

**A comunicação como um jogo:
baseado no filme Quem quer ser um milionário?¹**
Bruno Sérgio Franklin de Farias GOMES²
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN.

RESUMO

O ensaio expõe a Comunicação Social como área de conhecimento e discute bases fenomenológicas da produção de significado utilitário sobre o mundo. Para dar conta dessa reflexão tem-se como referência o filme *Slumdog Millionaire?* (Quem quer ser um milionário?) do diretor Danny Boyle. O filme, e por consequência a trajetória de Jamal, é o *operador cognitivo* para apresentar a estratégia do personagem em transformar seu conhecimento experimental em conhecimento pertinente, objetivo. A partir dessa concepção, a comunicação é vista neste ensaio por inter cruzamentos de caminhos e nós que se assemelham a um rizoma e por intermédio de alguns macro-conceitos da complexa atividade de comunicar (retroalimentação, recursividade e holograma).

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação, Complexidade, Conhecimento e Jogo.

1. O FILME COMO UM OPERADOR COGNITIVO

O cinema foi utilizado aqui como mecanismo de diálogo entre os pensamentos e a religação de saberes. O conhecimento em patamares complexos é experiência e nenhuma experiência é transferível. Mas, a sétima arte possibilita tal argumentação. A obra cinematográfica aqui é um operador cognitivo, um dos artifícios chaves do pensamento complexo. O *operador cognitivo* é um artifício capaz de sintetizar ou viabilizar a explanação do pensamento complexo a favor da comunicação científica e da pesquisa. É a ferramenta que nos permite apresentar a argumentação por meio de diferentes caminhos. Sua real incumbência é religar saberes e a ideia de utilizá-lo é, na verdade, um instrumento que objetiva fazer pensar, pensar além e estabelecer no outro algum tipo de mudança. Utilizando uma metáfora para tornar mais claro, tomamos

¹ Trabalho apresentado no DT 04 – Cinema e Audiovisual do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 14 a 16 de junho de 2012.

² Professor Temporário do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, graduado em Comunicação Social com habilitação em Rádio e TV/UFRN, Mestre em Ciências Sociais/UFRN e Pesquisador do Grupo de Estudos da Complexidade – GRECOM/UFRN. brunoradioetv@gmail.com

como ponto de vista da complexidade o homem que faz rolar um antigo rolo de filme no cinema Paradiso. A pessoa que move o filme do ponto de vista da complexidade são os operadores. Eles são usados quando precisamos ampliar ou alargar a compreensão do fenômeno para o qual ainda não temos uma categoria, um conceito, uma noção. Assim também, quando usamos a categoria de operador cognitivo estamos usando a estratégia de por meio de uma abordagem expormos um problema. Acabei de usar um operador cognitivo para expressar seu sentido, a metáfora.

Carvalho (2008) afirma que cada circuito de filme atualiza e se recria na sequência narrativa. Ao depararmos com qualquer filme acionamos um operador simbólico-cognitivo ativador de emoções incontidas, medos arcaicos, desejos inconfessáveis e ódios reprimidos jamais confessados. É justamente isto que acontece quando utilizamos o cinema como linguagem ampliadora de cognição.

Ao transpor para o cinema romances, fatos histórico-políticos, experiências extraterrenas, biografias, os roteiros nem sempre cumprem fielmente o conteúdo de realidade de uma obra das vidas que nela transitam, dos fatos concretos que pretendem relatar. Omitem e adicionam fatos, transmutam situações reais, invertem e esgarçam temporalidades, superpõem planos existenciais, ordenam restos culturais sem se importar com a linearidade da história e com a irreversibilidade do tempo. (CARVALHO, 2008, p. 134).

Quem quer ser um milionário? ou *Slumdog Millionaire*, como é conhecido no dialeto indiano ou na língua inglesa, é uma produção americana em parceria com o Reino Unido. O longa-metragem lançado em 2008 foi dirigido pelo Cineasta Inglês Danny Boyle e escrito por Simon Beaufoy. Em 2009 foi indicado a 10 estatuetas das quais foi premiado com oito em uma das cerimônias mais importantes do cinema mundial, o Oscar. Venceu nas categorias melhor filme, diretor, roteiro adaptado, fotografia, mixagem de som, edição, trilha sonora original e canção original. E ainda recebeu quatro globos de ouro em 2009: melhor Filme (drama), diretor, roteiro e trilha sonora.

