

Pesquisador como estrategista:

sete propostas estratégicas inspiradas no jogo de xadrez e aplicadas à metodologia da pesquisa em arte.

Ruth Sousa

Doutoranda em Poéticas Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. Mestre em Artes Visuais pela mesma instituição (2008). Bacharel em Artes Plásticas pela Universidade de Brasília – UNB (2005). Professora efetiva no curso de licenciatura em artes visuais da URCA (Universidade Federal do Cariri). Como artista, participou de diversas exposições e salões de arte em Brasília (DF), São Paulo (SP), Fortaleza (CE), Crato (CE), Porto Alegre (RS), Blumenau (SC) e Madison (EUA).

Resumo. Este artigo propõe abordar questões metodológicas acerca da pesquisa em arte, relacionando-as com sete propostas estratégicas inspiradas no jogo de xadrez: desenvolver capacidade de antecipação, enxergar linhas de força, dominar as jogadas clássicas, desenvolver capacidade de adaptação rápida, enxergar a situação global e não apenas o caso particular, propor trocas e saber sacrificar.

Palavras-chave. pesquisa em arte, metodologia, estratégia.

The researcher as strategist: seven strategic propositions inspired by the chess game and applied to the methodology of art research.

Abstract. This article proposes to approach methodological questions on art research, tracing relations between the art research and six strategic proposals inspired by the chess game: to develop anticipation capacity, to see force lines, to master classic moves, to develop capacity of fast adaptation, to see the global situation not only the particular case, to propose swaps, to know how to sacrifice.

Keywords. art research, methodology, strategy.



Proponho, ao longo deste artigo, abordar algumas características estratégicas gerais do jogo de xadrez e relacioná-las à metodologia da pesquisa em arte. Ainda que esta abordagem possa trazer em si algumas contradições, pois se tratam de campos distintos, o objetivo deste texto é escrutinar estas aproximações de forma a procurar estabelecer relações entre a noção de estratégia no xadrez e a noção de estratégia envolvida na construção de uma pesquisa acadêmica em arte.

A abordagem interdisciplinar é ensaiada a partir da proposição do pensador francês Jean Lancri, que, em seu texto *Colóquio sobre a metodologia da pesquisa em artes plásticas na universidade* (2002), defende o uso de conceitos oriundos de outras áreas no desenvolvimento da pesquisa em arte. Para esta proposição o autor fundamenta-se na vertente adotada pela Universidade de Paris I – Panthéon Sorbonne – e nos seus precursores (Bernard Teyssèdre, René Passeron, Pierre Baqué).

Segundo Lancri, a forma como o pesquisador em arte maneja os conceitos é diferente da forma como os pesquisadores de outras áreas os abordam. O pesquisador em arte faz uso de outra racionalidade (a racionalidade própria da arte, remetendo o autor à escola de Frankfurt), na qual se pode dizer que a razão se põe a sonhar e o sonho a raciocinar. Isto geraria um uso contraditório dos conceitos, uso este que, para Lancri, não invalidaria a pesquisa. O autor afirma que:

Desde o instante em que se colocam a trabalhar no campo das Artes Visuais, desde que são trabalhados por artistas, os conceitos se colocam a receptor contradições [...], com efeito, no estrito plano metodológico, nas outras disciplinas das ciências humanas, um uso contraditório dos conceitos é sempre considerado como redibitório. Ora, tal não seria o caso em Artes Visuais. Aí as contradições não desqualificam os conceitos a não ser aparentemente. Não os invalidam a não ser na condição de tomar a distância para sair do campo artístico em que trabalham, mas basta que o artista-pesquisador se adiante a retornar nesse campo, carregando consigo o leitor-espectador, para qualificá-los novamente. (LANCRI, 2002, p. 30).

A partir deste uso de conceitos advindos de outras áreas que Lancri defende, propõe-se neste texto a adoção do conceito de estratégia, tomado do xadrez, para aplicá-lo à pesquisa em arte, estabelecendo assim pontes entre os campos, ainda que precárias e eventualmente permeadas de contradições em uma primeira aproximação.

