

ISSN 1414-0160

16C
P.25

Cadernos IPUB

Nº 5 (2^a Edição)

2000

O discurso em mosaico

INSTITUTO DE PSIQUIATRIA - IPUB/UFRJ

BIBLIOTECA

Instituto de Psiquiatria

U · F · R · J

Uma teoria sobre brincadeira e fantasia¹

Gregory Bateson*

A presente pesquisa foi planejada e iniciada com uma hipótese de trabalho que conduzisse nossas indagações, sendo tarefa dos investigadores a de coletar dados relevantes a partir de observações e, no decorrer desse processo, ampliar e modificar a hipótese.²

A hipótese será aqui descrita da maneira como se desenvolveu em nosso pensamento.

Trabalhos anteriores de fundamental importância realizados por Whitehead e Russel (1910), Wittgenstein (1922), Carnap (1937), Whorf (1940), entre outros, bem como minha própria tentativa de usar esses raciocínios como uma base epistemológica para a teoria psiquiátrica, levaram a uma série de generalizações:

(1) Que a comunicação verbal humana pode

operar e de fato sempre opera em muitos níveis contrastrantes de abstração. Estes se distribuem em duas direções a partir do nível aparentemente simples da denotação ("o gato está em cima do tapete"). Uma distribuição ou conjunto desses níveis mais abstratos inclui aquelas mensagens implícitas ou explícitas em que o assunto do discurso é a linguagem. Nós as chamaremos de metalingüísticas (por exemplo, "a realização sonora de 'gato' representa qualquer membro de tal ou tal classe de objetos" ou "a palavra 'gato' não tem pelo e não arranha"). Ao outro conjunto de níveis de abstração, chamaremos de metacomunicativo (por exemplo, "eu dizer onde encontrar o gato foi um ato amistoso" ou "isto é brincadeira"). Nestas metacomunicações o assunto do discurso é a relação entre os falantes.

Note-se que a grande maioria das mensagens, tanto metalingüísticas como metacomunicativas, permanece implícita; note-se também que, especialmente na entrevista

*Gregory Bateson, antropólogo norte-americano, tornou-se conhecido no Brasil por sua teoria do "duplo vínculo", que explica a psicose como sendo caracterizada pela contradição e pela ambivaléncia. Estudou inicialmente a natureza do paradoxo na comunicação humana, estendendo posteriormente a sua investigação ao discurso da esquizofrenia.

psiquiátrica, ocorre uma outra classe de mensagens implícitas - sobre a maneira como mensagens metacomunicativas de afeto e hostilidade devem ser interpretadas.

(2) Se especularmos sobre a evolução da comunicação parece evidente que ocorre um estágio muito importante nessa evolução, quando o organismo gradualmente pára de responder de maneira "automática" aos indícios de humor do outro e se torna capaz de reconhecer um indício como um sinal, isto é, de reconhecer que os sinais emitidos pelo outro indivíduo e por ele mesmo são apenas sinais, em que se pode confiar, desconfiar, que se pode falsear, negar, ampliar, corrigir, e assim por diante.

É claro que este reconhecimento, de que sinais são sinais, de modo algum está completo mesmo na espécie humana. Freqüentemente respondemos automaticamente a manchetes de jornal, como se estes estímulos fossem indicadores diretos de eventos em nosso ambiente, em vez de sinais inventados e transmitidos por criaturas tão complexamente motivadas como nós mesmos. O mamífero não-humano fica automaticamente excitado pelo odor sexual do outro. Isto é como deve ser, na medida que a secretação desse indício é um indicador "involuntário" de humor, isto é, um evento exterior perceptível que é parte do processo fisiológico que estamos chamando de humor. Já na espécie humana, uma situação mais complexa começa a ser a norma. Os desodorantes mascaram os indícios olfatórios involuntários e,

em seu lugar, a indústria cosmética oferece ao indivíduo perfumes que não são indícios involuntários, mas sinais voluntários e reconhecíveis como tal. Não são poucos os homens que ficam de cabeça virada com o apelo de algum perfume e, se acreditarmos nos publicitários, parece que esses sinais usados de maneira voluntária têm, às vezes, um efeito automático e auto-sugestivo até sobre quem os usa voluntariamente.

Seja como for, essa breve digressão serve para ilustrar um estágio de evolução - o drama iniciado quando os organismos, tendo comido o fruto da árvore do conhecimento, descobrem que seus sinais são sinais. Segue-se não apenas o evento caracteristicamente humano da linguagem, mas a complexidade de fenômenos como empatia, identificação, projeção e assim por diante. E com eles vem a possibilidade de nos comunicarmos na multiplicidade de níveis de abstração mencionada acima.

(3) O primeiro passo definido na formulação da hipótese que guia essa pesquisa ocorreu em janeiro de 1952 quando fui ao zoológico de Fleishacker em São Francisco para procurar critérios comportamentais que pudessem indicar se um dado organismo é ou não capaz de reconhecer que os indícios emitidos por ele mesmo e por outros membros de sua espécie são sinais. Teoricamente eu tinha imaginado quais deveriam ser esses critérios - que a ocorrência de indícios (ou sinais) metacomunicativos no fluxo da interação entre os animais indicaria que eles têm pelo me-

nos alguma idéia (consciente ou não) de que os indícios sobre os quais metacomunicam são sinais.

