilo que esperaríamos de um artefato, inclusive como pudemos observar a partir das definições de dicionários acima mencionadas. Em outras palavras, o que temos até agora se assemelha com o significado que esperaríamos encontrar na linguagem natural. Em acordo com o senso comum.

Não obstante, você deve estar se perguntado por que raios então precisávamos daquelas três exigências. Preciosismo filosófico? Acredite, não. A autora, no entanto, faz uma importante consideração, a saber, "(...) para os propósitos desse artigo nós focaremos em artefatos humanos" (PRESTON, 2020). E isso faz toda a diferença. Para os nossos propósitos deste trabalho, também focarei em artefatos humanos, embora eu pretenda considerar, de passagem, outros tipos de artefatos não humanos.

Na verdade, a minha intenção é discutir um tipo bastante específico de artefato. Talvez você nem concorde que o que eu considerarei nas próximas seções como artefato seja mesmo um artefato. De toda forma, antes de jogar luz sobre a minha própria empreitada, é preciso analisar com mais rigor o que escrevi até aqui.

²⁷ Ver: PRESTON, Beth. *Artifact*. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2020 Edition), ZALTA, Edward (ed.), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/fall2020/entries/artifact/>>.

1.4.1. O início de uma caracterização artefactual

Começo por observar a diferença de ordem entre as regularidades no uso da palavra apresentadas no dicionário e da formulação de uma definição de um termo. No caso mencionado e em outras prováveis interseções (apontadas ou não), tais regularidades são capturadas pela definição e não o contrário. A definição busca dar os critérios para que algo seja um artefato, o dicionário apenas apresenta como a palavra 'artefato' é usualmente empregada.

Retomemos as três exigências propostas por Preston. A cláusula (1), *devem ser intencionalmente produzidos*, significa que um objeto cuja ocorrência é natural, i.e., uma pedra ou um animal não deve ser entendido como um artefato. Além disso, subprodutos obtidos em decorrência da produção de algum artefato não são, eles mesmos, artefatos, pois não foram intencionalmente obtidos. Restos materiais são um exemplo dessa produção não intencional.

Claro, é possível conceber a produção simultânea de vários artefatos, do mesmo ou de diferentes tipos, cuja fabricação busca evitar subprodutos não intencionais ou, em outras palavras, restos. Por exemplo, a confecção de algo cuja concepção já visa um processo de reciclagem de resíduos como embalagens de plástico ou do próprio produto cuja feitura leva em consideração o seu descarte, inclusive minimizando o desperdício de insumos durante a produção. Contudo, é preciso notar que ainda assim produziremos algum resto, mesmo que seja de difícil observação, como um tipo de gás ou pó.

A segunda exigência, *a sua produção deve envolver a modificação de materiais* (2), implica que objetos naturalmente existentes, como varetas de madeira ou pedaços de pedra utilizados com um propósito, mas sem alteração na própria madeira ou na própria pedra, não sejam considerados artefatos. Dessa forma, pedaços de galhos utilizados como varetas por chimpanzés para capturar formigas ou pedras utilizadas para abrir frutos secos²⁸ não são considerados artefatos.

Cabe lembrar, no entanto, que a entrada da Enciclopédia de Filosofia de Stanford, como alerta a própria autora, está interessada apenas em artefatos humanos. Por isso, o exemplo utilizado no artigo em questão é aquele em que varetas de madeira funcionam como um brinquedo em uma atividade como lançar a vareta para que um cachorro pegue, ou seja, um passatempo da nossa espécie - como enfatizei ser o nosso foco.

28 Ver: <https://revistapesquisa.fapesp.br/chimpanzes-da-idade-da-pedra/>.

Já a terceira e última demanda (3) sugerida por Preston é a de que artefatos *devem ser produzidos para cumprir um propósito*. O intuito dessa condição é o de barrar do conjunto dos artefatos objetos produzidos a partir da modificação intencional de um material, mas cuja ocorrência específica não possui uma finalidade.

Um graveto que você quebra ao meio enquanto anda distraidamente por uma trilha até a cachoeira, ou a folha de papel rasgada em pedacinhos enquanto você aguarda até que seja respondido no telefone por um atendente do banco ou da companhia aérea, são ambos exemplos de objetos intencionalmente produzidos (1) e cuja produção decorre da modificação de materiais (2), mas cuja finalidade está ausente. Ainda, de outro modo, são produções sem objetivos, não são, portanto, artefatos.

1.4.2. Uma primeira tratativa

Assim, é possível dizer que agora temos uma definição mais robusta de artefatos. É interessante observar que as três cláusulas colocadas por Preston (2020) em seu artigo na Enciclopédia de Filosofia de Stanford soam bastante razoáveis, inclusive para alguém que não esteja preocupada em estudar essas coisas. Há um quê de intuitivo nessa proposta. Mas talvez você esteja se perguntando, “E o artigo citado de Beth Preston na SEP, ele atende essas três cláusulas?”. Uma excelente pergunta, se me permite dizer. Vejamos como respondemos às condições expostas anteriormente.

O artigo foi produzido intencionalmente (1)? Além de respeitar o formato acadêmico, o artigo está em uma língua com muitos leitores competentes e segue as regras de utilização dessa língua. Portanto, é possível afirmar com bastante segurança que o artigo foi produzido intencionalmente. Houve modificação de materiais (2)? A resposta para essa questão também é *sim*, embora possa não estar tão clara quanto a anterior.

Contudo, é correto afirmar que o artigo ou foi escrito em papel e depois, só então, disponibilizado online, acarretando pelo menos duas modificações materiais, a do papel e a do processo que o tornou acessível para qualquer pessoa com acesso à internet, ou ele foi escrito, i.e., digitado diretamente em um computador. A segunda modificação, a saber, a da modificação material no meio virtual e eletrônico, me parece, no entanto, um pouco mais difícil de compreender.

Qual ou quais modificações materiais ocorrem quando escrevemos um artigo, um conto ou uma história em um computador e que depois é tornada pública? Bom, há o desgaste do *hardware*, i.e., o teclado do computador ou do notebook e o próprio computador sofre alterações materiais, mas essas são bem mais complexas como veremos abaixo.

Podemos afirmar que os arquivos que constituíam a SEP foram alterados com a adição da entrada a respeito de artefatos em 2018²⁹. A cada nova entrada, edição, retificação e etc, a SEP sofre uma alteração de tipo material. Nesse sentido, o meio material, os bits e dados que traduzem as informações lançadas no teclado e programas de edição de texto são mantidos por algum sistema computacional que por sua vez está alocado em algum servidor físico ao redor do mundo.

Esse servidor, provavelmente em algum lugar da Califórnia, é um computador especificamente montado para armazenar grandes volumes de dados e pode sofrer uma alteração de tipo física de duas formas: alterando o campo magnético de um *hard drive* onde essa informação é colocada, ou a informação pode ser armazenada em um *solid state drive* mediante o trânsito de uma corrente elétrica em um circuito integrado semicondutor, em outras palavras, a alteração material nesse circuito ocorre em nível microscópico pela movimentação de elétrons.

1.4.3. Um apontamento Funcionalista

É preciso apontar que aqui há uma diferença entre níveis, pois existem dois tipos distintos de alterações físicas. As modificações materialmente realizadas expostas no parágrafo anterior são muitas vezes desconhecidas por quem escreve um artigo ou uma história. Assim, devemos considerar que a intenção de produzir uma história de modo virtual acarreta uma série de transformações materiais, mas esses dois fatos ocorrem em níveis distintos. A produção de uma história nesses termos se situa em um nível superior e implica mudanças materiais de difícil observação. Como no exemplo do filósofo Hilary Putnam acerca dos diferentes níveis daquilo que comumente chamamos de "queda de temperatura".

Quando dizemos que a temperatura foi reduzida para significar energia cinética, estamos reivindicando mais do que apenas essa "temperatura" é coextensiva com

29 Data da primeira versão da entrada *Artifacts* na SEP.

a energia cinética molecular média adequadamente medida. Essas duas magnitudes podem ser coextensivas (iguais em valor numérico em todos os casos), mesmo que a temperatura e a energia cinética molecular média fossem parâmetros físicos distintos (desde que os dois parâmetros fossem relacionados um a um por uma lei física adequada) (PUTNAM, 1991, p. 76-77).

Portanto, parece necessária a dissociação entre intenção e modificação, uma vez que a intenção se situa em um nível superior daquele em que as transformações materiais ocorrem. Uma outra forma de olhar para esse ponto talvez seja o desgaste não intencional de um artefato. Tomemos, por exemplo, um machado de pedra que devido a seu uso constante fica paulatinamente mais ineficaz. Ou uma faca que perde o gume à medida em que é manuseada e que o tempo passa.

É certamente plausível argumentarmos que a intenção não garante e, portanto, não implica a mudança material de um artefato. Contudo, isso não parece colocar em xeque a nossa descrição, já que um artefato não depende apenas da intenção, mas também da modificação percebida. Interessante notar que a nossa percepção dessa transformação é, também, limitada. Seguindo o exemplo de Putnam da citação acima, poderíamos apontar o fato de que toda mudança macroscópica é, na realidade, uma série de eventos microscópicos não perceptíveis naturalmente, mas apenas com o auxílio de ferramentas de pesquisa desenvolvidas para este fim. Consequentemente, seríamos obrigados a aceitar que seres humanos são naturalmente incapazes de produzir modificações intencionais; o que parece ir contra evidências de milhões de anos, não apenas do nosso gênero, mas também de outros tipos de hominídeos.

Finalmente, os propósitos pelos quais um artigo científico é produzido (3) se seguem de maneira menos conturbada, ainda que os objetivos possam ser múltiplos e, em alguns casos, escusos. Normalmente, contudo, artigos científicos são produzidos com o objetivo de informar, de registrar uma nova ideia, tese ou teoria ou, ainda, consolidar algum conhecimento pré existente. Isso se dá por uma miríade de mecanismos, seja pela observação empírica de algum fenômeno e as informações registradas provenientes dessa observação, as conjecturas confirmadas, as refutadas e as novas hipóteses que se seguem, ou pela construção hipotética de modelos teóricos explicativos e a precisão de suas previsões e resultados, dentre outras formas.

1.4.4. O aspecto da individuação de artefatos

Precisamos reconhecer, ainda de forma muito introdutória, uma outra dimensão da definição de artefatos, a saber, a ideia de que existe algo que é "um artigo científico" e que esse algo é diferente de um machado de pedra lascada. Diferentes em que sentido? Uma pedra lascada que funciona como a cabeça de um machado é, ela mesma, parte numérica do artefato. Em outras palavras, pedras diferentes produzirão artefatos diferentes, uma vez que seu formato, peso, composição, dentre outros fatores, podem variar e os produtos finais serem pouco ou muito diferentes entre si, mas diferentes. Por outro lado, um artefato que seja abstrato pode ocorrer em múltiplos meios materiais e ser numericamente o mesmo, ou seja, sua função artefactual é realizada por diferentes suportes materiais, como um artigo disponibilizado em uma tela ou impresso.

O apontamento acima deve ser lido apenas como isso, um apontamento. Sua função é a de adiantar para a leitora a possibilidade de que artefatos sejam abstratos. O texto está permeado de insinuações acerca do caráter abstrato de alguns artefatos. Sendo uma tese, ela mesma, um artefato desse tipo. Aqui há, ainda, uma outra insinuação, mais geral e mais forte, a saber, o fato de que para além de uma definição de artefatos, talvez sejamos capazes de encontrar uma ferramenta teórica, i.e., abstrata, que nos auxilie no entendimento do comportamento humano no mundo visando suas interações produtivas.

1.5. PRIMEIRO AJUSTE PARA UMA NOVA CARACTERIZAÇÃO ARTEFACTUAL

Como apontei anteriormente, a princípio, as três condições exigidas pela formulação de Preston (2020) para que um objeto seja admitido no conjunto em cujo rótulo está escrito *artefatos* pareciam intuitivas, diretas. Entretanto, a partir de uma análise mais detida, nosso escrutínio revelou que a aparência intuitiva das cláusulas trabalhadas transformou-se em uma abordagem mais carregada com demandas teóricas de diferentes áreas do conhecimento, desde processos mais fundamentais, o que não significa que sejam de fácil compreensão, como a movimentação de elétrons até formas sofisticadas de armazenagem de dados como em um *SSD (solid state drive)*.

Talvez você esteja se questionando o seguinte, "Em um primeiro momento, todos os artefatos analisados eram objetos físicos, objetos que podíamos segurar em nossas mãos, como gravetos e pedras. No entanto, quando as coisas ficaram complicadas, falávamos de algo 'quase abstrato', que está na tela, mas que eu não posso segurar nas minhas mãos". Uma inquietação legítima, devo dizer.

Observe, contudo, que mesmo o artigo disponível em meio virtual possui um lastro físico, i.e., se o servidor em que ele está armazenado for desligado, bem como seus *backups*, o referido artigo ficará indisponível na internet, pelo menos onde ele normalmente e legalmente se encontrava. Imagino que esse desconforto com a impossibilidade de segurar um artigo da internet permaneça, pois a sua ancoragem no mundo físico é dificilmente percebida e compreendida. Mas espero que faça sentido pensar que mesmo aquilo que está disponível virtualmente precisa de um mecanismo físico que assegure o seu funcionamento.

Tome um relógio analógico e outro digital como exemplos. Os ponteiros do primeiro tipo de relógio são movidos por uma série de mecanismos de engrenagem que estão ali no aparelho e, embora no relógio digital a indicação das horas seja mais abstrata no sentido de que não há uma movimentação física aparente percebida, fato é que nesses artefatos também há modificação física, exatamente pela movimentação de elétrons é que percebemos símbolos diferentes no visor, como números, dia da semana, temperatura, etc.

1.5.1. Considerações funcionalistas para o primeiro ajuste

Mas caso você ainda não esteja satisfeita, pense o seguinte: se o notebook no qual você escreve seus artigos sofre uma queda ou você toma uma forte chuva e ele se molha e, inadvertidamente, você se esqueceu de manter cópias online dos seus artigos e outros trabalhos, armazenadas em algum servidor de alguma empresa, provavelmente também na Califórnia, seus artigos deixarão de existir, a menos que seja possível consertar o seu notebook para que você recupere os arquivos com os seus artigos.

De acordo com o funcionalismo, o comportamento de, digamos, uma máquina de computação não é explicado pela física e pela química da máquina de computação. É explicado pelo programa da máquina. Claro, esse programa é realizado em uma determinada física e química, e poderia, talvez, ser deduzido dessa física e química. Mas isso não torna o programa uma propriedade física ou química da máquina; ele é uma propriedade abstrata da máquina. Da mesma forma, acredito que as propriedades psicológicas dos seres humanos não sejam propriedades físicas e químicas dos seres humanos, mesmo que possam ser realizadas por propriedades físicas e químicas dos seres humanos. Embora qualquer comportamento de um máquina de computação que possa ser explicado pelo programa dessa máquina de computação pode, em princípio, ser previsto com base na física e na química da máquina; a última previsão pode ser altamente não explicativa. Entender por que a máquina, digamos, calcula a expansão decimal de π pode exigir referência às propriedades abstratas ou funcionais da máquina, ao programa da máquina e não à sua composição física e química" (PUTNAM, 1975, p. 13).

A ideia de que um mesmo evento ocorra simultaneamente em níveis distintos é evidenciada pela passagem acima em que Putnam sustenta uma percepção funcionalista de estados mentais. Em outras palavras, a transformação material de um artefato ocorre em um nível material que pode ser macro ou microscópico, ao passo que a intenção que leva à ação da qual depende a transformação, se encontra no nível cognitivo. E, ainda que tomássemos um estado mental como um "mero processo físico-químico", ainda assim seria necessário entender a intenção de modificar algo como um processo suficiente para validar a alteração observada.

O argumento epistemológico que acabamos de esboçar não significa que os programas de Tradução Mecânica, "programas de processamento de linguagem natural" e similares sejam impossíveis. Assim como pode haver sistemas formais de matemática mais ou menos poderosos e sistemas formais de lógica indutiva mais ou menos poderosos, também pode haver programas mais ou menos poderosos para interpretar enunciados em uma linguagem natural. O que esse argumento sugere (se a analogia na qual ele se baseia realmente se sustenta) é que, assim como nenhum sistema formal de matemática pode definir o que é ser uma prova matemática, e nenhum sistema formal de lógica indutiva pode definir o

que é ser “confirmado”, portanto nenhum programa de interpretação de enunciados em uma língua natural pode definir o que é para enunciados serem sinônimos ou mesmo correferenciais. Uma caracterização computacional completa de prova, confirmação e assim por diante será uma impossibilidade (PUTNAM, 1991, p. 119).

Portanto, ao considerarmos as citações de Putnam, podemos sugerir que os múltiplos fenômenos percebidos ou descritos na produção digital de um artigo dizem respeito a diferentes estados mentais relativos a diferentes "programas de interpretação de enunciados em uma língua natural". Como assim? Bom, alguém que desconheça o processo físico-químico que ocorre internamente em um computador para que um clicar de tecla se transforme em um símbolo visível em uma tela pode, intencionalmente, apertar uma determinada tecla para que o símbolo correspondente seja visualizado na tela. Outra pessoa, dessa vez alguém que sabe a teoria por trás de todas as etapas do processo e que já teve (ou não) a oportunidade de observar os eventos com a utilização de aparatos técnicos para tal, também realiza a mesma ação, clicar em determinada tecla para visualizar um símbolo específico.

Em ambos os casos o símbolo aparecerá na tela, considerando o bom funcionamento dos aparatos em uso. Colocado de outra forma, o conhecimento de como se dá o processo não é fundamental, neste caso, para que a intenção de produzir algo seja bem-sucedida.

Analogamente, um usuário fluente em um idioma pode sê-lo sem que esteja ciente das suas funções sintáticas. Interessante pensar que mesmo no segundo caso, daquela pessoa que é conhecedora dos mecanismos que garantem o funcionamento do processo, parece improvável que ela tenha isso como um objeto de pensamento enquanto digita em um teclado devido ao custo cognitivo que essa atitude colocaria. Possivelmente transformando-se no seu foco primário de ação.

1.5.2. Por que considerar o Funcionalismo no primeiro ajuste?

De modo bastante rápido, o que a discussão envolvendo as críticas de Putnam ao seu próprio projeto funcionalista³⁰ mostram é a possibilidade da múltipla realização de fenômenos enquanto propriedades mentais cujos conteúdos se situam em um nível superior àquele físico-químico, ou microscópico de como eles ocorrem. Nesse sentido, a

30 Ver: SHAGRIR, Oron. The Rise and Fall of Computational Functionalism. In: Hilary Putnam. BEN-MENACHEM, Yemima (ed.). Cambridge University Press: 2005.

intenção de criar e/ou modificar um objeto pode ser neutra em relação ao processos físico-químicos da sua estrutura, pois o que importa é o funcionamento do objeto tal como descrito num nível mais abstrato, i.e., tal como definido de maneira funcionalista e não o funcionamento da estrutura que gera o fenômeno. Uma distinção entre *software* e *hardware*. Importante frisar que esta descrição só vale para processos que admitem uma realização múltipla, mas não na cozinha ou na arquitetura, quando processos físico-químicos importam.

Enquanto digito esses botões no teclado do meu computador eu não tenho a intenção de produzir a movimentação de elétrons, mas a de registrar os caracteres pressionados. Por outro lado, é importante salientar que entender o que se passa no *hardware* pode ser fundamental no âmbito da sua idealização e/ou construção, como no caso de aparelhos tecnologicamente sofisticados e/ou produzidos para medir, visualizar, estudar fenômenos físico-químicos. Aquilo que cientistas normalmente fazem.

Agora podemos finalmente reapresentar as condições definidas por Preston (2020) e atualizá-las a fim de oferecermos critérios mais refinados para que um objeto conte como um artefato, ou seja, um objeto artefactual. Dessa forma, somos capazes de manter o caráter intuitivo das exigências e, ao mesmo tempo, cobrir alguns casos possivelmente dúbios como aqueles em que a alteração material e a intenção de fazê-lo encontram-se em diferentes níveis.

As exigências iniciais para caracterizarmos um objeto como artefato eram:

- (1) Devem ser intencionalmente produzidos;
- (2) A sua produção deve envolver a modificação de materiais;
- (3) Devem ser produzidos para cumprir um propósito.

Na atualização aqui oferecida teremos:

- 1a. Devem ser intencionalmente produzidos, comportando casos em que a intenção esteja em um nível superior do processo de produção, i.e., mesmo quando entre a intenção e a produção há um nível intermediário (muitas vezes facilitador), podendo este ser desconhecido pelo agente;
- 2a. A sua produção deve envolver a modificação de materiais, inclusive modificações microscópicas apenas percebidas com a ajuda de aparato específico para tal

finalidade e, ainda, tais modificações, as microscópicas, podem ser ou não conhecidas pelo agente;

3a. Devem ser produzidos para cumprir um propósito, mesmo que sua produção acarrete outras utilidades, além da inicial, não previstas inicialmente pelo agente.

A causalidade é central para o conceito de agência, mas é a causalidade ordinária entre eventos que é relevante, e diz respeito aos efeitos e não às causas das ações (descontando, como antes, a possibilidade de analisar a intenção em termos de causalidade). Uma forma de revelar isto é descrever o que Joel Feinberg chama de "efeito acordeão", que é uma característica importante da linguagem que usamos para descrever ações. Um homem move o dedo, digamos intencionalmente, apertando assim o interruptor, fazendo com que uma luz se acenda, a sala seja iluminada e um ladrão seja alertado. Esta afirmação tem as seguintes implicações: o homem apertou o interruptor, acendeu a luz, iluminou a sala e alertou o ladrão. Algumas dessas coisas ele fez intencionalmente, outras não; além do movimento dos dedos, a intenção é irrelevante para as inferências e, mesmo aí, é necessária apenas no sentido de que o movimento deve ser intencional sob alguma descrição. Em resumo, uma vez que ele tenha feito uma coisa (mover um dedo), cada consequência nos apresenta um feito; um agente causa o que suas ações causam (DAVIDSON, 2001, p. 53).

As atualizações para o primeiro ajuste parecem desvelar um caráter do tipo "efeito acordeão". "A ação exige que o que o agente faz seja intencional sob alguma descrição, e isso, por sua vez, requer, penso eu, que o que o agente faz seja conhecido por ele sob alguma descrição" (DAVIDSON, 2001, p. 50). Esta talvez seja uma consequência da definição funcional - a intenção captura um nível de descrição da ação acessível ao agente. Assim, parece ser possível acomodar (i) a necessidade de transparência do efeito pretendido bem como (ii) aquilo que permanece opaco ao agente.

1.5.3. Expandindo o primeiro ajuste

A atualização oferecida parece bem-sucedida na oferta de dois aspectos principais: i) ela é mais refinada do que a noção anterior enquanto preserva o caráter intuitivo do que artefatos são e ii) por ser mais detalhada, ela lança luz em possíveis casos complexos quando há diferentes níveis entre a intenção de materialmente alterar um objeto e as alterações advindas dessa produção intencional, mesmo quando ela é parcialmente desconhecida pelo agente da mudança. Em outras palavras, nossa modificação sustenta

as bases oferecidas por Preston (2020) e, simultaneamente, faz com que a noção de "artefato" seja melhor definida à luz dos exemplos trabalhados.

Consequentemente, a analogia *software x hardware* é traduzida nos seguintes termos: intenção x modificação. Ao tomarmos as alterações materialmente produzidas em um objeto, também devemos ter em mente a intenção do agente que produz as modificações percebidas. Reitero, ao agente basta que ele possua a intenção e consiga produzir uma alteração pretendida para alcançar a funcionalidade prevista, para que ele seja bem sucedido em transitar da sua intenção para uma modificação observada. Importante notar o seguinte, "uma alteração pretendida" pode significar uma alteração em uma série de alterações pretendidas, como no caso dos elétrons na produção do artigo em meio digital. Daí a força do argumento funcionalista.

O efeito acordeão não revelará em que aspecto um ato é intencional. Se alguém move a boca de modo a produzir as palavras "seu taco está virado para trás", ofendendo assim o seu companheiro, aplica-se o efeito acordeão, pois podemos dizer que ele pronunciou essas palavras e que ofendeu o seu companheiro. Mas é possível que ele não pretendesse mover a boca para produzir aquelas palavras, nem para produzi-las, nem para ofender seu companheiro. Mas o efeito acordeão não é aplicável se não houver intenção presente. Se o oficial aperta um botão pensando que tocará uma campainha que chama um comissário para lhe trazer uma xícara de chá, mas na verdade dispara um torpedo que afunda o Bismarck, então o oficial afundou o Bismarck; mas se ele caiu contra o botão porque uma onda perturbou seu equilíbrio, então, embora as consequências sejam as mesmas, não o contaremos como agente. O efeito acordeão é limitado aos agentes. Se Jones balança intencionalmente um taco que atinge uma bola que atinge e quebra uma janela, então Jones não apenas acertou a bola, mas também quebrou a janela. Mas não dizemos que o morcego, ou mesmo o seu movimento, quebrou a janela, embora, é claro, o movimento do morcego tenha causado a quebra. De fato, permitimos que objetos inanimados causem ou provoquem várias coisas – em nosso exemplo, a bola quebrou a janela. Contudo, este não é o efeito acordeão da agência, mas apenas a elipse da causalidade do evento. A bola quebrou a janela – ou seja, seu movimento causou a quebra (DAVDISON, 2001, p. 53 - 54).

Mesmo que o agente não conheça o processo físico-material de todas as alterações encaixadas na cadeia de produção artefactual, ele é capaz de reconhecer a intencionalidade incorporada pelos artefatos que compõem tal processo. Colocado de outra forma, não paramos para pensar diariamente sobre por que a geladeira da nossa casa foi criada ou como nosso microondas funciona, apenas o utilizamos com o intuito de reproduzir sua função artefactual. Mas se fôssemos questionados a respeito do seu funcionamento, certamente nos encontraríamos dispostos a admitir uma intenção na sua invenção. E, ainda que nos declarássemos leigos sobre o seu funcionamento, também me

parece ser o caso que aceitaríamos sem maiores problemas a sugestão de que o processo de produção de uma geladeira ou de um microondas pode ser entendido como uma cadeia de produção artefactual mediante a sucessão de ações intencionais.

Forçando o argumento, ainda que a modificação observada se desse por meios mágicos, caso isso fosse possível, como a fada mágica que transforma as vestes pobres da Cinderela em um belo vestido de gala, ou, ainda pior, as abóboras transformadas em uma carruagem, mesmo assim, continuaríamos caracterizando o novo vestido e a carruagem como artefatos. Analogamente, a produção de um artigo virtual ou de uma mensagem de texto virtual em um aplicativo de celular são artefatos, ainda que se perguntado sobre como ocorre fisicamente esse processo, o agente ateste sua ignorância e diga "É como num passe de mágica".

Até esse ponto, tentei mostrar o que são artefatos e por que esses objetos são de um tipo especial. Fomos dos primeiros registros de artefatos arqueológicos até artigos científicos virtuais que só conseguimos visualizar mediante um computador que atenda uma série de requisitos, como estar ligado à energia elétrica ou possuir uma bateria com energia armazenada suficiente para, via internet, acessar o site em que o artigo se encontra, ou acessá-lo a partir do seu próprio computador caso você o tenha armazenado lá. Nesse percurso, analisei uma abordagem mais rigorosa para a definição desses objetos e ofereci exemplos para embasá-la. Termina essa primeira parte com a promessa de que a discussão ficará, me perdoem a autopromoção, ainda mais interessante. E um bocado mais complicada.

2. Capítulo 2 - Artefatos, de fato?

Antes, me preocupei em oferecer uma visão mais genérica e ampla que tomamos como ponto de partida e que fomos refinando até complicarmos um pouquinho as coisas. Em outras palavras, começamos pelos artefatos que pensávamos ter sido produzidos pelo *homo habilis*, rudimentares pedras lascadas, mas, aparentemente o foram por uma espécie de outro gênero, e chegamos até bits, *hard drives* e *solid state drives* modificados por campos magnéticos e correntes elétricas em seus respectivos meios materiais.

No entanto, as discussões propostas e os exemplos utilizados, em sua maioria, apontavam para objetos construídos pela habilidade humana, com o perdão do trocadilho algumas linhas atrasado. Agora, seguindo por uma via pouco ortodoxa até o objeto central desta empreitada, tentarei navegar as difíceis águas dos objetos biológicos que – talvez – também ocupem um lugar no distinto *hall* dos objetos artefactuais.

Destaco, transicionalmente, o fato de termos optado iniciar esta análise pelos primeiros artefatos produzidos como um aspecto importante. Isso assim o é na medida em que se torna tangível a dimensão artefactual da cultura humana, embora, como já vimos, também tenha sido uma característica de outros hominídeos e, ademais, também seja possível perceber como a produção artefactual humana vai se complexificando com o nosso desenvolvimento tecnológico.

Nesse sentido, talvez seja admissível que futuramente caracterizaremos novos tipos de artefato, seja mediante a descoberta de novas partículas físicas, seja pelo desenvolvimento de novos equipamentos com o emprego de tecnologias ainda por serem descobertas. Ou, ainda, por outros motivos. Inclusive é bastante possível que esse processo esteja em curso e que eu apenas o ignore. Aliás, não apenas possível, mas provável. Voltemos com uma discussão mais detida sobre o tópico.

2.1. ARTEFATOS BIOLÓGICOS?

Dan Sperber (2007) sugere que a distinção entre artefatos enquanto objetos produzidos culturalmente e certos objetos biológicos, como animais de estimação ou plantas ornamentais, por exemplo, parece confusa se o que está em jogo é uma definição tripartite que envolva (1) intenção, (2) modificação e (3) propósito, como oferecida no primeiro capítulo da tese³¹. Justamente tal qual apresentada por Preston (2020). Segundo Sperber, a noção de *função* – extraída da terceira cláusula, a saber, a finalidade, o propósito (3) para o qual algo foi realizado (1) e modificado (2) recaí sobre objetos biológicos, basta que se avalie a perspectiva em questão com um novo par de lentes.

Os frutos carnosos têm muitos efeitos: adicionam peso às plantas que os sustentam e, às vezes, quebram galhos, eles atraem insetos e atraem animais maiores que os comem inteiros e dispersam as sementes, contribuindo para o sucesso reprodutivo da planta e, com isso, para a multiplicação dos frutos eles mesmos. Frutos carnosos foram selecionados na evolução biológica para recrutar animais para a dispersão das sementes que contêm. Este efeito é a sua função. A função de um artefato, por outro lado, é um efeito pretendido (SPERBER. In: MARGOLIS; LAURENCE, 2007, p. 126).

A questão colocada por ele é, ao mesmo tempo, excitante e complexa. Outra forma de dizer que ela é difícil e multifacetada. De novo, conforme prometido.

Ao analisarmos a citação acima, percebemos que o autor se refere aos efeitos produzidos por uma alteração evolutiva como a função daquela modificação. Assim, a função de um fruto é auxiliar na dispersão daquela espécie vegetal. Tal câmbio é produzido por um processo não agencial, a saber, é um traço evolutivo desses vegetais.

Portanto, se frutos carnosos foram mais bem sucedidos na dispersão e na manutenção de certas espécies vegetais quando comparadas a outras, justamente devido à suculência da carne de seus frutos, então é razoável admitir que a função do fruto corroborou para a propagação dessa estratégia evolutiva, ou seja, dos próprios frutos. Consequentemente, esse traço característico foi difundido devido ao seu sucesso e o que poderia parecer uma *causalidade irracional* (SPERBER, 2007) é, na verdade, uma forma de replicar uma realização via modificação do meio, a própria planta, cuja finalidade é atingida por essa *função*.

31 A distinção que o autor utiliza é de uma versão anterior da SEP (1999).

É preciso analisar com mais detalhe o que essa versão da terceira cláusula pressupõe. O autor admite que o (3) propósito de um artefato é um efeito pretendido, ao passo que em objetos biológicos, como no caso dos frutos acima mencionado, teríamos um efeito selecionado como resultado de um traço biológico (SPERBER, 2007, p. 126). Mas ele argumenta que essa suposta dicotomia entre objetos biológicos e artefatos é menos rígida do que comumente poderia se imaginar e, portanto, mais difícil de ser delineada.