Busca-se, em última instância, usar estes termos tomados do xadrez não de uma maneira instrumental ou literal, mas tomá-los como uma metáfora poética para tratar dos processos envolvidos em uma pesquisa em arte. Para tanto, as



aproximações entre os campos serão escrutinadas, de forma a situar o leitor no campo do qual emergem estes conceitos, o campo do xadrez, para então defender o uso do termo estratégia para uma pesquisa poética em artes visuais.

O ponto de partida para esta relação entre estratégia no xadrez e pesquisa em arte é o texto de Sami Paavola, intitulado *Abdução como lógica e metodologia da descoberta: a importância das estratégias* (2004). Neste, o autor traça algumas associações entre a ideia de abdução (termo que pode ser relacionado à noção de *insight* na pesquisa em arte) e o pensamento estratégico do xadrez.

A partir desta primeira conexão, que Paavola estabelece de maneira muito breve, entre *insight* e estratégia, buscou-se o aprofundamento de referenciais teóricos que adotassem o termo estratégia para tratar de pesquisa acadêmica. Desta forma, chegou-se ao teórico Jaakko Hintikka. Este afirma que:

Estudantes não são ensinados a como raciocinar bem, mas a manter sua virtude lógica (isto é, evitar falácias lógicas e aprender o que é e o que não é admissível ou válido). O foco tem sido nas regras definitórias da lógica, e as regras estratégicas têm sido largamente negligenciadas. (HINTIKKA apud PAAVOLA, 2009, p. 2)¹.

O autor se concentra, neste texto, na análise do método científico. Todavia, eventualmente adota uma analogia com o jogo de xadrez para exemplificar a diferença entre a manutenção da virtude lógica e o uso de regras estratégicas. Nesta analogia, Hintikka (apud PAAVOLA, 2009, p. 3) afirma que: “excelência no xadrez requer que se dominem regras estratégicas extremamente bem [...] ninguém é bom em lógica e raciocínio sabendo apenas as regras definitórias da lógica, mas dominando bem as regras estratégicas”². A partir desta importância que Hintikka marca para a noção de estratégia, em detrimento da simples adoção de regras, busco ensaiar, neste texto, uma aplicação do pensamento de Hintikka à pesquisa em arte, uma vez que o autor trata da produção de conhecimento científico de uma maneira mais ampla. Para esta abordagem direcionada à pesquisa em arte, será adotado prioritariamente o pensamento de Jean Lancri. Buscarei também traçar relações com sete princípios estratégicos inspirados no xadrez, que foram elencados a partir da minha experiência, ainda que amadora, na prática do jogo, todavia, remetendo-me constantemente à prática artística e à pesquisa em arte. Segue o primeiro dos sete tópicos.

Sete propostas estratégicas.

I Desenvolver capacidade de antecipação.



A capacidade de antecipação das consequências de seus movimentos é uma das mais desejadas pelos enxadristas, e esta habilidade é mais bem treinada quando se consegue visualizar não só uma, mas várias e, se possível, todas as possibilidades reativas do adversário para que se possa escolher qual é a melhor. Alguns conseguem visualizar mentalmente boa parte destas consequências, outros só até poucos lances à frente, e outros, ainda, não conseguem visualizar mentalmente sequer três jogadas à frente, precisando montar fisicamente a nova configuração geral do tabuleiro para continuar o raciocínio. É esta a maior dificuldade do jogador iniciante: visualizar mentalmente as consequências de suas jogadas. Se não consegue, ele joga sem esta imagem mental cada lance, o que o torna, no máximo, um jogador tático (com um planejamento sempre pontual, a curto prazo, momentâneo) e não estratégico (com um planejamento para o alvo final, com visão simultânea de conjuntos projetivos).