Eu sabia, é claro, que não havia probabilidade de encontrar mensagens denotativas entre os mamíferos não-humanos, mas eu ainda não sabia que os dados sobre os animais iriam requerer uma revisão quase total de minha maneira de pensar. O que eu encontrei no zoológico foi um fenômeno bastante conhecido de todos: vi dois jovens macacos *brincando*, isto é, envolvidos em uma seqüência interativa na qual as ações ou sinais, individualmente, eram semelhantes, mas não idênticos, aos de um combate. Era evidente, mesmo para um observador humano, que a seqüência como um todo não era combate e era evidente para o observador humano que, para os macacos participantes na atividade, aquilo era “não-combate”.

Ora, este fenômeno, o da brincadeira, só poderia ocorrer se os organismos participantes fossem capazes de algum grau de metacomunicação, isto é, de trocarem sinais que transmitissem a mensagem “isto é brincadeira”.

(4) O próximo passo foi o exame da mensagem “Isto é brincadeira” e a compreensão de que essa mensagem contém elementos que geram necessariamente um paradoxo do tipo Russeliano ou de Epimênides - uma asserção negativa contendo uma meta-asserção negativa implícita. Expandida, a asserção “Isto é brincadeira” parece algo como: “Estas ações nas quais estamos presentemente engajados não

denotam o que aquelas ações *que elas representam* denotariam”.

Agora ponderemos sobre a expressão em itálico “*que elas representam*”. Dizemos que a palavra “gato” representa qualquer membro de uma dada classe. Isto é, a expressão “representa” é quase sinônimo de “denota”. Se agora substituirmos “que elas denotam” pela expressão “que elas representam” na definição expandida de brincadeira, o resultado é: “Essas ações, nas quais estamos presentemente engajados, não denotam o que seria denotado por aquelas ações que essas ações denotam”. A dentada de brincadeira denota a mordida, mas não denota o que seria denotado pela mordida.

De acordo com a Teoria dos Tipos Lógicos, é claro que tal mensagem seria inadmissível, porque a palavra “denota” está sendo usada em dois graus de abstração e esses dois usos são tratados como sinônimos. Mas tudo o que aprendemos com esse tipo de crítica é que seria História Natural de má qualidade esperar que os processos mentais e hábitos comunicativos dos mamíferos se conformassem ao ideal do pensamento lógico. Na verdade, se o pensamento humano e a comunicação sempre se conformassem ao ideal, Russell não teria - de fato não poderia - ter formulado o ideal.

(5) Um problema relacionado ao anterior, na evolução da comunicação, diz respeito à origem daquilo que Korzybski (1941) chamou de relação mapa-território: o fato de uma mensagem, qualquer que seja seu tipo, não consistir nos objetos por ela denotados (“A palavra

‘gato’ não arranha”). Na verdade, a língua possui uma relação com os objetos que denota comparável com aquela que um mapa tem com um território. A comunicação denotativa como ocorre na linguagem humana só é possível *depois* da evolução de um conjunto complexo de regras metalingüísticas (mas não verbalizadas)³ que governam como palavras e orações devem ser relacionadas a objetos e eventos. É, portanto, apropriado procurar essas regras metalingüísticas e/ou metacomunicativas em um nível pré-humano e pré-verbal.

Pelo que foi dito acima, parece que brincadeira é um fenômeno em que as ações de “brincadeira” se relacionam a, ou denotam, outras ações de “não-brincadeira”. Encontramos, portanto, na brincadeira uma instância de sinais que representam outros eventos, e deste ponto de vista, parece que a evolução do fenômeno brincadeira pode ter sido um passo importante na evolução da comunicação.

(6) A ameaça é outro fenômeno que se assemelha a brincadeira, na medida em que certas ações denotam, mas diferem de, outras ações. O punho cerrado de ameaça é diferente do soco, mas refere-se a um possível futuro soco, inexistente no presente. Assim como a brincadeira, também a ameaça é usualmente encontrada entre os mamíferos não-humanos. Na verdade, tem-se argumentado ultimamente que uma grande parte do que parece ser combate entre membros de uma única espécie deve ser vista mais como ameaça (Tinbergen, 1953; Lorenz, 1952).

(7) O comportamento histrionic e os artifícios enganosos são outros exemplos de uma ocorrência primitiva da diferenciação mapa-território. Há evidências de que a dramatização ocorre entre pássaros: a gralha pode imitar seus próprios indícios de humor (Lorenz, 1952) e artifícios enganosos foram observados entre os macacos guariba (Carpenter, 1934).

(8) Poderíamos esperar que ameaça, brincadeira e comportamento histrionic fossem três fenômenos independentes, cada um contribuindo para a discriminação entre mapa e território. Mas tal não parece ser o caso, pelo menos no que diz respeito à comunicação dos mamíferos. Breve análise do comportamento infantil mostra que combinações tais como brincadeira histrônica, blefe, ameaça em tom de brincadeira, brincadeira implicante em resposta à ameaça, ameaça histrônica, e assim por diante, formam juntos um único e indivisível complexo de fenômenos. Além desses, fenômenos encontrados entre adultos, tais como jogos de azar e certos jogos que envolvem risco têm suas raízes na combinação de ameaça e brincadeira. É igualmente óbvio que não apenas a ameaça, mas sua recíproca - o comportamento do indivíduo ameaçado - fazem parte desse complexo. E é provável que não apenas o comportamento histrônico mas o de espectador devam ser incluídos neste domínio. Também seria apropriado mencionar aqui a autopiedade.

