

As Idéias-vivas de Gregory Bateson: uma Narrativa Ilustrada

The living-ideas of Gregory Bateson: a illustrated narrative

LEPRI, Mônica C.– Antropóloga – INCRA-SR-07/RJ – monica.lepri@hotmail.com

Resumo

Através de citações, informações, contextualizações e ilustrações o texto constrói um breve perfil da vida e do pensamento do imaginativo e rigoroso cientista natural e humano Gregory Bateson, ressaltando sua importância técnica e ética para o movimento agroecológico.

Palavras-chave: Epistemologia, teoria da evolução, ética agroecológica, meio-ambiente.

Abstract

Through citations, informations, context and illustrations the text builds a brief profile of the life and thoughts of the imaginative and austere natural and human scientist Gregory Bateson, highlighting his technical and ethical importance to the agroecological movement.

Key words: *Epistemology, theory of the evolution, agroecological ethics, environment.*

Apresentação

Este pequeno ensaio biográfico procura apresentar uma síntese científica e estética das “idéias-vivas” de Gregory Bateson, biólogo e antropólogo nascido em 1904 em uma peculiar família de cientistas naturais ingleses, ao mesmo tempo anti-darwinistas e ateus. Seu pai, Willian Bateson (1861-1926) inventou o termo “Genetics” para designar o universo aberto pela re-descoberta dos estudos de Gregor Mendel (1822-1884), um dos poucos cientistas que tem uma Lei com seu nome.



Bateson - cujo nome é homenagem paterna ao monge cientista - morreu em São Francisco da Califórnia, em 1980, cercado pela família, amigos, alunos, num mosteiro budista, como em uma espécie de benção de seu padrinho. Ambos os *Greg* deixaram admiradores entre ambientalistas, biólogos, antropólogos, estudiosos do sagrado, etólogos, cibernéticos, professores, psicanalistas, poetas..., em toda a tribo agroecológica. Os trechos “entre aspas” no texto a seguir são citações de Bateson: *Mente e Natureza: a unidade necessária*.

“Pensar em termo de histórias”

“Existe uma história que já usei antes e usarei novamente. Um homem que desejava saber sobre a mente perguntou a seu computador: ‘*Você computa que você algum dia pensará como um ser humano?*’ O computador começou então a trabalhar para analisar seus próprios hábitos computacionais e finalmente imprimiu sua resposta: ‘*Isso me lembra uma história.*’ Agora quero lhes mostrar que seja qual for o significado da palavra história na *história* que lhes contei, o fato de pensar em termos de *histórias não isola* os seres humanos como alguma coisa separada das estrelas-do-mar, dos coqueiros e das florestas de sequóias. Na verdade, se o mundo é ligado, se estou fundamentalmente correto no que estou dizendo, então o ‘pensar em termos de histórias’ deve ser compartilhado por todas as mentes, sejam as nossas ou aquelas das florestas de

Resumos do VI CBA e II CLAA

sequóias e estrelas-do-mar".

“Todo estudante deveria saber algumas coisas a respeito do que seja Epistemologia, isto é, sobre como nós podemos conhecer qualquer coisa. No pronome **nós** incluí, naturalmente, a estrela-do-mar e as florestas de sequóias e o Senado dos Estados Unidos. No ‘qualquer coisa’ que essas criaturas conhecem incluí ‘*como evoluir para uma simetria de cinco dimensões*’, ‘*como sobreviver a um incêndio na floresta*’, ‘*como redigir uma constituição*’ e assim por diante. Criaturas maravilhosas com conhecimentos e habilidades quase miraculosos. Acima de tudo incluí ‘como evoluir’, pois pareceu que tanto a evolução quanto o aprendizado devem ajustar-se às mesmas regularidades formais denominadas leis.”



Sequóia milenar

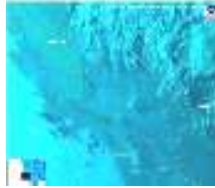


Imagem: florestas da Califórnia em fogo-2002



Ilustração:

E. Haeckel

(PS: As sementes da sequóia só brotam depois de tostadas.)

“Quebre o padrão que liga os itens do aprendizado e você destrói toda a qualidade”

Quem se lembra de ter aprendido, talvez logo em sua primeira aula de Ciências Naturais, que ‘*O Corpo Humano se divide em: cabeça, tronco e membros*’? Bateson critica não o que sabemos a respeito de estrelas-do-mar, florestas de sequóias, o Senado dos Estados Unidos; mas a falta “do **conhecimento mais amplo** que é a cola que mantém juntos estrelas-do-mar, florestas de sequóias e o Senado dos Estados Unidos”. Para os Bateson, a versão de Charles Darwin (1809-1882) da Teoria da Evolução, com seu lema individualista - ‘sobrevivência do mais apto’ - é um dos principais fatores que nos impede de perceber “*o padrão que liga*” cada um e todos os seres da vida.

