

Cultura e Devoração

As raízes da cultura e a questão do realismo e do não-realismo dos textos culturais

Ivan Bystřina

A existência de estruturas universais invariáveis em todas as culturas provavelmente é a primeira questão que se coloca na Semiótica da Cultura. Podemos dizer que esses universais se reportam aos primórdios da cultura.

Na minha opinião, certas estruturas fundamentais do pensamento (estruturas sígnicas, estruturas comportamentais) que hoje constituem textos culturais, já ocorriam, sem dúvida, no período pré-humano da história. Refiro-me aqui aos textos nascidos das atividades do sonho e do jogo.

Outros modelos estruturais provavelmente foram constituídos mais tarde quando os homens desenvolveram e aperfeiçoaram a cultura. Para citar alguns exemplos de situações produtoras de significação fantasiosa, teríamos os distúrbios psíquicos e também as situações de transe e êxtase.

Talvez possamos considerar essas atividades como as **raízes da cultura**, pois localizamos nelas modelos estruturais relativamente invariantes e universais estocados na tradição cultural. Os estreitos vínculos mantidos pelos modelos estruturais com suas raízes não influenciaram a produção de textos apenas na origem da cultura, mas durante todo o seu desenvolvimento. Tal fato já é conhecido das ciências em algumas áreas isoladas. Por exemplo, podemos citar o papel marcante do sonho na cultura, trabalho por Freud e Jung, e o parentesco entre cultura e jogo, tema conhecido especialmente através das obras de Roger Caillois e Johan Huizinga. Através dos trabalhos de Leo Navratil, psiquiatra austríaco, também são conhecidas as relações entre distúrbios psíquicos, neuróticos e psicóticos e a atividade cultural humana.

Vamos iniciar abordando os sonhos, os primeiros textos criativo-imaginativos produzidos pela psique humana e vivenciados por todos os homens durante o sono. Hoje sabemos que mesmo os animais mais desenvolvidos sonham. Já nos mitos podemos constatar a influência decisiva do sonho na cultura.

Para os aborígenes australianos, a força ou o poder criativo do sonho é reconhecido como algo tão determinante e tão forte que eles atribuem aos sonhos o papel de demiurgo. Para eles, os sonhos explicam a criação do mundo, época em que surgiram todos os seres. Esse início do mundo é descrito por ele como um tempo onírico. Assim, os primeiros seres sonharam os animais e as plantas. Essas imagens líricas de animais e plantas foram pintadas nas cavernas, nas rochas e receberam – por assim dizer - almas. A partir de então, as imagens pintadas, providas de almas, acabaram se recebendo corpo e se difundindo sobre o mundo.

Os aborígenes entendem como tempo onírico qualquer atividade criativo-imaginativa desenvolvida pelos homens. Nas sociedades elementares constrói-se uma relação estreita entre os sonhos e o sono, entre a alucinação e a morte. As afinidades entre o sonho e os estados psicóticos, que certamente são muito grandes, foram descobertos por Freud mas, na identificação dos dois fenômenos esse pesquisador provavelmente procedeu a uma interpretação errônea, acreditando que o sonho é uma psicose: “ *com todos os disparates, figurações alucinatórias e ilusões sinestésicas. Na verdade, trata-se de uma psicose de curta duração, inofensiva e dotada mesmo de uma função utilitária, induzida como consentimento da pessoa finalizada por um ato voluntário. Contudo, uma psicose (...)*” (Freud 1938:31)

Assim, pelos sonhos podemos empreender viagens que nos distanciam do nosso próprio cortejo. Nas sociedades elementares essa experiência constituía uma das fontes das atividades imaginativas do espírito (Seelenvorstellung).

Milan Kundera (1984:58) nos mostra como os sonhos são significativos para o equilíbrio psíquico do homem moderno. Escrevendo sobre os sonhos de uma personagem de um de seus romances (Teresa), mostrou isso de forma muito clara. O próprio autor lembra que “*trata-se de um aspecto que escapou a Freud em seu livro A Interpretação dos Sonhos. O sonho não é apenas uma mensagem (possivelmente cifrada), mas também uma atividade estética, um jogo da imaginação e este jogo constitui um valor em si. O sonho demonstra que a atividade de fantasiar, de sonhar o não acontecido, faz parte das necessidades mais profundas e originais do homem. Aqui está a razão do perigo traiçoeiro que se esconde no sonho. Se o sonho não fosse belo, nós poderíamos esquecê-lo rapidamente.*”

Sempre voltamos aos nossos sonhos, repetimo-los em pensamento, transformamos sonhos em lendas, vivemos o encanto torturante de sua beleza

(tal como acontece nos mitos, nas utopias e nas ideologias que se apresentam como maravilhosas).