2.1.1. Funções e telefunções

Dessa forma, a fim de analisar a possibilidade de que alguns objetos biológicos sejam, simultaneamente, artefatos, Sperber sustenta³² que funções biológicas, assim como funções culturais, caracterizam uma *telefunção*³³. Para ele, uma função desse tipo é percebida na forma de "(...) um efeito de tipo F é uma telefunção de itens do tipo A apenas se o fato de itens do tipo A terem produzido efeitos de tipo F ajuda a explicar o fato de itens A se propagarem, i.e., continuarem sendo re-produzidos"³⁴ (SPERBER, 2007, p. 128). Colocado de outro modo, uma telefunção é um efeito que faz com que itens de um certo tipo sejam continuamente produzidos no tempo como uma ferramenta para obter aquele efeito pretendido.

De passagem, aponto a noção trabalhada pela filósofa Ruth Millikan de função na qual Sperber se baseia para substituir a ideia de propósito com o intuito de tornar neutra a difusão natural e cultural.

A definição de "função adequada" pretende ser uma definição teórica de função ou propósito. É uma tentativa de descrever um fenômeno unitário que está por trás de todos os vários tipos de casos em que atribuímos propósitos ou funções às coisas, cujo fenômeno normalmente *explica* a existência de várias analogias sobre as quais as aplicações da noção de "propósito" ou "função" costuma descansar. Minha afirmação é que órgãos e sistemas do corpo, ações reais e comportamentos intencionais, artefatos, palavras e formas gramaticais, e muitos costumes, etc., todos têm funções próprias, e que essas funções próprias correspondem à suas funções ou propósitos como normalmente chamados. Além disso, é *porque* cada um desses tem uma função adequada ou um conjunto de funções adequadas que possui quaisquer marcas que tendemos a *afirmar* que ele tem funções, um propósito ou propósitos (MILLIKAN, 1989, p. 293).

32 Segundo o próprio autor, inspirado pela filósofa Ruth Millikan.

33 *Teleofunction*, no original.

34 O autor evita o uso de *reproduzir* a fim de evitar que se entenda que o resultado desse processo, a saber, as novas ocorrências de um tipo de item devem, necessariamente, herdar todas as propriedades relevantes das ocorrências anteriores desse tipo de item.

Dado que seres humanos precisaram lidar com tarefas muito similares no decorrer do tempo, a manutenção desses tipos se deu mediante a produção recorrente de itens capazes de garantir o efeito desejado, i.e., o sucesso do tipo é proveniente da constante re-produção de itens daquele tipo. Interessante notar que Sperber utiliza 're-produção' e não 'reprodução', pois ele defende que os itens podem assumir características distintas entre uma produção e outra, desde que mantenha o efeito produzido por aquele tipo. Basta pensar nos itens, martelo, marreta, martelo de borracha para assentar piso, martelo de borracha médico para medir reflexos, todos produzem o mesmo efeito, embora sejam produções diferentes e não apenas reproduções de, digamos, um martelo tradicional utilizado para pregar um prego.

Retomemos as nossas modificações dos critérios para que algo caracterize um artefato.

- 1a. Devem ser intencionalmente produzidos, comportando casos em que a intenção esteja em um nível superior do processo de produção, i.e., mesmo quando entre a intenção e a produção há um nível intermediário (muitas vezes facilitador), podendo este ser desconhecido pelo agente;
- 2a. A sua produção deve envolver a modificação de materiais, inclusive modificações microscópicas apenas percebidas com o ajuda de aparato específico para tal finalidade e, ainda, tais modificações, as microscópicas, podem ser ou não conhecidas pelo agente;
- 3a. Devem ser produzidos para cumprir um propósito, mesmo que sua produção acarrete outras utilidades, além da inicial, não previstas inicialmente pelo agente.

Agora podemos nos indagar o seguinte: "O critério sugerido por Sperber é abarcado pelo nossa atualização das cláusulas de Preston?". Seguindo o pensador francês, somos levados a observar que a versão atualizada da terceira cláusula (3a) para que algo seja considerado um artefato, i.e., a propriedade de *ser produzido para cumprir um propósito, mesmo que sua produção acarrete outras utilidades, além da inicial, não previstas inicialmente pelo agente* é colocada em xeque a partir de um novo aspecto, a saber, propósito enquanto função.

Quando essa função é corresponsável pelo sucesso de propagação de um tipo de espécie biológico, então admitimos que esse parâmetro demandaria uma nova versão da

cláusula em destaque. Além disso, a partir da definição oferecida pelo autor de *teleofunção* parece necessário refinar o que se pretendia significar por *função*.

Entretanto há algo de estranho nessa abordagem, digo na minha, não na de Sperber. O tempo inteiro eu apenas lidei com artefatos humanos, cuja realização está fundada na intencionalidade de um agente que modifica materialmente o seu entorno para atingir uma finalidade. Propósito este que informa a sua intenção e é a razão pela qual o agente produz um artefato.

Mas como conectar a intenção humana - quando presente - com um objeto biológico a partir de um traço evolutivo do objeto ele mesmo? Agora, é preciso estabelecer uma conexão com a outra parte da discussão travada no artigo de Sperber e que se seguirá no resto deste trabalho. Sem mais delongas, é chegada a hora de introduzirmos o aspecto cultural de artefatos.

2.1.2. O aspecto cultural de artefatos

A "re-produção" artefactual, nos termos de Sperber, ou seja, sua propagação, depende, sobretudo, do fato de que o efeito almejado³⁵ pela sua criação foi alcançado, o que explica por que continuamos fabricando e aprimorando o mesmo tipo de artefato. A essa expectativa de que artefatos construídos em um momento atual repitam o sucesso dos artefatos de mesmo tipo produzidos em um tempo pregresso, Sperber chama *teleofunção cultural*.

O pensador (SPERBER, 2007) nos coloca diante do seguinte dilema, existem objetos biológicos cujas teleofunções (de tipo biológico) foram utilizadas por seres humanos em benefício próprio. Essa utilização se deu na medida em que os seres humanos perceberam que um determinado aspecto de uma espécie biológica, ou seja, uma certa função evolutiva, poderia ser usada em benefício próprio. Como? Garantindo a realização daquela mesma função que, nesse sentido, se torna também o efeito pretendido da manipulação humana.

Enfatizo, esse benefício se origina de uma função adquirida pela evolução daquele objeto biológico e, portanto, não há uma causação necessária advinda da manipulação humana. Todavia, como veremos a seguir, as coisas voltam a se complicar uma vez que os seres humanos começam a se colocar como agentes - intencionais ou não intencionais

35 Utilizo os adjetivos *pretendido*, *desejado* e *almejado* de maneira intercambiável.

- na manipulação genética de objetos biológicos. Em suma, a relação entre a utilização humana que se aproveita de uma ou mais características evolutiva de uma espécie biológica, enquanto provavelmente ignora tantas outras, pode contribuir para que essas espécies sejam bem sucedidas em se propagar.

Consideremos os casos do cruzamento de espécies biológicas, vegetal ou animal, produzidos pela ação humana, ou seja, uma "seleção artificial" (SPERBER, 2007, p. 125). Em grandes plantações de monocultura, percebemos a substituição de espécies locais variadas por outras consideradas mais desejáveis. Uma possível consequência disso é a maior produção de alimentos.

Outra, o fato de que haverá menor diversidade genética daquela espécie vegetal, pois o ser humano é capaz de alterar o meio, neste caso a própria planta, de forma suficiente para que um objeto biológico específico, a saber, tal planta cujo um ou mais traços evolutivos são utilizados intencionalmente para o proveito humano, adquira outra propriedade complementar. Dessa forma, somos capazes de produzir sementes de certas culturas vegetais resistentes a um clima específico, a uma praga específica, dentre outras características desejadas. Acontece, porém, que a "seleção artificial" nem sempre é intencional, como o próprio autor destaca (SPERBER, 2007).

Some-se a isso (2) artefatos biológicos usados pela nossa espécie e que não foram domesticados nem modificados de outra forma por nós; (3) objetos biológicos usados artefactualmente, mas cujo manuseio não trouxe um benefício de propagação para a espécie usada; e, por fim, o fato de que muitos desses (1) objetos biológicos utilizados artefactualmente por uma ou algumas de suas funções biológicas, tão cedo sejam manipulados pelos seres humanos podem adquirir novas modificações não intencionais. Logo, estaríamos infringindo os critérios acima reformulados, (2a), (3a) e (1a), respectivamente. Precisamos reatualizá-los. O faremos em breve.

Um interessante exemplo que o autor nos oferece e abarca (1) e (2) é a utilização humana dos sanguessugas. Esses anelídeos, geralmente hematófagos, secretam um anticoagulante enquanto se alimentam do sangue de outros animais através de suas ventosas. Conhecida como "sangria", a prática de utilizar sanguessugas foi comumente usada na história ocidental como uma forma de tratar doenças atribuídas ao desequilíbrio dos humores, quatro substâncias distintas que seriam encontradas em equilíbrio dentro de um indivíduo saudável.

“Artefatos biológicos, biológicos que são, além das suas funções artefactuais e culturais [telefunção cultural]³⁶ possuem também telefunções biológicas” (SPERBER, 2007, p. 130). Dessa forma, observa-se uma tripla sobreposição entre funções artefactuais e telefunções culturais e biológicas. De acordo com o próprio autor, “(...) nós temos não apenas uma coincidência entre funções artefactuais e telefunções culturais, mas também dessas com telefunções biológicas do item biológico artefactualmente utilizado” (SPERBER, 2007, p. 130).

Assim, pode-se entender a relevância de telefunções biológicas para seus tipos biológicos uma vez que atuam para o sucesso da propagação daquele tipo. De outro modo, uma “(...) telefunção é um efeito que explica a propagação de itens que possuem esse efeito” (SPERBER, 2007, p. 131).

De volta ao nosso caso, ainda que a função artefactual ou o efeito pretendido, e as telefunções culturais de um mesmo artefato se sobreponham, mas não apenas, também as suas telefunções biológicas se estamos tratando de um artefato biológico cultural, como no caso dos sanguessugas, isso não garantiria um benefício para a propagação da espécie. Após terminada a utilização artefactual dos sanguessugas, eles eram mortos e não reutilizados, pois era fácil obtê-los na natureza e sua demanda era suprida pela oferta natural, em quantidade e forma.

2.1.3. O aspecto cultural de artefatos biológicos

Segundo Sperber, a utilização medicinal de sanguessugas teria como objetivo fazer com que os pacientes sobre a pele dos quais esses objetos biológicos eram colocados sangrassem e esse resultado seria precisamente o efeito desejado pela aplicação de sanguessugas na pele de pessoas. Em outras palavras, sua função artefactual. O ponto é que os motivos³⁷ biológicos por trás do fato de que sanguessugas, quando aplicados à pele de um indivíduo, façam com que essa pessoa sangre, constituem telefunções biológicas de objetos desse tipo, i.e., de sanguessugas.

36 Colchetes acrescentados por mim.

37 “Sanguessugas se alimentam prendendo suas ventosas na pele de outros animais, cortando a pele da vítima com cerca de 300 dentes. Sua saliva contém substâncias que anestesiam a área da ferida, dilatam os vasos sanguíneos e previnem a coagulação. A alimentação eficaz de sanguessugas por meio desses efeitos complexos tem contribuído para o sucesso de sua reprodução” (SPERBER, 2007, p. 130).

Aqui, no entanto, torna-se evidente a necessidade de buscarmos, uma vez mais, modificarmos os critérios apresentados para a classificação de um artefato. Antes de oferecermos um segundo conjunto de cláusulas, penso ser preciso nos debruçarmos ainda de forma mais detida no aspecto cultural de artefatos. Relembrando, o que queremos nesse momento é identificar aquilo que faz de um objeto biológico um artefato biológico cultural. Esse é um passo que deve ser dado para falarmos sobre outros tipos de artefatos culturais e, por isso, seguimos com a presente análise.

Não obstante, o fato de que os sanguessugas usados anteriormente produziram o mesmo resultado que o esperado no momento atual, o que se traduz na causa – cultural - da sua utilização, é a sua teleofunção cultural. Mas como a sua manipulação pelos seres humanos não favoreceu a propagação da espécie, então ela seria um artefato biológico cultural não típico para o autor. Entretanto, é possível perceber que mesmo nesse caso a função artefactual e a teleofunção cultural são coincidentes.

Em outras palavras, elas possuem o mesmo efeito pretendido. O que não significa, contudo, ser suficiente para que um objeto biológico manipulado pelos seres humanos enquanto um artefato biológico cultural possua uma história de coevolução³⁸, justamente como é o caso para os sanguessugas. Até hoje, sanguessugas não são um bom exemplo de um artefato biológico cultural bem sucedido. O ponto aqui é que eles não lograram êxito evolutivo pelos critérios colocados por Sperber, ainda que sua função artefactual e sua teleofunção cultural sejam coincidentes. Mas talvez isso possa mudar³⁹. A pergunta permanece: seriam sanguessugas artefatos culturais biológicos? Antes de responder, nos voltemos agora para processos de coevolução bem sucedidos de objetos biológicos.

2.1.4. Expandindo a noção de fator cultural: o caso dos cães

O caso dos cães talvez deixe a questão um pouco mais clara. A domesticação de uma espécie extinta de lobo foi a provável origem do animal que hoje conhecemos por "cão". Embora ainda não seja possível definir com precisão o local, a data e o modo como esse processo ocorreu, um estudo de 2020 sustenta que a domesticação do lobo ocorreu

38 A utilização de sanguessugas por seres humanos adquiriu mais importância e destaque em tempos recentes. Isso pode sugerir, talvez, uma nova página na história da manipulação desses animais pelos seres humanos. De repente, uma história de coevolução. Ver: <<https://www.theguardian.com/education/2023/feb/26/the-return-to-medieval-medicine-to-treat-ailments>> e <<https://www.cam.ac.uk/stories/curious-medieval-medicine>>.

39 Cf. nota anterior.

~23.000 anos atrás na região da Sibéria, enquanto os seres humanos ainda eram coletores e caçadores.

Análises genéticas recentes de restos antigos de cachorro e de dados arqueológicos e genéticos de pessoas antigas têm demonstrado que o padrão espaçotemporal de famílias mitocondriais específicas de cachorros estão frequentemente correlacionadas com a conhecida dispersão de grupos humanos em períodos e lugares diferentes (PERRI et al.. 2020, p. 1).

A aproximação desses animais, que mais tardem se tornariam cães, e dos homens caracteriza uma forma de benefício mútuo. Nós fornecíamos alimentação e, conseqüentemente contribuíamos para o sucesso da reprodução dessa espécie, ao mesmo tempo em que ela se adaptava às nossas necessidades e ao seu novo ambiente.

De outro modo, os seres humanos identificaram na domesticação daqueles animais uma maneira de usar características que lhes eram peculiares como um jeito de garantir proteção para os indivíduos e auxílio para a caça. Novamente, traços evolutivos desses animais, como as garras, os caninos protuberantes e todo o seu aparato perceptual naturalmente afinado de forma distinta da nossa, como os sentidos olfativo e auditivo muito mais aguçados, foram conjuntamente utilizados por nós como forma de nos protegermos e melhor nos alimentarmos.

Todavia, ainda permaneço descrevendo o básico senão por dois pontos que valem a pena destacar, o primeiro é que provavelmente não fomos nós quem iniciamos essa aproximação e sim esses animais.

O registro arqueológico e a evidência genética sugerem que, muitos milhares de anos antes de os humanos começarem a se aproveitar dos cães, os ancestrais desses animais começaram a se aproveitar dos humanos, rondando seus acampamentos como carneiros (como ainda fazem os “cães de aldeia” em muitas partes da África). Os ancestrais dos cachorros até começaram a evoluir de lobos normais para uma nova espécie adaptada à vida nas proximidades de humanos. Em particular, eles começaram a modificar comportamentos expressivos envolvidos em sua própria vida social de uma forma que suscitaria interpretações simpáticas da parte dos humanos (SPERBER, 2007, p. 135).

Em segundo lugar, a seleção artificial realizada pelos seres humanos deve ter se iniciado como um subproduto não previsto da domesticação dos animais em questão; mas em algum ponto da nossa história esse processo foi percebido e, então, passou a ser realizado de modo intencional.

O fato realmente interessante e complicador para nossos propósitos se passa milhares de anos depois. Compare uma raça canina criada a partir da manipulação humana para que possuísse várias características desejadas, como aquelas encontradas em um cão pastor. Agora, pense em um cão de determinada raça cujas características físicas o tornam vulnerável a, digamos, problemas respiratórios em função de sua braquicefalia, i.e., seu focinho achatado e que essa característica tenha sido um resultado não esperado. Por que continuar a selecionar essas características se elas são fonte de vulnerabilidade?

A resposta tem a ver com a sua função cultural. Esses cães possuem um valor estético justamente em razão dos mesmos traços que lhes causam problemas respiratórios. Eles são valorizados pelo seu visual único, o que atua como justificativa para a contínua seleção dessas características. Repare como se iniciou o processo de domesticação canina e como ele é hoje. É verdade que ainda continuamos selecionando raças para nos auxiliar com o pastoreio do gado, para a caça, execução de atividades físicas, para o policiamento e etc. Mas onde está o problema? Ambos não foram modificados intencionalmente pelos seres humanos para que apresentassem as qualidades desejadas? Vejamos a citação abaixo.

Os artefatos biológicos culturais são simultaneamente artefatos, itens culturais e itens biológicos. Como tal, eles têm funções de artefato, i.e., efeitos pretendidos, telefunções culturais e telefunções biológicas. Seu efeito pretendido é idêntico a uma de suas telefunções culturais. Ou seja, o desempenho passado de seu efeito pretendido faz com que eles sejam culturalmente reproduzidos. É isso que os torna artefatos culturais. Além disso, sua função artefactual/cultural é alcançada por meio do desempenho de uma de suas funções biológicas. É isso que os torna artefatos culturais biológicos (SPERBER, 2007, p. 131).

Chamo a atenção para o seguinte, o problema está no deslocamento da condição artefactual do objeto biológico de uma função biológica sua, ou seja, de uma vantagem evolutiva que contribuía para o sucesso da sua sobrevivência e propagação e, concomitantemente, era explorada pelo *Homo Sapiens*, para uma característica meramente estética, mas que também garante o seu sucesso, ainda que seja razão de vulnerabilidade e, em certo sentido, atue contrariamente à sobrevivência da espécie. Se a função de um cão pastor é auxiliar nas tarefas de um trabalhador rural, a de um cão braquicefálico é agradar alguém mediante a sua aparência. Um cão de companhia.

A fim de clareza, observo que ambas passagens seletivas, ou seja, tanto no processo inicial de domesticação para o auxílio de atividades cotidianas, como a caça,

quanto na seleção estética, revelam o fator cultural. Em outras palavras, ainda que a função seja distinta entre os diferentes casos, os dois processos apontam para um mesmo tipo de fenômeno.

No limite, poderíamos argumentar que a função de ambos é agradar. Cada raça cumpre essa função de uma forma. Contudo, o percurso argumentativo força a questão a respeito de qual é a função biológica desempenhada por um focinho curto. Se por um lado ela é um aspecto desejado e, conseqüentemente, atua em benefício da espécie, por outro ela não possui uma função biológica primária e diretamente vantajosa para o animal, pois não o equipa com uma vantagem comparativa. Ele não tem um olfato mais apurado, não é mais fisicamente resiliente, nem é mais esperto ou veloz que outras raças.

Esse traço artificialmente selecionado, talvez tampouco intencionalmente selecionado, possui apenas uma vantagem cultural. Em outras palavras, essa característica apresentada por cães de focinhos muito curtos é indiretamente benéfica para o seu sucesso reprodutivo, pois a manutenção da espécie em função daquela característica depende de um intermediário, a saber, o ser humano.

Assim, quando pensamos um cenário em que o ser humano é desconsiderado, talvez pudéssemos dizer que a probabilidade desses cães de companhia serem bem sucedidos na manutenção dos traços que lhes são específicos é menor que aquela de cães cujas telefunções biológicas oferecem alguma vantagem comparativa que independa do ser humano, como ser mais forte, mais inteligente, com um olfato mais apurado, etc. Contudo, e em primeiro lugar, é pouco provável que cães com focinhos curtos tivessem evoluído naturalmente uma vez que não há vantagens aparentes nesse traço. Reforçando, portanto, a importância da atuação humana.

2.2. UM SEGUNDO AJUSTE PARA A CARACTERIZAÇÃO DE ARTEFATOS

O argumento funcionalista nos trouxe uma nova perspectiva mediante a noção apresentada pela distinção entre níveis colocada pela relação *hardware* e *software*. Assim, sugerimos o ajuste abaixo.

Critérios modificados,

- 1a. Devem ser intencionalmente produzidos, comportando casos em que a intenção esteja em um nível superior do processo de produção, i.e., mesmo quando entre a intenção e a produção há um nível intermediário (muitas vezes facilitador), podendo este ser desconhecido pelo agente;
- 2a. A sua produção deve envolver a modificação de materiais, inclusive modificações microscópicas apenas percebidas com a ajuda de aparato específico para tal finalidade e, ainda, tais modificações, as microscópicas, podem ser ou não conhecidas pelo agente;
- 3a. Devem ser produzidos para cumprir um propósito, mesmo que sua produção acarrete utilidades secundárias não previstas inicialmente pelo agente.

Contudo, após a discussão travada em torno do texto de Sperber, tornou-se latente a necessidade de um segundo ajuste. Agora, precisamos de uma definição que dê conta dos casos em que a modificação produzida assume novas formas, inclusive do entorno material humano, a partir da alteração que nós aplicamos ao meio em que vivemos.

Sugiro os seguinte critérios,

- 1b. Devem ser intencionalmente produzidos, comportando casos em que a intenção esteja em um nível superior do processo de produção, i.e., mesmo quando entre a intenção e a produção há um nível intermediário (muitas vezes facilitador), e, ainda, casos de interação humana sistemática com organismos biológicos em que se perceber ajuste(s) mútuo(os) de comportamento resultando em modificação complexa, visível ou não, proveniente de ação intencional;
- 2b. A sua produção deve envolver modificações materiais e/ou comportamentais, inclusive modificações microscópicas apenas percebidas com a ajuda de aparato

específico para tal finalidade e, ainda, tais modificações, as microscópicas, podem ser conhecidas ou não pelo agente, e/ou modificações nas condições ambientais do meio desde que influenciem no sucesso de reprodução do organismo que faz parte da interação com seres humanos;

- 3b. Devem ser produzidos para cumprir um propósito, o que pode ocorrer de modo direto, a ação humana modifica o(s) objeto(s) transformando-o(s) em artefato(s), mesmo que sua produção acarrete utilidades secundárias não previstas inicialmente pelo agente, ou indireto ao modificar as condições de sucesso dele no meio (no caso de objetos biológicos), mesmo que essa adequação se desdobre em finalidades secundárias.

2.2.1. Alguns novos exemplos

O processo de domesticação apontado parece ser um caso em que o uso artefactual de um objeto biológico reforçou a sua teleofunção biológica a tal ponto que uma nova espécie biológica se desenvolveu. Sua adaptação pode ser interpretada como uma resposta biológica ao seu constante uso artefactual. Logo, nesse caso, talvez seja possível entender que a coincidência primária de funções se deu entre a sua função artefactual e sua teleofunção cultural. Teria sido apenas a partir dessa primeira coincidência que a teleofunção biológica entrou em cena. Daí a diferença entre a utilização de um objeto naturalmente selecionado, o sanguessuga, e outro oriundo de uma seleção artificial, um cão de companhia.

Ambos são artefatos biológicos culturais, mas, dentre eles, o que contou com a ação humana para a sua criação parece mais bem sucedido em sua propagação. Portanto, no caso do cachorro, a estrutura construída por Sperber é não apenas preenchida, mas oferece um exemplo bem sucedido de sobreposição de funções. A questão cultural torna-se causa direta de criação artefactual e da mudança natural estabelecida e perceptível. Justamente o ponto ressaltado pelo autor ao final do texto aqui analisado.

Artefatos biológicos são coisas culturais, ou seja, se propagam no ambiente humano como um efeito do pensamento e da ação humana. Sua propagação, entretanto, não é alcançada por um processo de cópia cultural, mas pela exploração da reprodução biológica. Em outras palavras, suas funções culturais são alcançadas, pelo menos em parte, por meio da realização de suas funções

biológicas. Estas funções biológicas são, pelo menos em parte, adaptações ao ambiente cultural humano. As uvas sem sementes do título ilustram esse último ponto perfeitamente. Elas não cumprem a função padrão de fruta carnuda para recrutar animais para a dispersão de sementes, uma vez que não possuem sementes. Podem parecer, então, apenas artefatos que servem ao propósito cultural de facilitar o consumo e digestão de uvas de mesa e passas. No entanto, isso perderia a função biológica inovadora que as uvas desenvolveram no ambiente humano. Assim como sementes de cereais, as uvas desenvolveram a função de atrair os humanos servindo como alimento e, assim, garantindo o envolvimento humano na reprodução da planta. No caso de cereais, isso é feito por uma porcentagem da semente sendo mantida e usada para semear. As uvas, no entanto, são geralmente propagadas não por semente, mas por meio de estacas ou enxertos. Suas sementes, em geral, perderam sua função biológica. Pior ainda, as sementes vão contra a nova função biológica de atrair humanos. Uvas sem sementes, então, têm uma vantagem reprodutiva sobre variedades com sementes de uvas de mesa: elas são melhores em recrutar humanos para sua própria reprodução. Sua característica mais cultural - a ausência de sementes - também é uma ótima adaptação biológica (SPERBER, 2007, p. 135-36).

Vejam outros exemplos. A presença de castanheiras na Amazônia possui uma característica intrigante. Por um lado, a sua distribuição geográfica segue um padrão comumente atribuído à espécie humana, pois ela se localiza majoritariamente ao longo de vias fluviais. Além disso, seria de se esperar que encontrássemos diferentes tipos de castanheiras e espécimes de diferentes idades devido à história evolutiva da espécie. Mas o que se observa não é isso. Hoje, se sabe que os castanhais amazônicos são constituídos de uma mesma espécie, a *Bertholletia excelsa*. Uma provável indicação de que o processo de dispersão das castanheiras ocorreu rápida e intencionalmente. Logo, a maneira como essas árvores se encontram presentes na Floresta parece diretamente influenciada pela cultura humana.

A distribuição das castanheiras na região amazônica é motivo de controvérsia há várias décadas. Como o fruto que contém a semente é duro e de difícil dispersão, os especialistas não entendiam exatamente como existem castanhais – áreas densamente ocupadas por árvores da espécie *Bertholletia excelsa* – em toda a Amazônia. Uma das explicações mais antigas dizia que roedores como a cutia e aves como a arara eram responsáveis pela disseminação da semente. Agora dois trabalhos recentes vêm reforçar outra tese: grande parte das árvores da castanha-do-pará teria sido cultivada e mantida por indígenas antes da ocupação europeia no continente. O primeiro estudo baseou-se nas atividades humanas na floresta; o segundo em análises genéticas e até linguísticas sobre os idiomas indígenas. (SILVEIRA, Revista Pesquisa Fapesp, vol. 198, 2012).

Desse modo, o fator antrópico pode ter atuado diretamente no desenho da própria Floresta Amazônica, tornando-a um artefato cultural. Segundo essa posição, a atuação humana em larga escala teria sido responsável pelo espalhamento da espécie em um curto período de tempo. Também aqui é possível pensar na sobreposição funcional como

colocada por Sperber. A telefunção biológica da semente fez com que sua telefunção cultural e função artefactual coincidissem originando um outro artefato, a saber, a floresta ela mesma.

Terras Pretas de Índio (TPI) é a denominação regional na Amazônia para os solos que apresentam horizontes superficiais escuros. Estudos demonstraram que a origem destes horizontes é antrópica (resultante de ação humana), ocasionada principalmente pelo acúmulo de resíduos orgânicos e uso do fogo na sua carbonização. As TPIs apresentam também elevada fertilidade, contrastando com os solos adjacentes, destacando-se os altos teores de fósforo, cálcio, zinco e manganês, além dos elevados estoques de carbono orgânico nestes solos, com estimativa de até cem vezes superiores aos solos adjacentes. As TPIs também se caracterizam por apresentarem artefatos cerâmicos pré-colombianos, corroborando sua origem antrópica (EMBRAPA, 2014)

Ainda um outro elemento que podemos considerar com um artefato cultural no mesmo sentido da configuração da Floresta são as Terras Pretas de Índio (TPI). Solos intencionalmente modificados e altamente férteis em que é possível encontrar vestígios da ação humana, principalmente devido ao acúmulo de material orgânico e outros elementos provenientes do uso do fogo, além de objetos oriundos da presença da nossa espécie.

Espécies domesticadas adaptadas às condições estáveis do solo criadas por práticas de manejo, como o TPI, podem persistir por muito tempo após seu abandono (...). Isso pode explicar por que as palmeiras domesticadas dominam as florestas modernas que crescem em montes pré-colombianos, solos antropogênicos e geoglifos abandonados há mais de 400 anos (...). Outra possível explicação para essa persistência é o recrutamento contínuo de plantas úteis e domesticadas presentes no banco de sementes da floresta (...). Os povos pré-colombianos também podem ter desempenhado um papel importante na disseminação de grandes frutos multi-semeados dentro e através dos biomas neotropicais durante o Holoceno, resultando na disseminação de diversas manchas de plantas úteis associadas a assentamentos humanos e trilhas (...). A dispersão de plantas invasoras mediada pelo homem está bem documentada (...); no entanto, estudos ecológicos frequentemente ignoram esse mecanismo ao considerar espécies nativas (...) (LEVIS et al., 2018, p. 15).

Com isso, espero ter evidenciado como a atuação humana pode ser responsável pela origem de certos artefatos biológicos culturais mediante a utilização de objetos biológicos cujas funções foram aproveitadas e manipuladas pelos seres humanos. Além disso, um passo importante que pretendi antecipar é a noção de que artefatos podem assumir diferentes aparências obedecendo os mesmos critérios, como os exemplos acima demonstram. Por fim, acredito que a partir da discussão anteriormente travada a

importância da cultura humana tenha sido suficientemente colocada em posição de destaque.

2.2.2. Algumas considerações sobre o segundo ajuste

Todavia, há algo que ainda precisa ser feito. Você deve se lembrar daqueles três critérios propostos por Preston para caracterizarmos algo como "artefato" que apresentei aqui e de como também mostrei que era preciso atualizá-los. Correto? Bem, a essa altura espero ter conseguido, mediante os exemplos oferecidos, despertar na leitora um incômodo com o estado atual daqueles critérios conforme propus. Lembremos, primeiro os critérios originais e, depois, aqueles atualizados.

Mas o que devemos fazer com os casos em que, por exemplo, aquilo que é modificado primeira e diretamente pela ação intencional de um agente não é um aspecto material de um objeto biológico? Podemos pensar no caso dos cães e da domesticação do lobo, cuja modificação observada é de caráter comportamental e que se estendeu em uma história de coevolução até os cães braquicefálicos de hoje. E o caso dos Castanhais e das TPI? Neles observamos modificações de um espaço biológico - da Floresta ou do solo - pela utilização artefactual de objetos biológicos, castanhas, ou como um subproduto da ação humana cujas práticas foram responsáveis para o enriquecimento do solo e, mesmo depois de utilizados ao longo do tempo, mantiveram essa característica distintiva.

Nesses termos, foi preciso, uma segunda vez, atualizarmos os critérios analisados a fim de obtermos uma formulação que capture de modo mais preciso o que artefatos são. Observo o seguinte: começamos com os primeiros artefatos produzidos por hominídeos e fomos oferecendo exemplos cada vez mais tecnológicos e, de certo modo, abstratos, ou mais difíceis de serem percebidos ou compreendidos, como no caso do artigo digitalizado.

Mas nosso passo seguinte foi como ter andado para trás, talvez, melhor seja pensar em andar para o lado. O que quero dizer é que se tomamos uma noção de avanço linear dos artefatos produzidos pela nossa espécie é de se esperar que à medida em que nos desenvolvemos, também desenvolvemos nossa técnica e nos tornamos capazes de produzir artefatos cada vez mais complexos.