FICHA TÉCNICA

Título Original: Slumdog Millionaire

Gênero: Drama

Tempo de Duração: 120 minutos

Ano de Lançamento (EUA / Inglaterra): 2008

Estúdio: Celador Films / Film4

Distribuição: Fox Searchlight Pictures / Europa Filmes

Direção: Danny Boyle

Roteiro: Simon Beaufoy, baseado em livro de Vikas Swarup

Produção: Christian Colson

O filme é uma adaptação do romance “Sua resposta vale um bilhão”, do diplomata Vikas Swarup, que conta a história de um jovem garçom vencedor do programa intitulado com o mesmo nome do livro. Na história contada no livro, o jovem tem a ajuda de uma advogada que o resgata das mãos dos policiais. O rapaz chamado de Ram Mohammad Thomas é preso por que o produtor não tem dinheiro para pagar a premiação de um bilhão de rúpias. Por isso, ele solicita que a polícia prenda o jovem garçom.



(Capas do Filme, na versão brasileira e americana, e a capa do livro de Vikas Swarup).

A versão cinematográfica que nos serve como principal referência não é a visão da Índia real, mas uma adaptação segundo a produção americana e britânica. Mas nem por isso deixa de ser um relevante legado para nossa discussão.

O filme apresenta a vida de Jamal Malik, um jovem órfão de 18 anos prestes a ganhar 20 milhões de rúpias (moeda indiana) em um programa ao vivo da televisão de Mumbai. O programa é uma versão semelhante ao “Show do Milhão”, produzido e exibido no Brasil pelo Sistema Brasileiro de Televisão – SBT de 1999 a 2002. Quem quer ser um milionário? é uma adaptação da obra literária sob um novo olhar que o distingue em, praticamente, todo o enredo. Jamal é um menino pobre, com pouco aprendizado escolar. E mesmo diante de algumas limitações determinadas pelo contexto social vivido, acaba ganhando 20 milhões de rúpias no programa de TV. Sua vitória é questionada de tal forma que antes da última pergunta é preso, interrogado e torturado sob acusação de trapaça.

O senhor Malik conta para a polícia sua singular trajetória de vida na rua, as aventuras com o seu irmão e a história do seu amor perdido, real motivo do desafio pelo qual passa no programa de TV. O objetivo principal de Jamal é achar sua amada, essa é a resposta que ele deseja da vida. Esse é o principal motivo de sua aparição pública na

cidade. Ele é um assistente de uma agência de telemarketing, fato de zombaria feita pelo apresentador que o classifica com “servidor de café de um call Center de Mumbai”.

A narrativa fílmica estrutura o roteiro em formato circular compondo três grandes narrativas entrelaçadas por *flash backs*. Estabelecendo uma linha de acontecimento cronológica, afirmamos que o encadeamento se passa no próprio programa de televisão. A primeira ordem de cenas é justamente a apresentação de sua infância, o convívio com seu irmão Salim, a morte de sua mãe e o reencontro com seu amor, Latika. É também a sequência cronológica de sua vida no decorrer do filme. O segundo conjunto é representado pelos momentos de tortura e interrogatório vividos na delegacia. E o terceiro enunciado do filme, bastante importante para nossa pesquisa, acontece a cada pergunta feita ao jovem rapaz.

Para cada resposta, Jamal usa como estratégia suas experiências do passado, tatuadas em sua vida, por meio dos processos de comunicação, com a vida e pessoas. Para responder às perguntas do programa televisivo, ele retoma saberes oriundos do relacionamento social e sua história passada serve como chave de resposta para o presente. As mesmas perguntas feitas ao vivo na televisão tiveram que ser explicadas uma a uma no inquérito policial que aconteceu antes das perguntas finais no segundo dia do programa. Cada solução é dada por um *flash back* a momentos de sua vida desde a infância.

Uma estratégia traçada para um conhecimento das raízes da cultura, que segundo o semioticista tcheco Ivan Bystrina, advém do sonho, do jogo e de outras atividades como:

[...] as atividades lúdicas (também presentes entre os animais), nos desvios psicopatológicos [...] e, por fim, nas situações de êxtase e de euforia (provocadas ou não, com a ajuda de determinadas substâncias ou não, por meio de certos rituais e movimentos ou não). (BYSTRINA apud. BAITELLO JUNIOR, 1999, p. 20).

2. A COMUNICAÇÃO COMO UM JOGO

Sabemos bem que é impossível dar conta do complexo sistema de produção da comunicação nas culturas humanas, mas sabemos, também, que é preciso ensaiar exercícios de entendimento que se aproximem da complexa e incerta construção de sentido entre as pessoas. Cada sentido é a resposta de um grande esforço cognitivo, cada diálogo é, portanto, um grande desafio.