(9) Uma extensão deste raciocínio leva-nos a incluir o comportamento ritual dentro deste

campo geral, no qual se faz distinção, embora não inteiramente, entre a ação denotativa e aquilo que deve ser denotado. Estudos antropológicos de cerimônias de tratados de paz, para citar um só exemplo, reforçam essa conclusão.

Nas Ilhas Andaman, o acordo de paz é concluído depois que a cada lado é dada liberdade ceremonial para golpear o outro. Este exemplo, entretanto, também ilustra a natureza instável do enquadre “Isto é brincadeira” ou “Isto é ritual”. A discriminação entre mapa e território é sempre passível de anular-se, e os golpes rituais usados no restabelecimento da paz podem, a qualquer momento, ser confundidos com os golpes “reais” de combate. Nestes casos, a cerimônia de paz se transforma em batalha (Radcliffe-Brown, 1922).

(10) Isso nos leva ao reconhecimento de uma forma mais complexa de brincadeira: o jogo que é construído não sobre a premissa “Isto é brincadeira”, mas, sobretudo, em torno da pergunta “Será isto brincadeira?”. Esse tipo de interação tem também suas formas rituais, por exemplo, no trote de iniciação.

(11) O paradoxo está duplamente presente nos sinais trocados dentro do contexto de brincadeira, fantasia, ameaça, etc. Não só a mordida de brincadeira não denota o que seria denotado pela mordida a sério, por ela representada, como também a própria mordida é uma ficção. Não só os animais, ao brincarem, nem sempre significam o que estão sinalizando, mas também estão geralmente comunicando sobre

algo que não existe. No nível humano, isto leva a uma grande variedade de complicações e inversões nos campos da brincadeira, fantasia e arte. Ilusionistas e pintores da chamada escola *trompe l'oeil* se esforçam em adquirir uma virtuosidade cuja única recompensa é alcançada depois que o espectador descobre que foi enganado e é forçado a rir ou maravilhar-se perante a habilidade do enganador. Os cineastas de Hollywood gastam milhões de dólares para aumentar o realismo de uma sombra. Outros artistas, talvez mais realisticamente, insistem que a arte seja não-figurativa. Jogadores de pôquer conseguem um estranho e viciante realismo equiparando as fichas, com as quais jogam, a dólares. No entanto, insistem que o perdedor aceite perder como parte do jogo.

Finalmente, na região obscura onde arte, magia e religião se encontram e se sobrepõem, desenvolveu-se a “metáfora que é [literalmente] significada”, a bandeira pela qual homens dão sua vida e o sacramento que é visto como mais do que “um indício externo e visível que nos foi dado”. Aqui podemos reconhecer uma tentativa de negar a diferença entre mapa e território e de voltar à inocência absoluta da comunicação por meio de puros indícios de humor.

(12) Devemos encarar, então, duas peculiaridades próprias da brincadeira: (a) as mensagens ou sinais trocados durante a brincadeira são de algum modo não-verdadeiros, ou não-intencionados; e (b) aquilo que é denotado por esses sinais é não-existente. Estas duas peculia-

ridades às vezes se combinam de forma estranha para reverter uma conclusão a que chegamos acima. Foi dito (4) que uma dentada “de brincadeira” denota uma mordida, mas não vai denotar aquilo que seria denotado pela mordida. Mas há outras instâncias em que um fenômeno contrário ocorre. Um homem experimenta, com intensidade total, um terror de natureza subjetiva quando uma lança é atirada contra ele de uma tela de cinema de três dimensões ou quando cai de cabeça de uma grande altura criada por sua própria mente na intensidade de um pesadelo. Durante o momento de terror, não se questionou a “realidade” mas de fato não havia nem a lança projetada na tela do cinema, nem um rochedo no quarto de dormir. As imagens não denotavam aquilo que elas aparentavam denotar, mas essas mesmas imagens evocaram o mesmo terror que teria sido evocado se se tratasse de uma verdadeira lança ou de um verdadeiro precipício. Com um truque semelhante de auto-contradições, os diretores de cinema de Hollywood podem oferecer a um público puritano uma vasta gama de fantasias pseudo-sexuais que de outra forma não seriam toleradas. Em Davi e Bate-Seba, Betsabá pode ser um elo perverso entre Davi e Urias. E em *Hans Christian Andersen*, o herói inicia sua jornada acompanhado por um rapaz. Ele tenta encontrar uma mulher, mas quando falha em sua tentativa, retorna para o rapaz. É claro que não há homossexualidade em nada disso, mas a escolha desse tipo de simbolismo está associada nessas fantasias a certas

idéias características sobre, por exemplo, a falta de perspectiva da posição heterossexual masculina face a certos tipos de mulheres, ou a certos tipos de autoridade masculina. Em suma, a pseudo homossexualidade da fantasia não representa um verdadeiro homossexualismo, mas representa e expressa atitudes que podem acompanhar um verdadeiro homossexualismo, ou servir de base para sua etiologia. Os símbolos em si não denotam homossexualidade, mas de fato denotam idéias para as quais um símbolo apropriado seria o homossexualismo. Evidentemente é necessário reexaminar a exata validade semântica das interpretações que o psiquiatra oferece a um paciente e, como passo preliminar para essa análise, será necessário examinar a natureza do enquadre na qual essas interpretações são feitas.

