

Revista Filosófica dos Alunos da
Universidade do Minho

Apeiron

(n.º 6 – 12/2015)



Apoio: NEFILUM



APEIRON

Revista Filosófica dos Alunos da
Universidade do Minho

Nº 6 –
Filosofia, Literatura e Cinema
(12/2015)

Convidado de Honra:

Noël Carroll
(CUNY - Graduate Center)

Organização: Steven S. Gouveia (Ph.D. Student – Universidade do Minho)

Tradução: Diana Neiva (Master Student – Universidade do Porto)

Editora: CreateSpace Independent Publishing

ISBN-13: 978-1522830443 / ISBN-10:1522830448

Apoio: Núcleo de Estudantes de Filosofia da Universidade do Minho

Contacto: stevensequeira92@hotmail.com ou id6232@alunos.uminho.pt



Índice

Nota de Apresentação	5-7
1. O 8½ de Fellini e a revolução da Imagem-Tempo no cinema moderno	9-23
Albano Pina	
2. Literatura, Cinema e Filosofia: a Arte e o Homem	25-29
Carolina Rei	
3. Ensaio sobre a Cegueira: Intertextos de Alegoria e Parábola	31-45
Fábio Braga	
4. Mad Max: um filme filosófico	47-51
Maria José Silva	
5. <u>Daydreaming</u>: Uma incursão na filosofia da vida em mundos virtuais	53-75
Judite Zamith Cruz	
6. O Absurdo em Álvaro de Campos, em “Passagem das Horas”	77-94
Sâmara Costa	
7. Filosofia no cinema ou cinema filosófico?	95-103
Diana Neiva	
8- Yvonne Rainer e a Recuperação na Vida Quotidiana	105-120
Noël Carroll	

5. Daydreaming: Uma incursão na filosofia da vida em mundos virtuais

- Introdução

Quando dizemos que uma pessoa tem “muita imaginação”, podemos estar a acentuar que é criativa, louca ou mentirosa.

Propomo-nos escrever a partir do próprio reino do ser ficcional, com relevo dado a imagens mentais, para “viagens em pensamento”, o *mental time travel* (Suddendorf & Corballis, 1997), com personagens de eleição (“o Coronel”, *Anne Karénina*, *Ismael...*), enredos narrativos brilhantes e coisas “reais” que são virtuais, também. Quando nos projetarmos no passado, tanto quanto no futuro, os circuitos cerebrais são os mesmos, sendo partilhados no cérebro (Manning, 2009) e, até com os olhos fechados, a leitura de obras-primas da Literatura, faz-se ver no que não está escrito, como será explicitado pelo diretor de arte Peter Mendelson (2015).

A ciência também não prescinde de analogias e metáforas, de “experiências em pensamento”, sejam as imagens mentais de pessoas comuns ou extraordinárias (Dortier, 2015, Miller, 2000; Holton, 1981).

Mas será que do imaginário infantil à pueril jovialidade do adulto (criativo) vai um *passo de gigante*?

Leo Count Tolstoi (1828-1910), em *Childhood*, identificava o paradoxo do seu pensamento, quando afirmou:

«Não fosse nesse tempo que eu adquiri tido o que agora me sustenta? E eu ganhei tanto, e tão rapidamente, que durante o resto da minha vida não adquiri uma centésima parte disso. De mim mesmo, aos cinco anos de idade, para mim mesmo conforme sou agora, apenas existe um único passo. A distância entre mim mesmo como bebé e como sou no presente é tremenda» (Tolstoi, 1982; citado por K. Chulovsky, 1968, p. 140).

O quotidiano de todos nós, seres humanos, vive de imagens mentais, que são as ideias, emoções, lugares, o desejo, a moral, as recordações, os projetos...

Uma estudante, Maria, acordou com sonhos comuns, se bem que também imagine os seus sonhos de evasão, enquanto realiza as suas tarefas:

«Que dia é hoje? Encadeiam-se, ao acordar, gestos semiautomáticos – lavar-se, vestir-se e tomar o pequeno-almoço... - o espírito de Maria já está a vagabundar. Pensa no seu dia. Terça-feira é dia de Filosofia e o coração começa a bater... É preciso rever a Filosofia no autocarro que a leva à escola secundária... No autocarro? A jovem pensa logo a seguir no rapaz que se costuma sentar ao seu lado: uma nova imagem mental, uma breve onda emocional, muito agradável, aliás, desta vez...» (tradução e adaptação pela autora de Dortier, 2015, p. 34).

A atração e a rejeição de Maria pelo “estranho” rapaz, que a acompanha diariamente no transporte público, deixa-lhe uma nesga de “espaço imaginário” para pensar no teste? No *aqui-e- agora* sempre se viveu e se vive “lá fora”, em fantasia, fazendo-se antecipações, como Maria, tendo-se ainda preocupações (*ruminações*), elaborando-se pequenos textos filosóficos, vivendo-se de esperanças e receios de exames.

O que veio a mudar, com as competências adquiridas noutros mundos, os mundos de imagens?

Na ambiguidade das imagens cruzadas no cinema e na televisão, aprende-se, com histórias bem “malucas”.

O epistemólogo e biólogo Jean Piaget (1896-1980) mostrou que depois dos 2 anos (*período pré-operatório*) as crianças saltam para a imaginação, o que designou de “função simbólica”, em simultâneo à conquista de imagens mentais, da linguagem do jogo de papéis (“o faz-de-conta”) e do desenho (Piaget. 1975). Quando nos tornamos mais velhos, continuamos a gostar de narrativas e a viver “o faz-de-conta”, alguns de nós continuando no jogo de papéis e tornamo-nos *daydreamers*, no sentido de sonhadores *acordados* para os jogos.

Certos adultos andam a viver ainda *mais longe* de nós. São adictos de *Airsoft* ou *Softair*, os jogos *desportivos* em que os jogadores participam com simulações. *Batem-se* com bolas não metálicas, lançadas por armas de empresas de *Airsoft*, réplicas de armas de fogo verdadeiras. Outros interessam-se por armas militares, mas napoleónicas, para jogos de guerra ou de recreação.

Os mundos imaginários não param de aumentar, nos quais os jogos de papéis multiutilizadores (em inglês, MMORPG, *massively multiplayer online role playing games*) se desenrolam no *para-cosmos*. Um *para-cosmos* encontra-se num jogo tão vendido on-line, o *World of WarCraft*, concebido pela produtora [Blizzard](http://www.blizzard.com),

comercializado em 2004. Nele há um mundo imaginário detalhado, que criamos dentro da nossa mente. Essa fantasia pode envolver seres humanos, animais e coisas que existem na realidade; ou pode incorporar entidades completamente imaginárias, *aliens* e seres de outras galáxias. Geralmente o jogo tem a sua geografia, uma história e uma linguagem próprias, sendo que a experiência de um *para-cosmos* possa ser logo desenvolvida na infância, podendo durar meses ou anos (v. “amigos imaginários”).