Para expor um desses exercícios de compreensão do fenômeno da comunicação me faço valer aqui de três princípios (retroalimentação, recursividade e holograma),

reitores do método edificado por Edgar Morin como operadores capazes de reordenar os argumentos e referências feitas no capítulo anterior sobre a experiência da comunicação no filme *Quem quer ser um milionário?* Antes, porém, expomos o contexto no qual os três princípios da complexidade encontram sentido.

Como é possível depreender do filme, Jamal Malik estabelece a comunicação como imperativo para a vida. Durante a participação no programa televisivo, ele age pela estratégia de retomar momentos de sua história. Fatos que aparentemente encontram-se no campo da informação e a cada instante, se tornam conhecimento. É esta a finalidade da comunicação segundo Morin (2003b, p. 123). “Comunicamo-nos para informar, para nos informarmos, para conhecer, para, eventualmente, nos conhecermos, para explicar, para nos explicar, para compreender e nos compreendermos”.

No leque de vivências, Jamal revisita momentos de prazer e outros do trabalho árduo como mecanismo de sobrevivência. É assim que agimos segundo o jogo apresentado por Chateau (1954): o jogo pode ser funcional ou lúdico. Ao primeiro, cabe a passividade, pois é proveniente de uma obediência instintiva, uma função da espécie. É essa concepção funcional e prosaica que está na base da crítica de Kamper (1998) ao trabalho. O segundo (lúdico) é ativo, consciente e representa uma necessidade de expressão de todo o ser. Portanto, a funcionalidade pode ser exemplificada pelo aprendizado das crianças que mesmo em momentos considerados banais para os adultos, aprendem coisas novas com situações aparentemente mais simples, através da repetição, elas aprendem as coisas complexas.

A todo momento Jamal brinca com este jogar, mantém o conteúdo como uma função de linguagem. Permanece respondendo as perguntas do apresentador e do delegado dizendo que “[...] eu apenas respondo as perguntas que me fazem”. Assume um caráter mais lúdico perguntando ao apresentador se ele está nervoso. Portanto, o lúdico e o funcional são as duas faces de uma mesma moeda. Cada ato ou resposta do personagem principal é o nó de intercessão das várias linhas de um sistema. O conceito de rizoma defendido por Deleuze é muito bem-vindo nesse ensaio.

Segundo Deleuze (1992), na biologia, o rizoma é uma condição fisiológica das plantas que ajuda na sobrevivência, permite se reproduzir, ocupar um ambiente e se constituir como uma grande rede. Diferente de outras raízes, os rizomas distribuem no solo um grande intercruzamento de caminhos. Por meio deles, as plantas se nutrem de diferentes raízes inclusive se uma estiver sem água. Vejo um rizoma como esse sistema

de muitos pontos. “Pensar nas coisas, entre as coisas, é justamente criar rizomas e não raízes, traçar uma linha e não um ponto” (DELEUZE, 1992, p. 22). Cada ponto não é apenas um estágio de um sistema aberto, mas a consciência ou a materialização de uma condição antes despercebida, antes sem sentido, que agora se torna consciente a partir de uma construção de sentido. É isto o que faz a comunicação.

Maingueneau (2005) demonstra um imenso esforço em tentar apontar alguns critérios para conceber este processo de análise da comunicação. Dentre os critérios apresentados por ele temos: uma organização situada além da frase; uma orientação (efeito, finalidade); forma de ação sob o outro; interatividade; contextualização do fato; marcas de seu produtor; normatização (texto estruturado) e “bojo” do interdiscurso (a noção de que uma fala contém uma infinidade de outras).

Eu retomo a pergunta inicial do filme para demonstrar tal proposta. Como Jamal Malik conseguiu ganhar 20 milhões de rúpias? Para o personagem, de acordo com sua condição cultural e religiosa foi obra do destino, estava escrito. Entretanto, a cartografia do jogo a partir das ações de Jamal nos assegura outra coisa. Jamal ouviu, deu sentido às informações, transformou em conhecimento e, por fim, em sabedoria.

Não quero fechar a ideia de que precisamos responder todas as respostas para entender quando uma palavra ou diálogo foi ou é compreendido. Apenas utilizo os critérios de Maingueneau (2005) para exemplificar o conceito seguido até então.

3. PRINCÍPIOS RELEVANTES PARA COMPREENDER A COMUNICAÇÃO

Jamal respondeu, sem dúvida, a primeira e também as outras perguntas por que as informações lhe conduziram ao saber. Elas já estavam dentro de um sistema lógico, da sua experiência vivida. O contexto da primeira resposta assegura a condição de que o sentido do enunciado parte de uma organização situada além da frase. Digo isto de maneira bem simples. Para entender todas as perguntas ele partiu de todo um conhecimento de mundo prévio, seja das marcas linguísticas ou do aprendizado codificado das palavras. A finalidade da pergunta é afetá-lo. Isso é fazer emergir e interconectar algumas dos níveis listados acima.

