



XXXIII SIC SALÃO INICIAÇÃO CIENTÍFICA

Evento	Salão UFRGS 2021: SIC - XXXIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2021
Local	Virtual
Título	Do Ceticismo ao Pop: Cavell e as artes
Autor	IGOR COSTA DO NASCIMENTO
Orientador	JONADAS TECHIO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

NOME: Igor Costa do Nascimento

ORIENTADOR: Jônadas Techio

Do Ceticismo ao Pop: Cavell e as artes

O presente projeto se insere na pesquisa *Skepticism, Film and Philosophy: Losing and Recovering Presentness* do professor Jônadas Techio, que explora as possibilidades filosóficas do cinema. Um autor central para a empreitada é Stanley Cavell, filósofo cuja obra reinterpreta o ceticismo na história da filosofia. Para ele, as dúvidas céticas não são questões intelectuais de fato, possíveis de resposta, mas antes uma reação que nós - humanos - temos diante de nossa própria finitude. Questionar a existência de outras pessoas ou do mundo ao nosso redor é uma reação à percepção de nossos limites, tomados sob luz negativa. Contra isto, Cavell observa a possibilidade do reconhecimento: nossa relação fundamental com outras pessoas é de reconhecimento, não conhecimento. Assim, meus estudos inicialmente foram de aprofundamento neste diagnóstico e na filosofia do cinema de Cavell - centrada na leitura e discussão de *The World Viewed* (1971), bem como bibliografia secundária e participação em eventos do tema. Além disso, foi estudada e discutida a leitura cavelliana de Shakespeare em *Disowning Knowledge in Seven Plays of Shakespeare* (1987). Tal aprofundamento permitiu a escrita do artigo (a ser publicado) *Não Conhece o Coração*, no qual proponho uma leitura similar nos Sonetos de Shakespeare, isto é, atentando para como o poeta apresenta o ceticismo como problema existencial. Por fim, vale notar que foi iniciada uma expansão da pesquisa sobre cinema para o campo dos *videogames*: junto da leitura de obras no tema, foi proposto um método cavelliano para explorar esta mídia. Em particular, o método utilizado foi de i) como Wittgenstein e Cavell, atentar para o particular e o específico, não generalizar; ii) pontuar semelhanças de videogames e cinema; iii) pontuar diferenças; iv) explorar a ideia de consonância ludonarrativa. Este último braço da pesquisa ainda será aprofundado, até agora envolvendo mais leitura e esboços de ensaios.