No entanto, o artigo de Dan Sperber (2007) que estamos analisando nos trouxe uma outra dimensão de artefatos, i.e., a ideia de que objetos biológicos também podem ser entendidos como artefatos quando sua trajetória evolutiva não é explicável sem a interação com fins estabelecidos pela cultura humana. Por isso mencionei ter "andado para trás" ou ter "andado para o lado". Justamente porque passamos a analisar algo que "sempre" esteve presente no mundo e que foi alterado devido à sua interação com os seres humanos, seja em um processo de coevolução (cães), seja como objeto manipulado (TPIs) - reitero, estamos tratando apenas de artefatos relacionados à nossa espécie.

Logo, é preciso ampliar o alcance dos critérios para uma definição de artefato até aqui observados. De acordo com os últimos exemplos trabalhados, tentei evidenciar dois fatores principais: o primeiro tem a ver com o fato de que a influência humana na manipulação objetual para a criação de um artefato, no caso um artefato biológico, como na domesticação dos lobos, se deu pela alteração comportamental e não física.

Contudo, essa mudança talvez esteja na base de uma história de coevolução entre seres humanos e cães. Portanto, foi preciso estipular critérios refinados o suficiente para comportar casos em que a influência humana é indireta. Além disso, e em segundo lugar, expus como a modificação material pode ocorrer não apenas no objeto manipulado, mas através da sua manipulação em outra instância, como no caso da distribuição dos castanhais pela Floresta Amazônica.

Por fim, a conexão desses dois pontos sugere uma imbricação entre mecanismos biológicos - no caso de artefatos biológicos - e a capacidade agencial humana. E o resultado dessa convergência, do aproveitamento de traços biológicos por seres humanos que procuram melhor afinação com o meio ao seu redor mediante a utilização de algum objeto biológico é, ou uma modificação de alguma ou múltiplas características do próprio objeto, ou uma modificação do meio via utilização artefactual de um objeto.

Assim, poderíamos afirmar que no caso dos lobos que são domesticados pela modificação de um comportamento seu temos um exemplo de manuseio artefactual direto do objeto modificado, mas cuja alteração material se dará apenas posteriormente. Já no caso dos castanhais, observamos o uso artefactual direto de um artefato (biológico), que atua como mecanismo de manipulação indireta da modificação material de um bioma. Ainda que elas ocorram diferentemente é possível notar a imbricação mencionada nos dois casos tratados.

2.3. O SEGUNDO AJUSTE APLICADO A TRÊS CASOS

Retomemos nosso segundo ajuste para uma definição de artefatos a fim de testá-lo em três casos.

- 1b. Devem ser intencionalmente produzidos, comportando casos em que a intenção esteja em um nível superior do processo de produção, i.e., mesmo quando entre a intenção e a produção há um nível intermediário (muitas vezes facilitador), e, ainda, casos de interação humana sistemática com organismos biológicos em que se perceber ajuste(s) mútuo(os) de comportamento resultando em modificação complexa, visível ou não, proveniente de ação intencional;
- 2b. A sua produção deve envolver modificações materiais e/ou comportamentais, inclusive modificações microscópicas apenas percebidas com a ajuda de aparato específico para tal finalidade e, ainda, tais modificações, as microscópicas, podem ser conhecidas ou não pelo agente, e/ou modificações nas condições ambientais do meio desde que influenciem no sucesso de reprodução do organismo parte da interação com seres humanos;
- 3b. Devem ser produzidos para cumprir um propósito, o que pode ocorrer de modo direto, a ação humana modifica o(s) objeto(s) transformando-o(s) em artefato(s), mesmo que sua produção acarrete utilidades secundárias não previstas inicialmente pelo agente, ou indireto ao modificar as condições de sucesso dele no meio (no caso de objetos biológicos), mesmo que essa adequação se desdobre em finalidades secundárias.

(α) Lobos - Cães - (1b) A domesticação comportamental realizada pelos humanos nos lobos só ocorreu porque indivíduos ou grupos de indivíduos se dispuseram a agir nesse sentido, o que demonstra sua intencionalidade. (2b) A primeira modificação imputada aos lobos se deu no âmbito comportamental, o que com o passar do tempo e devido à seleção artificial humana resultou em modificações materiais microscópicas (genéticas) e, posteriormente, em ainda outras também materiais facilmente observáveis, como no caso de cães braquicefálicos. (3b) A modificação observada é de tipo indireta

uma vez que o traço alterado é intrínseco ao objeto e que posteriormente implicará em mudanças extrínsecas.

(β) Castanhas - Castanhais na Floresta - (1b) As castanhas foram intencional e artefactualmente utilizadas como agente facilitador para a produção de alimentos no cultivo de Castanhais. (2b) A modificação material observada ocorre na própria configuração da Floresta, i.e., numa terceira instância da relação artefactual. O ser humano utiliza artefactualmente a castanha na medida em que altera as condições de sucesso dela ao utilizá-la como alimento e, de forma simultânea, atuar na sua dispersão exatamente porque a utiliza como alimento e, assim, alterando o seu próprio entorno. (3b) A modificação observada é de tipo direto em relação à castanha, mas indireto se se considera a Floresta, pois o homem utiliza a castanha por sua teleofunção cultural de alimentação que está sobreposta a uma função artefactual sua e, ao mesmo tempo, a uma teleofunção biológica. Por outro lado, a Floresta sofre uma alteração indireta, uma vez que a sua manipulação é um subproduto de uma relação prévia, a saber, a do ser humano e da castanha.

(γ) Práticas humanas - TPIs - (1b) As TPIs são o resultado direto da ação humana intencional sobre o meio a fim de aprimorá-lo. (2b) A modificação material observada ocorre em uma determinada área, um espaço, um lote, por modificações materiais observáveis e processos microscópicos muito provavelmente desconhecidos, mas cujos resultados se tornaram conhecidos. (3b) A modificação material é de tipo direta, pois as práticas humanas não apenas atuam em relação ao solo como objeto final, mas atuam sobre ele em todas as etapas do processo, modificando-o constantemente.

2.3.1. Precisamos ainda de um terceiro e último ajuste?

Dessa forma, acredito estarmos melhores equipados para lidarmos com uma gama mais ampla de artefatos, incluindo agora os de tipo biológicos. Contudo, devo notar que minha intenção com essa passagem foi literalmente esta, passar de um tipo de artefato para outro. É provável que no decorrer do trabalho e da análise subsequente, ainda seja necessário oferecer uma terceira atualização para artefatos. Mas deixo isso para logo mais. Em seguida, pretendo explorar as bases pelas quais creio ser possível atestarmos o

fato de que existem uma série de artefatos culturais humanos, mas de outra sorte, a saber, abstratos.

Talvez seja um momento propício para outra parada. Recuperemos o fôlego. Embora o artigo de Sperber ainda não tenha se encerrado, descompactá-lo, como você deve estar percebendo, pode ser bastante trabalhoso. Especialmente se pretendemos destacar somente um aspecto do todo, a saber, a relação entre cultura e natureza. Todavia, me parece clara a necessidade de prosseguir da maneira atual. As conexões entre cultura e natureza devem poder ser observadas e analisadas de modo sistemático e não apenas espúrio. Um último mergulho nesta seção se faz necessário em prol do estabelecimento de um elo entre os aspectos culturais e biológicos em objetos artefactuais.

Muitas vezes, a ideia de que não só os traços biológicos, mas também os traços culturais possuam telefunções é equiparada à ideia de que a seleção darwiniana não se limita à esfera biológica, mas também se encontra na esfera cultural. Dawkins, em particular, sugeriu que a cultura é feita de “memes” e evolui através de um processo de seleção darwiniana entre esses memes análoga à seleção de genes na evolução biológica (1976). Concordo que os traços culturais têm telefunções, e concordo que a seleção darwiniana não se limita à biologia, mas não acho que as duas ideias devem ser equiparadas. A seleção darwiniana é apenas um dos possíveis mecanismos pelos quais as populações de itens podem se propagar e evoluir. A seleção darwiniana opera entre itens que exibem descendência e hereditariedade, isto é, entre os ‘replicadores’. No entanto, itens não replicantes também podem se propagar. Este é o caso, por exemplo, quando um comportamento se propaga através de estímulos de aprimoramento (SPERBER, 2007, p. 127).

A noção debatida por Dan Sperber em relação ao modo pelo qual artefatos culturais se propagam está calcada na dimensão trabalhada pelo biólogo Richard Dawkins em *The selfish gene* (1976). De acordo com Dawkins, “(...) a molécula de DNA é a entidade replicadora que prevaleceu no nosso planeta” (DAWKINS, 1976, p. 206). Daí a importância da evolução darwiniana enquanto parâmetro evolutivo. Em busca de outra unidade replicadora/propagadora, Dawkins sugere que já seria perceptível, na década de 1970, um mecanismo desse tipo: a cultura humana. O termo *meme* vem da tentativa de aproximação das palavras *Mimeme*⁴⁰ e *gene*. Para o autor, a ideia é que a unidade de transmissão, i.e., propagação cultural humana é a imitação.

Exemplos de memes são músicas, ideias, frases de efeito, moda de roupas, de fazer potes ou de construir arcos. Assim como os genes propagam-se no pool

40 Em grego, *Mimēma* que significa *coisa imitada*.

genético saltando de corpo em corpo através de espermatozoides ou óvulos, também os memes se propagam no pool de memes saltando de cérebro em cérebro através de um processo que, em sentido amplo, pode ser chamado de imitação. Se um cientista ouve, ou lê sobre, uma boa ideia, ele passa para seus alunos e colegas. Ele a menciona em artigos e palestras. Se a ideia pega, pode-se dizer que ela se propagou, de cérebro para cérebro. (DAWKINS, 1976, p. 206).

O interesse por objetos culturais ficou mais evidente a partir do século XIX com o desenvolvimento da disciplina da Sociologia. Práticas sociais permeiam nossas vidas diariamente e nos direcionam para repetir aquelas práticas mais bem sucedidas ao longo do tempo. Dessa forma, a teleofunção cultural de artefatos culturais garantiriam aos mesmos a sua propagação e, conseqüentemente, a sua sobrevivência. Seguindo Sperber (2007), mas sem comprometê-lo com o argumento, uma característica distintiva de artefatos culturais é o fato de que "(...) uma de suas teleofunções culturais e sua função artefactual, isto é, seu efeito pretendido, coincidem" (SPERBER, 2007, 129).

Em outras palavras, o uso repetido de um tipo específico de calçado, digamos, tênis de corrida (com ou sem gel, molas, rodinhas, luzes e toda sorte de apetrecho) ocorre na medida em que esse calçado foi usado repetidamente para um determinado fim, a saber, a prática de exercícios físicos que envolvem o constante uso dos pés, como em corridas ou em caminhadas e a propagação se dá, de modo coincidente, a partir da sua função artefactual e sua teleofunção cultural. Ainda de outra forma, usamos tênis de corrida porque tênis de corrida são o tipo de objeto que se estabeleceu com sucesso na nossa cultura como o calçado que deve ser usado para correr.

Há um último e importante apontamento que eu gostaria de fazer sobre o texto de Sperber e que me permitirá uma conexão, sem escalas, espero, para o final deste capítulo, sua defesa de uma perspectiva naturalista para analisar a relação entre biologia e cultura. De acordo com ele, "(...) a propagação de um artefato biológico pode ser tanto um fenômeno biológico quanto cultural, o que pode demandar uma explicação biológica e cultural conjunta" (SPERBER, 2007, p. 131). Essa linha interpretativa, contudo, desafia a prática das ciências sociais, conforme afirma o próprio autor na mesma página .

A mim me parece que Sperber está correto, pelo menos parcialmente. Explico. Sperber sustenta que o fato de que explicamos a propagação de artefatos biológicos pela sua teleofunção cultural, ou seja, um traço que foi utilizado uma vez atrás de outra e outra repetidamente por seres humanos e que ela é coincidente com a teleofunção biológica de um certo artefato biológico cultural não implicaria que sua função artefactual/cultural fossem preponderantes. Você deve estar se perguntando, "Mas de onde você está tirando

isso?". De acordo com o autor, o motivo pelo qual essa linha argumentativa “desafia a prática das ciências sociais” se dá na medida em que os fatos sociais – e aqui precisamos de muito mais teoria – que envolvem artefatos desse tipo só podem ser explicados considerando o fator humano como primário, seja mediante a intencionalidade dos indivíduos e suas ações, seja através de suas representações, instituições e forças sociais (SPERBER, 2007, p. 132).

A seguir, de modo econômico e talvez um tanto grosseiro tento elucidar pelo menos uma forma de interpretar o ponto anteriormente colocado. Em linhas gerais, apresento e faço uma breve discussão sobre situações sociais em que podemos utilizar a teoria artefactualista tal qual aqui exposta. Nesse sentido, tendo como pano de fundo questões de ontologia social, entender o que artefatos são e caracterizá-los de forma mais detalhada pode nos auxiliar na lida com aspectos práticos da vida social humana. Se por um lado pensamos em leis jurídicas como abstrações, por outro suas consequências acarretam modificações materiais no cotidiano humano. Sigamos que logo fará mais sentido. Ou assim espero.

2.4. O CASO DOS OBJETOS ABSTRATOS

Acredito que um exemplo seria bastante útil nesse momento. Considere o processo de propagação de sementes. Por volta de 13.000 anos atrás, durante o que a História denominou de Revolução Agrícola, os seres humanos perceberam que se eles armazenassem uma quantidade das sementes colhidas para a sua alimentação eles poderiam jogá-las no solo e passado um tempo, com as condições necessárias, novos itens biológicos daquele tipo se propagariam. Atente-se para o seguinte fato: as sementes adquiriram a forma que possuíam 13.000 anos atrás como uma estratégia evolutiva de dispersão, i.e., para que aquela ou outra planta pudesse se multiplicar.

Como isso era feito antes dos humanos entrarem em contato com essas plantas? A resposta é, depende. Depende do tipo de estratégia que as plantas adotaram para dispersarem suas sementes e se reproduzirem. Diferentes estratégias envolvem diferentes adaptações como, por exemplo, no formato – para serem carregadas pelo vento, cheiro, cor e disposição na planta (mais ou menos fácil de se alcançar) – para serem dispersadas por uma variedade de animais a partir de suas especificidades, etc.

Mas o que aconteceu foi que os seres humanos perceberam o uso artefactual das sementes enquanto artefatos biológicos, o que significa dizer que nós descobrimos que se espalhássemos as sementes – e atingidas as condições necessárias, colheríamos outras sementes com o tempo. A função artefactual do item, i.e., o efeito pretendido de seu uso por indivíduos humanos, utilizar sementes para obter outras plantas e mais sementes e repetir o processo novamente e de novo e de novo, coincide com sua teleofunção biológica de propagação/reprodução.

Artefatos biológicos são coisas culturais, isto é, elas se propagam no ambiente humano como um efeito do pensamento e da ação humana. Sua propagação, no entanto, não é alcançada por um processo de cópia cultural, mas pela exploração cultural da reprodução biológica. Em outras palavras, suas funções culturais são alcançadas, pelo menos em parte, por meio da realização de funções biológicas. Essas funções biológicas são, pelo menos em parte, adaptações ao ambiente cultural humano (SPERBER, 2007, p. 135).

Claro, as plantas poderiam adotar estratégias distintas de propagação diferentes daquela em que seres humanos são considerados. Advinha de quais tipos são as sementes das plantas que hoje ocupam a maior parte das plantações humanas e estão

de muitas formas em cardápios mundo afora? daquelas que se beneficiaram do fator humano para a dispersão de sua espécie, ou seja, daquelas plantas que nós ajudamos a propagar. *Ah! As plantas que nos utilizaram?*, você pode estar se perguntando. De certo modo, o que ocorreu foi uma adaptação de mão dupla ou uma coevolução entre humanos e cereais. Justamente como nos casos acima apontados, a saber, o do cachorro e dos castanhais.

E esse é precisamente o ponto em que eu precisava chegar antes de dar o passo seguinte. A saber, “(...) nessa história, apenas os humanos tem um interesse e ponto de vista genuínos, mas ambos, humanos e plantas, possuem poder causal e esses poderes se interagem com pesos comparáveis” (SPERBER, 2007, p. 135). Como veremos nos casos a seguir, a capacidade humana de influenciar o meio ao seu redor através da utilização de objetos como artefatos é tamanha a ponto de reconfigurar, em certo sentido, tanto florestas quanto espécies animais.

Ainda, espero, que a transição para a próxima e última seção desse capítulo possa ser feita. *Por quê agora? O que esse papo de cultura tem a ver com artefatos biológicos?*. Utilizar esse ponto de chegada também como ponto de transição se dá porque o próximo tópico que abordarei diz respeito a um tipo diferente, mas possivelmente também muito importante dado o seu aspecto cultural e sua proeminente relevância social. Agora, defenderei que existe um outro tipo de artefato cultural que requer a nossa atenção como sugerirei a seguir. Uma vez mais enfatizo: é provável que precisemos atualizar nossos critérios novamente.

2.4.1. O caso dos artefatos abstratos

A produção intencional humana que busca alcançar um fim mediante a modificação de materiais não se limita apenas aos exemplos acima. Isso ocorre quando pensamos em leis ou em obras literárias. Elas são diferentes porque são individuadas de maneira distintas daquela de um machado de pedra ou de uma planta, os quais são objetos particulares. Para que você e eu possamos verdadeiramente afirmar que já seguramos a mesma planta, Platão - o cacto⁴¹, por exemplo, no vaso de cerâmica na sala da minha casa, você e eu precisamos ter segurado essa planta, Platão - o cacto, em algum momento.

41 Agradeço ao Ernesto pela pitada de um humor filosófico espinhento.

Agora pense no seguinte exemplo. Todos os indivíduos que leram "Um Estudo em Vermelho" de Arthur Conan Doyle podem verdadeiramente dizer que leram o mesmo livro. No entanto, essas pessoas podem não ter lido a mesma cópia do livro, i.e, o mesmo objeto físico. Quando essas pessoas afirmam que leram 'o mesmo livro', esse 'livro' se refere a outro objeto distinto daqueles que normalmente tomamos por livros, de capa comum ou dura, de bolso ou A5, e etc. Esse 'livro' é um artefato e como a leitora possivelmente já deve ter intuído, um artefato abstrato.

Nesse caso, o uso de 'mesmo' rastreia quase todos os nossos usos de 'o mesmo livro', o que aponta para um mesmo objeto individuado. Portanto, há uma distinção entre a individuação material, este cacto chamado Platão, e a individuação de um objeto abstrato, como o livro intitulado "O nomear e a necessidade" que pode ser lido por diferentes indivíduos em posse de cópias distintas do livro, ou seja, eles leem o mesmo livro, mas utilizam mídias particulares para tal, objetos físicos específicos e individuais.

A individuação abstrata admite diferentes critérios, por exemplo, pode dizer que lemos o mesmo livro, mas talvez eu tenha lido em português, você em inglês; eu li uma tradução x, você uma tradução y - tão melhor que a tradução x que podemos até mesmo dizer que em certo sentido não lemos o mesmo livro. Ainda, eu posso ter lido a primeira edição, você, a segunda que continha uma correção essencial a certa altura da obra. Além disso, também podemos considerar diferentes mídias, como ler em livros de papel ou em telas de leitores digitais, eu tenho uma experiência tátil diferente da sua, talvez você nem mesmo sinta o peso de carregar um objeto se estiver lendo em um computador. O mesmo raciocínio pode ser aplicado a filmes: dublados ou legendados, assistidos em salas de cinema, televisores ou telefones celulares?

Precisamente por se tratar de um artefato abstrato é que pessoas em diferentes lugares do mundo podem ler o mesmo livro inclusive ao mesmo tempo. Nesse sentido, percebemos como a individuação desse tipo de objeto é diferente da trajetória espaço-temporal de um objeto modificado intencionalmente para servir um propósito, ou seja, um artefato físico. Isso já nos indica que precisamos modificar, pelo menos, a definição (1b) na direção de garantirmos que a produção de um mesmo objeto, através de diferentes cópias que, separadamente, respeitam a condição (1b) e que, conjuntamente, constituem um mesmo F para uma determinada função, como por exemplo contar uma história. Em outras palavras, devemos analisar a possibilidade de que os critérios apresentados

abarcuem algo produzido intencionalmente, mas cuja individuação aponta para um caráter abstrato.

Contudo, antes de avançarmos em uma última atualização para as definições trabalhadas é necessário compreender melhor nosso objeto de análise. Para tanto, analisaremos agora, i.e., no próximo capítulo, uma discussão usualmente localizada no âmbito da Ficção, a saber, o 'faz de conta' e o 'como se' que figuram desde em fábulas e romances até práticas profissionais.

Para mostrar a importância e um possível papel da ficção no tratamento de artefatos abstratos, começarei o capítulo seguinte com uma série de exemplos da literatura. Não obstante, também pretendo indicar como práticas literárias podem se avizinhar da nossa realidade material de tal forma a tomarmos Sherlock Holmes por um personagem histórico, conforme o caso contado lá no começo da tese. Em tempos de grotesca campanha da desinformação e disparates quixotescos que pretendem manipular e manipulam a realidade social, me parece revigorante olhar para as possibilidades abertas pelo 'faz de conta' e do 'como se' com seriedade e responsabilidade.

2.4.2. Motivações literárias

A ciência constrói trabucos, uma arma de cerco medieval baseada na funda, composta por uma alavanca com um contrapeso capaz de transformar energia potencial gravitacional em energia cinética, lançando pesados projéteis a grandes distâncias⁴². Já a ficção é capaz de armar com catapultas uma horda de orcs e outras criaturas monstruosas no cerco a Minas Tirith.

Mas as máquinas não desperdiçaram tiros contra a parede indômita. Não era qualquer salteador ou chefe-orc que iria ordenar o assalto sobre o maior inimigo do Senhor de Mordor. Dirigiam-no uma força e uma mente de malícia. Assim que as grandes catapultas foram montadas, em meio a muitos gritos e ao rangido de cordas e manivelas, elas começaram a arremessar projéteis a uma altura impressionante, de modo que passavam bem acima do para-peito e caíam com um baque surdo dentro do primeiro círculo da Cidade; muitos deles, por alguma arte secreta, explodiam em chamas enquanto caíam (TOLKIEN, 1955/2009, p. 87).

⁴² "O trabuco de contrapeso parece ter sido desenvolvido durante o período das Cruzadas. A ilustração conhecida mais antiga de tal motor está no tratado sobre armamento de al-Tarsusi, composto no Egito por volta de 1180" (FULTON: 2018, p. 30).

Se por um lado a prática científica entendida, por ora, de forma bastante genérica, se ocupa do trabalho realizado por estudiosos de diferentes áreas do conhecimento ao lidar com fatos empíricos sobre o mundo, seja na construção de artefatos como trabucos ou aquedutos, seja na sugestão de hipóteses acerca de fenômenos mundanos observados, por outro, a ficção parece apenas oferecer um certo tipo de entretenimento, uma válvula de escape da "força empírica". Mas essa é apenas uma parte da história que vamos contar.

Ao olharmos mais atentamente, perceberemos que obras ficcionais também podem lidar com fatos concretos sobre o mundo à nossa volta. As relações interpessoais, por exemplo, são amplamente exploradas e discutidas em romances. Contos podem levar em conta questões climáticas e ambientais na construção de situações e eventos a partir dos quais a trama da história se desenrola. A descrição de fenômenos naturais enquanto fonte de certas práticas e costumes de um povo pode ser vista em diferentes obras, como em *A Feiticeira* do contista russo Anton Tchekhov.

- És uma feiticeira sem remédio - acrescentou Savely, a voz surda e dolente, assoando rapidamente o nariz em sua própria camisa. - Embora sejas minha mulher e de condição eclesiástica, direi, em confissão, o que és... É meu dever. Senhor, proteja-me e salve-me! No ano passado, no dia do profeta Daniel e dos três adolescentes, houve também uma tempestade de neve... e o que aconteceu? Um operário veio até aqui, para se aquecer. Depois, no dia de Santo Aleixo, o Homem de Deus, o rio degelou. O chefe de polícia veio... conversou a noite toda contigo, o maldito. Pela manhã, quando saiu, tinha olheiras e as faces cavadas. Hein? O que dizes disso? Também por duas vezes, na festa do Salvador, houve tempestades, e, nessas ocasiões, um caçador veio passar a noite. Vi tudo! Que o diabo te carregue! Vi tudo! Ah! Agora ficaste mais vermelha do que uma lagosta, vês? (TCHEKHOV, 1886/2013, p. 15).

Fábulas e contos de fadas nos ensinam, ao mesmo tempo, sobre a vida em sociedade e comportamentos morais culturalmente aceitos ou bem vistos e aqueles, contrariamente, mal vistos ou estigmatizados. Em *As Formigas e o Gafanhoto*⁴³, fábula atribuída a Esopo, somos ensinados de que é preciso prudência e planejamento para superar momentos sabidamente difíceis, como a escrita de uma dissertação ou de uma tese. Embora fosse difícil prever uma pandemia e uma democracia tão frágil e asfíxiante quanto aquela em que temos vivido no Brasil durante os últimos anos. Esses elementos certamente farão parte de novos planejamentos de trabalhos de pós-graduação. Fim da digressão. Já em *O Flautista de Hamelin*⁴⁴, aprendemos, de modo bastante duro e

43 Ver: AESOP In: GIBBS: 2002, p. 151.

44 Ver: BROWNING: 2010.

sombrio, como toda ação carrega consigo conseqüências e como é importante cumprirmos nossas promessas. Assim, a ficção se avizinha da vida cotidiana e do mundo que habitamos.

Outras obras ficcionais, no entanto, são um pouco mais complicadas no que diz respeito aos fatos, aos personagens ou aos lugares com que lidam; essas trabalham a partir de um material ficcional já criado, referindo-se a ele. Dessa forma, a ficção também é capaz de falar de si mesma, criando caminhos estranhos para percorrermos. Uma crítica literária sobre *Um estudo em vermelho* de Arthur Conan Doyle, por exemplo, toma uma obra ficcional como tal e a analisa. Mas e quando uma ficção é tomada de empréstimo por outra?

Vem à mente o fabuloso caso de "Pierre Menard, autor de Quixote". Ou você pensava que o autor de Dom Quixote fosse Miguel de Cervantes? Brincadeiras à parte, no conto de Jorge Luís Borges intitulado "Pierre Menard, autor de Quixote", o autor do texto se coloca como um crítico literário, revisor da obra do personagem Pierre Menard. Até aí tudo bem. Acontece que, como você já deve imaginar pelo título do conto, umas das principais contribuições de Menard, segundo o crítico, "(...) talvez a mais significativa de nosso tempo, compõe-se dos capítulos nono e trigésimo oitavo da primeira parte do *Dom Quixote* e de um fragmento do capítulo vinte e dois" (BORGES, 1999, p. 24). É isso mesmo, cara leitora! Nesse conto, o autor, aquele que supostamente escreve sobre Pierre Menard, afirma que a escrita dos capítulos mencionados do *Dom Quixote* por Menard é possivelmente a obra "(...) mais significativa de nosso tempo". É de dar um nó na cabeça. "Mas como assim, por quê?", você deve estar se perguntando.

"O texto de Cervantes e o de Menard são verbalmente idênticos, mas o segundo é quase infinitamente mais rico" (BORGES, 1999, p. 27), afirma o autor. Borges, o inventor do nosso autor, escreve por intermédio daquele, i.e., do autor inventado por ele próprio, o seguinte,

Constitui uma revelação cotejar o *Dom Quixote* de Menard com o de Cervantes. Este, por exemplo, escreveu (*Dom Quixote*, primeira parte, nono capítulo): ...a verdade, cuja mãe é a história, êmula do tempo, depósito das ações, testemunha do passado, exemplo e aviso do presente, advertência do futuro. Redigida no século XVII, redigida pelo "engenho leigo" de Cervantes, essa enumeração é mero elogio retórico da história. Menard, em compensação, escreve: ...a verdade, cuja mãe é a história, êmula do tempo, depósito das ações, testemunha do passado, exemplo e aviso do presente, advertência do futuro. A história, mãe da verdade; a ideia é assombrosa. Menard, contemporâneo de William James, não define a história como indagação da realidade, mas como sua origem. A verdade histórica, para ele, não é o que aconteceu; é o que julgamos que aconteceu. As cláusulas

finais - exemplo e aviso do presente, advertência do futuro - são descaradamente pragmáticas (BORGES, 1999, p. 28).

Dessa forma, o autor e crítico literário criado por Borges pretende defender que o "Dom Quixote" de Menard é mais interessante e fruto de uma "(...) tarefa complexíssima e de antemão fútil" (BORGES, 1999, p. 28).

O conto de Borges suscita pelos menos duas importantes questões para nós. Uma delas diz respeito sobre o que fazer quando temos o mesmo conjunto de signos linguísticos em obras escritas por autores diferentes? Os textos se co-referem e, conseqüentemente, são a mesma obra? Ou, de outro modo, são obras distintas? Se sim, por que isso é assim? Um desdobramento dessa questão parece se seguir se admitirmos, por exemplo, que Menard a despeito de saber da existência da obra nunca tivesse lido o Quixote de Cervantes e, ainda assim, realmente tivesse escrito, *ipsis litteris* - o famoso "tim-tim por tim-tim", algumas passagens do Quixote de Cervantes como as mencionadas no conto. O que isso significaria? De modo ainda mais esdrúxulo, e se Menard tivesse escrito exatamente a mesma obra que Cervantes sem conhecê-la previamente?

A outra questão diz respeito à referência feita no conto e, de modo mais genérico, em qualquer obra de ficção, a obras literárias, eventos, fenômenos, pessoas ou lugares mundanos, no sentido de que existem ou existiram espaço-temporalmente no mundo, i.e., ocupam ou ocuparam um espaço físico em algum momento no mundo. São referências a objetos reais ou a objetos fictícios, ou seja, próprios da obra? Em *Guerra e Paz*, de Liev Tolstói, objetos como Napoleão, São Petersburgo e Moscou são fictícios e, portanto, criados pelo autor ou são objetos reais cujas referências estão lastreadas no mundo físico? São objetos logicamente completos ou incompletos, ou seja, é possível decidir se o número de cabelos de Napoleão em *Guerra e Paz* é um número par ou um número ímpar?

Exemplos como os anteriores são lugar comum em obras de variados gêneros literários. No próprio *Dom Quixote*, no caso o de Cervantes, as referências à personagens históricos e lugares reais são recorrentes. "Um Viriato teve a Lusitânia; um César, Roma; um Aníbal, Cartago; um Alexandre, a Grécia; um conde Fernán González, Castela; um Cid, Valência; um Gonzalo Fernández, a Andaluzia; um Diego García de Paredes, Estremadura; um Garci Pérez de Vargas, Xerez; um Carcilaso, Toledo; um D. Manuel de León, Sevilha (...)"⁴⁵ (CERVANTES, 2010, p. 659).

⁴⁵ Todos os personagens e os lugares mencionados por Cervantes nessa passagem existiram factualmente.

Outros problemas filosóficos são suscitados quando consideramos a sequência possivelmente mais utilizada do universo literário, "era uma vez..." . "Era uma vez uma criança tão teimosa que nunca fazia o que sua mãe pedia" (GRIMM, Jacob & GRIMM, Wilhelm, In: ZIPES: 2014, p. 386). Muitas histórias, como as fábulas e os contos de fadas anteriormente mencionados são iniciadas com um convite à leitora e ao leitor para imaginarem certas situações. Elas podem ser múltiplas, algumas podem facilmente despertar certa familiaridade em nós, como aquela em *A criança teimosa*. Outras, por sua vez, nos intrigam, fazendo-nos pensar sobre seres fantásticos como em *Senhora Raposa*. "Era uma vez uma raposa de nove caudas" (GRIMM & GRIMM, 2014, p. 129). Ainda, podemos ser convidados a formular situações imaginárias em que há magia no ar, como em *O homem selvagem*. "Era uma vez um homem selvagem que estava enfeitado e ele foi até os jardins e campos de trigo dos camponeses e destruiu tudo" (GRIMM & GRIMM, 2014, p. 444).