O diálogo só se configura como tal, por meio de uma interação, pois, se não há códigos em comum, não se pode estabelecer comunicação. Por que Jamal sabia desta resposta? Porque neste instante Jamal estabelece um ponto do sistema como conhecimento, liga através de *flashback* a outros caminhos deste sistema, acessa o

vivido como informação e restabelece o sentido para o momento atual. Mas este é um sistema aberto, não quer dizer que todas as perguntas têm respostas ou podem ser respondidas.

Cada acesso a um caminho ou ponto deste rizoma, pode ser compreendido pelo princípio da retroatividade.

Trata-se de um princípio introduzido por Wiener e posteriormente teorizado por pensadores como Bateson. Ante o princípio linear causa-efeito, situamo-nos em outro nível: não só a causa age sobre o efeito, mas o efeito retroage informacionalmente sobre a causa, permitindo a autonomia organizacional do sistema. (MORIN, 2003c, p. 35).

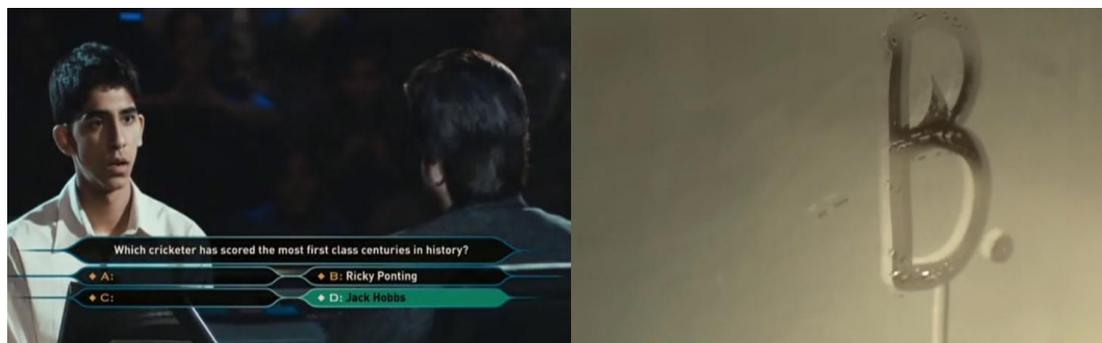
Vendo de uma maneira situacional, por meio do panorama de significação comunicativo, retomo a oitava pergunta para deixar mais claro como opera a retroatividade, ou seja, o princípio recursivo. Qual jogador de *cricket* alcançou mais pontos na história do *cricket* de primeira classe?

Em mais um *flashback da narrativa*, Jamal se encontra com Salim no alto de um prédio em construção. Momentos depois de uma pausa sem fala, eles começam a falar da antiga favela que eles viviam agora coberta por arranha-céus. Salim avisa que a maioria é de seu chefe, Javed Khan. O inimigo de Maman que pediu para trazer Latika pra ele. Motivo da discussão de Salim com Jamal na pergunta número seis³. Jamal chega à casa de Javed e entra como se fosse um cozinheiro. Olha de longe e observa Latika do portão de fora da casa. Jamal e Latika se abraçam e, momentos depois, ele olha para a televisão onde passa um episódio do programa de TV. Ele olha para a moça e pergunta por que todo mundo adora esse programa. A jovem responde: “É que é uma chance para escapar, não é? Para ter uma nova vida”. Javed Khan chega de carro, pergunta por que Latika assiste essa “merda” de programa e pede para calar a boca, porque o jogo de *cricket* vai começar. Troca o canal para o do jogo e diz: “pelo menos eu sou um milionário”.

Agora no intervalo do QQSUM, Jamal conversa no banheiro com o apresentador que decide apresentar uma resposta a Jamal. Ao ser perguntado, Jamal pede a ajuda de cinquenta/cinquenta. Esta elimina a metade das perguntas deixando apenas a resposta certa e uma errada. Resta para Jamal a letra “B) Ricky Ponting” e “D) Jack Hobbs”. O jovem aprendiz decide agir, por impulso, sorte, azar? Não, ele agiu por estratégia, por observação. O diálogo traçado com o apresentador desde o início do programa foi um

³ 6ª Pergunta: Quem inventou o revólver?

mecanismo para que Jamal observasse o caráter e estratégias do apresentador como um jogador. Ao perceber a possibilidade da resposta dada está errada, Malik resolveu brincar com o apresentador para chegar a uma conclusão adequada.