Assim como o sonho, o jogo tem sua origem no âmbito do pré-humano. O jogo certamente é uma modalidade de comportamento não encontrável apenas nos homens. Os traços e as características fundamentais do jogo já se encontram dentre os animais mais desenvolvidos. No princípio, o jogo certamente se desenvolveu para propiciar uma melhor aquisição de experiência e para a formação de processos de aprendizagem, por meio dos quais foi passível um novo tipo de adaptação mais fina do comportamento ao meio ambiente. Já entre os animais, o componente criativo e o caráter experimental do jogo constituem característica marcante.

De acordo com J.M.Lotman (1981:71), *“o jogo confere ao homem a possibilidade de conquistar uma vitória – ao menos fictícia – sobre um inimigo invisível (por exemplo, a morte), ou sobre um inimigo muito forte (tem-se em mente o jogo da caça na sociedade primordial). Isso determina tanto o significado mágico do jogo – que nos ajuda a superar o medo de situações similares – como nos ajuda a desenvolver a estrutura emocional necessária para a ação prática”*.

O jogo faz parte das motivações concedidas pela natureza ao homem. Dessas motivações certamente faz parte a busca do novo, pela qual a criança ou o adulto se lembra de uma sociedade elementar e se vê atraído por uma força mágica. Há primeiramente uma curiosidade e depois a imitação, que se relaciona, de uma outra forma, com a curiosidade. A *mimese* dos gregos, que por um lado serve para a exploração de áreas até então desconhecidas, por outro lado conduz ao jogo, à atividade do jogo.

Muitas atividades que o homem desenvolveu como ser cultural podem ser derivadas do jogo e podem ser constatadas em séries ricamente articuladas de rituais, cerimônias e apresentações religiosas, militares e políticas que procuram obter o poder. O conjunto dessas atividades, que são similares ao jogo, quase não consegue ser interpretado e abrangido pela nossa análise. Aqui estamos nos referindo a atividades como esporte, torneios, show, circo, carnaval, sessões espíritas, mistérios, dança (o balé), pantomima, música, teatro, ópera, opereta, filme, televisão, jogo de pergunta e resposta no rádio e na televisão, vídeo, strip-tease etc...

Às raízes sub-humanas da cultura, como sonhos e o jogo, nós temos que adicionar uma série de fenômenos muito importantes para o desenvolvimento das estruturas culturais, fenômenos esses que podem ser vistos tão-somente junto aos homens como, por exemplo, as psicoses. Estados de excitação da alma, relativamente estáveis e excessivamente aumentados, as psicoses assemelham-se, na sua força motivadora e propulsora, àquelas atividades universalmente humanas, psíquicas e motoras, como a fantasia, a imaginação e a criatividade.

A respeito desse tema, Leo Navratil nos lembra que sem a melancolia, a mania e a esquizofrenia, o homem careceria de uma dimensão essencial e constitutiva. Esses estados modificados de consciência, que nós concebemos como doença e separamos da vida normal (Foucault analisou bem essa questão) não passam de manifestações extremadas de experiências e estados universalmente humanos. Sem a experiência primária e originária da melancolia nós não poderíamos ascender ao conhecimento da culpa e da futilidade. O estado maníaco é o estado da consciência da imanência, pois ao maníaco vive no presente, é o homem da práxis, tem a sensação de estar abrigado neste mundo. O humor e a esperança não existiriam sem a mania como estado fundamental existencial do homem. Sem a esquizofrenia, o homem não seria um pesquisador, não seria artista ou filósofo, não seria um ser transcendental, nem religioso.

Navratil descreveu as tendências esquizofrênicas de figuração e as erigiu como funções fundamentais para a criatividade de cultura humana. Assim, ele fala da fisionomização (preferimos o termo expressividade), da formalização e da simbolização.