De forma semelhante, grande parte de nossas brincadeiras e práticas culturais são constituídas em torno de uma certa disposição decorrente de um pressuposto ficcional, uma espécie de premissa "era uma vez" interna à atividade e capaz de validar uma gama de consequentes. Isso ocorre, por exemplo, quando nos pegamos correndo de monstros imaginários em uma área mais arborizada de um parque onde vimos uma aranha e a tomamos por *Laracna*⁴⁶.

Talvez, em seguida, um dos envolvidos imediatamente levante uma garrafinha de água e finja ser uma fonte de luz forte o suficiente para iluminar qualquer lugar, mesmo onde a escuridão predomina⁴⁷. Esse novo desdobramento ou ato, porém, pode ou não ser entendido pelos demais participantes da brincadeira⁴⁸ - de modo análogo à leitora ou ao leitor deste trabalho.

46 Personagem de J.R.R. Tolkien que figura em *O Senhor dos Anéis*.

47 A garrafinha de água representaria o "frasco de Galadriel", um objeto que aparece no livro II de *O Senhor dos Anéis*.

48 É preciso notar que (1) os participantes da brincadeira podem conhecer a referência feita e aceitá-la como pertinente, (2) podem reconhecê-la e não aceitá-la, (3) não reconhecê-la e aceitá-la ou (4) não reconhecê-la e não aceitá-la.

2.5. NATUREZA E CULTURA

Em 1952, o célebre antropólogo e pensador francês Claude Lévi-Strauss escreveu um ensaio intitulado “O Suplício do Papai Noel”⁴⁹. Seu artigo, publicado na revista *Les Temps Modernes* foi largamente comentado e é de fácil acesso na internet. Nele, Lévi-Strauss analisa um fato um tanto quanto esdrúxulo, a queimação do Papai Noel. Isso mesmo, o bom velhinho foi tostado no dia 23 de dezembro de 1951 em frente a Catedral de Dijon, na França. Segundo o celebrado autor, o fatídico destino da figura natalina ocorreu por meio de um consenso entre ambas as Igrejas, Católica e Protestante, a fim de evitar a paganização da data.

As festas de Natal de 1951 ficarão marcadas na França por uma polêmica que encontrou grande repercussão junto à imprensa e à opinião pública e introduziu um tom de inusitado azedume no clima geralmente alegre dessa época do ano. Há vários meses as autoridades eclesiais, na voz de alguns prelados, já manifestavam sua desaprovação à importância cada vez maior que as famílias e os comerciantes vinham dando à figura do Papai Noel. Elas denunciavam uma preocupante “paganização” do dia de Natal, desviando o espírito público do sentido propriamente cristão dessa comemoração, em favor de um mito sem valor religioso. Tais ataques aumentaram nas vésperas do Natal; com maior discricção, mas igual firmeza, a Igreja Protestante uniu sua voz à da Igreja Católica. Cartas de leitores e artigos nos jornais já vinham demonstrando de maneiras variadas, geralmente contrárias à posição eclesial, o interesse despertado pelo assunto (LEVI-STRAUSS, 2008/1952, p. 5-6).

Dentre as várias curiosidades desse evento, gostaria de ressaltar duas: a primeira diz respeito à aparente contraposição valorativa entre o mito de Papai Noel, um ser mágico que possui um trenó com renas voadoras que até nome têm, Rodolfo, Corredora, Dançarina, Empinadora, Raposa, Cometa, Cupido, Trovão e Relâmpago, e da ressurreição de um ser humano. A segunda, mais importante para nós, é o fato de que o “espírito público” demonstrou sua contrariedade à queimação.

Mitos fazem parte das culturas humanas há milênios e respondem a uma importante necessidade dos seres humanos, a busca por explicações para os fenômenos naturais e, conseqüentemente, para o impacto desses fenômenos nos eventos da vida humana. Se a colheita foi próspera e os depósitos estão abarrotados de sementes e mantimentos devido à chuva abundante e ao sol propício para o crescimento da lavoura,

49 Em francês, *Le Père Noël supplicié*.

provavelmente algo que agradou Deuses e Deusas foi realizado. Essa seria uma explicação plausível há dois mil anos.

Embora hoje saibamos que as sementes devem ser plantadas de uma determinada forma, a depender da espécie, para melhor se desenvolver e que o modo correto de cuidar dessa cultura é com exposição a sol pleno e pouca água e não sol pleno e muita água porque a Ciência explica, ainda somos capazes de acreditar em Papai Noel e em seres humanos que ressuscitam. Uma verdadeira manobra sincrética.

Depois da revolução agrícola, as sociedades humanas ficaram ainda maiores e mais complexas, enquanto os constructos imaginados que sustentavam a ordem social também se tornaram mais elaborados. Mitos e ficções habituaram as pessoas, praticamente desde o momento do nascimento, a pensar de determinadas maneiras, a se comportar de acordo com certos padrões, a desejar certas coisas e a seguir certas regras. Dessa forma, criaram instintos artificiais que permitiram que milhões de estranhos cooperassem de maneira efetiva. Essa rede de instintos artificiais é chamada de “cultura” (HARARI, 2015, p. 171).

Antes de recuperar o segundo ponto cabe destacar algo que o historiador Yuval Noah Harari aponta em seu livro *Sapiens: uma breve história da humanidade*. Segundo ele, a cultura pode ser entendida analogamente a um vírus que tira proveito do seu hospedeiro e pouco se importa com a morte dele contanto que encontre outro. “Uma ideia cultural – tal como a crença no paraíso cristão nos céus ou no paraíso comunista aqui na Terra – pode forçar um ser humano a dedicar sua vida a espalhá-la, às vezes tendo a morte como preço. O humano morre, mas a ideia se espalha” (HARARI, 2015, p. 251).

Sabe quem também escreveu algo nessas linhas? O pensador francês Dan Sperber. “Eu argumentei em favor de uma perspectiva epidemiológica de cultura na qual doenças infecciosas não fornecem a única nem mesmo a principal analogia para a propagação de coisas culturais: grande parte da cultura se espalha como vícios ao invés de vírus (Sperber 1996, 2000)⁵⁰” (SPERBER, 2007, p. 128). Uma curiosidade: ambos autores, nas respectivas passagens de seus textos, mencionavam Dawkins.

Noto, contudo, que Sperber é um crítico da teoria memética de Dawkins. O autor argumenta que “(...) a maior parte da transmissão de informação entre humanos envolve algum grau de transformação da informação; por isso, o modelo da *replicação - cum - seleção* geralmente não é aplicável” (SPERBER, 1998, p. 589). Em outras palavras,

50 Os textos referidos são: SPERBER, 1996 e SPERBER, 1998.

Sperber sustenta que a lógica de replicação memética como proposta originalmente por Dawkins desconsidera uma característica fundamental da cultura humana, mudança.

A estabilidade de fenômenos culturais como mitos, rituais, técnicas, taxonomias populares, códigos morais, e assim por diante é, em geral, causada não por processos genuínos de replicação, mas pelo fato de que as transformações envolvidas na transmissão tendem a cancelar umas as outras, orbitando em direção ao mesmo ponto no espaço de possibilidades (portanto, argumentei que a evolução cultural deve ser explicado em termos de atração ao invés de seleção) (SPERBER, 1998, p. 589).

Faz parecer, de acordo com uma posição favorável a alternativa memética, o sucesso na replicação de uma prática cultural, ou de um aspecto cultural, deixaria o mesmo engessado, estático. Repare, essa estase ocorreria não por uma tensão como mostrará Sperber, segundo o qual, a resultante é estável, mas porque replicar comportamentos culturais enquanto memes significa incorporá-los na sua totalidade ou trocá-los por outros.

O ponto aqui é justamente conectar fenômenos culturais com toda a discussão realizada nas seções anteriores. Fato é que Sperber aborda o aspecto cultural de artefatos e, ao mesmo tempo, procura oferecer uma perspectiva naturalística de cultura. Para tanto, ele utiliza a noção de atração frente à defesa mimética de réplica. Destaco, lateralmente, o fato de que na citação abaixo ele utiliza uma abstração como uma ferramenta. Algo que voltaremos a ver.

Observe que um atrator, como eu o caracterizei, é uma construção estatística abstrata, como uma taxa de mutação ou uma probabilidade de transformação. Dizer que existe um atrator é apenas dizer que, num dado espaço de possibilidades, as probabilidades de transformação formam um certo padrão: elas tendem a ser enviesadas de modo a favorecer transformações no sentido de algum ponto específico e, portanto, agrupam-se em torno desse ponto. Um atrator não é uma coisa material; não 'atrai' nada fisicamente. (SPERBER, 1996, p. 111-112).

O texto de Harari no entanto parece apenas recontar um tipo de história com o qual estamos acostumados desde que nossa espécie começou a tentar explicar por que e como os fenômenos naturais ocorriam. A noção, segundo a qual a revolução agrícola foi uma fraude (HARARI, 2015, p. 87-90) parece apenas constituir ela mesma, uma ficção. E ao contrário das ficções úteis utilizadas para o conhecimento, essa apenas parece transportar toda a possibilidade de escolha humana para um caminho inevitável, como se

essa própria escolha - de nos assentarmos, não fosse ela mesma fruto de uma série prévia de escolhas. Se por um lado o próprio autor atesta a evolução da nossa espécie no título de sua obra, por outro ele parece admitir que ou nossas escolhas pouco influenciaram esse processo ou nossas escolhas estavam em alguma medida pré determinadas.

2.5.1. Ficção e cultura

Muitas brincadeiras amplamente difundidas parecem funcionar a partir de uma estrutura desse tipo, como o cavalo de madeira que pode ser visto como um lindo cavalo alazão (cor de canela) ou um cavalo alado chamado Pégaso⁵¹. Alguns até começam artigos acadêmicos evocando criaturas dessa natureza. "O objeto deste artigo é um cavalinho de pau muito comum"⁵², escreve Ernst Gombrich. Gravetos que se transformam em espadas, sejam elas catanas ninjas ou floretes de mosqueteiros. Bicicletas que se transformam em motos super velozes de corrida ou de trilha - dependendo do tipo de terreno em que se encontra; ou nossos próprios corpos cujos braços, bem abertos, são capazes de nos levar pelos ares como pássaros e aviões, ou até mesmo pelo espaço sideral como naves estelares.

Dessa maneira, percebemos como a ficção se conecta com a realidade material tão cara às ciências. Não obstante, usa, torce, retorce e inventa seres fantásticos, lugares mágicos e situações aparentemente impossíveis - assim nos diz a Ciência. Como vimos, inúmeras perguntas emergem quando nos dispomos a prestar atenção nas relações que a ficção estabelece com o mundo físico. Muitas dessas perguntas são ou foram largamente debatidas ao longo do tempo, sobretudo a partir da década de 1980 quando o debate sobre objetos fictícios ganha tração.

"O objeto deste artigo", no entanto, não é um cavalinho de pau muito comum. Nem problemas que envolvam a referência desses objetos. Tampouco questões de propriedade intelectual acerca de personagens, mundos e outras tantas coisas fictícias. Mas sobre como ficção e cultura se relacionam, de modo não contraditório e sim de suporte. Como a cultura utiliza a ficção como mecanismo de propagação de suas práticas.

51 O exemplo de Borges nos remete à referência de uma obra ficcional por outra, aqui há uma referência a um objeto fictício dentro de uma brincadeira de faz de conta.

52 GOMBRICH, Ernst. *Meditations on a hobby horse and other essays on the theory of art*. Phaidon Press Limited: 1985.

2.5.2. O caso de estruturas sociais

Em 2003, John Searle publicou um artigo intitulado *Ontologia Social e Poder Político*⁵³, onde escreveu que

“(...) a intencionalidade coletiva é tudo o que é necessário para a criação de formas simples de realidade social e fatos sociais. De fato, defino fato social como qualquer fato que envolva a intencionalidade coletiva de dois ou mais agentes humanos ou animais” (SEARLE, 2003, p. 5).

Embora admita agentes animais, fato é que instituições são uma especificidade humana. “Fatos brutos podem existir a despeito das instituições humanas; fatos institucionais exigem instituições humanas para a sua própria existência” (SEARLE: 2003, p. 7). Ainda, segundo Searle, “(...) a linguagem é parcialmente constitutiva de toda a realidade institucional” (SEARLE, 2003, p. 12).

Essa realidade institucional a qual Searle se refere inclui, dentre outras coisas, estruturas sociais. O conceito é extremamente carregado e deve ser analisado passo a passo, embora um tratamento exaustivo do que uma estrutura social é, se encontre fora do escopo do presente trabalho. A importância dessa noção é evidenciada pela forma com que ela conecta a realidade institucional com nossas práticas sociais. “Nós não somos simples engrenagens em estruturas e práticas de subordinação, nós as encenamos”⁵⁴ (HASLANGER, 2012, p. 411).

Teorias humanas construídas a fim de explicar fenômenos observáveis ou, quando esse não for o caso, cujos resultados e não os fenômenos eles mesmos são passíveis de serem observados, atuam como uma espécie de molde rigoroso para o que quer que se pretenda estudar dentro desses limites.

Em outras palavras, as teorias científicas construídas por seres humanos atuam como modelos teóricos abstratos. Esses modelos, por sua vez, atendem as três cláusulas iniciais apresentadas na primeira seção da tese. Eles são construídos intencionalmente (1), alteram o meio em que ocorrem (2) e possuem um propósito (3). Por isso, neste momento, poderíamos tentar explicar o que esses objetos são ou aquilo que optamos fazer, desenvolver um pouco mais a fundo a noção de artefatos culturais.

53 *Social Ontology and Political Power*, em inglês.

54 Haslanger utiliza a seguinte construção “(...) we enact them”, o que pode também ser entendido como “nós as legitimamos” na medida, justamente, em que as encenamos/reproduzimos.

O filósofo da biologia, John Dupré, afirma na introdução do seu livro *Processes of Life*, ao discutir os parâmetros normativos sobre o Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) que fora “(...) formas extremas de dano cerebral, é difícil imaginar a caracterização de saúde mental livre de suposições normativas sobre como pessoas devem se comportar” (DUPRÉ, 2012, p. 6). O intuito de fornecer esse contexto é para a segunda parte da citação que se segue. “É esse tipo de manifestação da sociabilidade da ciência que levou à controvérsia acerca do construtivismo social, uma perspectiva, às vezes, atacada violentamente por filósofos da ciência. De forma modesta, neste capítulo eu defendo o construtivismo social”.

A filósofa Sally Haslanger sustenta uma posição segundo a qual, estruturas sociais constituem sistemas sociais e contribuem para a manutenção dos mesmos. Ela recorre a uma abordagem apresentada por William Sewell (1992) a fim de caracterizar uma estrutura social enquanto uma díade composta por esquemas e recursos⁵⁵. Essa distinção se faz necessária uma vez que para a autora as estruturas sociais possuem materialidade que podem ser resistentes a esquemas inapropriados. Nesse sentido, esquemas podem ser entendidos como *regras de uso*, uma espécie de *etiqueta cultural*.

Em contraste, recursos são definidos em termos de poder. Uma habilidade ou um objeto utilizado a fim de ganhar ou manter poder são recursos em uma estrutura social. E são esses recursos que dão materialidade às estruturas sociais. É o conhecimento de uma lei que pode ser invocado a fim de impedir que algum crime seja cometido. Estruturas sociais são “(...) *construídas* por nós da mesma forma como artefatos são criados por nós. Você pode acreditar neles sem subscrever à ideia, às vezes defendida por *construtivistas sociais* de que nosso pensamento constrói, de uma forma inusual, o que há no mundo” (HASLANGER, 2003 apud HASLANGER, 2012, p. 417).

Esse tipo de materialidade esquemática dos nossos mundos sociais é onipresente: cidades, prefeituras, igrejas, universidades, departamentos de filosofia, academias, parques, lares, são coisas materiais estruturadas esquematicamente e imbuídas de prática (cf. uma “cidade fantasma” ou “uma casa mas não um lar” cujos esquemas se perdem ou se atenuam). O mundo social inclui artefatos que são o que são em função do que fazemos com eles; também inclui esquemas de ação que são o que são porque dirigem nossa interação com alguma parte do mundo. Portanto, pelo menos algumas partes do mundo social/cognitivo e do mundo material são co-constitutivo (HASLANGER, 2012, p. 417).

55 *Schemas e resources*, em inglês.

2.5.3. Como o segundo ajuste pode explicar artefatos abstratos?

É essa características co-constitutiva de estruturas sociais que precisávamos desde o início. Explico. A fim de caracterizar uma estrutura social enquanto um artefato cultural nós precisamos respeitar as demandas listadas na primeira parte do trabalho. Para tanto, as colocarei novamente aqui. São elas:

- 1b. Devem ser intencionalmente produzidos, comportando casos em que a intenção esteja em um nível superior do processo de produção, i.e., mesmo quando entre a intenção e a produção há um nível intermediário (muitas vezes facilitador), podendo este ser desconhecido pelo agente e/ou o agente facilitador ser ele próprio um artefato que atua ainda sobre uma terceira instância;
- 2b. A sua produção deve envolver modificações materiais ou comportamentais, inclusive modificações microscópicas apenas percebidas com a ajuda de aparato específico para tal finalidade e, ainda, tais modificações, as microscópicas, podem ser ou não conhecidas pelo agente;
- 3b. Devem ser produzidos para cumprir um propósito, o que pode ocorrer de modo direto, a ação humana modifica o(s) objeto(s) transformando-o(s) em artefato(s) e/ou modifica as condições de sucesso dele no meio (no caso de objetos biológicos), ou indireto, a ação humana altera um aspecto intrínseco de um objeto biológico ou a ação humana utiliza um artefato para manipular ainda outra instância do seu entorno onde se observa a modificação material, mesmo que sua produção acarrete utilidades secundárias não previstas inicialmente pelo agente.

(δ) Práticas humanas - estruturas sociais – (1b) constituídas de esquemas e recursos, podem ser entendidas como intencionalmente produzidas na medida em que os esquemas constituídos pressupõem intencionalidade. “Estruturas moldam as práticas das pessoas, mas também são as práticas que constituem (e reproduzem) estruturas. Nessa perspectiva, agência e estrutura humana, longe de se opor, na verdade pressupõem uma a outra” (SEWELL, 1992, p.4). Por isso, podemos afirmar que a primeira condição foi cumprida.

(2b) A modificação durante a produção desses artefatos devem, neste caso, referir-se aos comportamentos observados nos esquemas, ou seja, o conhecimento teórico e

prático que orientam o esquema, o carisma e a retórica necessárias para alardeá-lo, modificações intrínsecas ao comportamento humano. É claro que aqui há um tensionamento, mas se queremos entender como estruturas sociais são recorrentemente legitimadas e tendem a se propagar quando bem sucedidas – adiantando a resolução da terceira e última cláusula, devemos considerar que isso só é possível porque o seu sucesso de ancoragem é constituinte das próprias estruturas.

(3b) Por fim, quanto ao propósito e à finalidade dessas estruturas sociais, podemos elencar pelo menos alguns fatores de destacada relevância, a saber, manutenção de status quo, organização político-social, equiparação do valor de troca de bens, padronização na produção de artigos científicos e outros bens de consumo, etc. Portanto, parece haver uma complementariedade entre uma perspectiva como a exposta nesta seção, i.e., de um tipo de construtivismo social e a noção que de artefatos conforme exploramos ao longo do texto. Em outras palavras, instituições sociais atuam como garantidoras do sucesso da propagação humana. O interessante é que nesse caso o agente é, também, objeto.

O ponto-chave dos apontamentos feitos acerca da noção de que nossas práticas sociais sejam constituídas de artefatos culturais é justamente abrir um espaço de possibilidades em que esses objetos possam ser tomados como artefatos culturais abstratos. A sua ampla e constante utilização social reforça a sua própria existência, o que também parece ser o caso de outros artefatos abstratos, como personagens fictícios e modelos teóricos científicos.

Cada um deles, à sua própria maneira existe enquanto um objeto de conhecimento, o que significa dizer que um personagem literário pode ser conhecido por leitores competentes e modelos teóricos podem ser conhecidos por indivíduos competentes com a ciência aplicada ao modelo. Sherlock Holmes, por exemplo, é conhecido mundialmente como um dos maiores detetives já inventados. De modo análogo, a noção de átomo ou de número também são conceitos científicos largamente difundidos. Em ambos os casos se faz necessária a presença de indivíduos competentes, seja um leitor, seja um pesquisador.

Portanto, parece haver uma mesma base capaz de lidar com artefatos culturais abstratos tanto em um caso quanto no outro. Uma teoria de artefatos abstratos. Originalmente essas teorias surgiram como forma de abordar questões linguísticas sobre objetos fictícios, tais como o nosso querido investigador britânico. Sua aplicação, no

entanto, tem sido recorrentemente ampliada e atualizada por estudiosos de diferentes áreas do conhecimento.

Logo, passaremos às atividades que estão na origem de histórias e narrativas *qua* artefatos abstratos. Para isso, retomo a discussão artefactual como ponte para apresentar a ideia de faz de conta e como essa noção lança luz nas nossas relações com o mundo que se valem de mecanismos ficcionais.

2.5.3.1. Um breve apontamento Artefactualista

A minha intuição é a de que uma teoria artefactualista da ficção oferece a melhor alternativa para tratar objetos desse tipo, o que significa dizer que a ficção *qua abstracta* é o mesmo tipo de objeto que teorias. Aqui, no entanto, a minha intenção foi apenas a de abrir um campo de possibilidades para entendermos como artefatos culturais abstratos podem existir no mundo. Espero ter embasado a discussão de modo suficiente a suscitar o fato de que uma dimensão crucial das nossas vidas sociais está sempre acompanhada de artefatos culturais construídos por nós.

Nossas instituições, por exemplo, além de organizar nossa vida prática, exercem um papel na forma como nós pensamos sobre nós mesmos no mundo. Esse exercício de interação e reiteração atua como uma força constitutiva humana em dois momentos como mostramos acima. O primeiro ocorre através da interação entre indivíduos e o mundo, o que podemos pensar como meio de interação. A segunda etapa ou reiteração acontece quando os seres humanos interagem entre si ou com o mundo tomando o meio como dado. Dessa forma, a reiteração atua como uma forma humana de agir e lidar com um mundo culturalmente já mediado.

Um artefato abstrato é individuado de maneira independente da individuação de sua realização física. Isto implica as seguintes modificações nos itens acima:

1b*. a intenção de produzir um artefato abstrato não é a intenção de realizar uma modificação física determinada num objeto. Por exemplo, a intenção de criar uma associação não é a intenção de criar um objeto físico determinado.

2b*. a criação de um artefato abstrato requer alguma modificação física (escrever um documento, assinar papéis, registrar numa base de dados etc.), mas não é identificada a nenhuma destas atividades. Assim, a passagem do registro no papel

ao registro digital na criação de uma associação contam como o mesmo tipo de ato, mesmo se têm realizações físicas determinadas. Pode-se ainda pensar que um ato conjunto distribuído (uma pessoa assina um papel, outra, digitalmente) fizeram o mesmo ato.

3b*. o propósito é realizado pelas ações que são adequadas a uma estrutura abstrata – há assim aspectos intrínsecos a esta estrutura, mas não aos objetos físicos que a realizam. Uma associação tem aspectos intrínsecos, i.e., normativos, mas não é parte de sua estrutura intrínseca os aspectos físicos que trazem e tornam estas normas conhecidas (mesmo se elas devem se fazer conhecer de algum modo: ditadas pessoalmente, gravadas, escritas em um papel, em um computador, etc.)

Dessa forma, podemos perceber como artefatos abstratos demandam um tratamento diferente, mas que pode ser feito a partir do nosso segundo ajuste. Talvez o principal fator a ser considerado aqui é que o agente possui "intenção sob alguma descrição". Porque estamos lidando com artefatos abstratos, é preciso então ter em mente que essas modificações ocorrem de modo distinto, mas que também é capturado pelos critérios atualizados como vimos acima.

No último capítulo da tese, a seguir, exploraremos ainda mais artefatos abstratos e trabalharemos alguns exemplos a partir dos quais sugeriremos uma forma de conectar a importância da prática que produz esses objetos e o que o jeito como lidamos e os utilizamos têm a dizer sobre a relação entre ficção - enquanto um meio - e a cultura humana.

3. Capítulo 3 - Objetos abstratos: é preciso fazer de conta?

Nossa vida cotidiana abrange diferentes tipos de *abstracta*, como conceitos, personagens literários, leis e instituições. Às vezes, podemos ter dificuldade em chamar e apontar essas coisas, pois não as vemos e, se vemos algo que pensamos ser uma coisa desse tipo, não a seguramos. No entanto, também é difícil viver sem elas. Pense, por exemplo, onde você está lendo essas linhas. Você provavelmente está localizada em algum lugar no espaço, certo? Quero dizer, você pode estar em sua própria casa ou escritório. Mas onde esses lugares estão localizados? Se você pensou em uma cidade, uma instituição ou um país, então pensou em algo abstrato. Veja bem, de forma alguma quero desencorajá-la ou dizer algo como, *Você pensou em algo que não existe*. Minhas intenções são exatamente o oposto.

3.1. DO ERA UMA VEZ PARA O FAZ DE CONTA

Até aqui evitei, propositadamente, o uso da expressão "faz de conta". Espero que não tenha aborrecido muito a leitora e o leitor com essa demora; mas tive um motivo. A minha ideia era justamente permitir que a noção do "faz de conta" surgisse na ponta da língua do cérebro de quem lê. Nossa, que imagem terrível, "a ponta da língua do cérebro". Sou imediatamente transportado para *Os tartarugas ninja* e vejo o vilão *Krang*. Devo acrescentar, inclusive, em benefício próprio, que só lembrei do desenho depois de ter escrito "a ponta da língua do cérebro".

Voltando. Como podemos caracterizar o que é o "faz de conta"? Uma atitude, uma prática, uma disposição ou, adiantando bastante as coisas, uma ferramenta⁵⁶? Creio que a resposta é, "depende". Depende do tipo de coisa que desejamos analisar. Se estou no meio de uma brincadeira de cavalos imaginados utilizando cabos de vassoura e pego um graveto e digo ser uma espada, talvez a melhor resposta seja que tenho uma atitude de

56 Interpretação de modelos que considera uma teoria do tipo *pretense*.

faz de conta. Essa atitude é bastante utilizada em brincadeiras infantis nas quais o faz de conta pode ser implícita ou explicitamente acordado entre as crianças.

Tomado como prática, o faz de conta pode ser visualizado nos palcos de teatro ou nas telas do cinema, na profissão de atrizes e atores. Interpretar uma personagem é colocar-se no lugar dela, é fazer de conta que somos alguém distinto de nós mesmos. De outro modo, cientistas e estudiosos também podem se valer desse expediente a fim de sugerir hipóteses e criar teorias. Algumas vezes elas serão aceitas e utilizadas ainda que permaneçam modelos, como no caso do átomo. Por outras, serão descartadas ainda que utilizadas por pouco ou muito tempo, como o flogisto proposto por Johann Becher e desenvolvido por Ernst Stahl.

Outro conceito de substância aproximadamente do mesmo período é o flogisto, que serviu de base para as teorias do século 18 de processos que vieram a ser chamados de oxidação e redução. Georg Ernst Stahl (1660 - 1734) introduziu essa teoria, baseando-se em idéias teóricas mais antigas. Os alquimistas pensavam que o metal perdia o princípio do mercúrio sob a calcinação e que, quando as substâncias eram convertidas em escória, ferrugem ou cinzas por aquecimento, elas perdiam o princípio do enxofre. Johann Joackim Becher (1635 - 82) modificou essas idéias no final do século XVII, argumentando que a calcinação de metais é um tipo de combustão envolvendo a perda do que ele chamou de princípio da inflamabilidade. Stahl posteriormente renomeou esse princípio como 'flogisto' e modificou ainda mais a teoria, sustentando que o flogisto poderia ser transferido de uma substância para outra em reações químicas, mas nunca poderia ser isolado" (WEISBERG, In: ZALTA (ed.). The Stanford Encyclopedia of Philosophy: 2019)

Ou também descartadas como o planeta Vulcano proposto por Le Verrier que seria responsável por alterar a órbita esperada de mercúrio. Interessante notar que o mesmo Urban Le Verrier havia descrito anteriormente a existência de outro planeta para justificar discrepâncias na órbita de Urano e, tendo calculado a órbita desse suposto planeta, descobriu-se Netuno.

De acordo com a teoria de Perner, os bebês no primeiro ano de vida estão limitados a gerar "representações primárias" de sua realidade direta. Durante o segundo ano, as crianças tornam-se capazes de formar representações secundárias. Representações secundárias representam situações dissociadas da realidade perceptiva imediata de alguém. Vários modelos de uma situação ou evento podem ser construídos. O auto reconhecimento espelhado requer a capacidade de construir dois modelos, um modelo da realidade, ou seja, o eu diante do espelho, e uma da representação da realidade, ou seja, o eu auto refletido no espelho. É a compreensão de situações alternativas que permite às crianças reconhecerem sua imagem espelhada. No caso da situação espelhada, a

imagem espelhada é uma representação da situação real no espelho (KRISTEN; PERST; SODIAN; THOERMER, 2012, p. 122).

Enquanto disposição, podemos querer dizer que seres humanos possuem a habilidade de navegar diferentes modelos de mundo. Desse modo, possuiríamos no nosso aparato cognitivo uma propensão para essa habilidade, a saber, a de nos colocarmos e imaginarmos situações outras à parte daquela em que correntemente nos encontramos ou daquelas pregressamente ocorridas. Em outras palavras, possuímos uma disposição para atuar tanto no agora como no faz de conta.

Bem cedo na vida - se não no nascimento - bebês possuem *um único modelo* do mundo. Então, por volta de um ano a um ano e meio, eles começam a construir *múltiplos modelos*. Embora simples, essa proposta tem implicações interessantes. Como resultado da aquisição de múltiplos modelos, crianças se tornam capazes de transcender o *presente* representando eventos passados. Isso aparece na sua correta busca por objetos invisíveis deslocados. Crianças também se tornam capazes de romper com a *realidade* presente ao representarem alternativas não-reais de realidade. Manifestadamente em brincadeiras de faz de conta (PERNER, 1993, p. 43).

Segundo o psicólogo Josef Perner, esquemas sensorimotores que tomam a informação de que, por exemplo, há um objeto que, se sugado, nutre - o seio da mulher lactante - e outro que pode ser sugado por outros motivos, são melhores interpretados pela noção de representação mental. Nesse sentido, Perner afirma que recém nascidos são capazes de distinguir objetos como do exemplo anterior e, ademais, demonstram comportamentos diferentes ao sugar cada um deles (PERNER, 1993, p. 44-45).

O ponto levantado acima parece indicar que, de fato, nós, seres humanos, possuímos uma capacidade representacional à nossa disposição desde muito novos. Assim, podemos nos questionar se o papel da ficção, aqui entendida como um fazer de contas intencional, i.e., desconsiderando possíveis equívocos como tomar Sherlock Holmes por uma pessoa real ou acreditar que dragões alados, não os de Comodo, existam e cujas regras para fazê-lo podem ou não ser explicitadas, está disponível para humanos como parte constitutiva de como nos relacionamos com o mundo. Uma espécie de ferramenta a fim de nos localizarmos enquanto parte de algo exterior.

Já em relação ao faz de conta como uma ferramenta, podemos pensar que em um jogo, por exemplo, de investigação, é possível utilizarmos o faz de conta como uma forma, um mecanismo pelo qual é possível, considerando as informações disponíveis, reconstruir e entender parte do mistério. Um modelo criado para nos ajudar a desvendar o

que se passou no jogo. De maneira similar, tome-se uma suposição, uma hipótese que postule, um planeta talvez, a fim de explicar um fenômeno observado, como a discrepância na órbita do periélio⁵⁷ de Mercúrio.

Eis a conexão que pretendia, por ora, apontar. O modo como fingimos e fazemos de conta que certas coisas são o que elas não são, além de um recurso para jogos, passatempos e sonhos de grandeza, também pode nos auxiliar em uma lida mais rigorosa com o mundo, a saber, a entender e a explicar fenômenos observáveis e que de uma maneira ou de outra podem influenciar nossas vidas.