Sem nas duas primeiras⁴ perguntas no programa de televisão Jamal lembrou as repostas por meio de elementos cênicos, o ato do apresentador neste instante, na minha compreensão, interromperia a cadeia de relações de Jamal em direção ao seu sucesso, induziria a uma quebra da constelação rizomática da construção de saberes por Jamal. De volta ao estudo, o personagem principal afirma ao apresentador que não sabe esta resposta, a tendência é que realmente o erro seja alcançado neste jogo.

Dentro do próprio sistema, do jogo e da busca pela premiação, um elemento interno ao sistema (o apresentador) simula uma pista para Jamal conseguir acertando. A tendência seria que o jovem seguisse a dica do apresentador e errasse a questão, pois fora lhe dado a opção errada para que o jogo acabasse. No entanto, o jovem Malik ressignifica esta atitude por meio de uma retroalimentação e acerta fazendo a opção pela alternativa que lhe restava, a letra D. Jamal pediu ajuda e lhe sobrou apenas duas opções de respostas, as letras B e D. A resposta estava no próprio meio, no próprio jogo de simulação e verdades. O erro faz parte de um mesmo sistema que falha e retoma as rédeas por meio, por exemplo, de uma retroatividade, de uma retroalimentação. O rapaz identificou a negativa ação do condutor do espetáculo e optou em estabelecer uma ruptura da regulação convencional do sistema que seria: se o apresentando está ajudando, ele disse a resposta correta. Logo, o grau de organização da comunicação surge de sua própria reorganização, neste caso, pela retroatividade. Sua opção poderia ter sido acionada por acaso, mas acredito em escolha consciente por se tratar de mais

⁴ 1) Quem foi a estrela do filme de grande sucesso de 1973 Zanjeer? Resposta: Amitabh Bachchany

2) Na nota de 100 dólares americanos, tem uma foto de qual estadista americano? Resposta: Benjamin Franklin

uma estratégia estabelecida por ele. Isto não quer dizer que Jamal sabia a resposta, mas, que agiu por seleção com base em suas interpretações.

Não levanto a argumentação da ação de Jamal apenas como uma resposta a audácia do apresentador. Afirmo que a retroação é algo comum a todo processo comunicativo.

Outro princípio significativo é o da recursividade, este é o maior artifício usado pelo jovem indiano durante todo o filme: “Um processo recursivo é aquele cujos produtos são necessários para a própria produção do processo” (MORIN, 2003c, p. 35). Para cada pergunta, Jamal retoma a sua experiência para obter as respostas. A ideia de utilizar o circuito recursivo para exemplificar o processo da comunicação parte da nossa aposta rizomática. E, neste sentido, torna-se mais rico e demonstrativo para apresentar um índice da complexidade ao apostar na dinâmica autoproductiva e auto-organizacional. Com este princípio de circularidade, não existe a noção estática de fluxo comunicativo entre produtores e receptores. Trata-se de um momento constante onde, concomitantemente, estamos no momento inicial e final do ciclo. Tornando mais claro, produzimos e reproduzimos, durante momentos do falar, o comunicar ou comunicar-se consigo mesmo. Somos ao mesmo tempo os produtores e o resultado.

A ideia de circuito recursivo não é uma noção anódina que se limitará a descrever um circuito. Muito mais do que uma noção cibernética que designa uma retroação reguladora, revela-nos um processo organizador fundamental e múltiplo no universo físico, que se manifesta no universo biológico, assim como nas sociedades humanas. (MORIN, 2003c, p. 36).

Cada ação de Jamal ou nossa, produz a sociedade, e da mesma maneira – a sociedade – reproduz nossas ações e produz os próprios indivíduos.

Longe da relação de causa e efeito entre emissor e receptor, podemos dizer que o receptor produz o emissor e o emissor produz o receptor. É assim que obtemos este mundo codificado como propõe Flusser (2007) com a revolução no mundo da comunicação. Por meio da recursividade construímos e reconstruímos os sistemas de símbolos, significação, representação e a linguagem que juntos compõem a cultura. Vejamos tal incursão na terceira⁵ pergunta feita a Jamal.

Ao ser questionado sobre quais objetos o deus Rama segura na mão direita, Jamal afirma que esta é uma pergunta que até hoje ele gostaria de não saber. Essa resposta religa-se ao momento da morte da sua mãe após um conflito religioso que

⁵ Nas representações do deus Rama, ele é famoso por segurar o quê na mão direita?

provocou a morte de centenas de mulçumanos na Índia. Salim e Jamal viram sua mãe sendo atacada pelos seguidores do deus Rama e fogem pelos corredores da cidade. Em uma das vias os meninos se deparam com uma criança pintada de azul como um arco e flecha.