(13) O que foi dito anteriormente sobre brincadeira pode ser usado como um exemplo introdutório para a discussão de enquadres e contextos. Em suma, nossa hipótese é de que a mensagem “Isto é brincadeira” estabelece um enquadre paradoxal comparável ao paradoxo de Epimênides. O enquadre pode ser diagramado da seguinte forma:

Todas as afirmações neste quadro são falsas.
Eu te amo.
Eu te odeio.

A primeira afirmação neste quadro contém

uma proposição contraditória à própria afirmação. Se a primeira afirmação for verdadeira, então deve ser falsa. Se for falsa, então deve ser verdadeira. Mas a primeira afirmação inclui todas as outras que estão dentro do enquadre. Assim, se a primeira afirmação for verdadeira, todas as outras devem ser falsas; e vice-versa, se for falsa, todas as outras devem ser verdadeiras.

(14) Aqueles cujo pensamento pende para a lógica vão observar um *non-sequitur*. Se poderia dizer que, mesmo que a primeira afirmação seja falsa, há uma possibilidade lógica de que algumas outras afirmações do enquadre sejam não-verdadeiras. É, no entanto, uma característica do pensamento inconsciente ou de “processo primário” que o pensador não consegue distinguir entre “alguns” e “todos”, e também não consegue distinguir entre “nem todos” e “nenhum”. Parece que a realização dessas distinções é executada através de processos mentais de nível mais alto ou mais consciente que servem, no caso do indivíduo não-psicótico, para a correção do pensamento em branco e preto próprio dos níveis mais baixos. A nós nos parece, e esta pode ser uma posição ortodoxa, que o processo primário está em permanente operação, e que a validade psicológica do paradoxal enquadre da brincadeira depende desta parte da mente.

(15) Mas, por outro lado, ainda que seja necessário invocar o processo primário como princípio explanatório para que possamos apagar a noção de “alguns” de sua posição entre “todos” e “nenhum”, isto não significa que a

atividade “brincadeira” seja simplesmente um fenômeno do processo primário. A distinção entre “brincadeira” e “não-brincadeira”, assim como a distinção entre “fantasia” e “não-fantasia” é certamente uma função do processo secundário ou do “ego”. No sonho, o sonhador geralmente não tem consciência de que está sonhando e durante uma brincadeira deve ser freqüentemente lembrado de que “Isto é uma brincadeira”.

Da mesma forma, no sonho ou na fantasia, o sonhador não opera com o conceito de “não-verdadeiro”. Opera com vários tipos de afirmações representativas, mas com uma curiosa inabilidade de produzir meta-afirmações. A não ser próximo de acordar, não pode sonhar uma afirmação que se refira (i.e., que enquade) ao seu sonho.

Segue-se, portanto, que o enquadre da brincadeira, usado aqui como um princípio explanatório, implica uma combinação especial dos processos primário e secundário. Isto, por sua vez, relaciona-se ao que foi dito anteriormente, quando se argumentou que a brincadeira representa um passo à frente na evolução da comunicação - o passo crucial da descoberta das relações mapa-território. No processo primário, mapa e território são neutralizados; no processo secundário podem ser diferenciados. Na brincadeira, são simultaneamente neutralizados e diferenciados.

(16) Deve-se mencionar uma outra anomalia lógica neste sistema: a de que a relação entre duas proposições geralmente descritas pela

palavra “premissa” tornou-se intransitiva. Em geral, todas as relações assimétricas são transitivas. A relação “maior do que” é típica neste sentido; é convencional argumentar-se que, se A é maior do que B e B é maior do que C, então A é maior do que C. No entanto, nos processos psicológicos não se observa a transitividade das relações assimétricas. A proposição P pode ser uma premissa para Q; Q pode ser uma premissa para R; e R pode ser uma premissa para P. Especificamente, no sistema que estamos considerando, contrai-se ainda mais o círculo. A mensagem “todas as afirmações dentro deste quadro são falsas” deve ela própria ser entendida como uma premissa ao avaliarmos sua veracidade ou falsidade. (Cf. a intransitividade das preferências psicológicas discutida por McCulloch (1945). O paradigma para todos os paradoxos deste tipo geral é o “conjunto dos conjuntos que não são membros de si próprios” de Russel (1910). Com isso, Russell demonstra que o paradoxo é gerado ao se tratar a relação “ser um membro de” como intransitiva.) Com esta ressalva, de que a relação “premissa” em psicologia é possivelmente intransitiva, usaremos a palavra “premissa” para denotar a dependência de uma idéia ou mensagem em relação a outra, uso comparável à relação de dependência usada em Lógica quando se diz que a proposição P é uma premissa de Q.