Na Psiquiatria e na Psicologia Clínica veio a fixar-se a noção de “*fantasmaticização* compulsiva” ou “*daydreaming* mal adaptado” (*maladaptive daydreaming*), dito que certas pessoas “obsessivas” usam a imaginação, sendo *daydreamers*, mas sem distinguirem o jogo virtual da realidade. Mas o lugar do sonho, da fábula, do mito, quimera, ficção ou utopia deixou de ser aprisionado no quotidiano. Sempre se vive uma canção, um perfume, uma pintura, em que temos imagens do lugar espacial à figuração descritiva. Pensamos o mundo em imagens, sejam geográficas ou imagens fotográficas.

Acresce dizer que na Psicologia Cognitiva e na Neurociência se entende já a experiência de “ver com o olho da mente”, derivada de imagens mentais visuais e a experiência de “ouvir com o ouvido da mente”, derivada de imagens mentais auditivas (Kosslyn & Rosenberg, 2004, p. 320). Cerca de dois terços das imagens visuais ocupam as partes do cérebro (visual) reservado às perceções visuais (p. 322). Em zonas topograficamente organizadas do córtex visual existem, literalmente, imagens no cérebro.

Mas nem sempre soubemos ou vivemos tanto de imagens visuais, auditivas e mentais.

Na tradição da Filosofia Ocidental, a imaginação teve má reputação. Nos alicerces do Ocidente vivificou já uma desconfiança filosófica na imaginação (Platão, Pascal, Malebranche...). Na Filosofia do século XX, como veremos adiante, com Gilles Durand (1960) e Paul Ricoeur (1983-1985), deu-se a maior viragem no pensamento e na linguagem. Em outros termos lógicos, Ludwig Wittgenstein (1995), no *Tratado Lógico-Filosófico*, em 1922, identificara a proposição como uma “imagem da realidade”: «A proposição é uma imagem da realidade tal como nós a pensamos» (aforismo 4.01.; citado por P. Mendelsund, 2015, p. v).

Por seu lado, a complexidade de pessoas e ideias, fora já fixada pelo escritor naturalista Émile Zola (1840-1902), fixando-se antes no *insight* da Literatura da sua

época, mais do que na crítica ao pensamento visual na Filosofia e História (Lhéréte, 2015, p. 41). Mas porquê?

Insight é a palavra que se adota para algo como intuição ou conhecimento emocional, uma qualidade ainda assim rara, como algo imagético, labiríntico e surreal?

Em paralelo à Psicologia Narrativa (Bruner, 1986; Sarbin, 1986), desde os anos noventa do século passado, a Linguística Cognitiva ampliou a conceção de pensamento (ideia ou representação mental), com George Lakoff e Mark Johnson (1980), a ponto de se revalorizar a apreensão metafórica da mente no dia-a-dia, para hoje retomar o estudo de imagens mentais por múltiplas vias. Ainda em 2004, eram difundidos textos na Internet, em que George Lakoff reafirmava a rutura com propostas objetivistas e racionalistas de representação mental (concreta, explícita e consciente), enfatizando a perspectiva integrada no estudo de metáforas quotidianas, por meio de operações cognitivas abstratas/tácitas, para as “imagens esquemáticas”.

A par desse caráter implícito e imaginativo ou imagético, o que são *boas* histórias, de acordo com a idade, desenvolvimento e personalidade do leitor? Veremos que, se aos 10 anos de idade, a criança gosta de narrações relativistas, torna-se somente depois extremamente justa (Gardner, 1996, p. 41). Aos cinco anos é dualista (*vive* entre os “bons” e os “maus”), quando se alcançam também competências básicas em “teorias” do mundo, do “eu” e dos outros (Gardner, 1994). Não são os mais pequenos muito hábeis em perceberem que os enganaram, em compreenderem motivos básicos escondidos para as ações ou trapanças em histórias contadas. Todavia, é na adolescência que fazemos integrações pessoais de leituras várias. Mas sempre dominam as pessoas que não passam das posições maniqueístas infantis?

A imaginação que nos move tem os *avatares do duplo*, escondidos, bem mais vastos do que podemos pensar (Bailenson & Segovia, 2010): identificamo-nos com um elfo, um político ou *Mary Poppins*. Essas figuras, de tipo *virtual doppelgangers*, passam-nos a correr nas viagens de sonhos noturnos e acordados, fantasias literárias, relatos jornalísticos, projetos e ideais dos mundos virtuais. Uma pequena parte fica no nosso mundo cristalizado (as nossas ações e criações), dando enorme espaço imaginário disperso como as bolas de sabão. Do delírio à quimera, vimos a fantasia na pele de perigosas heroínas, génios, fadas, monstros, seres híbridos meio homens, meio animais.

Em suma, hoje a vida real é já “aqui”, mas também se passa “lá longe”, onde «somos tentados a pensar, bem cedo e rápido demais»(Bouveresse, 2006; citado por H.

Lhéréte, 2015, p. 41). Crianças ou adultos vivem tantas vezes *mais lá*, quando entrem em mundos virtuais dos quais possam nem distinguir o seu caráter ficcional.

Será realizada uma incursão na Literatura, na Filosofia e nos mundos virtuais que tanto nos tem vindo a mudar o psiquismo.

- Do Poder Narrativo

«Entre nós e as palavras, os emparedados
e entre nós e as palavras, o nosso dever falar.»

Mário Cesariny (1982)

Aristóteles (384-322a.C.) pensou que a identidade do “eu” é uma ação e que podemos aspirar a alcançar um potencial, sendo que *Eudaimon* seja o adjetivo para “feliz”. Para o filósofo grego, «os seres humanos desejam *antes de tudo* conhecer por conhecer» (Aristóteles, 1953, A, 2.), pelo que descobrindo a natureza de algo (como um livro), seria alcançado o seu *telos*, penetrados os seus objetivos.

Qual é o significado de ler?

Ler conduz o leitor a ser, a “audiência” que imagina o que lê, para além de ser o “maestro” que lê, intérprete de símbolos com o cérebro.

Acaba de ser dado à estampa um livro que volta a colocar na Literatura o poder propulsor da imaginação, quando Peter Mendelsund (2015) antevê em *Anne Karénina* (Tolstoi, 2007 [original publicado em 1877]) ou em *Ismael* (Melville, 2007 [original publicado em 1851]) o que os escritores não especificaram nas aparências ou ações das personagens. São as suas pistas ou “cifras” de personagens ficcionais (Mendelsund, 2015, p. 31) a conduzirem-nos às imagens mentais, sendo que nas narrações mais ricas, do livro extraíremos as nossas “disposições” (p. 82) ou estados de espírito.