57 Periélio é o ponto da órbita de um corpo celeste em que ele mais se aproxima do Sol.

3.2. VAMOS FAZER DE CONTA?

Nossa análise está baseada no livro *Mimesis as Make-Believe*, do filósofo Kendall Walton. Dessa forma, o apontamento a seguir tem apenas esse intuito, o de localizar na bibliografia da discussão aqui travada um importante autor cuja obra se estabeleceu como um marco para a Filosofia da Ficção.

Devo registrar, de antemão, que minha preferência teórica no que diz respeito à referência de objetos fictícios é diferente daquela oferecida pela teoria de Walton, também conhecida como *pretense theory* (faz de conta). A minha escolha para lidar com o problema da referência mencionado se vale de teorias de tipo realista em que tais objetos são tomados como artefatos abstratos criados intencionalmente⁵⁸.

Contudo, ainda que eu escolha um caminho alternativo ao de Walton, não abandono suas teses por completo. Antes, tento aproximar algumas de suas teses a uma perspectiva artefactual, sobretudo em função da noção de *props* como veremos a seguir. O modelo de Walton de uma teoria sobre o faz de conta é compatível com diferentes teorias acerca de objetos ficcionais. Como o autor adota uma perspectiva deflacionista, sua teoria acerca da prática ficcional pode ser desenvolvida com uma ontologia que não precisa postular entidades abstratas como personagens fictícios e artefatos abstratos, postura sustentada de modo similar por Stacie Friend

Permita-me, cara leitora, caro leitor, a estender apenas um pouco mais a digressão. O tópico anteriormente exposto, o da referência de objetos fictícios, foi o objeto da minha dissertação de mestrado⁵⁹. Apenas quero registrar o seguinte: foi justamente por entender que objetos fictícios podem ser artefatos abstratos que me debrucei sobre a ideia, segundo a qual o faz de conta possui um papel mais importante nas nossas vidas do que normalmente se admite. Não apenas fazemos de conta que existam Annas Kareninas e Frodos Baggins, mas também que existem partículas físicas, pêndulos no vácuo e populações dessa ou daquela espécie em modelos biológicos. E isso me parece ser porque utilizamos o faz de conta como ferramenta para lidar com o mundo.

58 Ver: Kripke, 1972, 1973, 1980 e THOMASSON, 1999, 2003.

59 Ver: LAGES: 2017.

3.2.1. Motivações

O estudo da utilização do *faz de conta* como uma ferramenta para além de atividades linguísticas surgiu como um desdobramento, uma extensão da minha dissertação de mestrado. Lá, defendi a tese de que a melhor forma de lidarmos com a referência de objetos abstratos é precisamente por uma via *artefactual*. De fato, como já mencionei antes aqui, me parece que uma teoria desse tipo, em contraste com teorias *descriptivistas* ou *internalistas* lida de forma mais intuitiva com esses objetos.

Alguns dos traços dessas teorias, como aqueles observados acima, se estendem para atividades além da *ficção*, como na construção de modelos teóricos científicos, de equações matemáticas e de teorias elas mesmas. Assim, o aparato teórico que utilizei para lidar com objetos abstratos criados principalmente em atividades de *unho literário*, i.e., em obras de *ficção*, parece oferecer também caminhos para analisarmos outras práticas, sendo uma delas a científica.

Há uma literatura vasta e recente sobre o tópico da *ficção* e ciência minimamente tangenciada por mim nesta tese. Dentre outros assuntos, o tema acerca da ontologia de modelos teóricos científicos é talvez aquele que obteve maior tração entre filósofos. É bastante possível que a teoria e a obra mais discutida nesse debate seja justamente a de Walton. Logo, no restante do trabalho, tentarei explorar teses e posicionamentos que conversem com uma posição desse tipo.

A tese não se pretendeu nem se pretende discutir detidamente um caso de estudo específico ou a ontologia de um objeto em particular, mas de explorar caminhos para lidar com *artefatos* de modo geral. Considerando esse esforço, precisei lidar com uma literatura muito diversa e, por vezes, *hermética*, como no caso de modelos. Entretanto, não menos importante é o reencontro que faremos a seguir com a *Ficção*, uma vez que ela se coloca como um dos pilares desse debate.

Dito isso, penso que não devemos nos preocupar com a minha discordância em relação à teoria *waltoniana*, pois nosso objetivo é anterior à referência de objetos *fictícios* ou mesmo à ontologia deles. Explico: o que queremos com nossa atual investigação é entender ambas as noções, a do *'como se'* (*as if*) e a do *'faz de conta'* (*make believe*) enquanto uma ferramenta epistêmica.

Nesse sentido, dificilmente encontraríamos um caminho melhor que o traçado por Walton no que concerne à noção do *"como se"*. Ainda que eu discorde de algumas

aplicações⁶⁰ feitas de suas teses, sua teoria captura ampla e magistralmente o fenômeno que nos interessa, de outro modo, a sua teoria é compatível com uma ontologia diferente daquela que ele aceita a princípio. Ressalvas feitas, mãos à obra.

3.3. O ANTIRREALISMO WALTONIANO

O filósofo estadunidense, Kendall Walton, abre sua obra com uma sugestão intrigante. Ele defende que para entendermos o conteúdo representacional de obras de arte é preciso, antes, nos debruçarmos sobre jogos infantis de faz de conta e os suportes ou acessórios apêndiculares envolvidos neles.

Segundo o autor, "(...) obras representacionais funcionam como suportes em tais jogos, como bonecas e ursinhos de pelúcia servem como suportes em jogos de crianças" (WALTON, 1990, p. 11). Walton sugere que, em geral, crianças das mais variadas culturas dedicam uma "grande quantidade de energia e tempo nessas atividades" (WALTON, 1990, p. 11), i.e., em jogos de faz de conta. Logo, ele nos oferece a seguinte definição acerca do que sejam jogos de faz de conta, a saber, eles são "(...) uma espécie de atividade imaginativa; especificamente, são exercícios da imaginação envolvendo suportes" (WALTON, 1990, p. 13).

A seguir, Walton passa a caracterizar tais processos imaginativos. De acordo com ele, eles podem ser deliberados, o que significa dizer que se escolheu aquilo que se imaginará. Quando não há essa escolha, dizemos que se trata de uma atividade espontânea da mente.

Situações em que o processo imaginativo combina de modo complementar ambos aspectos também podem ocorrer. "Alguém que decide imaginar um urso se verá imaginando um urso de um certo tipo - um [urso] pardo, grande, feroz andando para trás e para frente, por exemplo. Elaborações daquilo que imaginamos deliberadamente ocorrem espontaneamente" (WALTON, 1990, p. 14).

A vivacidade das experiências imaginativas também tendem a ser distintas, defende o filósofo. Nesse sentido, a espontaneidade aproxima o mundo imaginado, no qual atuamos mais como espectadores do que como maestros, das nossas experiências

⁶⁰ Em especial (1) a caracterização de objetos fictícios como entidades abstratas dentro de jogos de faz de conta e (2) a ideia de que modelos teóricos científicos funcionariam como "suportes" (*props*) em jogos de faz de conta utilizados por cientistas e pesquisadores enquanto utilizam um modelo desse tipo.

de interação no mundo real. Walton inclusive sugere que esse é um dos motivos pelos quais nos sentimos mais amedrontados em situações de imaginação espontânea do que de uma experiência deliberada. Talvez seja o mesmo caso para erros perceptivos, como quando pensamos ter visto uma pessoa se esgueirando na esquina, mas, de fato, tratava-se apenas de um famoso vira-lata caramelo.

O terceiro aspecto atribuído por Walton às nossas experiências imaginativas diz respeito ao seu sequenciamento, ou seja, se elas são correntes ou não correntes. Situações imaginativas em que experienciamos "mudanças de cena", como em um episódio de sonhar acordado, fazendo-o deliberadamente, em cujo nos vemos primeiramente em um determinado estado de coisas e, no momento seguinte, em outro, servem como exemplo.

Nesse caso, o estado de coisas anterior é carregado para o segundo e, portanto, permanece corrente, ainda que no pano de fundo da trama atual; de todo modo, aquele estado de coisas é constitutivo do atual. "É um erro conceber um devaneio simplesmente como uma série desconectada de estados mentais individuais, atos da imaginação, como se alguém imaginasse primeiro uma coisa, depois outra, e então uma terceira, e assim por diante" (Walton, 1990, p. 17).

Walton oferece uma bela metáfora para como os estados de coisas anteriores e que continuam correntes, mesmo que não destacados ou salientes no presente momento, funcionam como uma espécie de "móvel mental" enquanto a experiência do devaneio durar.

Até esse ponto, nossa discussão parece ter considerado apenas um tipo de experiência imaginativa, ainda que tenhamos mencionado diferentes aspectos como colocados por Walton, a saber, se um estado de coisas imaginativo pode ser ou não deliberado e, corrente ou não; agora, abordaremos a agência sobre aquilo que é imaginado, se ela é solitária ou compartilhada.

Fantasia compartilhada permite que pessoas reúnam seus recursos imaginativos. Juntas elas podem ser capazes de pensar coisas mais instigantes do que elas conseguiriam separadamente, ou coisas mais interessantes ou satisfatórias. E participantes em uma fantasia compartilhada podem dividir suas experiências com os outros. Eles podem discutir o que eles imaginaram e comparar suas reações (WALTON, 1990, p. 18).

O autor sustenta que uma atividade imaginativa compartilhada deve capturar mais do que só o que é imaginado. Ele chama essa atividade de "imaginação coletiva" - um faz

de conta, ou um 'como se' compartilhado. Os participantes desse jogo em específico devem ser capazes de perceber que os outros fazem o mesmo, inclusive de que os outros também percebem o mesmo que ele. Portanto, os participantes estão cientes dos demais, bem como da ciência deles.

Em seguida, o filósofo levanta um ponto interessante sobre as expectativas e previsões que os participantes dessa experiência de imaginação coletiva podem realizar, justificadamente. Uma opção para a coordenação entre os participantes é aquela em que os mesmos delimitam - coletivamente - e, de maneira explícita, o que imaginar e as regras segundo as quais eles devem fazê-lo. Todavia, isso tem um custo.

O preço da coordenação por aceitação é a "vivacidade" de imaginar espontaneamente. Porém, como veremos em breve, coordenação pode ser efetuada por outros meios sem pagar esse preço - recrutando a ajuda de tais coisas como bonecas, cavalos de madeira, fortes de neve, caminhões de brinquedo, tortas de lama, e obras de arte representacionais (Walton, 1990, p. 19).

3.3.1. Proposições ficcionais

Toda a análise da seção anterior teve como motivação central oferecer à leitora e ao leitor uma base sobre o *como se*. Mas não somente. Como você deve saber, ou ficou sabendo, ou pelo menos intui a partir da leitura atual deste trabalho, a noção do *como se* não foi inventada na modernidade, muito menos no "mundo microfísico".

Por isso, precisávamos ancorar nossa investigação. Fazê-la da forma realizada não foi tarefa vã, espero, pois sua ancoragem nos permitiu vislumbrar um lastro teórico para a ficção enquanto uma "não-verdade útil", uma fantasia instrumentalizada, ou um certo *como se* estado de coisas a partir do qual a ciência pode aprofundar suas descobertas.

Uma importante seção de *Mimesis as Make-Believe*, diz respeito às proposições ficcionais. Walton sustenta que são ficcionais as sentenças verdadeiras que ocorrem em jogos de faz de conta e, portanto, ficcionalmente verdadeiras (Walton, 1990, p. 35). No entanto, ele não admite que objetos ficcionais refiram. "Entidades puramente ficcionais não são constituintes de proposições, pois elas não existem. E, porque não há Gregor Samsa, não há tal coisa como a proposição que ele se tornou um inseto" (Walton, 1990, p. 36 - n. 24).

Ele afirma que essas proposições são apenas *pretense*, ou seja, simulam ser algo que elas não são, a saber, é *como se* fossem proposições. E elas não o são exatamente porque Walton defende que objetos fictícios não referem e, portanto, na esteira de uma perspectiva composicional da semântica⁶¹, conforme advogada pelo autor, não é possível obter as condições de verdade de uma sentença cujo um dos componentes é ficcional, como, por exemplo, "Frodo".

Isso ocorre na medida em que não encontramos nada no mundo que satisfaça a condição de ser Frodo. Conseqüentemente, na perspectiva de Walton em *Mimesis as Make-Believe*, qualquer crença ou sentença em que haja um componente particular ficcional, será um *pretense*, ou seja, um faz de conta.

A essa altura, cabe mencionar dois importantes desdobramentos da discussão acima. Um diz respeito a *tipos naturais* e *designadores rígidos*⁶² e o outro à questão modal⁶³ e como ela se estrutura em torno do que foi até agora discutido. Contudo, devo destacar que não detalharei esse embate por entender que ele nos conduziria por um caminho que não precisamos trilhar. Para tanto, é bom termos à disposição a seguinte definição que nos oferece Ernesto Perini-Santos.

O perfil epistêmico de uma proposição é o modo como ela é conhecida, em especial, se basta apreender os conceitos que compõem a sentença que a expressa para julgar se ela é verdadeira ou falsa (por exemplo, 'pessoas solteiras não são casadas') ou se é preciso se informar sobre os estados do mundo visados (por exemplo, 'pessoas solteiras frequentam mais os bares do que pessoas casadas'). O perfil modal de uma proposição designa o modo como ela é avaliada em diferentes mundos possíveis, isto é, se ela é necessária (por exemplo, 'nove é maior do que cinco', verdadeira em todos mundos possíveis), possível (verdadeira em alguns mundos possíveis, talvez em todos, por exemplo, 'Todos os leões vivem ao sul do Equador') ou impossível (falsa em todos os mundos possíveis, por exemplo, 'nove é igual a cinco') (PERINI-SANTOS, *forthcoming*, p. 49).

Ao considerarmos o perfil epistêmico de uma sentença como "Hobbits são peludos" (g) parece que estamos diante de uma proposição que requer o mundo para que possamos verificar empiricamente se hobbits são ou não peludos. Acontece que não encontramos um objeto no mundo que seja membro da classe em questão. Como poderíamos? Sequer o próprio tipo natural é encontrado, uma vez que ele é ficcional.

61 Sobre uma perspectiva composicional semântica, ver: PERINI-SANTOS, *forthcomig*.

62 Sobre tipos naturais e designadores rígidos, ver: KRIPKE, Saul. *Naming and Necessity*. Oxford: Blackwell, 1972/1980; KRIPKE, Saul. *Philosophical Troubles: Collected Papers*. New York: Oxford University Press, 1973/2011; SOAMES: 2010, p. 77-90.

63 Ver: SOAMES: 2010, p. 56-63.

O mesmo vale para sentenças como aquelas em que há um designador rígido, a saber, um nome como 'Frodo'. Contudo, como esse termo é, segundo Walton, um particular vazio, i.e., atua *como se* possuísse um referente, isso implica que sentenças ficcionais não possuem um perfil modal. O que considero ser um equívoco, uma vez que também falamos e escrevemos sobre átomos, pontos e infinitos matemáticos, agentes econômicos racionais e populações de espécies biológicas. Não apenas escrevemos, como desenvolvemos hipóteses e aperfeiçoamos teorias a partir dessas noções.

Embora saibamos que nenhum pêndulo real – não atual, concreto, físico, objeto espaço temporal encontrado no mundo ao nosso redor – encaixa na descrição do pêndulo simples, nós falamos como se existisse tal coisa, fazemos asserções sobre ele, discutimos suas propriedades, e o comparamos a outros sistemas, em nossos discursos científicos e filosóficos. Porque a prática de falar e pensar dessa maneira envolve aceitar descrições de modelos ausentes de forma direta sob certo aspecto (ou, pelo menos, parece fazê-lo), irei chamá-la de a prática do valor de face (THOMSON-JONES, 2010, 284)⁶⁴.

E sobre o perfil modal? Voltemos ao texto de Walton. "É ficcional que exista unicórnio em outro lugar - em um "lugar fictício" o qual nós podemos pensar como um 'mundo fictício'" (Walton, 1990, p. 61). Mas mundos fictícios não são mundos possíveis, como o próprio autor nos adverte.

Cada mundo ficcional está associado a uma classe particular ou agrupamento de proposições - aquelas proposições que são ficcionais naquele mundo. Alguns ficarão tentados a identificar mundos ficcionais com esses agrupamentos de proposições. (...). Isso faria com que mundos ficcionais se parecessem muito com mundos possíveis, pois uma maneira padrão de construir mundos possíveis é como conjuntos de proposições. Mas os mundos ficcionais não são mundos possíveis. Duas diferenças, especialmente, foram discutidas em outro lugar: os mundos ficcionais são às vezes impossíveis e geralmente incompletos, enquanto os mundos possíveis (como normalmente interpretados) são necessariamente possíveis e completos. Essas diferenças têm ramificações significativas que não foram totalmente exploradas, e também existem outras diferenças (WALTON, 1990, p. 64).

Existe uma ampla discussão na Filosofia da Linguagem acerca da modalidade na ficção que não abordarei aqui. Tanto Saul Kripke⁶⁵ quanto David Lewis⁶⁶ e, mais

64 A descrição de um modelo ausente deve possuir as três características, "(...) (i) ter a aparência superficial de uma descrição certa de um sistema concreto, atual (ou tipo de sistema) do domínio de investigação, mas (ii) não existe modelo concreto, atual no mundo ao nosso redor que encaixa nessa descrição, e (iii) esse fato ser reconhecido desde o início pelos profissionais competentes da disciplina em questão" (THOMSON-JONES, 2010, p.283).

65 Ver: KRIPKE, 1980.

66 Ver: LEWIS, 1978.

recentemente sob um viés neomeinongiano, Francesco Berto⁶⁷, desenvolveram teorias e argumentos modais a fim de lidar com tal questão. Além disso, também na minha dissertação de mestrado abordei preocupações desse tipo assumindo uma posição enraizada em uma concepção artefactual. Embora seja uma passagem rápida, dialogo com o texto *Truth in Fiction* (1978) de David Lewis ao optar pela abordagem kripkeana apresentada em *Naming and Necessity* (1980).

3.3.2. Props ou suportes para um faz de conta

Considero que um dos aspectos mais interessantes da teoria apresentada por Walton (1990) diz respeito à utilização de suportes - *props* - em jogos de faz de conta. Coisas como cabos de vassoura, folhas de bananeira e bonecas de pano podem se transformar em cavalos de pau, barcos e bebês em brincadeiras de crianças. Que eu saiba, não há, necessariamente, nenhum impedimento para que adultos também possam fazê-lo.

Walton afirma que esses suportes podem ser de dois tipos: eles podem ter sido projetados com a função de atuarem como representações (quadros, esculturas e outros artefatos) ou serem suportes *ad hoc*, i.e., utilizados ocasionalmente conforme os requisitos do jogo. Logo, suportes feitos com a intenção de representarem algo possuem mundos ficcionais específicos.

Além disso, o autor afirma que mesmo que não haja a intenção, se um suporte pertence a um certo tipo de coisa cuja função normalmente é uma, então aquele suporte possui aquela função, pois "funções são relativas à sociedade" (uma escultura entalhada em um toco de madeira feita durante um devaneio, sem a intenção de fabricar-se arte, por exemplo, ainda é uma escultura nos termos de Walton).

"Algo pode ser dito possuir a função de servir um determinado propósito, independentemente das intenções do seu criador, se coisas daquele *tipo* são tipicamente ou usualmente feitas pelos seus criadores para cumprir aquele propósito" (WALTON, 1990, p. 52). Por exemplo, obras de arte, segundo o filósofo, possuem a função de servirem como suportes em jogos de faz de conta. Assim, cada obra possui um mundo correspondente em que é ficcionalmente verdadeiro aquilo que é representado.

67 Ver: BERTO, 2008; 2011.

A essa altura, é preciso organizar o nosso horizonte teórico. Estamos lidando com duas noções que precisam ser melhor refinadas, a saber, a de suportes e a de mundos ficcionais. Acredito que o que nos falta tratar sobre suportes está relacionado à forma como eles são gerados. Dessa forma, estaremos em posição de entender como suportes funcionam em relação aos mundos ficcionais. Sobre os últimos, talvez seja melhor esboçarmos rapidamente uma estrutura da distinção proposta por Walton entre mundos dos trabalhos e mundos dos jogos⁶⁸.

Pois bem, sigamos qualificando a abordagem waltoniana de suportes. Além do que já vimos até aqui, o autor defende que existe um *princípio gerador* em jogos de faz de contas responsável por criar suportes. Em *Mimesis as Make-Believe*, Walton afirma que objetos tais como obras de arte, pinturas, esculturas, contos e brinquedos servem como suportes para jogos de faz de conta.

Assim, os jogos iniciados ou corroborados por esses suportes criam mundos ficcionais. "Obras de ficção são simplesmente representações no nosso sentido especial, obras cuja função é servir como suportes em jogos de faz de conta. Exceto pelo fato de que representações não precisam ser *obras*, artefatos humanos (...) nós poderíamos usar "representação" e "obra de ficção" intercambiavelmente" (WALTON, 1990, p. 72).

Como já vimos, alguns mundos estão dados pela própria obra, como romances ou pinturas, artefatos humanos. Por outro lado, jogos em que tomamos cabos de vassoura por cavalos são criados a partir da utilização desses suportes e das regras constitutivas do jogo. "Qualquer obra com a função de servir como um suporte em jogos de faz de conta, a despeito de quão pequena ou periférica ou instrumental essa função possa ser, qualifica-se como "ficção"; apenas o que não possui essa função será chamado de não-ficção" (Walton, 1990, 72).

Mas o que faz com que cabos de vassoura se transformem em cavalos com o pelo brilhante de cor de canela? O processo mediante o qual essa mudança ocorre é denominado por Walton como *princípio de geração*.

Os suportes geram verdades ficcionais independentemente do que alguém imagine ou não imagine. Mas eles não o fazem inteiramente por conta própria, separados de quaisquer imaginadores (reais ou potenciais). Os suportes funcionam apenas em um ambiente social, ou pelo menos humano. O toco no matagal torna ficcional que um urso está ali apenas porque há uma certa convenção, entendimento, acordo no jogo de faz de conta, no sentido de que onde quer que haja um toco, ficcionalmente há um urso. Chamarei isso de princípio de geração. Este princípio foi estabelecido por estipulação explícita: "Digamos que

68 No original, *work worlds* e *game worlds*, respectivamente.

tocos são ursos." Mas nem todos os princípios são estabelecidos assim. Alguns, incluindo a maioria envolvendo obras de arte, nunca são explicitamente acordados ou mesmo formulados, e os imaginadores podem não estar cientes deles, pelo menos no sentido de serem incapazes de enunciá-los. Não assumo que os princípios de geração sejam, em geral ou mesmo normalmente, "convencionais" ou "arbitrários", nem que devam ser aprendidos. No entanto, quais princípios de geração existem dependem de quais deles as pessoas aceitam em vários contextos. Os princípios que estão em vigor são aqueles que se entende, pelo menos implicitamente, como estando em vigor (WALTON, 1990, p. 38).

O caráter prescritivo daquilo que se deve imaginar em um jogo de faz de conta, em que suportes corroboram para a vivacidade dos eventos imaginativos, conecta-se com aquilo que é ficcionalmente verdadeiro nos mundos ficcionais criados a partir desses jogos.

Um princípio está em vigor em um contexto particular se for entendido naquele contexto que, dadas tais e tais circunstâncias, tal e tal deve ser imaginado. O entendimento não precisa ser explícito ou consciente. Não assumo que deva ser "arbitrário" ou "convencional". Ele pode estar tão arraigado que mal notamos, tão natural que é difícil imaginar não tê-lo. Podemos ter nascido com ele, ou com uma disposição quase irresistível para adquiri-lo. No entanto, os princípios de geração, quer os chamemos de regras ou não, constituem prescrições condicionais sobre o que deve ser imaginado em quais circunstâncias. E as proposições que devem ser imaginadas como ficcionais (WALTON, 1990, p. 41).

De modo mais direto, se cabos de vassoura são cavalos na nossa brincadeira, então é ficcionalmente verdadeiro - no mundo criado por nossa brincadeira - que existem três cavalos se temos três cabos de vassoura. Ainda que um participante da brincadeira falhe em ver um dos suportes, i.e., um dos cabos de vassoura, e, caso ele diga, "Existem dois cavalos", e seja contestado por alguém que vê os três cabos - "Existem três cavalos", somente a última proposição é ficcionalmente verdadeira.

3.3.3. Verdades ficcionais sem suporte

Walton resguarda a possibilidade de que possamos nos encontrar imersos em cenários fantasiosos sem que, contudo, os mesmos tenham sido construídos de maneira premeditada. Ele nos oferece o exemplo de sonhos, sejam aqueles que temos durante o sono ou aqueles em que momentaneamente nos refugiamos acordados, como em um lapso da nossa conexão com a realidade material objetiva.

O autor sugere que é inclusive possível sonhar acordado coletivamente. Isso ocorre quando indivíduos compartilham um tipo de realidade alternativa à atual em que estejam em uma praia ensolarada bebendo água de coco gelada ao invés de estocarem pilhas e pilhas de caixas de leite longa vida, por exemplo. "Já pensou se estivéssemos numa praia deserta, ensolarada, duas cadeiras de praia, um guarda sol e uma água de coco geladinho?", poderia dizer um indivíduo. Ao que outro responderia: "Hmmm... só faltou um ventinho fresco e umas iscas de peixe.". Recebendo a concordância imediata do primeiro, "Com certeza!". E, de repente, um terceiro trabalhador abre a porta do almoxarifado reconectando-os com o cenário atual.

No exemplo construído, assim que ambos os participantes entram em acordo sobre aquilo que devem imaginar então o conteúdo acordado torna-se verdadeiro ficcionalmente. Portanto, é ficcionalmente verdadeiro que aqueles dois indivíduos estavam em uma praia ensolarada, na presença de duas cadeiras de praia, um guarda sol, água de coco fria, iscas de peixe e que ventava.

Dessa forma, o que é ficcionalmente verdadeiro não diz respeito ao formato das cadeiras de praia, ou de qual espécie de peixe eram feitas as iscas, mas que eram duas cadeiras de praia e iscas de peixe; "(...) como em jogos de faz de conta, o que é prescrito imaginar determina o que é ficcional". Nesse caso, determina o que é verdadeiro ficcionalmente.

Sonhos que temos acordados individual e deliberadamente consistem verdades ficcionais na medida em que acatamos aquilo que sonhamos e enquanto continuamos a fazê-lo. Se sonho, deliberadamente, por exemplo, que já terminei a escrita desta tese e continuo a fazê-lo enquanto dura minha paçoca, então, por esse período, é ficcionalmente verdadeiro que já terminei a escrita da tese.

Contudo, existem ocasiões em que não deliberamos sobre tais lapsos. Em cenários espontâneos, portanto não deliberados, de sonhos enquanto dormimos ou sonhos acordados, Walton afirma que há um princípio de aceitação atuando. Segundo o autor, tal princípio ocorre na medida em que aquele que imagina "(...) simplesmente aceita aquilo que é imaginado e com o que se encontra engajado como verdadeiro e apropriado" (WALTON, 1990, p. 44).

3.3.4. Sobre o real e o real ficcionalizado

Nossa preocupação atual não é com a "ficção" em oposição à "realidade", nem com os contrastes entre "ficção" e "fato" ou "verdade". Essas oposições têm pouco a ver com as intuições nas quais minhas sugestões recentes se baseiam, e pouco a ver, penso eu, com as intuições dominantes nas práticas de arquivamento de livreiros e bibliotecários. A diferença que nos interessa é entre *obras de ficção* e *obras de não-ficção*" (WALTON, 1999, p. 73).

A discussão proposta por Walton acerca da oposição entre ficção e realidade é reiteradamente feita entre avisos dados pelo autor sobre aquilo o que uma obra de ficção não é. Por exemplo, segundo ele, personagens que figuram em histórias de ficção podem ser identificados com pessoas que já existiram e, portanto, não pode ser o caso que ficções são obras em que não é possível identificar seus personagens nem eventos com pares mundanos. "A realidade pode ser o objeto a fantasia" (WALTON, 1999, p. 74).

Nesse sentido, o filósofo estadunidense sustenta uma perspectiva, segundo a qual mesmo que uma obra, no mesmo espírito do Quixote de Menard, obtenha sucesso em corresponder em sua integridade à realidade, ela deve continuar sendo ficção. "Uma fantasia permanece ficção mesmo que ela venha a corresponder ao curso atual dos eventos. Um romance enredado no futuro ou em um planeta alienígena pode se tornar, seja por coincidência ou de outra feita, profeticamente "certo" até o último detalhe sem ameaçar o seu status de ficção" (Walton, 1990, p.74).

Assim, Walton parece se aproximar de um aspecto central em teorias artefactuais da ficção, a saber, o fato de que o *faz de conta* é uma das características mais importantes para caracterizarmos o que é uma ficção. Não obstante, ele se afasta da noção mencionada ao sugerir que o par "ação (produção) - objeto (resultado)" é, na verdade, outro de tipo "objeto (produto) - ficção (resultado)". "A noção básica é de que obras de ficção, ou melhor, de coisas, sejam elas artefatos humanos ou não, que funcionam do mesmo modo como obras de ficção, não a noção de atos de criação de ficção" (Idem, p. 77).

Portanto, a ideia waltoniana parte do objeto, um artefato humano ou não, que funciona como se fosse uma ficção, em contraposição à noção de que são as ações humanas responsáveis por criar a ficção. De fato, essa posição é sustentada por quem pretende defender a intuição de que aquilo que é utilizado como se fosse uma ficção possui uma origem intencional. Logo, ao invés de nos opormos à formulação atual de

Walton o que faremos é dar ênfase à etapa subrepresentada por ele. Em outras palavras, complementarmente ao par "objeto (produto) - ficção (resultado)" também adicionaremos o aspecto intencional da ação humana. O resultado dessa operação é uma tríade "ação (produção) - objeto (produto) - ficção (resultado)".

3.3.5. Produção, produto e resultado

É preciso, conseqüentemente, explicar o que pretendo imputar ao utilizar qualificadores como *produção*, *produto* e *resultado* às noções em questão. Por *produção* entendo toda e qualquer ação humana cuja intenção é bem sucedida em representar algo a partir de um objeto. Esses, por sua vez, vão desde objetos inanimados, simples ou modificados, a seres vivos ou imaginados. Pedras, machados de pedra, Napoleão ou Frodo são exemplos respectivamente de um objeto inanimado simples, um objeto inanimado modificado, um ser vivo e um ser imaginado.

O sucesso da produção pode ser entendido como uma relação entre a *intenção inicial* e a *intenção percebida*. Assim, se pego uma pedra e a utilizo como se fosse um telefone, caso meu interlocutor seja capaz de capturar de modo bastante simples a minha intenção, como "pedra = telefone", então eu fui bem sucedido em transmitir a minha *intenção inicial*.

Algumas vezes, no entanto, nossa *intenção inicial* pode ser mais complexa do que aquela recebida, por exemplo, se eu deslizo meu dedo pela pedra a fim de representar como se eu estivesse desbloqueando a tela de um smartphone. Por diversas razões, talvez a minha audiência não tenha compreendido parte da minha intenção, seja porque estava muito distante para enxergar um breve gesto, seja por desatenção ou desconhecimento.

A partir desse ponto, em que já se estabeleceu uma audiência competente - o que ocorre a partir do momento em que eu reconheço que minha intenção inicial foi parcial ou integralmente transmitida, me parece que temos dois cursos de ação possíveis. Primeiro, podemos interromper a atividade, o jogo de faz de conta nos termos waltonianos, e reiterar ou dar ênfase aquilo que foi perdido e que se deseja transmitir (pode ser que eu me satisfaça com o fato de que a minha plateia entenda que o tijolo que eu carrego representa um celular super pesado e esteja disposto a deixar de transmitir a intenção de

que aquele tijolo representa um modelo de celular específico, a saber, um Nórdia 3310 - convenhamos que ele nem era tão grande assim).

Esses são casos como os da Ciência. Se utilizamos um modelo a fim de representarmos um fenômeno observado, é importante que sejamos diligentes ao atribuir suas possíveis características a fim de que tal objeto possa servir como meio para explicar uma parte do mundo. Nesses termos, me parece que estaremos diante de uma atividade em que ao faz de conta é atribuída uma intenção inicial bastante específica e, ao mesmo tempo, vaga. Dito de outra forma, aquilo que se deseja representar está em acordo entre os participantes da atividade, embora suas características serão descobertas no decorrer da mesma.