(17) Tudo isso, entretanto, deixa ainda obscuro o significado do conceito de “moldura” ou “enquadre” e a noção a ele relacionada de “con-

texto”. Para torná-los claros é necessário insistir, em primeiro lugar, que estamos tratando de conceitos psicológicos. Usamos dois tipos de analogia para discutir esses conceitos: a analogia física da moldura de um quadro e a analogia mais abstrata, embora ainda não psicológica, do conjunto matemático. Na teoria dos conjuntos, os matemáticos desenvolveram axiomas e teoremas para poder discutir com rigor as implicações lógicas de pertinência em categorias ou conjuntos que se intersectam. As relações entre conjuntos são geralmente ilustradas por diagramas nos quais os itens ou membros de um universo maior são representados por pontos e os conjuntos menores são delimitados por linhas imaginárias contendo os membros de cada conjunto. Tais diagramas são ilustrações de uma abordagem topológica à lógica de classificações. O primeiro passo ao definirmos um enquadre psicológico seria o de dizermos que é (ou delimita) uma classe ou conjunto de mensagens (ou de ações significativas). As atividades lúdicas de dois indivíduos em uma dada ocasião seriam então definidas como o conjunto de todas as mensagens trocadas por eles em um período delimitado de tempo e modificadas pelo sistema de premissas paradoxais que acabamos de descrever. Em termos de um diagrama da teoria de conjuntos, essas mensagens poderiam ser representadas por pontos e o “conjunto” seria circundado por uma linha que separaria estes pontos de outros pontos representando mensagens de “não-brincadeira” ou literais. A analogia matemática falha, no entan-

to, porque o enquadre psicológico não é representado satisfatoriamente por uma linha imaginária. Pressupomos que os enquadres psicológicos possuem algum grau de existência real. Em muitos casos o enquadre é reconhecido conscientemente e até representado no vocabulário (“brincadeira”, “filme”, “entrevista”, “tarefa”, “linguagem”, etc.). Em outros casos pode não haver referência verbal explícita aos enquadres e os sujeitos podem não ter consciência deles. No entanto, o analista verifica que seu pensamento é simplista quando adota a noção de um enquadre inconsciente como princípio explanatório; freqüentemente ele ou ela avança além desse ponto, inferindo a sua existência no inconsciente do sujeito.

Mas se a analogia do conjunto matemático é, talvez, abstrata demais, a analogia da moldura de um quadro é excessivamente concreta. O conceito psicológico que estamos tentando definir não é nem físico, nem lógico. Na verdade, a própria moldura física, acreditamos, é acrescentada aos objetos físicos de arte pelas pessoas porque estas operam mais facilmente em um universo em que algumas de suas características psicológicas são externalizadas. São essas características que estamos tentando discutir, usando suas externalizações como mecanismos ilustrativos.

(18) As funções e os usos dos enquadres psicológicos podem agora ser listados e ilustrados com referência às analogias cujas limitações foram indicadas no parágrafo anterior.(a) Enquadres psicológicos são exclusivos, ou seja, ao

incluir certas mensagens (ou ações significativas) dentro de um enquadre, outras mensagens são excluídas.(b) Enquadres psicológicos são inclusivos, ou seja, ao excluir certas mensagens, outras são incluídas. Do ponto de vista da teoria dos conjuntos matemáticos, estas duas funções são sinônimas, mas do ponto de vista da psicologia é necessário listá-las separadamente. A moldura em volta de uma gravura, se a considerarmos como uma mensagem cuja intenção é a de ordenar ou organizar a percepção do observador, diz, “preste atenção no que está dentro e não preste atenção no que está fora.” Figura e fundo, no sentido em que estes termos são usados pelos psicólogos da gestalt, não se relacionam simetricamente como o são os conceitos de conjunto e complemento da teoria matemática dos conjuntos. A percepção de fundo tem de ser positivamente inibida e a percepção da figura (neste caso a gravura) tem de ser positivamente intensificada.

(c) Enquadres psicológicos estão relacionados com o que estamos chamando de “premissas”. O enquadre da gravura sinaliza ao observador que este não deve usar o mesmo tipo de raciocínio ao interpretar a gravura que poderia usar ao interpretar o papel de parede fora da moldura. Ou, em termos da analogia derivada da teoria dos conjuntos, as mensagens encerradas dentro da linha imaginária são definidas como membros de uma classe em virtude de compartilharem premissas comuns ou de serem mutuamente relevantes. O próprio enquadre torna-se, então, parte do sistema de

premissas. No caso do enquadre de brincadeira, o próprio enquadre está envolvido na avaliação das mensagens nele contidas. Em outros casos, o enquadre é apenas um auxiliar no trabalho cognitivo de entender as mensagens nele contidas, servindo de lembrete ao pensador que estas mensagens são mutuamente relevantes e que as mensagens do lado de fora do enquadre podem ser ignoradas.(d) No sentido do parágrafo anterior, um enquadre é metacomunicativo. Qualquer mensagem que explícita ou implicitamente defina um enquadre, *ipso facto*, fornece ao receptor instruções ou ajuda em sua tentativa de entender as mensagens incluídas no enquadre.(e) O inverso de (d) também é verdadeiro. Toda mensagem metacomunicativa ou metalingüística define, explícita ou implicitamente, o conjunto de mensagens sobre o qual está comunicando, isto é, toda mensagem metacomunicativa constitui ou define um enquadre psicológico. Isto, por exemplo, é bastante evidente em relação a certos sinais metacomunicativos tais como os de pontuação em uma mensagem impressa, mas se aplica igualmente a mensagens metacomunicativas mais complexas, como por exemplo a definição que o psiquiatra faz de seu próprio papel no processo de cura. É em termos dessa definição que as suas contribuições, que integram o total de mensagens que ocorrem em uma psicoterapia, devem ser compreendidas.(f) A relação entre enquadre psicológico e o gestalt perceptual deve ser considerada e, neste ponto, é útil a analogia da