Para o artista pesquisador, esta habilidade de antecipação é igualmente desejável, e sua capacidade de torná-la visível (ou legível) é justamente uma das primeiras demandas em sua trajetória acadêmica: escrever um projeto para que adentre um curso de mestrado ou doutorado em uma universidade. Este projeto avaliaria nada menos que a potencialidade do pesquisador, medida por meio de um planejamento coerente com as normas estabelecidas, que antecipe não só possíveis argumentos, mas também possíveis contra-argumentos durante sua avaliação em banca de seleção. Sua habilidade de oferecer uma explicação e também uma explicação de uma explicação, baseando-se apenas em uma mentalização projetiva de uma pesquisa futura, é uma exigência com a qual o pesquisador deve se habituar desde o início.

Existiria, pois, uma relação entre o que se chama de *insight* na descoberta de um tema de pesquisa e estratégia enxadrista: “o *insight* parece levar em consideração muito outros contra-argumentos e movimentos à frente. Não é suficiente que a hipótese explique apenas um fenômeno deslocado” (HINTIKKA apud PAAVOLA, 2009, p. 6)³. Assim como o jogador que se encontra diante do tabuleiro pensando no próximo lance, o pesquisador encara o projeto de pesquisa como uma das possibilidades de lance, que pode ser, ou não⁴, realizado de fato durante o curso propriamente dito. O mais importante é que, durante as fases da pesquisa, inclusive a inicial, quando o trabalho está todo por acontecer, ele possa antecipar uma das possibilidades de desenvolvimento do projeto até muitos movimentos à frente, antecipando também as reações do meio na elaboração de contra-argumentos: “uma hipótese estrategicamente boa também leva em consideração que existe uma



explicação para a minha explicação” (HINTIKKA apud PAAVOLA, 2009, p. 5)⁵. Esta característica remete a outra habilidade primordial do xadrez:

II Enxergar linhas de força.

Cada peça do tabuleiro irradia um campo de força com características particulares, sendo assim, mesmo que fisicamente distante de outra, a peça ainda pode impor-se em um ataque ou defesa. Cada peça também é submetida ao conjunto de forças (das demais peças) que se modifica a cada movimento. Saber reconhecer estes campos de força, para o pesquisador, significa não só estar ciente da posição hierárquica da instituição, seus membros, representantes, órgãos que estão subordinados a ela e órgão aos quais ela está subordinada, mas também reconhecer o conjunto de referenciais teóricos e pesquisas anteriores sobre seu tema, cuja força é irradiada sobre o trabalho em questão.

III Dominar jogadas clássicas.

Após apreender as regras de funcionamento do jogo e de cada peça isoladamente, a lição seguinte do iniciante no xadrez é o estudo de estratégias já consolidadas de como se ganhar uma partida em poucos lances. Este estudo geralmente desperta grande empolgação nos alunos, todavia, logo percebem que se trata de artifícios medíocres que levam a uma vitória que nada acrescenta à sua habilidade. É uma repetição mecânica, burocrática, de poucos movimentos que, se seguidos à risca (e o adversário mantendo o conjunto de reações esperadas) levam necessariamente a um xeque-mate rápido.

A partida, assim, acaba da maneira mais rápida possível por meio de uma estratégia já consolidada no campo. Para ser levada a cabo, exige uma total desatenção e/ou inabilidade por parte do oponente e um completo desinteresse do jogador na partida em questão. Estas estratégias consolidadas são por vezes ensinadas aos iniciantes não com o objetivo de fazê-los ganhar rápido uma partida, mas de não perder igualmente rápido para outro que as domine ou ainda para que não se perca tempo com adversários inferiores.

Aplicando esta regra à pesquisa, podemos associar estas estratégias a paradigmas, que, segundo Hintikka, “não são maneiras automáticas de resolver problemas, mas dão boas sugestões de como conduzir questões” (HINTIKKA apud PAAVOLA, 2009, p. 2)⁶. Em se tratando de uma pesquisa acadêmica em nível de pós-graduação, é recomendável ter como ponto de partida os paradigmas, pois demonstrar um completo desconhecimento deles é uma forma de se perder a