(Morte da mãe de Jamal e criança vestida como representação da divindade).

Jamal lembra-se do arco e flecha segurada pela criança na mão direita. Um bom exemplo para evidenciar o princípio da recursividade como aposta cognitiva da comunicação. A imagem da criança, dos homens matando outros homens e mulheres indianos (incluindo a sua mãe), serviu de pesadelo e trauma nas vidas de Jamal e Salim. No entanto, a partir do princípio da recursividade, o jovem ressignifica o que é da ordem traumática como uma chave de respostas para mais uma pergunta no programa da TV pública da cidade.

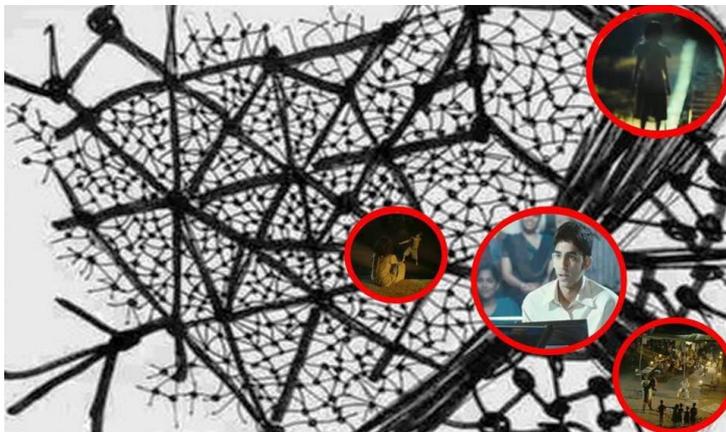
Isto acontece a todo o momento com todos nós, somos seres da recursividade. Agimos por meio deste princípio, também. Esta resposta de Jamal é exatamente mais uma ligação dentre os caminhos do rizoma, um ponto que sintetizava algum tipo de sentido, como a morte de sua mãe, pode gerar inúmeros outros efeitos, posicionamentos e ações. Neste caso, Jamal estabeleceu uma religação da experiência vivida com a pergunta feita no programa de TV e obteve de sua história a resposta. Aconteceu, porque mais um nó deste rizoma tornou conhecido, isto se dá porque a comunicação como linguagem, acontece por meio de um sistema organizacional. É assim que produzimos os sentidos e estabelecemos as trocas linguísticas.

Esse é um processo que acontece com toda produção de sentido, com todas as respostas de Jamal e neste exato momento onde cada leitor estabelece o sentido para tal enunciado, seja uma posição crítica ou a favor.

A quarta⁶ pergunta de Quem quer ser um milionário? demonstra que muitas vezes é necessário perder para ganhar em seguida. O fracasso pode servir de base para a próxima vitória, isso indica que o conhecimento pode ser visto como o processamento de informações pela experiência e, estas, potencialmente, podem gerar duas vias de resolução: o fracasso ou o êxito. Não se esquecendo também da possibilidade do que se enquadra fora do binômio sucesso-derrota ser um estágio intermediário.

Durante algum tempo, Jamal, Salim e Latika viveram em uma espécie de orfanato onde as crianças eram mutiladas com o objetivo de se tornarem pedintes e enriquecer o senhor Maman. Foi justamente esta experiência que se tornou a chave de resposta para a quarta pergunta. Jamal se lembrou da resposta porque as crianças eram obrigadas a aprender uma canção para cantar nas ruas da cidade. A música era justamente “Darshan do Ghanshyam”. Jamal não esqueceu o nome do poeta, indiano, autor da canção.

A música que elas eram obrigadas a aprender para cantar nas ruas foi justamente a resposta. Entretanto, não foi apenas pela música que Jamal relembrou a resposta. Ele estabeleceu uma série de fatos vividos nesta época que lhe ofertaram a lembrança.



(Imagens do sistema de conhecimento de Jamal)

TOPO

Imagem de Jamal olhando Latika ficando para trás na fuga com Salim.

CENTRO

Jamal no QQSUM.

ESQUERDA

Jamal cantando para Latika no acampamento das crianças.

DIREITA

Crianças aprendendo a canção.