Como primeira tendência, mencionamos a *expressividade*. Ela pode ser definida pela transformação reforçada, aumentada de objetos textuais. São as relações antropomórficas e antropocêntricas que o homem criativo mantém com esses objetos. Parece que os desvios psíquicos representam uma importante fonte para as deformações de esquemas convencionais e aparentemente representam uma fonte importante também da desproporção e da desfiguração, fenômenos esses que podemos constatar desde os textos culturais dos tempos mais antigos da humanidade.

Em segundo lugar, Navratil estabeleceu um contrapeso à vivência fisionômica, explicitando a tendência à formalização. Ao lado do discurso rítmico – lembremos aqui apenas que a primeira veiculação dos mitos foi

através do discurso ritmado – e ao lado dos movimentos rituais e dos movimentos da dança e da música, nós temos que mencionar a geometrização em textos das artes plásticas e da arquitetura. Não podemos deixar de mencionar também a criação de estruturas ordenadas e de figuras facilmente memorizáveis, porque trabalham com a ajuda de elementos formais simples.

À terceira tendência que imprime um perfil ao desenvolvimento geral da cultura, Navratil denomina *simbolização*. A rigor, estamos diante de uma vivência potenciada de significação. Os significados dos signos, até então convencionais ou normais, são imensamente ampliados e aplicados a fenômenos completamente estranhos, embora mais ou menos similares. A aplicação se dá por via metafórica como se constituíssem um espelho. Os cacos deste espelho são depois rejuntados segundo critérios novos e de forma a constituir uma nova unidade.

Assim surgem os seres mistos, como as quimeras, os monstros, os seres que aparecem nas fábulas ou ainda nas formações surrealistas de imagens. Essas aglutinações de imagens surrealistas podem ser encontradas também nos desenhos dos esquizofrênicos e até na arte moderna.

Além disso, também vivenciamos esses eventos nos sonhos. Isso nos leva a relembrar Freud, que fala da condensação, mecanismo no qual uma das imagens que se funde com a outra se esconde atrás daquela e não necessita mais ser reconhecida na forma externa do símbolo. Aqui estamos, naturalmente, diante de um outro significado do termo símbolo, diferente da concepção que o mesmo tem na semiótica de Charles Sanders Peirce.

Os artistas, muitas vezes, procuram evitar automatização e a perda dos valores estéticos. Sempre procuram trabalhar contra a coerção inexorável do costume e da rotina. Eles utilizam o procedimento que o erudito russo Vitor Chklóvsky denominou “estranhamento”. Esse autor descobriu que o estranhamento é um princípio onipresente da atividade criativa e observou ainda que os artistas normalmente tiram o objeto de seu contexto costumeiro e o deslocam para uma nova área da percepção. Os artistas despem o simbolizado e os novos símbolos fazem com que o simbolizado se torne visível.

No símbolo, de acordo com Victor Turner, aquilo que antes estava oculto perde seu caráter de perigo, pelo simples fato de ser verbalizado, expresso em signo e textos.

A função dos símbolos diz respeito a três áreas muito importantes da psique humana. Em primeiro lugar, podemos dizer que na área do pensamento os símbolos organizam o mundo circundante dos homens, de sorte a formarem o cosmo. Cosmo no sentido de uma estrutura organizada, ordenada, e não caótica. Em segundo lugar, os símbolos canalizam sentimentos em vias que podem ser administradas pelos homens. Em terceiro lugar, os símbolos servem como estímulos ou estimulantes para ações. Assim, o representado é condensado em símbolos; o que antes era irreconciliável, une-se. Enfim, os significados acabam sendo polarizados nos símbolos, que assim conseguem cumprir a tarefa de construir a unidade.

Essas três tendências de figuração, das quais falou Navratil, fazem parte dos meios expressivos das pessoas que apresentam desvios psíquicos. Porém, esses recursos expressivos sempre causaram impressão profunda nas pessoas que convivem com quem apresenta desvios psíquicos. Os desvios são apenas manifestações potenciais daquelas estruturas que aparecem em latência nas pessoas reconhecidas como normais. Todos aqueles que querem impressionar outras pessoas a partir de sua função social – nos referimos aos pajés, sacerdotes, cantores, artistas e poetas – sempre recorrem àquelas tendências, àqueles métodos, juntamente com outras raízes culturais.