Por outro lado, pode-se dar continuidade à atividade, o que resultaria no fato de que o conteúdo representacional da minha intenção inicial é perdido naquele momento (nada impede que eu possa tentar retransmiti-lo mais adiante enquanto durar a atividade em questão). Essas são situações em que a relevância da intenção inicial a ser transmitida pode ser flexível, i.e., modulada em benefício da própria atividade.

O que é mais relevante, a produção ou o resultado? Penso que se estamos diante de um caso em que desejamos explicar e entender situações do mundo, então nosso foco deve ser no resultado e, portanto, devemos ser diligentes e minuciosos na produção e com o objeto, a criação de um modelo teórico como o de dinâmica de populações Lotka-Volterra que busca descrever as relações entre presa e predador a partir de equações matemáticas, para que o resultado obtido seja o mais confiável possível.

Contrariamente, se estamos envolvidos em uma brincadeira de cavalos de madeira e chamo meu cavalo de "Pé de Pano" e dou uma risada imitando aquela do personagem Pica-pau de desenho homônimo, supondo que minha imitação tenha sido razoável, ainda assim, pode ser que ninguém pareça dar relevância àquela parte da minha intenção ao nomear o meu cavalo.

Mas mesmo assim, pode ser que em seguida alguém passe ao meu lado e diga "Faça Pé de pano ir mais rápido", o que significa que minha intenção foi pelo menos parcialmente transmitida. É claro, talvez meu interlocutor tenha achado minha anedota pouco atraente e preferiu ignorá-la. De qualquer forma, o que está em jogo nesse caso é a produção, a atividade que usa um *objeto* - cabo de vassoura - a fim de criar uma ficção, a saber, aquela em que tal objeto é um cavalo sendo cavalgado por mim.

Por objeto, entendo qualquer coisa utilizada, modificada (artefato) ou não, em uma produção com a intenção de construir uma ficção, i.e., de mobiliar uma situação, como a de um jogo de faz de conta nos termos de Walton. É importante notar, assim como em teorias artefactuais da ficção, a presença de uma audiência competente é apenas um componente no tratamento de objetos ficcionais. Outro fundamental diz respeito ao registro desses objetos.

Mais uma vez, o uso científico desse expediente requer um cuidado maior em relação à produção de seu objeto, i.e., de sua ferramenta a partir da qual tentamos interpretar fenômenos e eventos no mundo. Esse uso pode ser gradual na medida em que seus objetos vão se complexificando. "Pintar ou esculpir ou manufaturar bonecas é antes produzir suportes para outros utilizarem em suas atividades imaginativas" (WALTON, 1990, p. 83). Tomemos a Arquitetura como exemplo.

3.3.5.1. Um exemplo da Arquitetura

Um croqui, ou seja, um desenho técnico conceitual de um edifício qualquer, é uma ferramenta relativamente simples utilizada na prática arquitetônica como um meio para se pensar sobre algo, a saber, o objeto a ser construído. Outra ferramenta artefactual da prática arquitetônica são as maquetes, cujo uso também permite que um edifício seja representado de forma mais complexa e detalhada que em um esboço.

Já uma planta virtual é um artefato multidisciplinar, no sentido de que se vale de parâmetros lógico matemáticos da programação computacional e físico químicos do processamento da máquina *computador*. Em outras palavras, um objeto ainda mais complexo que um croqui ou uma maquete. Isso é assim, pois além de levar em conta todo o conhecimento técnico da arquiteta, bem como o conhecimento da mesma acerca da utilização de um determinado programa para desenho da planta virtual, ele abarca outros aspectos externos à Arquitetura.

Embora um croqui, uma maquete e uma planta virtual sejam artefatos e ferramentas distintas umas das outras, todas podem servir como meios para se pensar outra coisa que não o próprio artefato construído. Dito de outro modo, esses objetos servem como suportes para pensarmos, visualizarmos, entendermos e projetarmos, dentre outras ações possíveis, um outro objeto, nesse caso um edifício. Friso o seguinte, tais objetos não possuem o mesmo status ontológico uma vez que o croqui e a maquete

são artefatos físicos, a planta virtual é um artefato abstrato, assim como o próprio edifício enquanto permanecer apenas um projeto.

Tal exemplo, no entanto, parece nos afastar ligeiramente daquela configuração anteriormente mencionada, segundo a qual nós temos três etapas na construção de uma ficção - (1) ação [produção], (2) objeto [produto] e (3) ficção [resultado]. Se olharmos mais atentamente, podemos perceber que o caso descrito da arquitetura contempla as três etapas destacadas. A realização do croqui, da maquete e da planta virtual, ou seja, a aplicação da técnica necessária em cada um desses processos é abarcada pela prática profissional; o croqui, a maquete e a planta virtual são os produtos dessa prática e o edifício, aquele primeiramente visualizado no croqui, depois representado fisicamente pela maquete e especificado na planta virtual, a partir de um projeto executivo, é o resultado, ainda fictício desse processo.

Ora, este resultado não é um edifício no qual se pode morar, mas um suporte para aqueles que veem o croqui ou a maquete sejam capazes de imaginar o edifício material. Dito de outra forma, esses aparatos são aparatos de suporte de uma atividade de faz-de-conta para um edifício fictício.

A ficção obtida é, portanto, a realização abstrata das etapas anteriores, a saber, descrita em termos de uma intenção inicial transmitida e cujo fim pode ser implementado. Pensemos, em prol da clareza, no seguinte exemplo: na Arquitetura, é muito comum que os contratos entre as partes (arquiteta - cliente) resguarde à profissional a propriedade intelectual do projeto, geralmente, uma propriedade de seu criador, não podendo o cliente usar indevidamente o mesmo. Todavia, é notado que em programas de habitação popular a profissional de arquitetura muitas vezes abre mão da sua propriedade intelectual mediante cláusulas contratuais para que o mesmo projeto possa ser usado indefinidamente de acordo com o interesse do Estado.

Logo, poderiam argumentar que a reprodução está baseada em uma ficção, em uma abstração e, enquanto tal, não pertence a ninguém. Ou, ainda, pertence ao projeto e, conseqüentemente, poderia ser utilizada indefinidamente. Fato é, que "a casa projetada", a abstração da "casa projetada" por tal projeto, é o resultado de uma prática científica. Logo, há um entendimento cultural no âmbito jurídico de que o conteúdo resultante daquele trabalho pertence ao seu criador⁶⁹.

69 Ver: [ConJur - Mariana Valverde: Projetos arquitetônicos entre inspiração e cópia e https://www.caumt.gov.br/direitos-autorais-arquiteto-vence-acao-por-projeto-reproduzido-sem-autorizacao/](https://www.caumt.gov.br/direitos-autorais-arquiteto-vence-acao-por-projeto-reproduzido-sem-autorizacao/) (link corrompido).

Edificações arquitetônicas monumentais como as Pirâmides do Egito ou relativamente simples como as casas que habitamos são todas objetos físicos, singulares e espaço-temporais. A filósofa estadunidense, Amie Thomasson, sugere que igrejas seriam artefatos concretos e culturais, embora pontue uma distinção entre a “mera entidade física” – *edificação* – e o artefato concreto e cultural ele mesmo, neste caso a igreja (THOMASSON, 1999, 149). Uma pista do que escrevemos anteriormente.

Em outros casos, porém, falamos de uma obra literária como sendo preservados mesmo que não existam cópias impressas do texto. Nas tradições orais, por exemplo, a obra é preservada na memória mesmo que não seja sendo falado ou ouvido, e (como em *Fahrenheit 451*) parece que uma obra poderia ser preservado na memória em tempos de censura, mesmo que todos cópias impressas dele foram destruídas. Assim, mesmo que uma obra literária seja tipicamente mantida por um texto impresso e compreensível, parece que tal não é necessário. Uma memória latente da obra (disposta a produzir uma cópia oral ou escrita do trabalho, dadas as circunstâncias apropriadas) pode ser suficiente para mantê-lo em existência (THOMASSON, 1999, p. 11).

Dessa forma, a ficção produzida não é o objeto, croqui, maquete ou planta virtual, mas o resultado de um trabalho técnico em determinado processo que torna possível, inclusive com especificações acerca da quantidade de materiais, a construção física do resultado anteriormente estabelecido. Analogamente, é a produção em série dos Quixotes de Cervantes, i.e., o trabalho do autor configura a sua produção, a partir da qual objetos fictícios como Dulcinéia del Toboso foram criados e que, costurados em uma trama, deram origem à ficção conhecida como *Dom Quixote*. As cópias dos livros, os registros físicos, são outro objeto, mas não a história, a obra ficcional. Esta, inclusive, poderia ser transmitida por tradições orais, de indivíduos competentes com a língua, como nos lembra Thomasson.

3.3.6. Uma analogia científica

No início do texto propus o seguinte questionamento sobre nossa forma de lidar com ficções, "Como podemos caracterizar o que é o "faz de conta"? Uma atitude, uma prática, uma disposição ou, adiantando bastante as coisas, uma ferramenta?". Até aqui, acredito termos motivos para entender o *faz de conta* e o *como se* enquanto atitudes, práticas e disposições.

Atitudes em jogos de faz de conta, como pular com um cabo de vassoura imaginando saltar um obstáculo com meu alazão. Práticas culturais, como brincadeiras, encenações teatrais. Disposição para pensar e agir *como se* tal estado de coisas fosse o caso. "Mas e a ferramenta?", talvez você deva estar se indagando. Agora estamos em posição de oferecer os aspectos finais para apontarmos como usar a ficção enquanto uma ferramenta científica.

A distinção desenhada por Walton entre mundo do trabalho e mundo do jogo é, de certa forma, análoga àquela entre o mundo físico e o mundo do modelo (teórico científico). De acordo com o autor, os mundos dos jogos são aqueles em que suportes atuam mediante um princípio de geração, i.e., mediante as configurações constitutivas do jogo. É preciso destacar que Walton é cuidadoso em não se comprometer com uma estrutura normativa desambiguada, prescritiva e abertamente escolhida. Em outras palavras, o filósofo quer se resguardar acerca da possibilidade de jogos cujos princípios geradores estejam ocultos ou implícitos.

Imaginemos um contexto em que duas irmãs habitualmente brincam que cabos de vassoura são cavalos de madeira. Para um observador que não tem acesso ao pano de fundo dessa relação social, talvez pareça que quando uma delas pega o cabo de vassoura e sai cavalgando em disparada e fazendo sons de cavalo e, imediatamente, a outra irmã corre para pegar o seu "cavalo" e diz, "Vai Pé de Pano. Pocotó, pocotó", há um mecanismo implícito de coordenação atuando. Mas meu exemplo, a princípio, considera uma prática repetida reiteradamente entre dois indivíduos próximos que provavelmente compartilham uma enorme gama de aspectos sócio culturais.

Entretanto, penso que o exemplo pode ser enfraquecido e, ainda assim, a percepção do observador mantida. Suponhamos agora que duas crianças desconhecidas ocupem as posições das irmãs do cenário anterior. Acredito ser bastante plausível e, talvez, até provável que uma vez que a brincadeira tenha sido iniciada, ou seja, que uma das crianças tenha pegado um cabo de vassoura e o caracterizado suficientemente (a depender da competência do outro participante) como um cavalo, a outra criança, caso escolha brincar, pegaria o outro "cavalo disponível". Claro, é possível que uma das crianças não conhecesse um cavalo, seja porque ela nunca teve contato com um objeto desse tipo, seja porque ela nunca apreendeu o conceito *cavalo*.

Esse cenário me parece decorrer de duas possíveis causas, a primeira tem a ver com o fato de que a criança ainda não é competente o suficiente para compreender a

prescrição do jogo e, conseqüentemente, o seu princípio gerador. Podemos pensar numa lacuna de aquisição de conteúdos socialmente distribuídos ou, conectando com a segunda causa, não ser culturalmente relevante. Nesse sentido, é possível que cavalos não existam na ilha de Bougainville e que seus habitantes ou não saibam da existência desses animais - devido a um suposto isolamento total, ou não julguem ser um aspecto cultural que mereça ser destacado para seus sucessores.

Assim, caso uma família australiana imaginária, sobrevivente de um naufrágio, consiga chegar até a ilha e, posteriormente, uma das crianças dessa família vá brincar de cavalo com um cabo de vassoura, é provável que as crianças nativas da ilha desconheçam o que o cabo de vassoura representa. Contudo, a atitude de faz de conta em que um acessório é utilizado conferindo mais vivacidade (além do ânimo restaurado da criança) deverá ser reconhecida pelas crianças da ilha, creio eu.

Complementarmente, o exemplo reforça a ideia de que há uma *intenção inicial* que alguém pretende transmitir e que é capturada na *intenção percebida* por uma audiência. Respeitando a sugestão dada, esse cenário parece servir de apoio para a ideia de que em jogos de faz de conta, de modo mais preciso, em brincadeiras infantis, a possibilidade de desconsiderar certos aspectos da *intenção inicial* está o tempo todo latente em prol da manutenção da própria brincadeira.

Aquilo que está em jogo na Ciência, por exemplo, é justamente a tentativa de se compreender da forma mais certa possível um fenômeno, um evento ou um objeto que se pretende estudar. Para tanto, a ideia de que o resultado advindo da estrutura sugerida, (1) produção, (2) objeto e (3) ficção, deve ser um em que a primeira etapa, de forma oposta às brincadeiras infantis, não deve desconsiderar nenhum aspecto da *intenção inicial*. Pois, nesse caso, aquilo que se deseja de partida é precisamente explicar algo que só será possível mediante uma análise minuciosa das características durante (1) e do que foi produzido (2), como em modelos teóricos, a fim de se averiguar a sua capacidade em explicar o que se pretendia.

3.4. UMA VERSÃO ATUALIZADA DE ANTIRREALISMO

3.4.1. Friend

Na esteira de Walton, a filósofa Stacie Friend escreveu diversos artigos sobre o tema da ficção em que discute a perspectiva antirrealista do autor aplicada a diferentes tópicos em órbita da filosofia da ficção. Destaco dois textos da autora em torno dos quais esta seção e suas subseções estão organizadas: o primeiro *The great beetle debate: a study in imagining with names* (Friend, 2009) e o segundo e mais recente *Fictionality in Imagined Worlds* (Friend, 2021). Contudo, é preciso notar que a filósofa possui várias produções além daquelas duas e, vez e outra, faço menção a alguma delas.

Segundo a autora, o recente debate sobre ficção foi profundamente influenciado por Kendall Walton a partir da sua obra lançada em 1990.

É justo dizer que Kendall Walton é responsável por conferir à imaginação o lugar central que ocupa hoje em vários domínios da estética e da filosofia da arte. Elaborado mais detalhadamente em *Mimesis as Make-Believe* (1990), sua proposta de que deveríamos conceituar não apenas a ficção, mas a arte representacional de forma mais geral, em termos de seu papel no estímulo a imaginação em jogos de faz de conta é uma posição que alguns podem adotar e outros rejeitar, mas ninguém – pelo menos ninguém interessado nestes tópicos – pode ignorar (FRIEND, 2021, p. 25).

De modo geral, Friend corrobora o antirrealismo waltoniano ao mesmo tempo em que elabora suas próprias atualizações da obra do filósofo. Um dos principais pontos que ela traz diz respeito à centralidade da noção de "prescrição" ou "convite para imaginar" na teoria apresentada por Walton em *Mimesis as Make-Believe*. "A ideia é que as obras de ficção são concebidas para prescrever imaginações sobre seu conteúdo e imaginar o que é prescrito é participar do jogo de faz de conta autorizado pelo trabalho" (FRIEND, 2008, p. 152).

Nas próximas duas subseções discutirei como a filósofa utiliza a noção de "prescrição" enquanto ideia chave para sua interpretação da obra de Walton. Interessante notar que o debate estabelecido entre diferentes teorias da ficção tem início em um

importante tópico da Filosofia da Linguagem, a saber a referência de objetos fictícios e o valor de verdade de sentenças que os comportam.

A seguir, farei um breve apontamento acerca do valor de verdade de sentenças contendo personagens fictícios como forma de avançar na análise central da tese, i.e., uma perspectiva artefactualista para artefatos humanos. Essa análise se faz necessária na medida em que Friend desenvolve pontos importantes originalmente lançados por Walton que são de nosso interesse, mas cuja fundação se encontra no debate sobre objetos abstratos e, mais especificamente, personagens fictícios.

Ainda, adianto que a importância dos textos da autora conforme utilizados nesta tese está no fato de que ela se aproxima de uma perspectiva artefactual de objetos abstratos e, portanto, nos oferece o último passo necessário para a transição que desejo realizar. Isso ocorre porque ela destaca a função primordial do agente em contato com jogos de faz de conta e, conseqüentemente, no sucesso das prescrições para a imaginação. Finalmente, a filósofa nos apresenta a noção de "mundo da história"⁷⁰ que será utilizada e desenvolvida durante a passagem supramencionada em direção ao artefactualismo.

3.4.1.1. Conteúdo fictício

No artigo *The Great Beetle Debate: a study in imagining with name* (Friend, 2009), Stacie Friend argumenta que uma das teses de Kendall Walton em sua obra *Mimesis as Make-Believe* (Walton, 1990) é a de que obras de ficção são aquelas em que os leitores encontram certas prescrições do conteúdo tratado pela obra. Em outras palavras, o texto seria responsável por orientar a nossa imaginação ao nos contar uma história.

A filósofa sugere que a teoria oferecida por Walton é aquela que melhor explica como ficções podem descrever um certo estado de coisas inventado.

Na minha opinião, a melhor explicação do que significa algo ser o caso “de acordo com a ficção” pode ser encontrado no conceito de Walton de prescrições para imaginar. A ideia básica – que pode ser entendida independentemente de sua menção ao fingimento ou a jogos de faz de conta - é que as obras de ficção prescrevem imaginações sobre o seu conteúdo: devemos imaginar, por exemplo, que certas pessoas fizeram certas coisas. Quando imaginamos que tal e tal é o caso de acordo com uma obra de ficção, a forma como imaginamos é guiada, até mesmo limitada, pela interpretação da obra (FRIEND, 2009, p. 186).

70 No original, *storyworld* (Friend, 2021, p. 28).

Friend está interessada em discutir a ideia cunhada por Walton de prescrição para imaginação. De acordo com a autora, tal noção é central para lidarmos com o fato de que pensamos e conversamos sobre objetos abstratos, no caso, especificamente objetos fictícios. "Nós queremos uma teoria para explicar a possibilidade de *identificação intersubjetiva*: o fenômeno de pensar e conversar sobre a mesma coisa, mesmo quando não há tal coisa" (Friend, 2009, 188).

Para tanto, ela recorre à definição lançada por Saul Kripke na sua importante obra *Naming and Necessity* (1980). De modo breve, o filósofo está interessado em oferecer um mecanismo pelo qual nomes carregam sua referência através do tempo em relação a um objeto.

Um esboço de uma teoria pode ser o seguinte: Um 'batismo' inicial acontece. Aqui o objeto pode ser nomeado por um ato ostensivo, ou o referente do nome pode ser fixado por uma descrição. Quando o nome é 'passado de conexão para conexão', o receptor do nome deve, acredito eu, pretender quando ele aprende o nome, usá-lo com a mesma referência do homem de quem ele ouviu o nome (KRIPKE, 1980, p. 96).

Segundo a teoria de Frege, principal alvo do argumento de Kripke, (a) a referência é fixada por um mecanismo satisfacional, i.e., um objeto *o* é a referência de uma expressão *e* se *o* tem as propriedades do sentido *s* associado a *e* (na terminologia de Frege, as notas conceituais que constituem *s* são propriedades de *o*); Kent Bach chama esta teoria de semântica satisfacional; (b) o que fixa a referência é apreendido pelo sujeito.

Em um pensamento descritivo, o objeto é pensado sob um conceito individual, exprimível por uma determinada descrição, e seu conteúdo não é singular, mas geral, proposição definida do tipo dada pela teoria das descrições de Russell. Seu objeto é determinado de forma satisfacional, como o indivíduo (se houver) que satisfaz exclusivamente a descrição em questão. Se você acha que o o homem mais alto do mundo tem mais de 2,5 metros de altura, o objeto do seu pensamento é quem quer que seja o homem mais alto do mundo. Por outro lado, se você pensa que a lua de Vênus é redonda, seu o pensamento não tem objeto, já que Vênus não tem lua (BACH, 1986, p. 360).

Contra Frege, Kripke argumenta que a referência não funciona desta maneira e, em particular, não é possível explicar a comunicação entre indivíduos que associam sentidos diferentes a uma mesma expressão (em particular para nomes próprios); Kripke vai então argumentar que (a') a referência é fixada de maneira relacional e transferida por

uma cadeia comunicacional e (b') esta cadeia é externa ao que é apreendido pelo sujeito (na verdade, a relação causal, na origem da cadeia, também é externa).

Nesse sentido, Friend recupera um importante aspecto de teorias artefactuais da ficção calcadas em teses kripkeanas, sendo uma delas justamente a construção de uma cadeia referencial. No entanto, para a autora uma cadeia referencial ou a história de usos de um nome não possuiria um objeto na sua origem, como veremos a seguir. "Um método promissor é recorrer à história de usos de um nome: usos do nome 'Gregor' estão conectados uns aos outros e de volta ao texto de Kafka, mas não a usos do nome 'Hamlet' ou ao texto de Shakespeare" (Friend, 2009, p. 191).

A filósofa mostra que mesmo na ausência de um objeto na origem da cadeia comunicacional, existe ainda assim uma cadeia; esta cadeia é tão externa quanto a kripkeana – existe, afinal de contas, a percepção de uma obra; e esta cadeia é externa, i.e., não é necessário que o sujeito seja capaz de reconstituir a cadeia que levou a este uso do nome numa dada ocasião. De outro modo, o ponto central é a disponibilidade da cadeia comunicacional com a origem numa determinada obra; o que significa que identificamos um nome de uma história como 'Sherlock Holmes' à obra relevante.

Mais precisamente, o nome do objeto abstrato nos remete à cadeia comunicacional relevante que nos leva até uma cópia física da obra mediante a qual apendemos aquele nome. No meu caso, por exemplo, penso no livro de capa verde clara do primeiro volume de uma série que ganhei de presente em 2009 da minha então namorada e hoje esposa.

Noto que embora haja um objeto físico ao qual o meu aprendizado do nome 'Sherlock Holmes' está associado, por outro lado a obra em questão, i.e., o tipo "o Sherlock Holmes de Doyle" é individuado de forma abstrata. A trajetória do meu livro *qua* objeto físico (quando ele passou a existir, quando deixará de existir, por quais transformações pode passar permanecendo o mesmo livro), assim como algumas de suas propriedades (ter a capa verde, ter um certo peso etc., que podem ou não ter um papel nesta trajetória) não coincidem com a de um objeto abstrato.

De fato, nenhuma destas propriedades do livro *qua* objeto físico são parte da trajetória de um objeto abstrato – o manuscrito original de Conan Doyle pode desaparecer, sem que o personagem desapareça, todos exemplares de um livro podem desaparecer sem que a obra desapareça (veja-se, novamente, *Fahrenheit 451*) etc. A questão mesma do desaparecimento de um objeto abstrato é mais difícil (Thomasson

sugere a existência de uma audiência competente) – mas não precisamos entrar neste debate agora.

A cadeia comunicacional tem como sua origem, ao mesmo tempo, um livro físico e uma obra individuada abstratamente. É porque ela é individuada abstratamente que se pode dizer que duas pessoas aprendem sobre Sherlock Holmes a partir da mesma obra (mesmo se forem objetos físicos diferentes), e diremos então que elas leram o mesmo livro. Mas também podemos estar interessados no mesmo livro *qua* objeto físico.

Contudo, a filósofa está interessada em desenvolver a noção central de "prescrição". Segundo ela, para que sejamos bem sucedidos em imaginar algo prescrito por um texto ficcional devemos cumprir dois requisitos básicos. O primeiro tem a ver com o "por que" imaginamos e o segundo com o "como" fazemos isso.

3.4.1.2. *Como e por que seguimos prescrições para imaginar*

No artigo intitulado *The great beetle debate*, Stacie Friend apresenta uma discussão em relação ao livro de Franz Kafka *A Metamorfose*. A autora se vale de um texto de Vladimir Nabokov no qual ele sustenta, contrariamente ao que tradicionalmente se convencionou, que Gregor Samsa se transformou em um besouro e não em uma barata. Nabokov defende seu argumento apontando para o fato de que a prescrição dada por Kafka menciona apenas que o personagem tornou-se um inseto marrom. Embora concordo com essa prescrição, Nabokov sugere que as demais descrições dadas prescrevem imaginar Gregor como um besouro e não como uma barata. Friend então sustenta a ideia de que nossa atenção deve se voltar para *como* imaginar e não o *quê* imaginar.

Seguimos as prescrições para imaginar de uma obra porque tais instruções são diferentes em cada obra. O ponto aqui é melhor entendido quando analisamos um caso específico. Tome por exemplo a cidade de Londres. Na obra 1984 de George Orwell, somos instados a imaginar uma Londres governada por um regime fascista. Já nas obras de Conan Doyle, Sherlock Holmes habita uma Londres Vitoriana. Dessa forma, o que Friend busca destacar é o fato de que em ambos os exemplos há uma prescrição para que imaginemos "Londres", mas o por que devemos fazê-lo é intrinsecamente relevante à história.

Dito de outra forma, temos um mesmo objeto na origem de uma cadeia comunicacional, 'Londres' no caso, que é modificada de um jeito específico por cada obra. Isso revela que é possível termos um mesmo personagem, lugar ou objeto, histórico ou fictício, figurando em diferentes obras mas cuja referência é capturada por diferentes leitores.

Complementarmente, um outro aspecto que deve ser cumprido para que sejamos bem sucedidos em satisfazer as instruções fornecidas é modo como seguimos as prescrições dadas por um texto. Friend (2009, p. 193) afirma que "(...) satisfazer a prescrição requer que o leitor esteja em um estado mental particular, ou mais especificamente que ele tenha uma atitude proposicional específica". Portanto, o que a filósofa estabelece é uma relação entre uma espécie de cadeia referencial e a prescrição para imaginar algo.

Isso destaca o ponto de que, já para Kripke, participar de uma cadeia comunicativa requer uma atitude, estar em um estado mental particular para que haja uma participação ativa na cadeia comunicacional. Participar é mais do que uma mera reprodução, é uma reprodução intencionalmente realizada a fim de comunicar algo. Um papagaio que repete uma sentença em que um dos componentes é um nome não participa de uma cadeia comunicacional, ainda que possa participar de uma cadeia causal⁷¹.

Eu considero que uma pessoa conta como imaginando que Londres é a capital de um estado fascista enquanto ela estiver na relação constitutiva de imaginar, a uma representação mental que significa que Londres é a capital de um estado fascista (FRIEND, 2009, p. 193).

Mais adiante no texto, Friend sustenta que aquelas cadeias referenciais supramencionadas devem ser entendidas como "cadeias intersubjetivas de noções" (Friend, 2009, p. 198). Para a autora, é precisamente porque noções, por exemplo as de Londres, estão integradas em uma cadeia intersubjetiva é que representamos sobre um mesmo objeto. "Correferência é assegurada, não pelo uso do mesmo nome ou convenção de nomeação, mas pelo fato de que as noções que guiam os usos dos nomes estão integradas em uma cadeia de noções enraizada em Londres" (Friend, 2009, p. 199).

A autora utiliza "(...) o termo *noção* para uma representação mental de um indivíduo, e o termo *ideia* para a representação de uma propriedade ou relação" (Friend,

71 Agradeço meu orientador, Ernesto Perini, pelo exemplo.

2009, p. 194)⁷². Nesse sentido, teríamos uma noção 'Londres' e uma ideia 'ser a capital de um estado fascista'.

Friend afirma que uma maneira usual de tratar "noções" seria aquela em que consideramos existir uma espécie de arquivo mental relacionado ao indivíduo na origem da cadeia comunicacional. Portanto, a minha noção de Londres é constituída de tudo o que eu sei sobre aquele objeto particular, sejam informações corretas ou incorretas, como ter sido habitada por um indivíduo real chamado "Sherlock Holmes", segundo acreditava meu primo, ou como a Londres em que há uma rua chamada "Baker Street" onde um personagem fictício chamado "Sherlock Holmes" teria morado.

A filósofa nota a proximidade com a definição griceana de "dossiê".

Digamos que X tem um dossiê para uma descrição definida δ se existe um conjunto de descrições que inclui δ , todos os membros dos quais X supõe (em qualquer dos possíveis sentidos de 'supor') a ser satisfeito por um e o mesmo item (GRICE, 1969, p. 141).

Arquivos mentais ou dossiês possuem uma interessante característica no que tange a possibilidade de sobreposição entre diferentes dossiês, o que faz com que seja possível reconhecermos o mesmo objeto como fonte de conjuntos distintos de descrições acerca do mesmo referente. Grice explica como podemos modular nossos dossiês de acordo com aquilo que desejamos comunicar.

Na medida em que o falante espera que o ouvinte reconheça essa intenção, ele deve esperar que o ouvinte pense que em certas circunstâncias o falante estará preparado para substituir a observação que ele fez (que contém δ) por uma outra observação na qual algum elemento do dossiê de δ do falante é substituído para δ . As circunstâncias padrão em que se deve supor que o falante faria tal substituição será (a) se o falante pensar que o ouvinte não tem nenhum dossiê para δ , ou tem um que não se sobrepõe ao dossiê do falante para δ (ou seja, se o ouvinte parece não ter identificado o item que o falante quer dizer ou está falando sobre), (b) se o falante entender que δ é um desajuste no dossiê para δ , ou seja, que δ não é, afinal, satisfeito pelo mesmo item que satisfaz a maioria ou cada membro de um subconjunto especialmente favorecido das descrições no dossiê (GRICE, 1969, p. 142).

Isso explica como a noção de "Sherlock Holmes" do meu primo estava desajustada ou, ainda de outro modo, imprecisa. Ainda que nossos dossiês fossem constituídos por uma série de descrições similares - talvez possuíssemos quase todas as mesmas descrições, fato é que para ele essas descrições visavam um personagem histórico que

72 Cf. nota 21 do texto de Friend, a terminologia em questão foi introduzida em Crimmins e Perry (1989).

suposta e realmente existiu e morou em Londres, ao passo que eu fico com a versão desencantada do mundo. Dessa forma, embora possamos concordar com as descrições sobre o detetive britânico, nossa discordância está em outro nível, para mim, meu dossiê aponta para um objeto fictício, para ele, para uma pessoa real.

"Noções" não são, entretanto, apenas descrições arquivadas em um dossiê. Elas podem conter imagens, memórias, cheiros e, por que não, uma série de imprecisões. Assim, Friend afirma que

(...) existe alguma prática de usar o nome 'Gregor Samsa' para identificar o personagem de Kafka, e que essa prática leva à história de Kafka, deveria ser indisputável. Como o aparato de cadeia de noções já é usado para explicar como nós pensamos e falamos sobre indivíduos reais, é uma forma útil de entender essa prática (FRIEND, 2009, p. 200).

A sugestão é a de que no caso mencionado nossa imaginação se vale de uma noção anterior de Londres que é requisitada pelos autores das obras em questão para que possamos ambientar de maneira bem sucedida o cenário descrito. É por esse mesmo percurso que Friend tenta explicar nossas práticas em relação aos objetos fictícios.

Conforme a filósofa, a existência de noções associadas a uma cadeia utilizada por leitores permite satisfazer as prescrições para imaginar contidas em uma obra e, ao mesmo tempo, discutir e asserir conteúdos verdadeiros ou falsos sobre um personagem fictício. No caso de um personagem fictício não lastreado em uma noção anterior, mas construído a partir das prescrições do texto, como no caso de Gregor Samsa em "A Metamorfose" de Franz Kafka, o que temos é uma cadeia de noções prescritas pelo texto.