De novo, Wittgenstein (2003), na *Gramática Filosófica*, apontou o que pode ser adequado à imaginação, quando vemos, por vezes, “as recordações de imagens nas nossas mentes: mas é comum que estejam dispersas pela memória, como ilustrações num livro ilustrado» (Mendelsund, 2015, p. 182). Poderia parecer-lhe que a palavra vem atrelada a um objeto simples ou a uma entidade para múltiplas realidades.

- O que são imagens e histórias?

As melhores histórias tratam da identidade, de missões na vida, ajudando as pessoas a pensar «quem sou eu?»; «quem fui e para onde vou?» (Gardner, 1996, pp. 39-40).

Quais são os enigmas narrativos? Há livros como *Moby Dick* (Melville, 2007) a consumarem um mistério metafísico, em que *Ismael* é o único a sobreviver e o narrador da sua viagem no baleeiro ficcional *Pequod*. O seu nome passou a significar “pária” ou “exilado”, sendo um risco ver o filme, adaptação do livro por John Huston (1956). O intérprete escolhido foi o belo John Richard Basehart, uma figura permanente no visual. *Ismael* de Melville não tinha características físicas descritas e a sua ação era mínima, após uma entrada confusa no livro: «Tratem-me por Ismael». A visão é aditiva e simultânea, quando vemos *Ismael*, sem termos que descobrir se o cabelo é encaracolado ou liso.

«Ver não é reconhecer ou compreender» (Mendelsund, 2015, p. 93).

Em 1995, uma perspetiva sobre a abordagem compreensiva narrativa foi traçada por Howard Gardner (1996), quando integrou duas visões psicológicas: o cognitivismo e a narrativa emergente (Bruner, 1986; Sarbin, 1986), de forte carácter emocional. Os seus argumentos explícitos foram norteados pela narração de Isabel Allende (1993), uma escritora popular chilena, filha de um irmão do assassinado Salvador Allende. Segundo Gardner, o argumento racional e lógico não basta a escritores, políticos ou filósofos, tendo que se juntar, cada vez mais, um apelo afetivo forte e até inconsciente, implícito.

Assim colocado, quando nos referimos a *estórias* estas são contadas, partindo de roteiros (*scripts*), como nas narrativas, nos mitos ou nas fábulas. Os *scripts* correspondem ainda a formas ou “estruturas cognitivas básicas” de pensamento, na medida em que pensamos por meio de histórias, com base emocional e racional, dito que um escritor ou até um líder tem *vocação*, para as contar mas *bem contadas* (Gardner, 1996, p. 39).

Em termos simples, uma qualquer história desenrola-se no tempo, possui um *background*, acrescenta pormenores e consoma um drama ou enredo. Possui os seus heróis, mas também personagens secundárias, vilões e opositores.

Por sua vez, no sentido psicológico de narrativa, esta congrega uma noção muito ampla de *estória* (Gardner, 1996, p. 39): enquadra as narrativas da esfera literária, os

relatos inventados para um sistema simbólico verbal, as explicações para a ciência física, os exemplos e as metáforas, as expressões utilizadas na dança ou na poesia, o *relato aberto* (dito proposicional/textual) de um autor, para visões de vida corporificadas nas suas ações e na sua vida, pretendida exemplar.

- Grandes contadores de histórias, que corporificam e envolvem todo um povo

Talvez o que nos distinga dos primatas superiores seja de carácter simbólico.

Com cinco anos, nós, seres humanos, somos peritos em “simbolizar”, ou seja, em imaginar e em escutar *estórias*. Então, temos já uma gama enorme de expressividade na linguagem gestual e conhecemos já números, letras, sinais de música... Não é preciso ter-se ido à escola aprender “sistemas simbólicos de segunda ordem”, ou seja, as grafias de sistemas simbólicos, a escrita musical ou a escrita com letras, os símbolos matemáticos, etc. Então, o desenvolvimento cognitivo é aproximado do desenvolvimento simbólico, em que os sistemas simbólicos servem para categorizar e para comunicar, nem sempre agradando a todos.

Existe uma oratória persuasiva em todo o contador de *estórias*. Mas o que é uma boa história? Como pensar em discursos com as “boas” histórias?

O poder aliado ao terror não conduz a mudanças significativas, quando “ótimas” histórias foram já contadas por Estaline, Hitler ou Mao Tsé-Tung para alcançarem poder?

Essas foram algumas das usurpações do poder, sujeito a *lideranças autocráticas*.

- Narrativas prototípicas: Para a construção de uma visão nítida de vida

Globalmente, as histórias que o escritor e o orador nos contam servem para convencer, porque transmitem em palavras uma visão clara do mundo, corporificada nas ações intentadas e um sentido para a vida dos seus “pares”, sem esquecer os adversários.

Nesse sentido contundente e incisivo, o componente visual não chega para um escritor ou um orador contar uma “boa” história (Mendelsund, 2015, pp. 14-15). Pense-se na *Belisa Crepusculario*, heroína de Isabel Allende (1993), que enfrentou o iletrado “Coronel” e o ensinou a encantar o seu povo. *Belisa* era muito pobre e já na sua juventude *vendia palavras de amor, por nove centavos*. Essa é uma narrativa em que se pode aprender: O “Coronel” tornou-se presidente de um país imaginário por ter convencido com palavras bonitas, não pela força.

Ao contrário do “Coronel”, o real General de Gaulle foi um desses líderes visionários – um *líder por escolha* (Gardner, 1996, p. 13). Falou (e escreveu) ao povo francês, capaz de ler e de reler o que ele escreveu. Hoje, não bastaria escrever bem. É necessário comunicar muito mais, influenciar, manipular e conviver com meios de grande audiência (os *media*) e, ainda, sem deixar de contar uma história de “rebeldia”:

«Foi dito que o destino político de de Gaulle dependeu mais constantemente das palavras. O soldado de Gaulle – saído da obscuridade ao escrever um livro; o rebelde – transformado em líder de uma nação através do discurso; o homem da oposição – que sobrevive politicamente por causa de algumas entrevistas na imprensa; o presidente, governado através do rádio e da televisão; e, finalmente, o ‘lobo solitário’ - em contacto com a multidão instável, unicamente através das palavras (sem outra referência; citado por H. Gardner, 1996, p. 36).

O General de Gaulle uniu com estórias todo um grupo sociopolítico de cariz nacionalista. O que fez esse líder foi transmitir algo por linguagem corporal e verbal, como foi referido, *uma clara visão de vida* (Gardner, 1996, p. 39).