O nó central do rizoma acima é agora o nosso ponto de partida sistêmico. A partir do instante no programa de TV, Jamal estabelece as ligações apresentadas como observamos na ilustração: lembrança das crianças aprendendo a cantar “Darshan do Ghanshyam”, no acampamento; momento que dançava pra Latika e imagem da despedida dela na fuga dos comparsas de Maman. É sobre esta produção de sentido organizativo que estabeleço a importância da metáfora do álbum de fotografia dado no

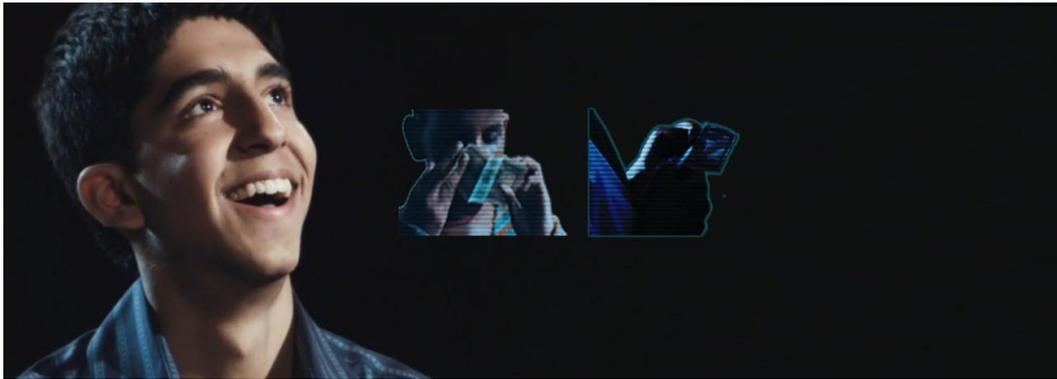
⁶ A canção “Darshan do Ghanshyam” foi escrita por qual famoso poeta indiano?

segundo capítulo. Quem sabe uma foto ou um estímulo não seria suficientemente capaz de gerar as respostas? Ou em outros casos, de produzir conhecimento. É imprescindível que este se ligue a outros índices de informações e se transformem em conhecimento. É como se cada fotografia selecionada fosse um desses pontos de intercessão rizomático. Selecionamos algumas das mais significativas. A ação de optar gera também o descarte, portanto, trata-se de um processo de *feedback* quando falamos de recursividade.

Um princípio que chancela bem tal aposta é a ideia de *autoeco-organização*. Cada indivíduo é um ser capaz de se autoorganizar, que se autoproduz segundo Morin. Toda energia gasta por cada pessoa nada mais é do que a tentativa de ser autônoma, uma autonomia que supõe sempre uma dependência. “Um aspecto-chave da autoeco-organização vivente é que ela se regenera permanentemente a partir da morte das suas células segundo a fórmula de Heráclito ‘Viver de morte, morrer de vida’ e que as duas ideias antagônicas de morte e de vida são complementares, permanecendo antagônicas”. (MORIN, 2000, p. 211).

Esta é uma chave para compreender Jamal, a personagem a cada pergunta religa o conhecimento por meio de suas experiências, ou seja, ele depende, dessas experiências, para produzir conhecimento e respostas. Momentos vividos, antes sem sentido, se transformam em ânsia de vida, em prazer na medida em que ganham significação.

A importância em adotar o álbum de fotografia como uma metáfora para situar as estratégias de Jamal é bastante significativo também para introduzir o terceiro conceito do método complexo: o princípio hologramático. Cada momento das experiências de Jamal como estratégia deste conhecimento vivido, corresponde a um ponto de um holograma. O holograma é uma imagem produzida a partir de três dimensões compondo uma escrita iconográfica. Podemos observar a mistura das cores, fusão dos objetos e relevos como se tudo fosse apenas uma grande figura. O pensamento visto desta forma, talvez, seja a mais singular aposta deste trabalho, cada fragmento da imagem apresentada a seguir é memorizado em função da imagem inteira.



Jamal, estando ainda no programa televisivo, lembrou que recebeu dinheiro dos americanos e que por intermédio da percepção do seu amigo Arvind, lembrou-se de que, a figura impressa na nota de 100 dólares é Benjamin Franklin. Isso também acontece com a sequência de imagens da sexta pergunta⁷. As partes mais significantes para dar a resposta correta foram as imagens que o filme traz em *flashback* e que foram recortadas. Outro fragmento do holograma que permite a resposta correta é a lembrança das palavras de seu irmão ao apontar a arma para o senhor Maman e depois ele (Jamal). Salim diz: “Agora, cala a boca. O Homem com uma arma colt 45 disse, cala a boca. Agora vai, se não o mestre da arma vai atirar bem no meio dos seus olhos”.

Cada momento registrado em imagens mentais por Jamal equivalem a um álbum de fotografias, um fragmento de um grande holograma. Essas imagens são um intercruzamento de muitas experimentações, o aglomerado dos erros e acertos:

[...] cada ponto do holograma contém a presença da totalidade, ou quase, do objeto.
[...] o holograma demonstra pois a realidade física de um tipo surpreendente de organização, em que o todo está na parte que está no todo, e a parte poderia estar mais ou menos apta a regenerar o todo. (MORIN, 2008, p. 113).