partida em poucos lances. Como alerta Hintikka, “uma hipótese que não encaixa bem com outras informações relevantes é estrategicamente ruim” (HINTIKKA apud PAAVOLA, 2009, p. 9)⁷. Todavia, principalmente em uma pesquisa de doutorado, é desejável uma boa medida de originalidade na contribuição ao campo. E esta originalidade não residiria necessariamente na construção de novos paradigmas. Não se trata de construir novas regras para o jogo ou uma nova estratégia a ser futuramente adotada como modelo consolidado para os demais pesquisadores. A originalidade está na forma como se juntam dados antes já conhecidos e o aplicam ao caso específico em questão, como aponta Hintikka (apud PAAVOLA, 2009, p. 4): “a hipótese sugerida pode ser em si mesma algo já velho e até bem conhecido. Mas a maneira pela qual se vê esta hipótese ser aplicada no caso específico em questão é crucial”⁸. O pensamento de Lancri conflui com este argumento de Hintikka, sendo que Lancri (2004, p. 100) remete-o especificamente à pesquisa em Arte, defendendo que “uma tese em Artes Visuais tem por originalidade entrecruzar uma produção plástica com uma produção textual”.

Trata-se, portanto, de saber articular dois elementos distintos, encaixar dados. Da mesma forma, em se tratando do jogo do xadrez, a genialidade está em usar determinados movimentos já previstos pelo jogo que se encaixam perfeitamente em uma situação crítica, em detrimento de outros que poderiam trazer pouco benefício. Daí decorre outra característica de um bom estrategista:

IV Desenvolver capacidade de adaptação rápida.

Uma vez que geralmente é inviável antecipar todas as jogadas possíveis do adversário, o estrategista procura ater-se às que considera mais prováveis ou relevantes (HINTIKKA apud PAAVOLA, 2009, p. 4)⁹. Quando ele se surpreende com uma reação que considerava improvável, às vezes é necessário re-estruturar até mesmo toda a estratégia elaborada. Haja vista que, nas partidas oficiais, assim como na pesquisa acadêmica, existe um prazo para se realizar a jogada, não podendo esta decisão se delongar muito, ele deve se valer de um raciocínio treinado capaz de readaptar estratégias de forma rápida.

Na pesquisa em arte, tanto se tratando do método heurístico (tentativa e erro) na produção artística, pelo teste de vários meios de se chegar a um resultado plástico esperado, quanto na própria escrita do texto acadêmico, é necessária uma grande dose de flexibilidade e adaptação a novas demandas por parte do pesquisador em arte. Ter um raciocínio rápido o suficiente para perceber quando a estratégia não está funcionando e modificá-la a tempo de concluir o trabalho no prazo esperado é outra habilidade de um bom pesquisador.



V Enxergar a situação global e não apenas o caso particular.

Deve-se também ter em mente que, apesar de possuir a habilidade de se adaptar rapidamente a uma nova estratégia, não é o caso de se mudar de estratégia a cada perda momentânea no decorrer do percurso. Reconhece-se um jogador que está vencendo a partida não pela quantidade de peças que perdeu, mas sim pela posição estratégica das peças no tabuleiro à sua frente. Há que se considerar que “um ponto central nas regras estratégicas é que não podem ser julgadas em relação a movimentos particulares, mas a situação global da estratégia deve ser levada em consideração ao mesmo tempo” (HINTIKKA apud PAAVOLA, 2009, p. 3)¹⁰. Portanto, o sucesso dos esforços do pesquisador também pode ser medido não pelo aparente fracasso de parte específica da trajetória da pesquisa, mas pela indicação de que seu método tende a se mostrar eficiente como estratégia global de ação. Trunfos pontuais e particulares são desejáveis, mas não são a medida de eficiência dos métodos adotados.

É possível que, apenas com poucas peças, ele consiga derrotar um adversário que tenha muito mais recursos que ele, mas não sabe como usá-los (é o caso de jogadores que mantêm muitas peças no tabuleiro, mas o movimento de uma é bloqueado pela presença de outra). O caso não é o de se reter as peças no tabuleiro a todo o custo, mas de saber usá-las da maneira mais eficiente possível.