Ao contrário do computador, sabe-se também que a mente humana compara as histórias e rejeita algumas, destacando características-chave de índole consciente e inconsciente, emocionais e analógicas. Quem diz histórias com características analógicas preocupa-se em enfatizar que nem todas as características das “boas” histórias são lógicas, coerentes ou consistentes. E por essa atividade seletiva e reconstrutiva da mente, incorre a cultura em que se viveu de conversas *ouvidas à lareira*, mas também algum processo ocorreu já nas mentes. As mentes de quem ouviu muitas narrativas, digamos assim, continuam a criar outras, a compreenderem-nas e a avaliarem-nas e até a apreciarem a luta entre enredos, como na saga que termina em *Matrix Revolution* (Wachowski & Wachowski, 2003). Importa referir que o cinema

enquadra outra forma de pensamento (visual), diverso do pensamento verbal ou escrito, adiante explorado.

- Níveis etários e literacia: Histórias de encantar para todos

Quando somos crianças, podemos seguir alguém por atenção ao poder esufiante da *força* ou ao poder percebido do narrador. Ora o “Coronel” de Isabel Allende (1993), para falar a quem tem cerca de 10 anos, teria que contar uma história justa, dividindo a riqueza do país (Gardner, 1996, p. 42). Na adolescência, as *estórias* que se contam adquirem um poder mais avassalador e formativo. O mesmo “Coronel” imaginário de Allende (1993), que se dirigisse a jovens, teria de fazer múltiplas manobras: falaria em mais de dois tipos de interesses (para além da divisão entre pobres camponeses e ricos aristocratas). E, ainda, conceberia existirem camponeses e aristocratas, nem sempre só “bons” ou só “maus”. Inclusive, apelaria à educação e à forma de tornar os camponeses mais educados (Gardner, 1996, p. 42). Por acréscimo de sentido, ao falar nos seus discursos inflamados a pessoas mais velhas e sábias, o texto de *Belisa* para o “Coronel” teria que mudar muito, dito que fossem essas pessoas capazes de possuir mentes de 27 a 72 anos, aproximadamente (Gardner, 1996, p. 42). Elas não se guiariam por *filmes* “para 5, 10 ou 15 anos”, exclusivamente. O “Coronel” iria, a partir de então, recorrer à compreensão das injustiças existentes no seio do grupo A (os “bons”) e no seio do grupo B (os “maus”), à exigência de justiça, às dúvidas relativistas e, ainda, integraria a ideia de um governo representativo e, em simultâneo, a ideia de mudança radical.

Naturalmente, que tudo se complica por sempre que existem *contra-histórias*, *na mão da oposição*, para além de já termos ouvido centenas de versões da vida (Gardner, 1996, p. 43), umas mais tradicionalistas e outras mais inovadoras, logo, oferecendo-se resistência.

Acresce que, se formos mais racionalistas, gostaremos mais de histórias sofisticadas, abstratas e lógicas e, se formos mais emocionais, gostaremos mais de histórias mais concretas e analógicas.

Para o explicitar, na linguagem *infantil*, mais concreta, visual e emocional, os “bons” têm que ter nítidos objetivos para o seu empenho. Confrontam-se com obstáculos e resistências, muitas delas provocadas por “maus”. Essa é a narração que

pode ouvir a nossa mente infantil. George Lucas transmitiu-a muito bem, goste-se ou não do seu mundo fantástico, no *Episode VII. The force awakens* (Abrams, 2015).

- Construção do carácter nacionalista e a ampliação do relacionamento

Uma história mais básica consoma a identidade de um grupo ou de povo - «Nós, contra os outros», sem que baste a dicotomia de posições. Segue-se ser necessário ajustar a audiência ao “texto”: empolar os seus antecedentes (o *background*) e apelar aos alvos futuros. Em Portugal, teríamos que ir aos Descobrimentos e talvez à imagem de um povo de aventureiros para vingar uma narração política? Nos Estados Unidos da América teria que ser diferente o modo de cativar um público - a audiência. O povo não tem uma longa história e com a emigração de outros povos, teve que criar a liberdade. Teve que a construir, como em *Gangs of New York* (Scorsese, 2002) e levou o seu tempo a discutir o poder das mafias italianas, entre outras fações.

Acredita-se serem os meios narrativos fabulosos para ampliar o relacionamento, além da construção do carácter ou identidade (Gardner, 1996, p. 39). Não basta um protagonista ser “simpático” ou o nosso líder agradável à vista. *Aquiles*, um herói da Grécia, que participou na Guerra de Troia, poderia ter tido o seu encanto, mas o “Coronel”, comentada a ligação a *Belisa Crepusculario* (Allende, 1993) não consta que fosse lá muito bonito. Os planos de ambos, de *Aquiles* e do “Coronel”, as crises territoriais antecedentes aos seus surgimentos fulgurantes na praça pública, os modos para as vencerem ou os desfechos nas suas vidas são partes das suas missões prolongadas. Atingiram audiências de seguidores, de não adeptos e de discípulos de outros.

Temos que aprender com ações e ficções. Já o poeta épico da Grécia Antiga (talvez um nome fictício ou construído) Homero terá afirmado na *Ilíada* que o seu maior guerreiro *Aquiles*, o “super-herói” grego tinha sido criado/imaginado a aprender a executar façanhas e a construir os seus discursos (Gardner, 1996, p. 39).

Retomando-se a chilena Allende, ela narrou um particular para a “missão de vida do Coronel”, iletrado e inarticulado, mas que ganhou as eleições. Porquê? Ele vingou no seu projeto, devido aos modos como convenceu os outros do seu próprio ponto de vista. Fez a sua façanha, mesmo que não usasse artifícios, no centro da praça: «... Estavam deslumbrados pela clareza das suas propostas [do “Coronel”] e pela lucidez poética dos

seus argumentos, contagiados pelo seu desejo tremendo de corrigir os erros da história e alegres pela primeira vez na sua vida.» (Allende, 1993, p. 19). Assim bem posicionado, antes de ter aprendido com *Belisa Crepusculario* a ganhar a sua “legitimidade”, o “Coronel” diria, sem até mesmo usar o recurso à força: «O que sei fazer é a guerra». (p. 18).

Deram-se exemplos de “narrativas prototípicas”, que enquadram a intencionalidade do herói, mas também o afastamento do seu “nicho” familiar e o retorno final à zona de conforto, tendo vencido o “mal” envolvente (Gardner, 1996, p. 39). Para um tal efeito estrondoso, usam-se técnicas literárias também: a coerência lógica entre os episódios, a capacidade retórica, o humor, a manipulação do espírito (no *suspense*) da audiência. Além dessas “artes”, como foi evidenciado, não é de obscurecer as diversas finalidades das narrações: unir um povo, manejar questões políticas, filosóficas ou até buscar sentido(s) para a vida. Aliás, encontram-se *estórias* com uma “semelhança familiar”, o que o filósofo Ludwig Wittgenstein destacou.

No entanto, pensando na maioria silenciosa, «a maioria dos adultos continua a teorizar como se ainda fosse uma criança» (Gardner, 1994, p. viii). E um “Coronel”, quando fala ao povo, “enfeita” os agricultores de virtudes e os ricos de defeitos (Gardner, 1996, p. 43). Essa também pode ter sido a mensagem de um qualquer enganador bem popular e sedutor.