moldura de um quadro. Na pintura de Rouault ou Blake, as figuras humanas e outros objetos representados têm seus contornos esboçados em linhas. "Homens sábios enxergam em contornos e, portanto, eles os desenham". Mas, fora dessas linhas, que delimitam uma gestalt perceptual ou "figura", existe um campo visual ou "fundo" que, por sua vez, é delimitado pela moldura do quadro. De forma semelhante, em diagramas da teoria de conjuntos, o universo maior dentro do qual os conjuntos menores são desenhados está, ele próprio, contido em uma moldura. Este duplo enquadre, acreditamos, não meramente é uma questão de "enquadres dentro de enquadres", mas uma indicação de que processos mentais se assemelham à lógica quanto a *necessitarem* de uma moldura externa que delimita um fundo em relação ao qual as figuras possam ser percebidas. Freqüentemente, esta necessidade não é satisfeita como, por exemplo, quando vemos uma escultura na vitrine de uma loja de quinquilharias, o que é uma sensação desconfortável. Sugerimos que a necessidade desses limites externos ao fundo relaciona-se a uma preferência por evitar os paradoxos de abstração. Quando uma classe lógica ou conjunto de itens é definido - por exemplo, a classe das caixas de fósforos - é necessário delimitar o conjunto de itens que devem ser excluídos, neste caso, todas aquelas coisas que não são caixas de fósforos. Mas os itens que devem ser incluídos no conjunto "fundo" devem ser do mesmo grau de abstração, do mesmo "tipo ló-

gico” daqueles dentro do seu próprio conjunto. Especificamente, se quisermos evitar o paradoxo, a “classe da caixa de fósforos” e “a classe de não-caixas de fósforos” (embora ambos esses itens sejam claramente não caixas de fósforos) não devem ser considerados como membros da classe dos objetos não-caixa de fósforos. Nenhuma classe pode ser um membro de si mesma. A moldura de um quadro, porque delimita o fundo, é aqui considerada como uma representação externa de um certo tipo especial e importante de enquadre psicológico - a saber, um enquadre cuja função é delimitar um tipo lógico. Isto, na verdade, é o que foi indicado acima quando foi dito que a moldura é uma instrução para o observador de que ele não deve estender as premissas que vigoram entre as figuras dentro do quadro para o papel de parede atrás dele.

Mas, isso é precisamente este tipo de enquadre que gera o paradoxo. A regra para evitar paradoxos insiste que os itens fora de qualquer linha delimitadora sejam do mesmo tipo lógico daqueles dentro da linha, mas a moldura de um quadro, conforme foi analisado acima, é a linha que separa itens de um dado tipo lógico de itens de outro tipo lógico. De passagem, é interessante notar que a regra de Russell não pode ser formulada sem que seja quebrada. Russell insiste que todos os itens do tipo lógico inapropriado sejam excluídos (isto é, por uma linha imaginária) do complemento ou fundo de qualquer classe (ou seja, ele insiste em dese-

nhar uma linha imaginária exatamente do tipo que ele próprio proíbe.)

(19) Todo este assunto de enquadres e paradoxos pode ser ilustrado em termos de comportamento animal, em que três tipos de mensagens podem ser reconhecidas ou deduzidas: (a) mensagens do tipo que estamos chamando aqui de indícios de humor; (b) mensagens que simulam indícios de humor (em brincadeira, ameaça, comportamento histriônico, etc.); e (c) mensagens que permitem ao receptor diferenciar entre indícios de humor e aqueles indícios que se assemelham a eles. A mensagem “Isto é brincadeira” é do terceiro tipo. Ela informa ao receptor que certas dentadas e outras ações significativas não são mensagens do primeiro tipo.

Portanto, a mensagem “Isto é uma brincadeira” estabelece um enquadre do tipo que pode facilmente precipitar um paradoxo: é uma tentativa de diferenciar, ou de traçar uma linha, entre categorias de tipos lógicos diferentes.

(20) Esta discussão sobre brincadeira e enquadres psicológicos estabelece um tipo de constelação triádica (ou sistemas de relações) entre mensagens. Uma instância desta constelação é analisada no parágrafo 19, mas é evidente que constelações deste tipo ocorrem não apenas no nível não-humano, mas também na comunicação humana, muito mais complexa do que a primeira. Fantasia ou mito podem simular uma narrativa de natureza denotativa e, para distinguir entre estes tipos de discurso, as

pessoas usam mensagens do tipo que definem enquadres, e assim por diante.