“Na história da biologia, foi Lamarck quem, em 1809, inverteu a grande cadeia da existência. Insistindo em que a mente é imanente nas criaturas vivas e que poderia determinar suas transformações, ele escapou da premissa religiosa de que o perfeito deve sempre preceder o imperfeito. Ele propôs então uma teoria de ‘transformismo’ (que hoje chamaríamos de evolução), que começava com o protozoário e subia até o homem e a mulher. A biosfera lamarckiana ainda era uma cadeia. Os cinquenta anos seguintes viram o crescimento exponencial da Revolução Industrial, o triunfo da Engenharia sobre a Mente, de forma que a epistemologia culturalmente apropriada para o *Origem das Espécies* (1859) foi uma tentativa de excluir a mente como um princípio explanatório”.



Ontogenia e Filogenia: ilustração de E. Haeckel

Ciência, Religião e Estética: o espelho da Natureza

Quando criança, Greg ouvia seu pai ler poesia e histórias da Bíblia, entre outros, ‘para que ele

Resumos do VI CBA e II CLAA

não crescesse como um ateu de cabeça-oca'. O menino também o acompanhava em passeios à cata de besouros, mariposas, flores, que serviriam para indagar e pesquisar a Natureza. Talvez por isso, mais tarde, ele tenha lançado mão da noção de 'sagrado' para qualificar o mundo da vida visto através do 'padrão que liga'. Ao contrário da Ciência dominante atual, as religiões percebiam e louvavam a 'unidade da biosfera': "Acredito que o conhecimento a respeito do 'padrão que liga' seja importante inclusive para a sobrevivência da biosfera, a qual, você sabe, está ameaçada."

"Ao escrever esse livro, não foram minha ganância, meu assim chamado 'animal', meus assim chamados instintos que eu estava reconhecendo no outro lado do espelho, lá na 'Natureza'. Mais exatamente, eu estava vendo na Natureza as raízes da simetria humana, beleza e feiúra, estética, vivacidade e um pouco da sabedoria do ser humano: nossa sapiência, encanto corporal e mesmo nosso hábito de fazer objetos bonitos são tão 'animais' quanto nossa crueldade. Afinal de contas, a própria palavra 'animal' significa: *contemplado com mente ou espírito* (animus)."



Foto de seres marinhos: "jóias do mar"

"Afirmar que as criaturas vivas possuem uma beleza imanente não é original, mas é revolucionário afirmar, como cientista, que as questões de beleza e feiúra são formais, bem reais, e mesmo capitais para todo o sistema ecológico, político e ético no qual vivemos".

"Com rigor e imaginação"

Embora muito citado por escritores da Nova Era, Bateson sempre resistiu ultrapassar algumas fronteiras epistemológicas, como a que separa as Ciências Exatas das Naturais:

"Existe uma clara linha divisória entre o mundo dos viventes (onde a **diferença** pode ser uma causa) e o mundo dos não-viventes asteróides, bolas de bilhar e galáxias (onde forças e impactos são as "causas" dos eventos). Esses são os dois mundos que Carl Jung chamou de **creatura** (o vivente) e **pleroma** (o não-vivente). Qual é a diferença entre o mundo físico de **pleroma**, onde forças e impactos fornecem base suficiente de explicação, e o mundo de **creatura**, onde nada pode ser entendido até que **diferenças** e **distinções** sejam invocadas? Sempre coloquei em minha vida as descrições de varas, pedras, bolas e galáxias em uma caixa, o pleroma, e deixei-as em paz. Na outra caixa, que carrego comigo, coloquei as coisas vivas: caranguejos, pessoas, problemas de beleza e de diferença."

Se nosso modo de vida ocidental moderno tem tanta certeza de que **mais** é sempre **melhor** do que **menos** (verdade em um mundo que gira em torno do dinheiro), a Natureza parece que faz outra aposta: "para um ser vivo, **mais** cálcio em seu organismo nem sempre é desejável: ter o cálcio **suficiente** é sempre o melhor". Segundo Bateson, nós, frágeis e mortais humanos, fomos presenteados com habilidades nunca antes experimentadas na biosfera terrestre. Por isso, quando somos humildes com o que acreditamos 'saber e poder' sobre a Natureza, ficamos mais próximos do húmus que cada um voltará a ser, enquanto nossa espécie continua a gerar avós, netos e belas histórias. Se nossos olhos são metade do arco-íris, aprender a respeito de nossa *parte* em toda beleza que a Natureza oferece transforma o dom natural de 'ver cores' em

Resumos do VI CBA e II CLAA

responsabilidade: como imaginar, então escolhas capazes de gerar *memórias de um futuro comum* onde caibam os finais felizes que, nós, curiosos e imperfeitos humanos, insistimos desejar?