- *Scripts, estereótipos e cenários*

Com foi referido, aos cinco anos, a mente é já extraordinária e a imaginação fulgurante. A criança deseja aventura e anseia por novas possibilidades. Constrói, portanto, os seus *scripts* (roteiros), *estereótipos* e os seus *cenários* (Gardner, 1996, p. 27) para a vida quotidiana, então relativamente consolidados. Essas ferramentas são as nossas estruturas cognitivas básicas, para o que é regular e imutável, por oposição ao que é irregular (opcional) – os aniversários com festa, as idas ao supermercado ou os almoços no *MacDonald*, seguidos de uma sessão de cinema. Insista-se, termos aos cinco anos não uma história, mas muitas histórias, que operam em simultâneo, com base em experiências quotidianas e *televisivas*.

Nos adultos, os *scripts* internalizados podem rondar as centenas (Gardner 1996, p. 43). São exemplos de *scripts* complexos a ambivalência, a inveja ou o altruísmo (p.

30). Em geral, de acordo com Gardner (p. 27), a partir das suas “estruturas mentais”, é que a criança alcança uma «opinião sobre as coisas e *os assuntos*». A sua mudança passa, mesmo muito, por novas situações que desafiem ideias feitas de *scripts*, estereótipos e cenários *comuns*.

- Complexidade Literária e Filosófica: Espaço Imaginativo

No mais estranho mundo fantástico, o escritor Frank Kafka (1883-1924) viu que havia livros que chegam a ser como «machados que cortam o mar congelado que existe dentro de nós» (Lhéréte, 2015, p. 39). Mais realista, o poeta francês, que era jornalista de guerra, Claude Roy (1915-1997) afirmou que a Literatura somente teria a «utilidade de nos ajudar a viver» (p. 39). Nestes nossos dias de mudança radical, uma fisioterapeuta francesa, Régine Detambel (2015), veio já a escrever, em sentido contrário, que «a Literatura é como uma ambulância que anda na noite, a toda a velocidade, para salvar alguém» (citado por H. Lhéréte, 2015, p. 39).

Primeiro, foi na Literatura fantástica ou francesa que nos inspirámos, quando *reparámos* no valor da liberdade, coartada por “acidentes” e crises, além do imaginário mais ambíguo. Sartre (1986) defendeu que o imaginário não poderia sair senão da conceção de não ser, o “nada” no mundo (*néantisation*), em que nos abstraíssemos do real. *Néantisation*, em Sartre, representa a liberdade do sujeito (um puro ser-como-projeto), por exemplo, quando “esvazie” o café de outras pessoas, onde pretende encontrar-se com um amigo. Logo veria o *outro*, a alteridade. Vejamos como fazer ver? Torna-se “nada” o resto, exceto o ato de ver o sujeito de eleição. Refere-se *néantisation* a nada segregar no exterior, além da intenção do sujeito, criar o vazio no ato de remover e eliminar *isso* de alguma forma.

Mas também hoje a escrita crítica caminha em sentido inverso de Sartre, inspirada pelos *nós* atados de imaginário e real (Detambel, 2015; Lhéréte, 2015, Macé, 2011; Compagnon, 2007). A Literatura veio a abrir-se ao espaço pessoal, em que podem tirar-se os fios da História, o que fez o escritor francês Pascal Quignard (1948-), quando defendeu que certos livros revelam-nos a nós mesmos, inspiram-nos e já penetram a nossa intimidade, usando a expressão curiosa de «ficarmos sós no nosso livro» (*seul chez son livre*) (citado por H. Lhéréte, 2015, p. 40).

- Como opera a Literatura nova transformação no leitor?

Logo na primeira página de *Chess Story* (em edição brasileira, "Uma partida de xadrez", parte do livro "Medo"), texto também conhecido por *The Royal Game*, escrito por Stefan Zweig (1981 [publicado no original 1941]), pode ler-se o seguinte: «No enorme vapor de passageiros que partiria à meia-noite de Nova Iorque para Buenos Aires, predominava a usual atividade e movimentação de última hora». No minuto seguinte de leitura, já nos “encontrámos” com o campeão mundial de Xadrez, o louro *Czentovic*, por sinal, *um cara* bem antipático. São as imagens mentais negativas de antemão sugeridas do protagonista, no que “vemos”, sem se encontrar no texto.

O escritor lá terá as suas imagens geradoras de texto e que nem são *nossas*. Chega até a pedi-las emprestadas a outro escritor. Precisamente para o seu cenário, em *À la recherche du temps perdu*, no original publicado entre 1913 e 1927, parece que para aceder à ideia de eternidade, Marcel Proust (sem data) precisou do ponto de vista de um “traço” de *Les fleurs du mal* de Charles Baudelaire (2003 [original publicado em 1857]): «O sol brilhou sobre o mar» (*le soleil rayonnant sur la mer*), em *Chant d'automne*.

*J'aime de vos longs yeux la lumière verdâtre,
Douce beauté, mais tout aujourd'hui m'est amer,
Et rien, ni votre amour, ni le boudoir, ni l'âtre
Ne me vaut le soleil rayonnant sur la mer.*

Charles Baudelaire, "Spleen et Idéal" ([Les fleurs du Mal](#), 1857)

O que faremos nós de uma tal imagem, quando formos à praia ver o por do sol?

- Imaginação: da Filosofia Clássica Ocidental à Atualidade

Na Antiguidade Clássica, em *A Alegoria da caverna: A Republica*, Platão (428/427-348/347 a. C.) contribuiu para a “má” nota conferida à imaginação, atendendo

ao seu franco poder de engano e poderia parecer que mais vale dela nos afastarmos, quando as *ideias puras* ou formas abstratas não-materiais *se viram* nos seus simulacros materiais e não substanciais (Platão, 2000).

Com o Classicismo, o filósofo, teólogo e moralista francês Blaise Pascal (1623-1662) terá mesmo observado ser a imaginação «dona de erros e de mentiras» (Pascal, sem data; citado por J.-F. Dortier, 2015, p. 34). E indo até bem mais longe na sua crítica e análise de “percepções” (“sentidos”, “imaginação” e “entendimento”) Nicolas Malebranche (1638-1715) acordaria nos “erros”, na sua obra *De la recherche de la vérité. Où l'on traite de la Nature de l'Esprit de l'homme, et de l'usage qu'il en doit faire pour éviter l'erreur dans les Sciences* (v. capítulo IV do Livro I). Os erros eram por ele imaginados como concepções errôneas, produto da sensibilidade humana. Nesses “desregulamentos” (v. capítulo I do livro II, p. 52), o padre da Confederação do Oratório tratou mesmo a imaginação de *la folle du logis* (Malebranche, 1674-1675, Le livre II - [Entretien avec la métaphysique](#), p. 1; Fabiani, 2009), «uma mulher louca que se diverte a fazer de maluca» (*une folle qui se plaît à faire de la folle*).