(21) Em conclusão, chegamos à tarefa complexa de aplicar esta abordagem teórica aos fenômenos particulares de psicoterapia. Aqui as linhas de nosso pensamento podem ser o mais brevemente resumidas apresentando e parcialmente respondendo às seguintes perguntas:(a) Há alguma indicação de que certas formas de psicopatologia são caracterizadas especificamente por anormalidades no manejo de enquadres e paradoxos pelos pacientes?(b) Há alguma indicação de que as técnicas de psicoterapia dependem necessariamente da manipulação de enquadres e paradoxos?(c) É possível descrever o processo dc uma dada psicoterapia em termos de interação entre o uso irregular de enquadres pelo paciente e a manipulação destes pelo terapeuta?

(22) Em resposta à primeira pergunta, parece que a “salada de palavras” na esquizofrenia pode ser descrita em termos da incapacidade do paciente em reconhecer a natureza metafórica de suas fantasias. Em lugar do que deveria ser uma constelação triádica de mensagens, a mensagem que enquadra o discurso (por exemplo, a locução “como se fosse”) é omitida, e a metáfora ou a fantasia são narradas ou realizadas de um modo que seria apropriado se a fantasia fosse uma mensagem do tipo mais direto. A ausência de enquadramento ou metacomunicação observada no caso de sonhos em (15) é característica das comunicações do

esquizofrênico. Com a perda da habilidade de estabelecer enquadres metacomunicativos, há também uma perda da habilidade de realizar a mensagem mais primária ou primitiva. A metáfora é tratada diretamente como uma mensagem do tipo mais primário.

(23) A dependência da psicoterapia na manipulação dos enquadres se deve ao fato de que a terapia é uma tentativa de modificar os hábitos metacomunicativos do paciente. Antes da terapia, o paciente pensa e atua em termos de um certo conjunto de regras para a construção e compreensão de mensagens. Depois de uma terapia bem-sucedida, ele age em termos de um conjunto diferente de tais regras. (Regras deste tipo são, em geral, não-verbalizadas e inconscientes tanto antes como depois de uma terapia). Portanto, no processo da terapia, deve ter havido comunicação em um nível *meta* em relação a essas regras. Deve ter havido comunicação sobre uma *mudança* de regras.

Mas tal comunicação sobre mudança não poderia possivelmente ocorrer em mensagens do tipo das que são permitidas pelas regras metacomunicativas do paciente, tal como existiam tanto antes como depois da terapia.

Sugeriu-se acima que os paradoxos da brincadeira são característicos de uma etapa de evolução. Sugerimos aqui que paradoxos similares são um ingrediente necessário neste processo de mudança que denominamos psicoterapia.

É profunda, de fato, a semelhança entre o processo de terapia e o fenômeno brincadeira. Ambos ocorrem dentro de um enquadre psi-

cológico delimitado, uma delimitação espacial e temporal de um conjunto de mensagens interativas. Tanto na brincadeira como na terapia, as mensagens apresentam uma relação especial e peculiar com uma realidade mais concreta e mais básica. Da mesma forma como o pseudo combate na brincadeira não é um combate real, o pseudo amor e o pseudo ódio na terapia também não são amor e ódio reais. O que é “transferido” é diferenciado do amor e ódio reais por meio de sinais que invocam o enquadre psicológico; e de fato é esse enquadre que permite ao que é transferido alcançar sua intensidade completa e poder ser discutido entre paciente e terapeuta.

As características formais do processo terapêutico podem ser ilustradas através da construção de um modelo em etapas. Imagine primeiro dois jogadores que se engajam num jogo de canastra seguindo um conjunto padronizado de regras. Enquanto essas regras durarem e não forem questionadas por nenhum dos jogadores, não há mudança no jogo, isto é, nenhuma mudança terapêutica irá ocorrer. (De fato, várias tentativas de psicoterapia fracassam por esta razão.) Podemos imaginar, no entanto, que em um dado momento os dois jogadores de canastra parem de jogar e começem a discutir as regras. Os seus discursos encontram-se agora num tipo lógico diferente daquele em curso no jogo. No final desta discussão, podemos imaginar que eles voltarão a jogar mas com regras modificadas.

Essa seqüência de eventos, no entanto, é ain-

da um modelo imperfeito de uma interação terapêutica, apesar de ilustrar nossa tese de que a terapia necessariamente envolve uma combinação de discursos com tipos lógicos diferentes. Os nossos jogadores imaginários evitaram o paradoxo ao separar a sua discussão das regras do jogo, do jogo propriamente dito, e é precisamente esta separação que é impossível de ser feita em psicoterapia. Da maneira em que o concebemos, o processo de psicoterapia vem a ser uma interação entre duas pessoas, realizada dentro de um enquadre em que as regras são implícitas mas sujeitas a mudança. Tal mudança só pode ser proposta através de ação experimental, mas toda ação experimental na qual a proposta de mudanças das regras esteja implícita é, ela própria, parte do jogo em andamento. É esta combinação de tipos lógicos em um único ato de significação que dá à terapia um caráter não rígido como o da canastra, mas, ao contrário, o de um sistema de interação em constante evolução. As brincadeiras dos filhotes de gatos ou de lontras têm essa mesma natureza.