Nesses termos, a referência do objeto fictício está integrada às instruções dadas pelo autor e que estão contidas na obra. Logo, satisfazer as prescrições para imaginar implica ser capaz de entender e seguir as instruções da história *porque* cada autor o fará a sua maneira e a forma *como* somos bem sucedidos nesse empreendimento é seguindo as cadeias de noções apresentadas no texto.

3.4.1.3. Um passo antirrealista em direção aos artefatos

Em *Fictionality in Imagined Worlds* (Friend, 2021), Stacie Friend discute e desenvolve dois aspectos centrais presentes em *Mimesis as Make-Believe* (Walton, 1990), a saber a participação dos agentes e a normatividade de representações. Esses

são pontos chave que discutirei na parte final da tese em passagem de uma posição antirrealista de volta a uma perspectiva artefactual para objetos abstratos.

Interessante notar como a autora atualiza sua perspectiva de uma posição calcada sobretudo na referência de objetos fictícios com um viés de maior destaque para o agente. Essa mudança nos permite aproximar a nova versão de suas teses com a nossa intuição acerca de como tais objetos devem ser tratados. Permita-me uma digressão muito curta.

Este trabalho tem como tema central a perspectiva humana artefactual de objetos. Justamente por isso, é curioso notar como mesmo em posições ontologicamente parcimoniosas, i.e., aquelas que evitam teses que requerem que saíamos postulando novas entidades, são, elas mesmas, um certo tipo de objeto. E é esta, de forma muito precisa, a conexão final que exploro na tese: a ideia de que criamos modelos abstratos a fim de utilizá-los como ferramentas, artefatos humanos utilizados para lidarmos com uma miríade de relações que travamos com o mundo real.

De volta ao texto, Friend utiliza o termo "walfictions" para tratar as obras prescrevem imaginar de uma certa forma e ao fazê-lo convidam a leitora para participar em um jogo de faz de conta. Ela sustenta que o chamamento ou convite ao faz de conta traça dois aspectos fundamentais da teoria waltoniana (Friend, 2021, p. 27). "O primeiro é a significância da participação: ao invés de olhar para um mundo ficcional de fora, leitoras e audiências participam imaginativamente daquele mundo" (Friend, 2021, p. 27).

O outro aspecto apontado pela filósofa diz respeito à normatividade da representação conforme sua interpretação da obra de Walton. O caráter normativo mencionado por ela está calcado na noção daquilo que é autorizado pela obra ou pela atividade - como aponta Walton nos jogos de faz de conta. "Apenas algumas fantasias refletem o que "é verdade na ficção", ou na terminologia de Walton, ficcional. O que é ficcional é o que nós devemos imaginar" (Friend, 2021, p. 27).

Nesse sentido, o convite parece exercer um se assemelhar ao papel de um agente que se engaja na prática científica. Explico: se por um lado as obras fazem prescrições sobre como devemos imaginar aquilo sobre o que elas tratam, por outro, a modelagem, i.e., a criação de modelos que representam fenômenos do mundo também deve considerar uma série de restrições observáveis ou imputadas pelo agente responsável no seu desenvolvimento.

Assim, damos um passo de volta em direção aos artefatos, mas tendo analisado uma parte relevante sobre justamente como lidamos com prescrições. Admitimos primeiramente as prescrições em um ambiente literário e, posteriormente, levamos essa perspectiva em direção a modelos teóricos científicos. O que faremos agora.

3.5. DE VOLTA AOS ARTEFATOS

Para melhor contextualizar a discussão acerca das teorias da ficção, cito uma passagem da filósofa Fiore Salis, em ótimo artigo de 2013, intitulado *Entidades Ficcionalis*.

Os filósofos da ficção encaram o dado inicialmente intuitivo de que as entidades ficcionais não existem como os objectos físicos comuns. Por exemplo, dizemos que Hamlet não existe e que a Terra Média é apenas uma ficção. Dependendo da interpretação que fazem deste dado, eles dividem-se em dois partidos opostos. Os *irrealistas ficcionais* acreditam que não há tais entidades e sustentam que o domínio global daquilo que existe não as contém. Assim, eles dão uma resposta negativa à questão ontológica, e por isso nem sequer tentam responder à questão metafísica. Os *realistas ficcionais*, ao invés, acreditam que há tais entidades. Portanto, eles dão uma resposta positiva à questão ontológica e oferecem uma variedade de respostas à questão metafísica, que podem ser identificadas com três teorias metafísicas principais: O *Meinongianismo ficcional*, o *possibilismo ficcional* e o *criacionismo ficcional* (SALIS, 2013, p. 2).

O debate atual acerca de, modelos teóricos científicos também está largamente dividido entre duas vertentes teóricas oriundas da filosofia da ficção, uma realista e outra irrealista ou ficcionalista, como preferem alguns de seus proponentes⁷³. A última está calcada na noção de que não precisamos postular modelos teóricos científicos como um tipo especial de objetos e que eles são melhor entendidos como um tipo de acessório particular em uma prática social bastante específica, tudo isso, em uma veia waltoniana.

Em outras palavras, modelos seriam uma espécie de suporte em um jogo de faz de conta científico, o que equivale a afirmar que eles são criados em um ambiente hermético e rigoroso a fim de oferecer aos participantes dessa prática um mecanismo virtual para que eles possam aperfeiçoá-la e desenvolvê-la.

Dito ainda de outra forma, o apelo de uma posição como a de Walton para filósofos da ciência se deve ao fato de que é possível fornecer uma explicação sobre o que é que cientistas fazem quando lidam com modelos teóricos abstratos sem precisar atribuir algum tipo de existência aos mesmos. Abordarei justamente esse ponto na tese valendo-me da discussão trabalhada sobre a posição de Walton no segundo texto.

Por outro lado, a perspectiva realista subscreve a intuição de que modelos teóricos científicos, assim como outros tipos de objetos abstratos - personagens literários ou leis, por exemplo, existem no mundo uma vez que são artefatos criados, inventados por atos

⁷³ Um dos principais advogados do termo é o filósofo Roman Frigg. Ver mais: FRIGG; NGUYEN. Scientific Representation. In: ZALTA (ed.), 2011.

cognitivos intencionais de indivíduos. Essa tradição remonta às publicações nas quais Kripke traça as linhas gerais de teses para uma teoria artefactualista. Em *Vacuous Names and Fictitious Entities* (1973a/2011), o autor sugere que “algumas vezes nós dizemos não que ‘Hamlet’ é um nome vazio, mas que ‘Hamlet’ é o nome de um personagem fictício. Isso parece dar ao nome um referente” (Kripke, 2011, p. 62). Dessa forma, o caminho aberto pelo filósofo considera esses objetos no mundo atual.

É importante observar que os chamados personagens fictícios não são pessoas obscuras possíveis. A pergunta sobre sua existência é uma questão sobre o mundo atual. Ela depende se certas obras foram realmente escritas, certas histórias de ficção contadas. O personagem fictício pode ser entendido como uma entidade abstrata que existe em virtude das atividades de seres humanos, da mesma forma que nações são entidades abstratas que existem em virtude das atividades de seres humanos e suas inter-relações (KRIPKE, 2011, 63).

De modo complementar, na série de conferências apresentadas para as *The John Locke Lectures: Reference and Existence* (1973b/2013), o filósofo estadunidense reivindica a ideia de que temos bons indícios para admitir que existem entidades abstratas como Sherlock Holmes. Um deles é o fato de que a linguagem natural quantifica sobre esses objetos e, portanto, deveríamos ser capazes de oferecer respostas adequadas para as sentenças em que aparecem preservando nossas intuições acerca deles; o fato de que Holmes é britânico, por exemplo. Outro bom indício, segundo Kripke, está relacionado à noção de que uma parte significativa das nossas vidas sociais acontece sobre bases culturais artefactualmente erigidas, tais como legislações, países e outras instituições culturais.

Thomasson desenvolve uma teoria artefactualista da ficção, segundo a qual personagens literários como Sherlock Holmes podem ser interpretados como um tipo específico de objeto, a saber, um objeto fictício. Ainda, prossegue ela, esses objetos, quando obedecem uma série de critérios, podem ser considerados artefatos abstratos, i.e., objetos criados e sem materialidade. “De forma mais precisa, um personagem fictício é criado por um autor ao construir sentenças sobre ele, mas a sua existência é posteriormente mantida não pela imaginação de indivíduos, mas pelas palavras e sentenças elas mesmas” (THOMASSON, 1999, p. 22).

É importante frisar que, como a leitora e o leitor já podem ter se questionado a essa altura, a noção de objetos fictícios enquanto artefatos abstratos existentes é diferente de

uma visão platonista⁷⁴ sobre entidades abstratas. Isso ocorre na medida em que teorias artefactualistas sustentam a ideia, segundo a qual artefatos abstratos são criados e não descobertos. Dessa forma, pelo menos a princípio podemos nos acalmar quanto à defesa de uma ontologia inflacionada.

Uma vez que vemos que os personagens fictícios (de acordo com os critérios comumente associados ao uso do termo) são "mínimos" em relação a certos tipos de obra literária, e não são mais estranhos do que casamentos, hipotecas, obras literárias e outros artefatos culturais, está claro que não é de todo implausível aceitar que existam personagens fictícios, assim concebidos, e assim nos falta a motivação necessária para atribuir faz de conta a um discurso externo aparentemente sério sobre personagens fictício (THOMASSON, 2003, p. 222).

Os critérios colocados para que tais objetos sejam considerados como artefatos abstratos tem a ver com a sua dependência em relação a outros objetos materiais, livros publicados ou dvds, dentre outros, em que o registro da sua descrição é mantido, de uma audiência competente, ou seja, indivíduos capazes de compreender ditos registros, e, sobretudo aos atos criativos dos seus inventores. O que discutiremos a seguir.

3.5.1. O caso de modelos

Em artigo recente⁷⁵, Thomasson traça um breve panorama das perspectivas teóricas da ficção que podem ser aplicadas na análise de modelos científicos como objetos fictícios, i.e., como artefatos abstratos. Ela nota uma mudança de polarização de explicações fundamentadas em um realismo neomeinonguiano para outras baseadas em perspectivas antirrealistas, principalmente aquelas calcadas na teoria apresentada por Walton (1990). De acordo com a autora, os mesmos problemas enfrentados por perspectivas meinonguianas ao lidar com objetos fictícios foram enfrentados no tratamento de modelos teóricos. Dificuldades como atribuir existência a objetos denominados não-existentes ou aceitar propriedades contraditórias, como o quadrado redondo, fizeram com que outras alternativas fossem consideradas.

74 Por "visão platonista" refiro-me tão somente à noção, segundo a qual, números são tomados como objetos matemáticos abstratos cuja existência é independentemente dos seres humanos. Dessa forma, outros objetos matemáticos abstratos como conjuntos também devem existir de forma independente. Ademais, expressões matemáticas verdadeiras seriam descobertas e não inventadas ou produzidas, uma vez que elas são independentes de seres humanos.

75 *If models were Fictions, then what would they be?* (THOMASSON In: SMITH & LEVY: 2020).

A abordagem sugerida por ela parte da distinção entre descrições modelo e sistemas modelo⁷⁶. “Primeiramente nós devemos distinguir entre descrições modelos – o tipo de descrições que aparecem em artigos científicos, manuais, e diagramas – e os sistemas modelos que descrevem pêndulos ideais, sistemas de agentes egoístas e racionais, ou populações infinitas de animais” (THOMASSON In: SMITH & LEVY, 2020, p. 51). A filósofa trabalha a questão ao problematizar qual seria a maneira mais adequada de abordar sistemas modelo utilizando uma teoria da ficção como ferramenta.

Walton (1990) expõe uma teoria da representação capaz de lidar com objetos fictícios. Essa teoria ficou conhecida como *pretense theory*⁷⁷. Nela, representações seriam objetos cuja função é instigar nossa imaginação⁷⁸ em jogos de faz de conta⁷⁹ (WALTON, 1990, 53-54). Assim, a função de obras literárias seria propiciar as instruções para o nosso engajamento em jogos desse tipo. Esses jogos podem ser autorizados (oficiais), se seguem as prescrições do autor, ou não-autorizados (*ad hoc*) caso desvirtuem ou extrapolem essas prescrições. Percebe-se como o que é prescrito pelo autor serve como guia para instigar nossa imaginação ao mesmo tempo em que atua como constrangimento sobre o que devemos imaginar.

Segundo ele, enunciados verdadeiros sobre aquilo que é prescrito imaginar são verdades ficcionais⁸⁰. “Suportes são geradores de verdades ficcionais, coisas que, em virtude da sua natureza ou existência, tornam proposições ficcionais” (WALTON, 1990, 37). Um cavalo de madeira nas mãos de uma criança faz com que seja ficcionalmente verdadeiro que existe um cavalo (real) na brincadeira. Assim, qualquer coisa que sirva como um gerador de verdades ficcionais prescreve a asserção de proposições ficcionais⁸¹. Todavia, deve-se respeitar um certo tipo de princípio gerador⁸², nem sempre explícito, ao se engajar em um jogo de faz de conta responsável por estabelecer o que devemos imaginar e em quais circunstâncias.

Um princípio está em vigor em um contexto particular se ele é entendido naquele contexto que, dadas tais e tais circunstâncias, isso e aquilo é pra ser imaginado. O entendimento não precisa ser explícito ou deliberado. Eu não suponho que ele

76 *Models descriptions e models systems*. Cf. THOMASSON, forthcoming.

77 Em uma tradução livre, teoria da simulação.

78 Definição de *props*, Cf. WALTON, 1990.

79 No original, *games of make-believe*.

80 "Resumidamente, verdades ficcionais consistem que haja uma prescrição ou mandato em um contexto para imaginar algo. Proposições ficcionais são proposições que devem ser imaginadas – quer elas sejam imaginadas ou não" (WALTON, 1990, p.39).

81 Cf. Walton, 1990, 60-61.

82 No original, *principle of generation*.

deva ser “arbitrário” ou “convencional”. Ele pode ser tão arraigado que nós dificilmente o notamos. Todavia, princípios de geração, chamemos eles de regras ou não, constituem prescrições condicionais sobre o que é pra ser imaginado e em quais circunstâncias. E as proposições que devem ser imaginadas são ficcionais (WALTON, 1990, 40-41).

Walton afirma que mesmo que um objeto não exista, como muitas vezes nos deparamos em obras de ficção, ele pode referir em um certo sentido. O filósofo sugere que simulamos nos referir a dragões, por exemplo, em jogos de faz de conta que envolvam os mesmos. É ficcionalmente verdadeiro, portanto, afirmar que Smaug cospe fogo. Logo, de acordo com ele, o que nós fazemos é simplesmente fingir que nos referimos a um objeto prescrito pela obra. Ainda que, factualmente, não nos referimos a nada. Considerando o exposto, a teoria apresentada por Walton é capaz de lidar com objetos fictícios ainda que não os postule ontologicamente, ou de outro modo, para ele apenas fingimos lidar com esses objetos e nossos discursos acerca dos mesmos simulam não só sua existência, mas também a sua referência.

Todavia, Thomasson discute porque devemos recusar análises baseadas exclusivamente no tipo de teoria proposta por Walton. Nesse sentido, ela afirma que uma abordagem baseada puramente em um argumento calcado em jogos de faz de conta é problemática. Enunciados internos⁸³, aqueles relativos ao contexto ficcional, não representam uma barreira para esse tipo de análise uma vez que é ficcionalmente verdadeiro que o modelo tal é um objeto com tais e tais propriedades conforme estou autorizado a imaginar pelo trabalho relevante.

Em contrapartida, como a perspectiva antirrealista de Walton não nos oferece nenhuma ontologia de objetos fictícios, uma vez que todos eles são estipulados a partir de jogos de faz de conta, enunciados provenientes de contextos externos⁸⁴ sobre esses objetos são um entrave para a análise teórica. Assim, enunciados externos que discutem as origens de um personagem como Sherlock Holmes e o estilo literário de Doyle não poderiam ser avaliados literalmente.

Ainda mais estranho, deveriam ser considerados como parte de uma simulação⁸⁵ de um jogo de faz de conta especial e não-oficial em que se comenta aspectos literários de uma obra qualquer. Em especial, perderia uma parte essencial da prática científica de modelar. No entanto, a teoria do faz de conta waltonina nos fornece um aparato que explica bem a nossa lida com situações ficcionais frente o mundo real.

83 No original, *fictionalizing and internal discourse*.

84 O mesmo que “contexto real” em Thomasson (1999).

85 Ver: *unofficial e ad hoc games of make-believe*, Cf. Walton (1990, 406).

Nesses termos, assim como já observamos anteriormente, a postura deflacionária do autor não está preocupada com artefatos manipuláveis por agentes, justamente o ponto que queremos explorar. A obra de Walton não se propõe a tratar modelos teóricos científicos, portanto, nossa contraposição não se faz a ele, mas à utilização de sua teoria sobre a prática ficcional do faz de conta para modelos teóricos científicos.

Além disso, os próprios cientistas não apenas desenvolvem e usam modelos – também é essencial para o trabalho da própria ciência que eles examinem criticamente modelos, discutindo sua relação com os fenômenos alvo do mundo real e sua utilidade como um meio de conhecimento dos fenômenos-alvo. Por isso, a capacidade de dar sentido ao discurso externo sobre tais modelos é crucial para modelos científicos, ainda mais do que para ficções literárias. Tal discurso crítico pode incluir afirmações de que certos modelos econômicos que tratam agentes como totalmente racionais e egoístas são baseados em premissas psicológicas falaciosas ou são incapazes de fornecer as informações desejadas sobre sistemas-alvo do mundo real. Também avaliamos comparativamente os modelos, dizendo, por exemplo, que um modelo de desenvolvimento de furacões tem maior resolução ou maior precisão histórica do que os modelos concorrentes. Mas, novamente, seria um erro de categoria pensar que somos instruídos a imaginar que os agentes de interação são baseados em suposições erradas, ou que os furacões representados no modelo devem ser imaginados como de alta resolução ou historicamente precisos (embora os modelos possam ser de alta resolução ou precisos, tempestades gigantes são não o tipo certo de coisa para ser isso) (THOMASSON In: SMITH & LEVY: 2020, 64).

A conexão entre modelos e ficção tem sido recorrentemente proposta por diversos filósofos da ciência (Godfrey-Smith 2006, 2009; Frigg 2010a, 2010b; Levy 2012 e Toon 2010, 2012). Tradicionalmente, o espaço lógico atribuído às teorias da ficção abarca proposições e enunciados que se referem a objetos fictícios ou, em uma veia fregeana, possuem na sua composição expressões do tipo ‘Frodo Baggins’ como um de seus constituintes. Entretanto, a convergência descrita entre filósofos da ciência e teorias da ficção se deve, a rigor, aos objetos fictícios propriamente entendidos enquanto objetos de análise, tanto em sua função semântica quanto no seu estatuto ontológico.

Essa aproximação parece resultar da tentativa de responder à questão em torno das representações científicas que povoam o ambiente científico. Átomos, biomas, infinitos e uma multitude de outras noções são diariamente evocadas, estudadas e comentadas nas mais variadas universidades e laboratórios mundo afora. Assim, buscando uma explicação que desse conta desses conceitos os filósofos e as filólogas da ciência encontraram a ficção. Contudo, a filosofia da ficção também se movimentava em direção à ciência em uma tentativa de abarcar tais mecanismos abstratos mediante suas próprias regras, seja como um objeto ou um suporte em um jogo de faz de conta.

3.5.2. O artefactualismo de Knuuttila

A filósofa Tarja Knuuttila sustenta uma posição artefactualista em relação a modelos científicos. De acordo com ela, recentemente autores tem em caráter quase unânime defendido a noção de que modelos teóricos científicos devem ser representativos para que possamos obter conhecimento a partir deles (KNUUTTILA, 2004, p. 1260).

Sugiro que os modelos possam ser tratados de forma proveitosa como artefatos epistêmicos que são usados para obter conhecimento de diversas maneiras. Focar nos modelos como artefatos multifuncionais os liberta de qualquer relações representacionais preestabelecidas, fixas e bem definidas e nos faz repensar a questão da representação. Consequentemente, defendo que, ao abordar a questão da representação, precisamos de uma abordagem que distingue entre o meio de representação e a relação de representação. Eu chamo isso de uma abordagem dupla da representação (KNUUTTILA, 2004, p. 1261).

Dessa maneira, a autora sugere que tomemos modelos como "(...) coisas intencionalmente construídas que são materializadas em um meio e usadas nos nossos empreendimentos epistêmicos de formas variadas" (KNUUTTILA; VOUTILAINEN 2003 apud KNUUTTILA, 2004, p. 1266). Ela defende que um dos usos intencionais de um modelo é o da representação, mas que esse seria apenas um uso.

Segundo Knuuttila (2004), usos mais interessantes seriam aqueles que consideram a relação entre intenção e materialidade. Para a filósofa, seria justamente sua dimensão material que tornam modelos "(...) objetos coletivos de conhecimento e os permite mediar entre diferentes pessoas e práticas variadas" (KNUUTTILA, 2004, p. 1266).

Todos os objetos da cultura humana têm dimensões ideais (ou virtuais, se preferir) e materiais - mesmo aqueles totalmente fictícios que, no entanto, são materializados como em textos e fotos a respeito deles. Assim, não vejo como é possível fazer qualquer demarcação estrita entre o que é material e o que não é. Em vez disso, deve-se, especialmente no contexto de modelos e representações científicas, levar em conta o meio através do qual eles são materializados, isto é, deve-se especificar a mídia (KNUUTTILA, 2004, p. 1267).

Dessa forma, a autora propõe uma perspectiva dual para entendermos o fenômeno da representação científica, descrito por ela mesma como uma "representação mediada por modelos" (KNUUTTILA, 2004, p. 1269). Segundo ela, temos um veículo materializado, i.e., um modelo que se conecta a uma relação intencional de três lugares. Para a filósofa,

essa relação compreende uma representação, o veículo ele mesmo e aquilo a que o veículo se conecta, i.e., ao fenômeno que um certo veículo busca representar.

Isto deverá nos levar a olhar de uma forma nova para a representação, abordando a representação fornecida por modelos como um fenômeno duplo, composto tanto por um veículo representativo material quanto por uma relação intencional de representação que liga o veículo representativo ao que quer que esteja sendo representado. O veículo representativo deve ser pensado como um artefato histórico construído materialmente, o que nos leva a considerar as complexas cadeias de artefatos culturalmente construídas através das quais nosso conhecimento do mundo é na verdade mediado. A parte relacional da representação nos lembra que nenhum veículo representativo é representativo em e de si mesmo, mas essa representação é tanto um processo quanto um resultado de diversas ações humanas intencionais que ocorrem em atividades altamente especializadas (KNUUTTILA, 2004, 1269).

Knuuttila (2004) afirma que a distinção entre um veículo representativo e a relação representacional é quase apenas conceitual uma vez que modelos, em outras palavras, um tipo específico de veículo, são idealizados, criados e construídos a partir de uma série de relações intencionais que tomam por base relações epistêmicas previamente estabelecidas. Portanto, a criação e a utilização de modelos enquanto veículos representacionais está imbuída de noções sobre o mundo adquiridas a partir de relações epistêmicas anteriores entre seres humanos e o próprio mundo.

É possível pensarmos que tais relações acontecem de duas formas, uma natural, aquela em que utilizamos apenas nosso aparato cognitivo e outra artificial, mediada por instrumentos construídos precisamente com a finalidade de alterar a forma pela qual interagimos com o meio ao nosso redor. Contudo, a pergunta que se segue é aquela em que um tipo de linguagem surge como um mecanismo artificial para mediar e facilitar as nossas relações uns com os outros, e, como somos parte do meio, conseqüentemente para mediar e facilitar as nossas relações com uma parcela desse meio. Mas se tomarmos a linguagem como um mecanismo desse tipo, então somos levados a admitir que após a invenção da linguagem quase todas as nossas relações com o meio são artificiais.

Quais relações estariam então livres do rótulo "artificial"? Será que o ato de beber água de um filtro em um copo constituiria um caso desse tipo? Como o filtro é um artefato pensado para filtrar e armazenar água e o copo é um artefato utilizado justamente para facilitar a ingestão de líquidos, logo essa relação já é uma de tipo artificial. Mas e se bebêssemos água não tratada em um riacho utilizando apenas as mãos em formato de

concha? Comparando ambas as situações, a segunda parece muito mais próxima de uma relação "natural", ao passo que a primeira é definitivamente uma relação mediada.

Esses questionamentos nos conduzem a mais um aspecto interessante em torno da nossa discussão sobre artefatos: os modos pelos quais ou como nos relacionamos com esses objetos, as possibilidades que enxergamos quando estamos diante de um tipo de situação e por que buscamos maneiras mais fáceis de fazê-lo. Perguntas sobre como utilizamos os materiais que encontramos ao nosso dispor da forma como utilizamos e por que parecemos constantemente tentar alterar a nossa capacidade de relação com o meio parecem apontar para a suspeita de que a construção e o emprego de artefatos é uma característica básica do nosso aparato cognitivo.

3.5.2.1. *Affordances e ferramentas epistêmicas*

Um interessante aspecto levantado por Knuuttila diz respeito às *affordances*, isto é, àquilo que o modelo torna disponível para seu usuário. Segundo ela, justamente porque tais modelos são materializados em diferentes tipos de mídia, eles possuem restrições e formas específicas de funcionar. Nesse sentido, esses objetos restringem o tipo de interpretação e utilização a quais podem ser submetidos e, por conseguinte, simplificam a prática científica ao delimitarem aspectos pontuais de um fenômeno estudado, por exemplo.

No trabalho científico, normalmente tenta-se transformar em *affordances* as limitações dos modelos ou as restrições inerentes a eles; concebemos o modelo de tal forma que pode-se aprender a partir do seu uso ou manipulação (KNUUTTILA, 2004, p. 1267).

Para o psicólogo James Gibson, *affordances* são as formas pelas quais as coisas se apresentam, as possibilidades que elas oferecem a depender do aparato cognitivo do usuário que as manipula. De acordo com o autor, essas oportunidades de utilização de algo estariam na natureza disponíveis para múltiplos organismos com diferentes capacidades cognitivas. Os modos pelos quais objetos se apresentam são sempre relativos ao organismo, ou seja, um mesmo objeto pode apresentar diferentes possibilidades para organismos distintos.

Nos últimos milhares de anos, como todos agora percebem, a própria face da Terra foi modificada pelo homem. A configuração das superfícies foi alterada por cortes, limpezas, nivelamentos, pavimentações e construções. Desertos e montanhas naturais, pântanos e rios, florestas e planícies ainda existem, mas são ocupados e remodelados por formas feitas pelo homem. Além disso, as substâncias do meio ambiente foram parcialmente convertidas dos materiais naturais da terra em vários tipos de materiais artificiais, como bronze, ferro, concreto e pão. Até mesmo o meio ambiente - o ar para nós e a água para os peixes - está sendo lentamente alterado, apesar dos ciclos restauradores que produziram um estado estável durante milhões de anos antes do homem (GIBSON, 1986, 129).

Aqui é perceptível a conexão entre aquilo que Gibson nos apresenta como *affordances* e o caráter artefactual da cultura humana. *Affordances* não são necessariamente o resultado da intenção humana e da sua capacidade de criar artefatos, contudo, somos capazes de alterar o meio no qual nos encontramos de tal forma que acabamos criando uma série de novas possibilidades na nossa relação com o meio.

Como vimos ao longo da tese, os mecanismos que construímos para alterar a nossa forma de interagir com o meio podem ser tanto artefatos tradicionalmente mais reconhecidos como machados de pedras, arados, tratores e satélites, quanto outros ontologicamente mais estranhos, como uvas sem sementes, leis e modelos. Aqui ainda coloquei em um mesmo conjunto artefatos físicos e abstratos, como uvas sem sementes e leis, mas a coisa fica ainda mais esquisita quando lidamos só com artefatos abstratos. Dessa forma, o elo entre artefatos e *affordances* evidencia uma característica de um arranjo organizacional da nossa espécie. Mais uma vez, lembro que neste trabalho nosso olhar está voltado apenas para artefatos humanos.

As possibilidades epistêmicas dos modelos se devem à maneira pela qual suas restrições materialmente incorporadas se cruzam com seus usos intencionais. Conseqüentemente, sugiro que os modelos são coisas intencionalmente construídas e materialmente incorporadas, artefatos epistêmicos, cujas restrições são marcadamente transformadas em *affordances* para fins epistêmicos (KNUUTTILA, 2005, 49).

Por um lado, avanços tecnológicos materializados em artefatos físicos são mais compreensíveis, pois são, em certo sentido, palpáveis. Um agente pode segurar um mosquete, dirigir um carro ou se bronzear em uma máquina de bronzeamento artificial. Em contrapartida, avanços jurídicos em arcabouços legais, em teorias científicas ou em formas de governos acontecem sem que pensemos sobre "que tipo de coisa está mudando"; ainda que seus efeitos possam acarretar práticas cujos efeitos são perversivos em nossas vidas e na nossa lida com o mundo.

Não obstante, ainda que tais mudanças possam ser menos palpáveis no sentido físico, ainda assim elas podem ser sentidas de formas extremamente deletérias, como na implantação de um regime ditatorial, ou proporcionar mudanças muito benéficas, como na adoção de legislações que garantam mais direitos às populações humanas, como o sufrágio feminino e outras políticas de afirmação de direitos.

Nessa interpretação, modelos teóricos são entidades artefactuais construídas intencionalmente que servem como ferramentas epistêmicas⁸⁶ e que compartilham o estatuto ontológico de objetos fictícios analisados sob uma perspectiva artefactual da ficção. Por um lado, temos o uso científico de constructos mentais enquanto modelos, por outro, nos engajamos em práticas literárias e imaginativas habitadas por personagens de ficção, que constituem um outro tipo de artefato abstrato semelhante a leis e outros artefatos culturais abstratos.

Ambos são frutos das nossas capacidades de abstração, ainda que seus propósitos sejam distintos.

É uma característica marcante das nossas capacidades psicológicas que nós possamos nos engajar nesse processo imaginativo esquemático. Essa habilidade é colocada em um tipo de uso na literatura fictícia e recreativa e em outro tipo de uso na ciência (GODFREY-SMITH, 2006, 736).

Desde Kripke, teorias artefactualistas foram responsáveis por ancorar artefatos em práticas culturais que podem ser observadas em diferentes tipos de cadeias, como as comunicacionais e as referenciais. Também podemos pensar em algo como uma cadeia de uso, uma espécie de cadeia de transmissão de conhecimento centrada no ensinamento de um certo modo de utilização de um determinado artefato. Nesse caso, a dimensão prática parece ocupar lugar de maior destaque se comparada à linguística.

O ponto chave nesse momento é justamente destacar a nossa capacidade de criar mecanismos de lida com o mundo. Na tese, já exploramos uma vasta gama de exemplos pensados a fim de trilhar um caminho que nos permitisse chegar até nos artefatos abstratos. De modo mais específico, neste capítulo sublinhamos um tipo particular deles, a saber, modelos científicos abstratos. Além disso, sugerimos que esses artefatos são melhor interpretados como ferramentas epistêmicas seguindo a perspectiva de Knuuttila.

⁸⁶ Importante notar que a interpretação de modelos enquanto ferramentas epistêmicas se encontra em Knuuttila (2011).

3.5.2.2. Ferramentas epistêmicas

A questão epistemológica talvez seja aquela cujo destaque se deu mais recentemente. Segundo propõe Knuuttila (2011), modelos teóricos são construídos visando resultados. Essa seria uma característica fundamental da sua criação intencional e, portanto, definidora do seu estatuto ontológico enquanto um artefato abstrato, de modo mais refinado, para a filósofa finlandesa, esses artefatos seriam ferramentas epistêmicas.

"Um modelo teórico poderia ser visto como um sistema de interdependências, cujas múltiplas características podem ser estudadas pela sua manipulação à luz de seus resultados" (KNUUTTILA, 2011, p. 268). Ela defende que a sistematicidade adquirida mediante suas interdependências somada à orientação para resultados indicam que o valor cognitivo desses modelos está na sua manipulação.

Enquanto ferramentas epistêmicas modelos são construídos à luz de certas questões científicas e fazem usos perspicazes dos meios representacionais disponíveis e de suas *affordances*. Nesta perspectiva, os modelos funcionam como ferramentas externas para pensar, cuja construção e manipulação são cruciais para o seu funcionamento epistêmico (KNUUTTILA, 2011, p. 263).