Em vez da fantasia era buscada a sua ausência, ao seu tempo, mas porquê?

Por enganar os seres humanos, por aperreá-los a *lobisomens* e a outros *monstros*-crianças com défices cognitivos. Na Introdução de Delphine Kolesnik-Antoine (2006), em *Malebranche De l'imagination. La recherche de la vérité – Livre II*, lê-se o seguinte: «Foi ela [a imaginação] a torturar mentes "visionárias", a transformar homens em lobisomens..., a engendra filhos monstruosos e acelera o contágio do pecado original.»

A razão era então desregrada e destravada nas *mentes visionárias*.

No século XX, por via da busca do *outro* destravado, os etnólogos descobriram os mitos de criação, percorrendo territórios de povos nunca vistos. Claro que o interesse marcado pelo desconhecido não deixava de se estender ao ser humano. Mas “isso” (*Id*) fora para Sigmund Freud (1856-1939) e Carl Jung (1875-1961), respetivamente, imerso nas “pulsões recalcadas” do sonhador ou nos seus “arquétipos universais” - o *ego*, a *persona*, a *sombra*, a *anima*, o *animus*... Contemporâneo dos psicanalistas e na *rêverie*, o filósofo Gaston Bachelard (1978a) agarrou de vez o sonho, mas também o devaneio e a fantasia na *poética*, num *reino da linguagem* dos elementos, além do fogo, água, terra e ar. Seriam esses os «locais da nossa vida íntima» (Bachelard, 2008, p. 28), conduzindo ao seu estudo, quando nos concentremos na ideia encoberta de esquema e estrutura comum, em *schémas* e *schèmes*.

É finalmente em 1960 que se dá a viragem estruturalista, com Gilles Durand, em *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, concebido já o imaginário não como um formidável, desenfreado e alado cavalito, mas antes sustentado por *schémas* diretores, ancorados na emoção e na percepção. Com Durant (1960), também Paul Ricoeur se orientaria na conceção de uma filosofia da imaginação (o mediador cognitivo-narrativo), com a sua “virgem narrativa”. Introduziu-a Paul Ricoeur (1983-1985) em *Temps et récit*, a revolução no pensamento, aproximar a fantasia do relato e da ficção, meios de explorar o “real”. Colocava a pedra de toque no conhecimento dialético. No que importa à ficção narrativa, Ricoeur colocava à mão as funções de imaginação em uma base crítica, na medida em que novas intuições e modos de ser venham a ser impostos aos limites da experiência e da expressão criativa.

Essa *catálise* não fora feita por Durant e, no mais fulguroso imaginário francófono alojar-se-ia ainda o domínio social. A esse propósito escreveu o grego-francês Cornelius Castoriadis, em 1975, *L'institution imaginaire de la société*. O realce social assombroso na conceção de imaginação cresceria em inúmeras vertentes sociais propaladas, a partir do seu imaginário nacional (Anderson, 2006): o imaginário das técnicas (Flichy, 2001), o imaginário do turismo (Amirou, 1995), o imaginário da alimentação (Poulain & Corbeau, 2008), ou até o mais recente imaginário do consumo (Charrin, 2013).

A imagem adulterada da fantasia foi encetada, então, a maior parte das vezes por ser *isso* tachado de “irreal”?

Tornarmo-nos, quantas vezes, em identidades alternativas. A par de duas filósofas, a americana Martha Craven Nussbaum (2004) e a francesa Sandra Laugier (2006), é na irrealidade da Literatura que se reconhecem modelos éticos da humanidade.

- *Mundos Virtuais: Onde queres ir?*

"Para onde vais?" *Quo vadis?* Podemos *viver* com várias identidades e em vários mundos.

Sempre se encontram *estruturas narrativas* (sem serem referidas como tal), nos “lugares de longa duração” de Bachelard (2008, pp. 28-29). Os temas podem ser até bem comuns, para além de bonequinhos nos contos de crianças e figuras de povos exóticos.

Em um livro muito inovador, *The rational imagination: how people create alternative to reality*, Ruth Byrne (2005) defendeu que possamos, mas todos nós, colocar-nos face à realidade, segundo um foco de “imaginação racional”, permeado por domínios e teorias várias. Em reinos lúdicos de tipo *sandbox* (em português, “protegidos”), como quando se usam sacos de areia à volta da terra, pode-se fazer já tudo o que se queira. No exotismo do lugar geográfico na praia haverá a distância ao *aqui-e-agora*, simbólico e ao mesmo tempo espacializado e real. Parece que o longínquo advém tantas vezes bizarro e/ou estereotipado, que até custa a crer no vigor de imaginação...

Até o grupo humano estranho, o opositor, conjuga uma faceta “inferior”, mas também é arrojado dizê-lo sublime. Todos os dias, no *outro reino*, há pessoas que são bem vistas, de *astronautas* a *Cavaleiros Jedi*, quando procuram objetos mágicos. Nos universos virtuais, fazem-se novos “amigos” também, mudado algum detalhe do nosso perfil, da própria idade ao sexo. Na maioria das vezes, estamos nos mundos lúdicos dos jogos de papéis multiutilizadores...

Como fazer então para ir a *outro mundo*?

Basta clicar, depois de pensar: «Quero ir a outra galáxia bem longínqua!»

Agarra-se uma personalidade ou uma identidade de ficção na forma de um personagem 3D, por exemplo, como a do jogo de vídeo *World of Warcraft*. Portanto o avatar utiliza-se para se explorar, nessa forma enviesada do “eu”, um contexto desejado. Em *World of Warcraft*, um dos jogos de vídeo dos mais conhecidos, pode-se encarnar um belo elfo ou um velho troll.

Os outros jogadores, em qualquer momento, são de um mundo que pode ter sido inspirado nas *romantic fantasy*, um subgénero da ficção de fantasia (v. [Twilight](#)), em que o tipo *fantasy romance* ganha em elementos de fantasia ao romance (por exemplo com os inúmeros vampiros...). Entretanto, veio a ligar-se na base da fantasia as visões futuristas e paranormais (v. FF&P). Também se expandiu a ciência-ficção, desde que se desenvolveram áreas científicas com a clonagem, a robótica e a invenção de satélites artificiais. Em ambos os modelos, se vence um “inimigo”, se recuperam objetos roubados ou dinheiro em notas.

Restam os universos sem narração, como *Second Life*, criado pela empresa *Linden Lab*, em 1999. Em tais cenários de luxo podem-se até encontrar pessoas para executarmos, em conjunto, uma atividade económica, discutirmos ou vermos outros

trabalhar. *Second Life* existe até mesmo uma moeda particular, o *liden dolar*, para haver trocas de qualquer tipo.