Finalizamos esse breve ensaio com uma metáfora inspirada no Silogismo Bateson:

“Os homens são mortais. As ervas são mortais. Logo, os homens são ervas.”

O QUEBRA-CABEÇA

Conta-se que no tempo dos ancestrais dos *Antigos* uma aldeia recebeu a visita de forasteiros que falavam através de sinais. Eles passaram vários anos convivendo com os habitantes do lugar e juntos desenvolveram o hábito de sentarem na hora do pôr do sol para conversar e montar o estranho quebra-cabeça trazido pelos visitantes. As peças desse quebra-cabeça eram similares a seres vivos, e, assim como os seres vivos, mudavam de estado a cada momento. Às vezes, no meio de um jogo, formavam-se figuras que empolgavam os participantes, figuras familiares, sobre as quais eles contavam várias de suas histórias. Outras vezes apareciam figuras até então desconhecidas, – e novas histórias eram assim criadas. Um dia, os silenciosos forasteiros desapareceram como haviam chegado. Certa lenda conta que eles ainda voltarão a participar de nossa história. Desde então, brincar de quebra-cabeça foi se tornando, cada vez mais, o único jogo que aqueles aldeões escolhiam jogar.

Certos homens e mulheres usavam sempre apenas poucas figuras, dizendo que elas eram as mais úteis para se viver uma boa vida em segurança e que bastavam. Havia os que acreditavam que TODOS deviam concordar em escolher apenas **UMA** entre as incontáveis figuras possíveis, pois assim não haveria mais brigas entre eles. Aqueles que pensavam dessa forma afirmavam que todos os problemas advinham dos que não compartilhavam a sua mesma escolha. Uns poucos estavam sempre vendo figuras estranhas e perturbadoras, que em geral a maioria não via, ou não queria dizer que via. As crianças tinham especial facilidade de encaixar e desencaixar peças e as figuras que formavam e as histórias que criavam eram tantas que os adultos não lhes prestavam atenção. Quando suas mãos cresciam, quase todas perdiam aquele jeitinho de juntar tudo com tudo. E então novas crianças lhes tomavam o lugar.

Com o passar das gerações, o jogo foi sofrendo algumas mudanças. As pessoas acabaram esquecendo inclusive que se tratava de um jogo, de uma brincadeira para todos se divertirem e se encantarem juntos. Encaixar peças passou a ser a única atividade que os aldeões faziam. E assim as peças foram sendo cada vez mais aprisionadas em fôrmas de madeira, ferro, concreto, aço, reações química, bits, DNA – pois assim *‘ficava mais fácil e sobrava mais tempo para...’*. As peças que não eram passíveis de serem utilizadas de forma mecânica foram sendo esquecidas, deixadas de lado, consideradas peças ‘sem valor’. Artistas e loucos eram chamados os que se ocupavam com elas como se fossem o maior tesouro terrestre. As histórias sobre as figuras deixaram ser contadas, pois as peças do quebra-cabeça eram cada vez mais parecidas umas com as outras e os participantes do jogo só precisavam saber que botões deviam apertar para encaixá-las e desencaixá-las.

Há muito os habitantes vêm jogando esse jogo na agora gigantesca e super-povoada aldeia. Após suas sucessivas experiências, os aldeões começaram a perceber uma espécie de “regra oculta” presente o tempo todo, sem que eles atinassem com a sua existência. Essa regra oculta do jogo faz com que as escolhas de peças, encaixes, figuras e histórias influenciem não só as histórias, figuras, encaixes e peças, mas a própria fonte que engendrava e até então sustentara peças, encaixes, figuras, as histórias possíveis de serem contadas; o próprio jogo e a nós mesmos, os jogadores.

Resumos do VI CBA e II CLAA

Ao percebermos a existência de um *padrão que liga cada idéia e cada ser vivo a uma história comum*, as possibilidades de cada jogada passaram a ser tratadas com extrema delicadeza, embora ainda apenas por alguns. Para estes, o futuro tornou-se um *presente*.

Referências

Bateson, G. *Mente e Natureza: a unidade Necessária*. Francisco Alves, Rio de Janeiro, 1986.
Disponível em: <www.oikos.org/baten.htm> e <www.interculturalstudies.org/Bateson/index.html>.