Aquilo que no mundo circundante nos parece estranho e aterrador – a isso os homens reagem de forma ambivalente – procuramos assimilar constituindo uma segunda realidade. Nela, o que antes era considerado estranho perde o seu caráter terrível e pode vir a ser assumido sob nova forma.

Através de uma representação incomum e surpreendente, através da transformação, da invenção e da deformação, os homens tentam chegar a uma superação daquilo que os atemorizava. Dessa forma podemos explicar porque a cultura humana oscila entre beleza e terror, e porque o sonho e o jogo, bem como os estados neuróticos e psicóticos, se encontram aquém do limiar da cultura. Já o deslocamento em estados estáticos, estados de transe e embriaguez, acontece, ao que tudo indica, no solo e no interior da própria cultura.

À semelhança do sonho e dos estados psicóticos, temos que mencionar também a embriaguez, o transe, o êxtase, a meditação e a hipnose entre aqueles estados de consciência transformada. Ao lado das tendências à figuração, às quais já acenamos, lembramos também que os fenômenos da

cultura, sobretudo a arte, são influenciados pela mimese, pela imitação fidedigna e por aquilo que chamamos representação imagética.

De acordo com Aristóteles, a *tecne* (a arte, em grego), o artesanato e o fazer artístico se definiam por aperfeiçoarem e por imitarem aquilo que era dado pela natureza. E isso só acontece num mundo marcado pela insatisfação profunda diante daquilo que é dado. Como dizia André Breton, trata-se daquilo que não tem uma existência tão forte, tão intensa como o que é. Para nos ajudar a aprofundar o tema, Henri Matisse diz que uma nova imagem, um novo quadro, representa um evento único, um nascimento que enriquece a visão do mundo. Assim como o espírito humano conseguiu elaborar, a nova arte o espírito, a imagem do mundo, criando novas formas.

Ao lado dessa função cultural – ancorada na segunda realidade – que tira o poder e desfigura necessariamente a primeira realidade – aparece desde o início uma outra função cultural, uma função mágica, que conduz o fazer artístico, num primeiro momento, à maneira de como a magia era utilizada na caça. Essa função deve conduzir até os objetos e estados desejados da primeira realidade, oferecendo ao homem a possibilidade de devorá-los. Ela também se manifesta nos primeiros signos imagéticos, interpretados por alguns cientistas como signos mágicos.

Tal função aparece também em obras de artes plásticas, sobretudo na pintura das cavernas. Essas pinturas, embora tenham configuração poética e até lírica, abrem uma tradição do realismo, tradição que sobrevive durante milênios. Esse realismo nós definimos como interpretação da realidade via mimese, sobretudo através da mimese ritual, que foi descrita por Kramer como fenômeno de possessão. A função mágica do realismo é concebida, no desenvolvimento da cultura, de uma forma platônica. Assim, por exemplo, as figuras âmbar que em determinada tribo de Angola representam um homem que usa uma máscara correspondente, não deveriam ser entendidas como intenções completamente livres e autônomas. Elas deveriam atrair os que representam as proto-imagens emitidas pelos espíritos; proto-imagens que se referem aos homens e aos objetos. Elas deveriam atrair essas proto-imagens justamente porque são semelhantes a elas.

A tradição icônica do realismo ocidental continua e sobrevive nas imagens carregadas do kitsch, imagens e quadros produzidos pelo realismo burguês, pelo realismo ariano e também pelo realismo socialista.

Todas essas imagens, todos esses quadros, procuram apoderar-se da primeira realidade representada na forma realista e justamente por essa razão se tornam cada vez mais irreais. Procuram absorver ou devorar a primeira realidade. Com muita razão, Hans Blumenberg formulou aquilo que ele chamou de figura absoluta de cada realismo. Segundo Blumenberg, os homens procuram devorar a realidade para que nada lhes falte dela. Depois dos caçadores, que queriam garantir para si a regeneração das almas dos animais, chegaram os crentes do paganismo e, mais tarde, do cristianismo, que devoraram seus deuses, movidos pelo anseio da unificação com a divindade. Esse caminho é diferente do caminho esquizóide, que oscila entre as duas realidades, conduzindo as estruturas profundas dos textos a serem produzidos. O caminho realista neurótico, como a atitude de devorar tudo, paradoxalmente continua amarrado, como um procedimento isolante, à superfície do texto.