- Aquisição de competências em quem *navega* “lá fora”?

Defende-se que as pessoas que jogam *on-line*, no modelo MMORPG, desenvolvem capacidades de organização e de cooperação (Sussan, 2015, p. 48), entendidas como um ganho de valor quando se trabalha em equipa. Sabe-se que na *Yahoo!*, uma grande empresa de serviços de *internet*, são recrutados voluntários que sejam adeptos de *World of WarCraft*. Por terem competências de gestão? Em 2007, outra empresa, a *International Business Machines* (IBM), realizou uma investigação científica com o intuito de se saber quais são as competências necessárias para colocar em ação. Espontaneamente eram postas em prática as capacidades mais inesperadas e a liderança era circular. No grupo da corporação (uma equipa de “internautas associados numa busca”) havia quem acesse logo à cabeça do grupo. Alcançada a ação, esse líder tomava depois o lugar com os outros, sendo outro a ficar na posição necessária para a nova tarefa, diferente da anterior. As pessoas adquirem essa capacidade de aderirem a lideranças partilhadas (Sussan, 2015, p. 49).

Outro impacto dos mundos virtuais é mais profundo. Um avatar pode conduzir a mudança de comportamento, no que a perceção pode vir a ser afetada.

No *Virtual Human Interaction Lab*, na Universidade de Stanford (EUA), estuda-se o *efeito Proteus*, sendo que a personagem mítica mudava de forma, a belo prazer da pessoa que assume um *alter ego* virtual. Um avatar, em particular, foi já bastante estudado em Stanford: o avatar de duplo, uma variante de *alter ego* virtual, que se coloca sob o comando do jogador e se parece consigo em certas características assumidas. Pode acontecer, por exemplo, que um jogador fique com vontade de ir fazer musculação, porque o seu duplo foi fazer desporto. Nisto, os efeitos cognitivos são grandes e incluem a alteração de memória a longo prazo (Sussan, 2015, p. 49). Em 2007, Kathryn Segovia (Bailenson & Segovia, 2010), desse laboratório americano, que pesquisa a “interação virtual humana” colocou cerca de 60 crianças de 7 anos a verem o seu avatar duplo, nadando ao lado de golfinhos. Perguntou-lhes dias mais tarde se tinham gostado da experiência. Evidenciou-se que mais de metade acreditou ter mesmo nadado com os golfinhos.

Em 2009, outra equipa de investigadores, da Universidade de Cornell (EUA), pediu a pessoas para adotarem um avatar. Para esse efeito havia roupas brancas, pretas e do modelo utilizado pelo grupo *Ku Klux Klan* (também conhecida como KKK). Nos Estados Unidos da América, um KKK inclui um grupo de homens pertencentes a essa organização racista e que defende o protestantismo (padrão conhecido, no inglês, por “protestantes brancos anglo-saxões”, na sigla WASP), mas de forma violenta. Os voluntários realizaram várias tarefas no mundo virtual, como criarem um vídeo, em equipa, ou escreverem uma história. Tanto os que se vestiram de preto, como os “maus” WASP, tinham tendência a comportarem-se de forma menos pró-social, ou seja, mais antissocial do que os outros que se vestiram de branco.

Kurt Vonnegut (1922-2007), um escritor norte-americano, veio a afirmar que «somos o que pretendemos ser, pelo que devemos prestar muita atenção ao que pretendemos vir a ser» (sem data, citado por R. Sussan, 2015, p. 49).

- Discussão Final

O repertório interpretativo na Psiquiatria evidenciou a noção de *daydreaming* mal adaptado. O que ocorre no devaneio tão corrente, no fantasiar, no colocar-se em cena em situações mais ou menos exóticas, mais ou menos favoráveis?

Todo o ser humano vê-se seduzido pelo que convoca, entrando em cena, ganhando em jogos de “faz-de-conta”, acabando na realidade do “sonho acordado”.

Serge Tisseron (2012; citado por J.-F. Dortier, 2015, p. 38), um psicanalista francês, defendeu que a imaginação não é um mero “sonho acordado”, na medida em que a imaginação é «a transformação da vida real», implicando planos de ação, exigindo que tracemos projetos concretos, casando o sonho com o real. Assim colocado, no sonho acordado há a vagabundagem do pensamento e a liberdade não submetida aos constrangimentos do real.

Viveremos portanto entre os dois polos na vida – o sonho acordado e a imaginação, mas certas pessoas mais em um ou outro polo: no *daydreaming* adaptado ou no *daydreaming* mal adaptado.

Essa relação “virtual” ao mundo acontece, aliás, mais em pessoas ligadas de forma inveterada ao que não é o quotidiano. Mas o imaginário surge no mundo mágico

da criança, do poeta e do artista. Passa por ser uma “saída” para as frustrações, angústias, aspirações e desejos humanos não cumpridos (Dortier, 2015, p. 35).

Então, o que é a imaginação mais fértil?

Segundo Jean-François Dortier (2015, p. 34), a imaginação é «a capacidade extraordinária que temos de preencher o nosso espírito de imagens mentais». No sentido corrente, é o sonho acordado, é a recordação nostálgica do passado, a esperança no futuro, os desejos quotidianos, as fantasias e os delírios que projetamos no nosso pequeno filme mais íntimo. É a imaginação a fazer escrever romances, criar obras de arte, construir casas e os muitos objetos que possuímos.

A imaginação não são fantasmagorias do real, mas conjuga-se com a linguagem, a cultura e a história, revalorizada na medida em que congrega uma «dinâmica pela qual a pessoa entra em contacto com o mundo, construindo-se no trabalho de arte» (Lhéréte, 2015, p. 33). A imaginação não é o “virtual”, porque deixou já de se opor a imaginação à razão, ao real e ao atual (não virtual). Não é “evasão”, mas pensamento e ação sobre o real, de-quando-em-vez. Os poderes da imaginação são os das imagens mentais, como foi dito, que são conjuntos de ideias, as emoções, os lugares, o desejo, a moral, as recordações ou projetos de *vir-a-ser*.