De fato esse princípio permite estruturar a complexidade, que é um processo linguístico e de construção de sentidos. Pensar a epistemologia da comunicação por meio destes três princípios – retroativo, recursivo e hologramático – é então o foco deste jogo da comunicação. Os três princípios não podem ser acionados isoladamente. Há uma recursividade e uma retroação entre eles próprios. A experiência humana como uma estratégia, sob a ressignificação do jogo da comunicação pode ser entendida como uma das principais chaves deste ensaio. Conhecemos porque rememoramos. Segundo Von Foerster (apud. MORIN, 2008, p. 115),

⁷ 6ª Pergunta: Quem inventou o revólver?

[...] o cérebro memoriza, não a percepção no seu conjunto, mas somente certas marcas a partir das quais pode reconstruir, sob forma de lembrança, a totalidade dessa percepção. Essas marcas mnêmicas não são arrumadas num subsistema apropriado, mas inscritas nas próprias zonas das atividades cognitivas, e a rememoração realiza-se conforme os mesmos circuitos que garantem a percepção e a categorização.

O registro memorizado é localizado em várias partes do cérebro conforme Lashley (Apud. MORIN, 2008, p. 115) legitimando a reorganização de que a rememoração acontece a partir de uma ligação de regiões diferentes, ou como ele mesmo escreve, “se realizaria a partir dessa polilocalização”. Sugestão semelhante é colocada por Pribram (Apud. MORIN, 2008, p. 115), “[...] o conhecimento é registrado no cérebro como um conjunto de computações”. A memória seria registrada de modo hologramático, e desta forma retomamos o conhecimento não pela representação. Mas, pelas computações que operam pela representação no momento da percepção. Neste sistema, é por intermédio da recomputação que ocorrem as lembranças.

Portanto, a comunicação como jogo nos apresenta um homem que dispõe de entradas inatas e adquiridas, organizadas pelo pensamento/conhecimento. O indivíduo conhece, por meio da cultura, e da mesma forma, a cultura conhece por meio de cada indivíduo. É assim que operamos, seja por intermédio da memória cultural (fonte socioculturais) ou da memória biológica (aptidão bioantropológica para operar o conhecimento). A responsável por ditar este jogo da comunicação é a cultura, que nos oferta um saber acumulado, repleto das normas que governam as relações interpessoais pela linguagem.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria da Conceição de. (Dilemas do conhecimento) In: ALMEIDA, Maria da Conceição de e CARVALHO, Edgard de Assis. **Cultura e Pensamento Complexo**. Natal, RN: EDUFRN – Editora da UFRN, 2009, 69-114.
- CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança**. São Paulo: Summus, 1954.
- DELEUZE, Gilles. **O que é a filosofia?**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- _____. **Ensaio sobre fotografia: para uma Filosofia da técnica**. Lisboa: Editora Relógio D'Água, 1998.
- _____. **JOGO**. CISC – Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia. Suplemento literário OESP, 1967.
- KAMPER, Dietmar. **O trabalho como vida**. São Paulo: Annablume, 1998.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **As estruturas elementares do parentesco**. Tradução: Mariano Ferreira. Petrópolis: Vozes, 1982.
- MAINGUENEAU, Dominique. **Análise de textos de comunicação**. São Paulo: Cortez, 2005.
- MORIN, Edgar. **O Método 3 – o conhecimento do conhecimento**. 2ª Ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- _____. **O Método 5 – a humanidade da humanidade**. Porto Alegre: Sulina, 2005a.
- _____. **O Método 6 – a ética**. Porto Alegre: Sulina, 2005b.
- _____. **O Método 4 – as idéias**. 2ª Ed. Porto Alegre: Sulina, 2003a.
- _____. **A comunicação pelo meio** (teoria complexa da comunicação). Artigo publicado na Revista FAMECOS, Porto Alegre. nº 20, abril 2003b.
- _____; CIURANA, Emilio-Roger; MOTTA, Raúl Domingo. **Educar na era planetária**. São Paulo: Cortez, Brasília, DF: UNESCO, 2003c.
- _____. **A inteligência da complexidade**. São Paulo: Petrópolis, 2000.
- _____. **Introdução ao pensamento complexo**. Lisboa: Instituto Piaget. 2ª Ed. 1999.
- _____. **Para Sair do Século XX**, Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- PELT, Jean-Marie. **As linguagens secretas da natureza. A comunicação nos animais e nas plantas**. Tradução Maria Joana Chaves. Lisboa: Instituto Piaget, 1998.