(24) Quanto à relação específica entre a maneira como o paciente manipula enquadres e a maneira como o terapeuta os manipula, muito pouco pode ser dito no presente momento. É interessante observar, no entanto, que o enquadre psicológico da terapia é um análogo das metamensagens ou enquadres que o esquizofrênico não consegue atingir. Falar em “salada de palavras” dentro do enquadre psicológico de uma terapia, em um certo sentido,

não é patológico. De fato, o neurótico é estimulado a fazer justamente isso, ao contar seus sonhos e suas associações livres, de forma que paciente e terapeuta possam chegar a uma compreensão desse material. Através do processo de interpretação, o neurótico é levado a inserir a locução "como se fosse" nas produções de seu pensamento de processo primário, produções essas que ele havia anteriormente desvalorizado ou reprimido. Ele precisa aprender que a fantasia contém verdades.

Para o esquizofrênico o problema se apresenta de forma diferente. O seu erro está em lidar com metáforas do processo primário com a total intensidade de uma verdade literal. Através da descoberta do que essas metáforas representam, ele precisa descobrir que são apenas metáforas.

(25) Do ponto de vista do projeto, no entanto, a psicoterapia constitui apenas um dos vários campos que estamos tentando investigar. A nossa tese central pode ser resumida como a afirmação da necessidade dos paradoxos de abstração. Não é apenas História Natural de má qualidade sugerir que as pessoas possam ou devam se adequar à Teoria dos Tipos Lógicos nas suas comunicações; seu fracasso nesta tarefa não se deve a um mero relaxamento ou a ignorância. Ao contrário, acreditamos que os paradoxos de abstração devem estar presentes em todos os tipos de comunicação mais complexos do que sinais de humor, e que sem esses paradoxos a evolução da comunicação estaria estagnada. A vida se tornaria então uma troca

infinitável de mensagens estilizadas, um jogo com regras rígidas, sem o alívio da variação ou do humor.

Notas

1. A tradução é de Lúcia Quental. Agradecemos a Pedro Garcez pela revisão do texto.
2. Esse ensaio foi apresentado por J. Haley no Encontro Regional da Associação Americana de Psiquiatria (APA) na Cidade do México em 11 de março de 1954. Foi transscrito no livro *Steps to an Ecology of Mind* com permissão da American Psychiatric Association. Agradecemos a APA por ceder os direitos autorais para esta publicação, de circulação restrita. A tradução deste texto também consta do livro *Sociolinguística Interacional. Antropologia, Linguística e Sociologia em Análise do Discurso*, Age Editora, Porto Alegre, 1998.
3. A verbalização destas regras metalingüísticas é uma conquista muito posterior que só pode ocorrer após a evolução de uma meta-linguística não-verbalizada.

Bibliografia

- CARPENTER, C. R. - "A Field Study of the Behavior and Social Relations of Howling Monkeys" em *Comp. Psychol. Monogr.*, n.10: 1-168; 1934.
- CARNAP R. - *The Logical Syntax of Language*; New York, Harcourt Brace; 1937.
- KORZYBSKI, A. - *Science and Sanity*; New York, Science Press; 1941.
- LORENZ, K. Z. - *King Solomon's Ring*; New York, Crowell; 1952.
- McCULLOCH, W.S. - "A Hierarchy of Values, etc., " em *Bulletin of Math. Biophys.*, n.7:89-93; 1945.

- RADCLIFFE-BROWN, A. R. - *The Andaman Islanders*; Cambridge, Cambridge University Press; 1922.
- RUESCH, J. e BATESON, G. - *Communications: The Social Matrix of Psychiatry*; NY: Norton, 1951.
- TINBERGEN, N. - *Social Behavior in Animals with Special Reference to Vertebrates*; London, Methuen; 1953.
- WHITEHEAD, A.N. e RUSSEL, B. - *Principia Mathematica*, 3 vols., segunda edição, Cambridge, Cambridge University Press, 1910-13.
- WITTGENSTEIN, L. - *Tractatus Logico-Philosophicus*, Londres, Harcourt Brace, 1922.
- WHORF B. L. - Whorf, "Science and Linguistics" em *Technology Review*, n.44:229-48; 1940. Bibliografia
- CARPENTER, C. R. - "A Field Study of the Behavior and Social Relations of Howling Monkeys" em *Comp. Psychol. Monogr.*, n.10: 1-168; 1934.
- CARNAP R. - *The Logical Syntax of Language*; New York, Harcourt Brace; 1937.
- KORZYBSKI, A. - *Science and Sanity*; New York, Science Press; 1941.
- LORENZ, K. Z. - *King Solomon's Ring*; New York, Crowell; 1952.
- McCULLOCH, W.S. - "A Hierarchy of Values, etc.," em *Bulletin of Math. Biophys.*, n.7:89-93; 1945.
- RADCLIFFE-BROWN, A. R. - *The Andaman Islanders*; Cambridge, Cambridge University Press; 1922.
- RUESCH, J. e BATESON, G. - *Communications: The Social Matrix of Psychiatry*; NY: Norton, 1951.
- TINBERGEN, N. - *Social Behavior in Animals with Special Reference to Vertebrates*; London, Methuen; 1953.
- WHITEHEAD, A.N. e RUSSEL, B. - *Principia Mathematica*, 3 vols., segunda edição, Cambridge, Cambridge University Press, 1910-13.
- WITTGENSTEIN, L. - *Tractatus Logico-Philosophicus*, Londres, Harcourt Brace, 1922.
- WHORF B. L. - Whorf, "Science and Linguistics" em *Technology Review*, n.44:229-48; 1940.