VI Propor trocas.

Esta maneira mais eficiente possível, mencionada no tópico anterior, inclui trocas com o adversário. Ou seja, quando uma peça é ameaçada, ao invés de fazê-la recuar para protegê-la, ela é colocada em uma posição na qual possa ser capturada pelo adversário. Todavia, esta perda momentânea resultaria em benefício para o jogador, seja pela capacidade de capturar ele também uma peça do adversário, seja pela nova posição mais favorável que possa se configurar no tabuleiro ao perder esta peça. Sabe-se que a pesquisa é, também, não apenas resultado de decisões estritamente do pesquisador, mas fruto de uma constante negociação e troca com orientador, colegas, instituição e avaliadores. Portanto, trata-se também de perceber quais são as trocas mais vantajosas e qual a melhor forma de se propor a troca. Aconselha-se testar a disposição da outra parte a aceitar trocas oferecendo peças menores para depois propor a troca de peças mais importantes (testar o *modus operandi* da outra parte durante a partida, além de estudar suas táticas em jogadas anteriores). As trocas, todavia, nem sempre são equivalentes: às vezes troca-se uma peça por outra de mesmo valor, às vezes



por alguma de valor mais baixo ou mais alto, e, ainda, nos casos que requerem grande perspicácia, pode-se trocar a peça mais fraca do jogador pela peça mais importante da outra parte.

VII Saber sacrificar.

Como última das propostas estratégicas abordadas neste artigo, menciona-se a mais drástica e também inevitável a toda pesquisa acadêmica, em alguma medida: o sacrifício. Esta estratégia é usada em diversas situações, como proteção de peças mais importantes, melhor posicionamento no tabuleiro, ou para obter qualquer vantagem no jogo.

Um caso frequente de sacrifício ocorre quando o rei é ameaçado, sendo que sua perda acarretaria na derrota e consequente fim da partida. Para protegê-lo do xeque-mate, outra peça, que será fatalmente perdida para o oponente, é posicionada sem proteção diante do campo de força do adversário, sacrificando-a em favor da peça mais importante. O jogador que se vale desta defesa ganha mais tempo para se manter no jogo e tentar conseguir a vitória. Em muitos casos ela ainda é possível mesmo após sucessivos xeques do oponente e sacrifícios do jogador.

O sacrifício, na pesquisa, é sempre necessário em algum aspecto: seja o sacrifício de referenciais, textos ou obras considerados importantes para o pesquisador, mas dos quais deve abrir mão para manter o cerne da sua pesquisa, seja o sacrifício pessoal, com todo o dispêndio de tempo, energia e emoção que exige uma pesquisa acadêmica de longa duração. Os sacrifícios, momentos nos quais se têm a clara sensação de risco do fim da partida, deixam a mente em estado de alerta, e o raciocínio pode vir a funcionar mais rápido e com mais astúcia diante da ameaça de um desfecho insatisfatório. Excetuando-se os casos em que o risco evidente da perda da partida faz com que o jogador não consiga mais se concentrar, perdendo peça a peça sem reação, há o caso de jogadores que conseguem vislumbrar possibilidades geniais de se virar o jogo.

O sacrifício, apesar de ser, em alguns casos, a única saída possível, às vezes não é executado por alguns jogadores. Ao perceber que devem continuar o jogo sem determinada peça ou posição vantajosa no tabuleiro, preferem desistir do mesmo, dando a vitória para o oponente. Esta atitude equivale ao jogador admitir que é incapaz de ganhar o jogo sem esta peça, sendo que, como já foi dito em regra anterior, em xadrez se trata de saber explorar o máximo possível do potencial de cada peça, e ter uma visão articulada de uma ação conjunta destas, ao invés de se concentrar em uma única peça. É comum grandes mestres de xadrez



ganharem uma partida apenas com as peças mais fracas, mas que, executando uma ação sincrônica, protegem umas às outras formando uma barreira de defesa intransponível e um ataque inusitado.