Victor Turner enfatiza que somente a *poiesis* possibilita um papel criativo à arte. Isso porque a *poiesis* também tem condições de trabalhar sobre um material que lhe alheio, ao passo que a *mimesis* pode representar apenas aquilo que é familiar. Por isso, a *mimesis* está muito mais comprometida com o esforço de produzir uma representação aparente do que o com o esforço de fazer algo autonomamente. Somente a produção, a reprodução do estranho nos permite a compreensão integral da estranheza.

As duas tendências da humanidade – em primeiro lugar o realismo icônico, como uma tentativa de querer devorar tudo, ficar na superfície e, em segundo lugar, os modos simbólicos de comportamento como recursos da superação imaginária das oposições do mundo – designam e caracterizam todo o caminho trilhado pela evolução da cultura. Apesar disso, podemos afirmar que somente o caminho imaginário é constitutivamente humano, pois a devoração é um elemento animal, como podemos reconhecer pela evidência. Hans Blumenberg escreveu, a esse respeito, que a consciência é um órgão que não visa a devoração do mundo sem, por outro lado, proibir para si a propriedade e a fruição do mundo. Assim, esta atitude de “nós queremos tudo” nunca haverá de desaparecer. Ela representa a ameaça para a humanidade a partir da sua própria relação com o mundo; representa a sua antinomia antropológica. Neste sentido, Blumenberg tem toda a razão quando define cultura e designa a atitude de desistência de devorar o que tem nela papel dominante como comportamento de repressão. Ele fala em deslocamento, sublimação, etc...

Hoje podemos supor que no início, no começo da cultura, ocorreu uma catástrofe climática, ocasião na qual os homens provavelmente mudaram seu habitat. Ao mesmo tempo, teria ocorrido uma vitória (sublimação) sobre essa catástrofe climática. Esse acontecimento foi vivido pelos homens do passado como um trauma, trabalhado ou não-trabalhado. A neurose corresponde ao trauma não-trabalhado.

Da modernidade para a chamada pós-modernidade, a virada do racional para o irracional, do exotérico para o esotérico provavelmente está condicionada, em sua manifestação, por ciclos compostos de ondas.

Vejamos apenas que as seqüências iluminismo / romantismo ou positivismo / estruturalismo são seqüências históricas. No entanto, aparentemente, não se trata de uma volta ao mito, que pode ser observada em toda a cultura e em toda a ciência contemporânea. Entendemos que, nessa virada em direção ao mito, na virada para o ritual e para ações quase mágicas, não estamos diante de um fuga ao mundo, não estamos diante de um escapismo, mas diante de uma espécie de busca de possíveis respostas a pergunta que ainda não foram formuladas.

A motivação de querer devorar tudo mostrou, somente agora na época das catástrofes ecológicas, a verdadeira extensão de sua atitude devoradora, da sua voracidade. Essa motivação se manifestou, na sua dimensão verdadeira, na onipotência e na crueldade das ditaduras, no fanatismo e na fé acrítica do século XX.

O mundo invisível não é mais nenhuma irrealidade e o mundo não visto já não é mais um sonho. Antes do início do terceiro milênio, parece que o sonho voltará outra vez, assim como estão retornando a busca lúdica, o entusiasmo e uma nova valorização das visões e cenários fantásticos e imaginativos.

Palestra proferida na Pós-graduação em Comunicação e Semiótica
da PUC-SP em 12/10/1990

Ivan Bystřina esteve em São Paulo em 1990 e em 1995, a convite do CISC e com o apoio do CNPq, da Secretaria da Cultura do

Município de São Paulo, da Folha de São Paulo e do Instituto Goethe. . Em 1990 participou do Seminário *A imprensa perdeu o pé da história?* Em 1995 ministrou curso de Semiótica da Cultura no CISC/PUC-SP.



CISC - CENTRO INTERDISCIPLINAR
DE SEMIÓTICA DA CULTURA E DA MÍDIA