Bibliografia

- Abrams, (2015). Diretor de *Episode VII. The force awakens*. Lucasfilm & Bad Robot Productions.
- Allende, I. (1993). *Contos de Eva Luna*. Lisboa: Difel.
- Amirou, R. (1995). *Imaginaire touristique et sociabilités du voyage*. Paris: PUF.
- Anderson, B. (2006). *L'imaginaire national: Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*. Paris: La Découverte.
- Aristote (1953). *Metaphysique*. Paris: Vrin.
- Bachelard, G. (1978a). *A poética do espaço*. São Paulo: Abril Cultural.
- Bachelard, G. (2008). *A psicanálise do fogo*. São Paulo: Martins Fontes.
- Bailenson, J. N. & Segovia, K. Y. (2010). Virtual doppelgangers: Psychological effects of avatars who ignore their owners. In W. S. Bainbridge (Ed.), *Online worlds: Convergence of the real and the virtual* (pp. 175-186). London: Springer-Verlag.
No site: <https://vhil.stanford.edu/pubs/2010/bailenson-ow-virtual-doppelgangers.pdf>
(Acessível em 3 de novembro de 2015)
- Baudelaire, C. (1857). *Chant d'automne*, dans le recueil du "Spleen et Idéal " (*Les fleurs du Mal*) No site:
http://poesie.webnet.fr/lesgrandsclassiques/poemes/charles_baudelaire/chant_d_autome.html (Acessível em 7 de novembro de 2015)
- Baudelaire, C. (2003). *As flores do mal*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Blonk, R. (2009). *The romantic economist: Imagination in economics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bouveresse, P. (2006). La littérature, la connaissance et la philosophie morale. In S. Laugier (Dir.) *Ethique, littérature et vie humaine* (pp. 95-145). Paris: P.U.F.
- Bruner, J. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Cambridge, M.A: Harvard University Press.
- Byrne, R. (2005). *The rational imagination: how people create alternative to reality*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Cesariny, M. (1982). You are welcome to Elsinore. *Pena Capital*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Charrin, E. (2013). *La voiture du peuple et le sac vuitton: L'imaginaire des objets*. Paris: Fayard.
- Chukovsky, K. (1968). *From two to five*. Berkeley: University of Califórnia Press.

- Compagnon, A. (2007). *La littérature, pour quoi faire? Leçon inaugurale prononcée le jeudi 30 novembre 2006*. Paris: Collège de France/Fayard.
- No site: http://www.college-de-france.fr/site/antoine-compagnon/Parution-de-l-edition-electr_2.htm (Acessível em 1 de agosto de 2015)
- Detambel, R. (2015). *Les livres prennent soin de vous*. Paris: Actes Sud.
- Dortier, J.-F. (2015). L'espèce imaginative. *Les Sciences Humaines*, 273, 33-38.
- Duran, G. (1960). *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris: P.U.F.
- Fabiani, P. (2009). *The Philosophy of the imagination in Vico and Malebranche*. Firenze: Firenze University Press.
- No site: <http://www.fupress.com/archivio/pdf/3622.pdf> (Acessível em 4 de novembro de 2015).
- Flichy, P. (2001). *L'imaginaire d'internet*. Paris: La Découverte.
- Gardner, H. (1994). *A criança pré-escolar: Como pensa e como a escola pode ensiná-la*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Gardner, H. (1996). *Mentes que lideram: Uma anatomia da liderança*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Holton, G. (1978). *The scientific imagination: case studies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Huston, J. (1956). Diretor de *Moby Dick*. Moulin Productions.
- Joy, M. M. (1981). *Towards a philosophy of imagination: a study of Gilbert Durand and Paul Ricoeur*. A Dissertation submitted to the Faculty of Religious Studies. Canada: McGill University.
- No site: http://digitool.library.mcgill.ca/R/LMJEA31Q41EE2BYPV1BQPCMV78TI566QB1D5AC4R/MVBTX4EMUD-00049?func=search-simple-go&local_base=GEN01-MCG02&find_code=WCR&request=Joy%2C%20Mavourneen%20M. (Acessível em 3 de novembro de 2015)
- Kolesnik-Antoine, D. (2006). *De l'imagination. La recherche de la vérité – Livre II*. Éditions Vrin - Bibliothèque des Textes Philosophiques Poche.
- Kosslyn, S. & Rosenberg, R. (2004). *Psychology: The brain, the persona, the world*. 2nd. Ed. New York: Pearson.
- Lakoff, J. & Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*. Chicago: The University Chicago Press.
- Laugier, S. (2006). (Dir.) *Éthique, littérature, vie humaine*. Paris: PUF.

- Lhéréte, H. (2015). La littérature aide-t-elle à vivre? *Les Sciences Humaines*, 273, 39-41.
- Macé, M. (2011). *Façons de lire, manières d'être*. Paris: Gallimard.
- Malebranche, N. (1974 [original publicado 1674-1675]). *De la recherche de la vérité. Où l'on traite de la Nature de l'Esprit de l'homme, et de l'usage qu'il en doit faire pour éviter l'erreur dans les Sciences*. Paris: J. Vrin.
- No site: <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k5497447d/f61.image> (Acessível em 4 de novembro de 2015)
- No site: https://fr.wikipedia.org/wiki/De_la_recherche_de_la_v%C3%A9rit%C3%A9 (Acessível em 4 de novembro de 2015)
- Manning, L. (2009). Notre passé construit notre futur. *La Recherche*, 432 (7), 2009.
- Melville, H. (2007) *Moby Dick*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Miller, A. (2000). *Insights of genius: imagery and creativity in science and art*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Nussbaum, M. (2004). *Hiding from humanity disgust, shame, and the law*. Princeton: Princeton University Press.
- Piaget, J. (1975). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e Representação*, 2ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar.
- Platão (2000). A Alegoria da caverna: A Republica, 514a-517c. In D. Marcondes (Ed.), *Textos Básicos de Filosofia: dos Pré-socráticos a Wittgenstein*, 2ª Ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Poulain, J.-P. & Corbeau, J.-P. (2008). *Penser l'alimentation: entre imaginaire et rationalité*. Paris: Privat.
- Proust, M. (sem data). *Em busca do tempo perdido*. Livros do Brasil.
- Ricoeur, P. (1983-1985). *Temps et récit*. Paris: Seuil.
- Sarbin, T. R. (1986). *Narrative psychology: The storied nature of human conduct*. N.Y.: Praeger.
- Sartre, J.-P. (1986 [publication originale 1940]). *L'imaginaire*. Paris: Gallimard.
- Scorsese, M. (2002). Diretor de *Gangs of New York*. Miramax Films.
- Suddendorf, T. & Corballis, M. (1997). Mental time travel and the evolution of the human mind. *Genetic Social and General Monographs*, V. XIII, 2, may, 1997. *Les Sciences Humaines*, 273, 48-49.
- Tolstoi, L. (2007). *Anne Karenina*. Lisboa: Relógio D'Água.

Wachowski, A. & Wachowski, L. (2003). Diretores de *Matrix Revolution*. Village Roadshow & NPV Entertainment Silver Pictures.

Wittgenstein, L. (1995) *Tratado Lógico-Filosófico. Investigações Filosóficas*, 2ª Ed.. Lisboa. Fundação Calouste Gulbenkian.

Wittgenstein, L. (2003). *Gramática Filosófica*. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

Zweig, S. (1981). *The Royal Game and Other Stories*. New York: EP Dutton. No site: <http://pt.scribd.com/doc/140875126/o-Jogador-de-Xadrez-Stefan-Zweig#scribd> ([Acessível](#) em 1 de agosto de 2015).