Portanto, quando necessário, não se deve hesitar em conceder o sacrifício para continuar o jogo. Algumas das mais interessantes vitórias são medidas pela capacidade do jogador em sacrificar o que aparentemente seria o seu ponto mais forte, e o fazem se valendo prioritariamente de sua capacidade de manejar todas as peças restantes, pensando em uma ação conjunta e sincrônica rumo ao alvo desejado.

Assim, com esta última proposta estratégica inspirada no xadrez, encerram-se estas breves considerações sobre metodologia da pesquisa em arte, desenvolvidas em sete tópicos: desenvolver capacidade de antecipação, enxergar linhas de força, dominar as jogadas clássicas, desenvolver capacidade de adaptação rápida, enxergar a situação global e não apenas o caso particular, propor trocas e saber sacrificar.

Em detrimento de propor um compêndio de normas metodológicas, este pequeno texto propõe uma leitura poética de estratégias enxadrísticas, buscando aplicá-las ao campo da pesquisa em arte. Na passagem de um campo a outro, ficam as contradições, como a utilização de princípios de um campo racional para o campo imaginativo da prática artística. Juntamente com esta contradição, espero que também reste neste texto outra, tal qual propunha Lancrì: o momento em que a razão se põe a sonhar e o sonho a raciocinar. Assim, esta relação entre xadrez e pesquisa em arte, ainda que contraditória, não seria inválida, mas de uma amplitude imaginativa própria do raciocínio artístico.

¹ Tradução nossa: “[...] students are not taught how to reason well but to maintain their logical virtue (i.e. to avoid logical fallacies and to learn what is and what is not admissible and valid). The focus has been on definitory rules of logic, and strategic rules have largely been neglected”.

² Tradução nossa: “Excellence in chess requires that one master strategic rules extremely well...no one is good in logic and reasoning by knowing only the definitory rules of logic, but by mastering well the strategic rules”.

³ Tradução nossa: “The insight seems to take into account many other counter-arguments and moves in advance. It is not enough that the hypothesis explains only some detached phenomena”.

⁴ Geralmente não, pois a configuração do jogo muda ao longo da partida, e o projeto, como afirma Jean Lancrì, deve ser “rejeitado em favor do trajeto” (LANCRÌ, 2002, p. 26).



⁵ Tradução nossa: “a strategically good hypothesis takes also into account that there is an explanation for my explanation”.

⁶ Tradução nossa: “are not automatic ways of solving problems, but they give good suggestions for how to conduct inquiry”.

⁷ Tradução nossa: “one hypothesis that do not fit well with other relevant information is strategically bad”.

⁸ Tradução nossa: “hypothesis suggested can in itself be something old and even well known. But the way in which this hypothesis is seen to fit with this particular problem is crucial”.

⁹ Aqui vejo uma sutil diferença com relação à “economia de meios” adotada por Pierce, que defende que se deve começar pelas hipóteses mais fáceis de serem eliminadas, seguindo um princípio econômico. Aqui, diferentemente, começa-se pelas mais prováveis, que podem ou não serem as mais fáceis de serem eliminadas.

¹⁰ Tradução nossa: “One central point in strategic rules is that they cannot normally be judged only in relationship to particular moves, but the whole strategic situation must be taken into account. This means that in strategies more than one step or move can and must be taken into account at the same time”.

Referências.

ARISTÓTELES. *Tópicos*. (Col. Os Pensadores). São Paulo: Abril Cultural, 1978.

DELEUZE, Gilles. *A lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva. 2006.

LANCRI, Jean. Colóquio sobre a pesquisa em artes plásticas na universidade. In: BLANCA, Brites; TESSLER, Elida (Orgs). *O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas*. Porto Alegre: Ed.Universidade/UFRGS, 2002.

PAAVOLA, Sami. Abduction as a logic and methodology of discovery: the importance of strategies. 2004. *Foundations of Science* 9(3), 267-283. Disponível em: <<http://www.helsinki.fi/science/commens/papers/abductionstrategies.html>> Acesso em: 06 de setembro de 2009.