Contudo, a propriedade da manipulabilidade não está facilmente disponível em uma estrutura diádica representacionista tradicional para a relação entre sistema modelo e sistema alvo⁸⁷. A manipulabilidade do modelo é possível em uma composição triádica na qual a importância do uso e manipulação do modelo fica evidenciada pelo papel do usuário. Nesse sentido, a configuração triádica deve ser organizada a partir do sistema modelo, do sistema alvo e do usuário que ajusta e reajusta o primeiro.

Knuuttila (2011) destaca uma "dimensão tangível" de modelos enquanto ferramentas epistêmicas que são materializadas em diversas mídias. Isso ocorre porque ela sustenta uma perspectiva segundo a qual a construção e a manipulação desses artefatos é o principal mecanismo epistêmico na prática científica de modelar.

Consequentemente, sustento que modelos possam ser vistos como ferramentas epistêmicas, artefatos concretos, que são construídos por diversos meios representacionais, e são limitados pelo seu projeto de tal forma que eles permitem o estudo de certas questões científicas e a aprendizagem através de sua construção e manipulação. A noção de modelos como ferramentas epistêmicas destaca as seguintes características interligadas que contribuem para o seu funcionamento cognitivo: (i) o desenho restritivo dos modelos, (ii) a não-

87 Cf. GIÉRE, 1988. No original, *model system* e *target system*.

transparência dos meios representacionais pelos quais eles são construídos, (iii) sua orientação para resultados, (iv) sua manipulabilidade concreta e (v) a forma como sua justificação é distribuída de modo a compreender tanto a sua construção quanto uso (KNUUTTILA, 2011, p. 267).

Portanto, assim como no caso de personagens de ficção, enquanto entidades artefactuais abstratas, entendemos que modelos também são objetos fictícios uma vez considerados entidades artefactuais que exibem uma gama de relações de dependência⁸⁸ que são pervasivas na prática científica de modelar, assim como em ficções.

De modo breve, Knuuttila sustenta que (i) o desenho restritivo de modelos tem ligação direta com as motivações para a sua criação. Em outras palavras, modelos são, de partida, baseados em uma série de interpretações e suposições que temos sobre o mundo. "Os modelos não são objetos que flutuam livremente e que precisam ser vinculados ao mundo real: eles já estão ligados ao nosso conhecimento do mundo real por meio das questões científicas que motivaram sua construção" (KNUUTTILA, 2011, p. 267).

A filósofa afirma que modelos são parcialmente restritivos em função da mídia utilizada para criá-los e, de modo complementar, por causa das suas características restritivas, que focam em um conjunto de propriedades e não em outro. Dessa forma, a natureza restritiva de modelos teóricos científicos constitui um dos aspectos que torna esses artefatos tão interessantes, pois em razão dessa característica esses objetos elucidam um ponto crucial do projeto de artefatos abstratos, a saber, a sua conexão a priori com o mundo.

Esse é o caso porque modelos são criados por seres humanos membros de uma cultura em posse de um conjunto de crenças sobre o mundo que é utilizado na sua construção. De outra forma, a prática de modelar se assemelha a diferentes práticas criativas, como a literatura e a legislatura que em graus distintos se valem da relação prévia com o mundo na esquematização de um novo artefato.

De modo mais geral, parece que a grande variedade de meios representacionais que os modeladores utilizam, por exemplo, diagramas, imagens, modelos em escala, símbolos, linguagem naturais, notações matemáticas, imagens 3D na tela, todos possibilitam e limitam o raciocínio científico nas suas formas específicas. Por exemplo, imagens ou gráficos "proporcionam" diferentes tipos de raciocínio do que expressões linguísticas ou equações matemáticas, comum em estudos de mídia (KNUUTTILA, 2011, p. 268).

⁸⁸ De acordo com Thomasson (1999), personagens fictícios enquanto entidades artefactuais apresentam relações de dependência com atos intencionais criativos e com meios de manutenção e publicação de uma entidade desse tipo.

A (ii) não-transparência dos meios representacionais pelos quais modelos são construídos é, segundo Knuuttila, um aspecto negligenciado pelos filósofos. De acordo com a autora, essa atitude por parte dos filósofos tem a ver com o fato de que usualmente considera-se modelos ou como objetos abstratos, ou como modelos físicos, mas cuja importância estaria na estrutura primária.

A forma como os meios de representação são muitas vezes ignorados pelos filósofos sugere que os cientistas têm, ou pelo menos poderiam ter os meios representacionais corretos à mão, maleáveis como tais e adequado para descrever os próprios aspectos da realidade que nos interessam. Em outras palavras, na maioria das vezes os filósofos da ciência, pelo menos implicitamente, assumem que meios representacionais poderiam ser transparentes de tal forma que não nos impediriam de capturar as estruturas e processos reais subjacentes aos fenômenos, nem acrescentariam características próprias às nossas explicações teóricas. Ou que poderíamos pelo menos distinguir claramente as características das nossas representações científicas que são atribuíveis aos fenômenos descritos a partir das convenções usadas para os descrever. A complexidade da modelagem matemática mostra que isso claramente não é o caso (KNUUTTILA, 2011, p. 268).

Sobre o aspecto (iii) orientação para resultados, Knuuttila sustenta que a prática de modelagem tem uma direção diferente daquela que convencionou-se, a saber, modelos são criados de forma circular e não tentando representar aspectos pré-definidos de um modelo alvo. Ela chama de circular o procedimento em que os modelos são criados como "sistemas hipotéticos" que tentam obter resultados já esperados ou conhecidos e/ou exibir certos aspectos gerais dos fenômenos estudados.

A usabilidade geral dos modelos computacionais baseia-se na sua generalidade e nas semelhanças observadas entre diferentes fenômenos. Assim, existe um elemento de oportunismo na modelagem: o modelo que provou ser bem sucedido na produção de certas características de algum fenômeno será aplicado a outros fenômenos, muitas vezes estudados dentro de uma disciplina totalmente diferente. Se um modelo consegue produzir os resultados esperados ou replicar algumas características do fenômeno, ele fornece um ponto de partida interessante para a construção de um modelo posterior, cujo objectivo típico é corrigir e ajustar o modelo para melhor se adequar ao domínio ao qual é aplicado (KNUUTTILA, 2011, p. 268)

Em relação à (iv) manipulabilidade concreta, Knuuttila sugere que modelos possuem modos de representação, ou meios, e mídias. Meios representacionais seriam o mecanismo abstrato da representação, como uma linguagem, uma imagem ou um símbolo. A mídia é o lado material de uma representação, seja com o auxílio de computadores sofisticados, hieróglifos, discursos, encenações, etc.

A materialidade desempenha diferentes papéis epistêmicos dependendo dos modelos em questão e dos meios em que são realizados. O papel crucial da mídia representacional sobre como devemos obter conhecimento a partir de modelos é claro nos casos de organismos modelo e modelos sintéticos, bem como com modelos de escala e simulações computacionais, todos permitem diferentes formas de manipulação. (KNUUTTILA, 2011, p.269).

Além disso, a autora sugere que artefatos cumprem um papel crucial na nossa lida com o mundo ao considerar uma concepção econômica das ciências cognitivas de cognição incorporada. Artefatos nos possibilitam externalizar pensamentos por um meio e uma mídia. Ao realizarmos tal procedimento e nos engajarmos na manipulação do objeto criado, contribuímos para a nossa própria compreensão dos fenômenos estudados, na medida em que oferecemos novas perspectivas ao nosso aparato cognitivo.

Nesta perspectiva, a representação externa funciona como um atalho externo que restringe o espaço de busca de informações ao localizar as características mais importantes do objeto de uma forma perceptualmente saliente e manipulável, e permite inferências adicionais, fazendo a informação anteriormente obscura ou dispersa disponível de forma sistemática (KNUUTTILA, 2011, p. 269).

Essa espécie de oferta de possibilidades que criamos para nós mesmos ao manusear modelos criados em um meio e materializados em uma mídia pode ser interpretada como perspectivas sobre um mesmo objeto, mas abertas a partir de diferentes ferramentas. Os modelos são as ferramentas que utilizamos para tornar palpável algum ou mais aspectos de fenômenos que desejamos analisar.

Finalmente, Knuuttila apresenta o que ela chama de (v) justificção distribuída entre construção e uso de um modelo. A filósofa sugere esse aspecto muito mais como um ponto de interesse do que como um mecanismo ou uma característica refinada de modelos.

Uma vez mais, me parece que a resposta está em ir além da relação representacional de modelo-alvo, em ampliar a unidade de análise para compreender tanto a construção de modelos quanto o processo de triangulação multicamadas em que diferentes arquiteturas de modelos e resultados do modelo estão sendo comparados uns com os outros e com dados experimentais e observacionais. É importante notar que os modelos muitas vezes trazem consigo uma justificativa inicial, isso se deve aos vários ingredientes que os formam, como diversas representações de dados e conhecimentos empíricos, suposições, formalismos matemáticos e métodos de modelagem estabelecidos (KNUUTTILA, 2011, p. 269).

Para a filósofa, tomar apenas a relação de uma representação finalizada de um modelo e compará-la ao fenômeno real e assumir que daí obteremos a nossa primeira amostra de conhecimento esconde tanto a construção quanto o uso de modelos. Portanto, a autora busca uma rota alternativa que lhe permita ampliar as interconexões ou os pontos de contato dos quais origina-se conhecimento.

Na parte final da tese, focarei na questão da manipulabilidade ao interpretá-la à luz da noção de *prop* de Walton. Faço isso na tentativa de aproximar ambas perspectivas, pois acredito que um modelo pode ser visto como uma *prop* na medida em que possibilita a um usuário competente, mediante o seu manuseio, observar aspectos e possibilidades de um fenômeno que de outra sorte não seria possível. Inclusive, a consideração de modelos diferentes para avaliar um mesmo alvo pode gerar interpretações e inferências variadas.

3.5.2.3. Manipulabilidade como suporte

Uma característica sedutora da perspectiva de Walton é a sua solução para o problema do estatuto ontológico das entidades ficcionais: não existem entidades ficcionais, apenas fingimento. Nesta visão, as histórias de ficção apenas fingem afirmar algo sobre pessoas e lugares reais. Os personagens fictícios e as obras literárias que eles habitam são apenas props no jogo da faz de conta. E isso se aplica a qualquer outro tipo de faz-de-conta. Qualquer coisa que possa afetar nossos sentidos e está, além disso, sujeito a um “princípio de geração” pode funcionar como suporte em um jogo de faz de conta – como brinquedos em jogos infantis (KNUUTTILA, 2020, p. 4).

Em posse do aparato teórico que versa sobre ficção, é possível investigar a possibilidade de manipulação de modelos equiparando prática similar em relação a situações de faz de conta, considerando ambas como ferramentas epistêmicas. Dessa forma, poderíamos reescrever a última frase da citação acima e terminá-la da seguinte forma, "(...) pode funcionar como suporte em um jogo de faz de conta - como brinquedos em jogos infantis ou modelos em pesquisas científicas".

A sugestão já implícita na orientação para resultados e sistematicidade de modelos é que o seu valor cognitivo é largamente baseado em *manipulação*. Um modelo teórico poderia ser visto como um sistema de interdependências, cujas múltiplas características podem ser estudadas pela sua manipulação à luz de seus resultados (KNUUTTILA, 2011, 268).

Cabe ressaltar que o tema em questão é amplo e suas implicações se ramificam nos diferentes âmbitos científicos que utilizam modelos como forma de explicar fatos observados no mundo externo em suas respectivas disciplinas. Além disso, o debate em pauta é atual e constantemente tem se apoiado em teorias da ficção e análises sobre objetos fictícios na tentativa de compreender e interpretar modelos, bem como um modo de estruturar a prática científica de modelar. “Cientistas nesse campo se acostumaram a discutir como sistemas se comportam, se acostumaram a discutir sobre o que é verdadeira ou falso sobre eles – se acostumaram em tratar um sistema modelo ficcional como um objeto ele mesmo” (GODFREY-SMITH, 2009, 116).

Nesse sentido, o acima exposto visa tão somente corroborar a ideia de que artefatos abstratos podem ser utilizados como um mecanismo de *affordance* a partir de uma perspectiva artefactual de objetos fictícios. Entendemos que um viés artefactual da ficção é o que melhor pode explicar o que modelos teóricos são e como os utilizamos enquanto ferramentas epistêmicas pelo que apresentamos anteriormente.

O uso desses artefatos envolve uma série de restrições incutidas a eles desde a sua criação e outras tantas regras as quais estão submetidos e que são frequentemente reavaliadas como parte processual da prática científica. Em outras palavras, modelos são constantemente testados mediante novas aplicações informacionais e, conseqüentemente, podem ser invalidados caso seus parâmetros não sejam mais aplicáveis em dada disciplina científica.

Além disso, os artefatos eles mesmos são criados já visando algum tipo de resultado ou característica, o que atua novamente como um aspecto restritivo. Dado o conjunto de restrições desses objetos a sua manipulação parece permitir ao usuário a aquisição de novas informações na interação com eles. Isso pode ocorrer de pelo menos duas formas, seja mediante a confirmação de um resultado já esperado a partir de um conjunto restrito de características tornadas salientes na criação do modelo, seja através do entendimento da importância e funcionalidade de aspectos pontuais de um modelo.

Assim, a discussão em torno de modelos teóricos científicos se faz presente como forma de exemplificar artefatos abstratos e da sua importância, sobretudo considerando a manipulabilidade desses objetos que nos possibilita interagir e avaliar fenômenos do mundo desde múltiplas perspectivas. Portanto, podemos olhar para o manuseio de modelos como um suporte, como um mecanismo de *affordance* para fenômenos que ocorrem no mundo cuja tarefa de captura e compreensão por seres humanos reivindicam

ferramentas auxiliares. E, por fim, podemos pensar na cultura humana como uma cultura de artefatos, i.e., artefactual.

Finalmente, penso haver uma confluência de teses que compõe o arranjo final deste trabalho. Por um lado, caracterizamos uma perspectiva amplamente artefactual da cultura humana com diversos exemplos oriundos de múltiplas áreas da atuação humana. Por outro, mesmo teorias concorrentes para lidar com objetos abstratos via ficção nos oferecem mecanismos complementares para melhor compreendermos a dimensão abstrata de artefatos. Nesse sentido, a manipulabilidade desses objetos aparece como característica central no que diz respeito ao mecanismo pelo qual artefatos abstratos têm, de fato, impacto prático nas nossas vidas materiais.

4. Conclusões

Olá, cara leitora. Eis que novamente recupero a voz. Bom, talvez você se lembre que no primeiro capítulo discutimos três condições que caracterizavam um objeto como um artefato. Certo? Depois disso oferecemos um primeiro ajuste para esses critérios ao observarmos que os mesmos eram insuficientes no tratamento de artefatos mais tradicionais, como machados de pedras e vestimentas, a partir de uma chave de interpretação funcionalista.

Em seguida, ao discutirmos casos de artefatos biológicos, fomos capazes de desvelar o caráter cultural desses objetos. Dessa forma, fomos levados a um segundo ajuste que incorporasse com a devida relevância o fator cultural de artefatos. Já no último capítulo da tese, observamos uma discussão em torno de artefatos abstratos e, de modo um pouco mais detido, de um tipo específico deles, a saber, modelos teóricos científicos.

Ofereci uma rápida análise artefactual de modelos seguindo os passos artefactualistas da filósofa finlandesa Tarja Knuuttila. Ela sustenta que tais objetos devem ser tomados como ferramentas epistêmicas e que a sua manipulabilidade ocupa lugar central na nossa relação com modelos no mundo, i.e., utilizando modelos no mundo e, ao mesmo tempo, manipulando modelos para entendermos o mundo. Assim, esses objetos podem ser interpretados tanto como objeto de conhecimento e objetos para conhecimento.

Retomando os critérios iniciais e que depois modificamos duas vezes, veremos que um terceiro ajuste não se faz necessário na medida em que nossa segunda modificação é capaz de compreender também o caso dos artefatos abstratos. Nossas condições iniciais eram:

- (1) Devem ser intencionalmente produzidos;
- (2) A sua produção deve envolver a modificação de materiais;
- (3) Devem ser produzidos para cumprir um propósito.

A partir da análise de mais exemplos e de uma crítica funcionalista, percebemos a necessidade de ajustar os critérios iniciais conforme oferecidos pela filósofa Beth Preston (2020). Na atualização oferecida tivemos:

- 1a. Devem ser intencionalmente produzidos, comportando casos em que a intenção esteja em um nível superior do processo de produção, i.e., mesmo quando entre a intenção e a produção há um nível intermediário (muitas vezes facilitador), podendo este ser desconhecido pelo agente;
- 2a. A sua produção deve envolver a modificação de materiais, inclusive modificações microscópicas apenas percebidas com o ajuda de aparato específico para tal finalidade e, ainda, tais modificações, as microscópicas, podem ser ou não conhecidas pelo agente;
- 3a. Devem ser produzidos para cumprir um propósito, mesmo que sua produção acarrete outras utilidades, além da inicial, não previstas inicialmente pelo agente.

No entanto, ao discutirmos e analisarmos o caso de artefatos biológicos e enfatizarmos o caráter cultural de artefatos humanos percebemos a necessidade de alterar ainda outra vez os critérios já modificados. Assim, nosso segundo ajuste ficou da seguinte forma:

- 1b. Devem ser intencionalmente produzidos, comportando casos em que a intenção esteja em um nível superior do processo de produção, i.e., mesmo quando entre a intenção e a produção há um nível intermediário (muitas vezes facilitador), e, ainda, casos de interação humana sistemática com organismos biológicos em que se perceber ajuste(s) mútuo(os) de comportamento resultando em modificação complexa, visível ou não, proveniente de ação intencional;
- 2b. A sua produção deve envolver modificações materiais e/ou comportamentais, inclusive modificações microscópicas apenas percebidas com a ajuda de aparato específico para tal finalidade e, ainda, tais modificações, as microscópicas, podem ser conhecidas ou não pelo agente, e/ou modificações nas condições ambientais do meio desde que influenciem no sucesso de reprodução do organismo parte da interação com seres humanos;

3b. Devem ser produzidos para cumprir um propósito, o que pode ocorrer de modo direto, a ação humana modifica o(s) objeto(s) transformando-o(s) em artefato(s), mesmo que sua produção acarrete utilidades secundárias não previstas inicialmente pelo agente, ou indireto ao modificar as condições de sucesso dele no meio (no caso de objetos biológicos), mesmo que essa adequação se desdobre em finalidades secundárias.

Após apresentar e discutir aspectos fundamentais de artefatos abstratos, sugiro que o segundo ajuste é capaz de lidar com tais objetos. É preciso olhar para o segundo ajuste tendo em vista as modificações realizadas em função do caráter abstrato de artefatos, como abaixo.

1b*. a intenção de produzir um artefato abstrato não é a intenção de realizar uma modificação física determinada em um objeto. Por exemplo, a intenção de criar uma associação não é a intenção de criar um objeto físico determinado.

2b*. a criação de um artefato abstrato requer alguma modificação física (escrever um documento, assinar papéis, registrar em uma base de dados etc.), mas não é identificada a nenhuma destas atividades. Assim, a passagem do registro no papel ao registro digital na criação de uma associação contam como o mesmo tipo de ato, mesmo se têm realizações físicas determinadas. Pode-se ainda pensar que um ato conjunto distribuído (uma pessoa assina um papel, outra, digitalmente) fizeram o mesmo ato.

3b*. o propósito é realizado pelas ações que são adequadas a uma estrutura abstrata – há assim aspectos intrínsecos a esta estrutura, mas não aos objetos físicos que a realizam. Uma associação tem aspectos intrínsecos, i.e., normativos, mas não é parte de sua estrutura intrínseca os aspectos físicos que trazem e tornam estas normas conhecidas (mesmo se elas devem se fazer conhecer de algum modo: ditadas pessoalmente, gravadas, escritas em um papel, em um computador, etc.)

Desde pedras lascadas, roupas, agulhas, moradias, trabucos, carros e computadores, até uvas sem sementes, castanhais, caminhos, leis e modelos teóricos científicos, nossa empreitada teve como objetivo mostrar a grande extensão artefactual da

cultura humana. Para isso, começamos com alguns critérios para a caracterização de artefatos e os testamos frente os exemplos que analisamos ao longo da tese.

Ao considerarmos o acima exposto, é perceptível como modificamos nossos ajustes em função dos exemplos apresentados ao longo da tese. Dessa forma, conseguimos dar novos passos e caminhar adiante com a análise proposta de artefatos. Realizado todo o trajeto percorrido pela tese, acredito que nossas observações são valiosas e apontam para pelo menos três aspectos importantes da discussão em torno de artefatos e artefatos abstratos: (i) devido à complexidade do tema e a amplitude desses objetos faz-se necessária uma abordagem ampla que busque abarcar os mais variados exemplos como forma de testar as intuições e modificações trabalhadas; (ii) analisar artefatos físicos tradicionalmente conhecidos sem avançar o debate em direção a outros tipos de artefatos, como os biológicos e os abstratos, pode ofuscar o fator crucial dessa empreitada, i.e., a dimensão artefactual da cultura humana; finalmente (iii) o aspecto investigado segundo o qual artefatos nos apresentam com *affordances* e como essa relação está intimamente conectada com a forma como seres humanos lidam com o mundo.

5. Referências

APPIAH, Kwane Anthony. **As If: idealizations and ideals**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2017.

BERTO, Francesco. **Modal Meinongianism for Fictional Objects**. *Metaphysica* vol. 9 - n. 2, 2008, p. 205 - 218.

_____. **Modal meinongianism and fiction: the best of three worlds**. *Philosophical Studies* vol. 152 - n. 3, 2011, p. 313 - 335.

BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. Tradução de Carlos Nejar, Editora Globo, 1999.

BROWNING, Robert. **The Pied Piper of Hamelin**. Yesterday's Classics, 2010.

CERVANTES, Miguel. **Dom Quixote I**. Tradução de Sérgio Molina. Editora 34, 2010.

DAVIDSON, Donald. **Essays on Actions and Events**. Oxford University Press, 2001.

DAWKINS, Richard. **The selfish gene**. Oxford University Press, 1976.

DIMAGGIO et al. **Late Pliocene fossiliferous sedimentary record and the environmental context of early Homo from Afar, Ethiopia**. *Science*, 2015.

DOMALAIN et al. **Was Australopithecus afarensis able to make the Lomekwian stone tools?** Towards a realistic biomechanical simulation of hand force capability in fossil hominins and new insights on the role of the fifth digit. *Comptes Rendus Palevol* (16), 2017.

van FRAASSEN, Bas C. **Scientific Representation: Paradoxes of Perspective**. Oxford University Press, 2008.

FREGE, Gottlob. **Sense and Reference**. *The Philosophical Review*, vol. 57 - n. 3, 1948, p. 209 - 230.

FULTON, Michael S. **Artillery in the Era of the Crusades: siege warfare and the development of trebuchet technology**. Leiden: Brill, 2018.

GIBBS, Laura. **Aesop's Fables**. Oxford University Press, 2002.

GODFREY-SMITH, Peter. **The Strategy of Model-Based Science**. *Biology and Philosophy* vol. 21, n. 5, 2006, p. 725 – 740.

_____. **Models and Fictions in Science**. *Philosophical Studies*, vol. 143, n. 1, 2009, p. 101 – 116.

GODFREY-SMITH, Peter; LEVY, Arnon (eds.). **The Scientific Imagination**. Oxford University Press, 2020.

GOMBRICH, Ernst. **Meditations on a hobby horse and other essays on the theory of art**. Phaidon Press Limited, 1985.

HARARI, Yuval Noah. **Sapiens**. Harper, 2015.

HARMAND et al.: **3.3 million-year-old stone tools from Lomekwi 3, West Turkana, Kenya**. *Nature*: vol. 521, 2015, p. 310 - 326.

HASLANGER, Sally. **Resisting Reality: Social Construction and Social Critique**. Oxford University Press, 2012.

HILPINEN, R. **Artifact**. In ZALTA, E. (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Winter 2011 ed. Disponível em <https://plato.stanford.edu/archives/win2011/entries/artifact/>.

_____. **Authors and Artifacts**. Encontro da Sociedade Aristotélica. Birkbeck College, Londres, 1993.

KRIPKE, Saul. **Naming and Necessity**. Harvard University Press, 1972.

_____. **Philosophical Troubles: Collected Papers**, vol 1 – Oxford University Press, 2011.

_____. **Reference and Existence: The John Locke Lectures**. Oxford University Press, 2013.

KNUUTTILA, Tarja. **Modelling and representing: An artefactual approach to model-based representation**. *Studies in History and Philosophy of Science*, vol. 42, 2011, p. 262-271.

_____. **Models, Representation and Mediation**. *Philosophy of Science*, vol. 72, 2004.

_____. **Models as Epistemic Artefacts: Toward a Non-Representationalist Account of Scientific Representation**. University of Helsinki, 2005.

_____. **Models, Fictions and Artefacts**. In: WENCESLAO, J. Gonzales (ed.) *Language and Scientific Research*. Palgrave Macmillan, 2021.

KNUUTTILA, Tarja; VOUTILAINEN, Astro. **A parser as an epistemic artifact: A material view on models**. *Philosophy of Science*, vol. 70, 2003.

KRISTEN, Susanne; PERST, Hannah; SODIAN, Beate; THOERMER, Claudia. **Metacognition in infants and young children**. In: BERAN, Michael; BRANDL, Johannes; PERNER, Josef; PROUST, Joelle. Oxford University Press, 2012, p. 119 - 133.

LAGES, Francisco. **Uma solução artefactual para o problema da referência de objetos fictícios**. Dissertação, UFMG, 2017.

LECLERC, André. **Frege's Puzzle, Ordinary Propers Names, and Individuals Constants**. Revista Filosofia Univerisdade Costa Rica, vol. 53, 2014, p. 41 - 50.

_____. **O Essencialismo desde Kripke**. In: ALMEIDA, Custódio; IMAGUIRE, Guido; de OLIVEIRA, Manfredo. *Metafísica Contemporânea*. Petrópolis: Vozes, 2007, p. 376 - 399.

LEVIS, Carolina et al. **How People Domesticated Amazonian Forests**. *Frontiers in Ecology and Evolution*, 2018. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fevo.2017.00171/full>

LEWIS, David. **Truth in Fiction**. *American Philosophical Quartely*, vol. 15, n. 3, 1978, p. 37 - 46.

MARGOLIS, Eric; STEPHEN Laurence (eds.), **Creations of the Mind: Theories of Artifacts and Their Representation**, Oxford: Oxford University Press, 2007.

MEINONG, Alexius. **Sobre a Teoria dos Objetos**. Tradução de Celso Reni Braidá. In: BRAIDA, Celso. *Três aberturas em ontologia: Frege, Twardowski e Meinong*. Florianópolis: Rocca Brayde edições, 2005, p. 93 - 145.

MILLIKAN, Ruth. **In Defense of Proper Functions**. *Philosophy of Science* (56), 1989, p. 288 - 302.

_____. **Language, Thought and Other Biological Categories**. Cambridge, MA: MIT Press, 1984.

MUNIZ, Aleksander. **As Terras Pretas de Índio da Amazônia: o entendimento de sua formação e evolução**. EMBRAPA, 2014. Disponível em: <https://www.embrapa.br/busca-de-projetos/-/projeto/31443/as-terras-pretas-de-indio-da-amazonia-o-entendimento-de-sua-formacao-e-evolucao>

PERINI-SANTOS, Ernesto. **Contextualismo**. In: BRANQUINHO, João; SANTOS, Ricardo (eds.). *Compêndio em Linha de Problemas de Filosofia Analítica*, Lisboa, 2014.

_____. **Filosofia da Linguagem**. forthcomig.

PERNER, Josef. **Understanding the Representational Mind**. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 1993.

PRESTON, Beth. **A Philosophy of Material Culture**. London, Routledge, 2013.

_____. **Artifacts**. In: DOORN, Neelke; MICHELFELDER, Diane (eds.). *The Routledge Handbook of the Philosophy of Engineering*. Routledge, 2021.

_____. **Artifact**. In: NODELMAN, Uri; ZALTA, Edward (eds). The Stanford Encyclopedia of Philosophy, 2022. Disponível em <<https://plato.stanford.edu/archives/win2022/entries/artifact/>>.

RUSSEL, Bertrand. **Da Denotação**: Ensaio em Lógica e Conhecimento. Tradução de Pablo Rúben Mariconda. Abril Cultural, 1978.

SEARLE, John. **Social Ontology and Political Power**. In: EHRLICH, Isaac; MARK, David M.; SMITH, Barry (eds.). The Mystery of Capital and the Construction of Social Reality. Carus Publishing Company, 2008.

SALIS, Fiora. **Entidades Ficcionalis**. n: BRANQUINHO, João; SANTOS, Ricardo (eds.). Online Companion to Problems of Analytic Philosophy, Lisboa, 2013.

SEWELL, William. **A Theory of Structure**: Duality, Agency and Transformation. The American Journal of Sociology, vol. 98, n. 1, 1992, p. 1 - 29.

SHAGRIR, Oron. **The Rise and Fall of Computational Functionalism**. In: Hilary Putnam. BEN-MENACHEM, Yemima (ed.). Cambridge University Press, 2005.

SILVEIRA, Evanildo da. **O fator humano**. Revista Pesquisa Fapesp, vol. 198, 2012. Disponível em: <<https://revistapesquisa.fapesp.br/o-fator-humano/>>

SOAMES, Scott. **Philosophy of Language**. New Jersey: Princeton University Press, 2010.

SPERBER, Dan. **Explaining Culture**: A Naturalistic Approach. Blackwell Publishers, 1996.

_____. **Are folk taxonomies "memes"?**. Behavioral and Brain Sciences, vol. 21, n. 4. Cambridge University Press, 1998, p. 589 - 590.

_____. **Seedless Grapes: Nature and Culture**. In: LAURENCE, Stephen and MARGOLIS, Eric (eds.). Creations of Mind: Theories of Artifacts and Their Representation. Oxford University Press, 2007.

TCHEKHOV, Anton. **Treze Contos**. BestBolso, 1886/2013.

THOMASSON, Amie. **Fiction and Metaphysics**. Cambridge University Press, 1999.

_____. **Realism and Human Kinds**. Philosophy and Phenomenological Research, vol. 67, 2003, p. 580 - 609.

_____. **Artifacts in Metaphysics**. In MEIJERS, Anthonie (ed.). Handbook of the Philosophy of Science. Elsevier Science, 2009, p. 192 - 212.

_____. **Public Artifacts, Intentions, and Norms**. In VERMAAS, Pieter et al. (eds.). Artefact Kinds: Ontology and the Human-Made World. Switzerland: Springer, 2014, p. 45-62.

_____. **Ontology Made Easy**. Oxford: Oxford University Press, 2015a.

_____. **Fictional Discourse and Fictionalisms**. In: EVERETT, Anthony and BROCK, Stuart (eds.) *Fictional Objects*. Oxford: Oxford University Press, 2015b, p. 255 - 74.

_____. **If Models Were Fictions, Then What Would They Be?**. In: GODFREY-SMITH, Peter and LEVY, Arnon (eds.) *The Scientific Imagination*. Oxford University Press: 2020.

THOMSON-JONES, Martin. **Missing Systems and the Face Value Practice**. *Synthese* vol. 172, n. 2, 2010, p. 283 - 99.

TOLKIEN, John R. R. **The Lord of The Rings: The Return of the King**. Harper Collins, 1955/2009.

VAIHINGER, Hans. **A filosofia do como se: sistema de ficções teóricas, práticas e religiosas da humanidade, na base de um positivismo idealista**. Trad. e notas KRETSCHMER. Chapecó: Argos, 2011.

WALTON, Kendall L. **Mimesis as make-believe: on the foundations of the representational arts**. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1990.

WEISBERG, Michael; NEEDHAM, Paul & HENDRY, Robin. **Philosophy of Chemistry**. In: ZALTA, Edward N. (ed.) *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 2019

ROST, M. & KNUUTTILA, T. **Models as Epistemic Artifacts for Scientific Reasoning in Science**. Education Research, 2022.