

RESUMO: O presente texto trata das possibilidades criativas na pós-modernidade. Da criação enquanto capital de giro da cultura pós-moderna. Da percepção das diferenças entre o *déjà-vu* e o novo. Desmonta processos autoritários e propõe a escola como o lugar ideal para a experimentação e exercícios de remontagens criativas. Propõe a transgressão criativa.

ABSTRACT: The present text is about the creative possibilities in the post-modernity. Of the creation while working capital of the post-modern culture. Of the perception of the differences between the *déjà-vu* and de new. It disassembles authoritarian processes and it proposes the school as the ideal place for the experimentation and exercises of creative remaking. It proposes the creative transgression.

## O CAPITAL DE GIRO DA CULTURA PÓS-MODERNA<sup>1</sup>

Ronaldo Boschi

Percebe-se, na sociedade moderna, que já está absorvida a idéia do “jogo”. Quando um indivíduo diz, no cotidiano: “me engana que eu gosto”, está de certa forma desmontando este jogo e, automaticamente, deixando claro que percebe o uso da “manipulação” na comunicação.

O pensamento traz em si a capacidade de pensar, capacidade de imaginar, capacidade de criar, intuir, perceber, descobrir, sentir, questionar, transformar e, até, destruir, quando necessário. Esses são os elementos que certamente retomarão seu lugar na cultura pós-moderna<sup>2</sup>. Aliás, não se há de falar visando a um futuro, mesmo que próximo. Há que se falar no presente, pois, se observarmos o comportamento do jovem pós-moderno, constataremos que a sociedade passou a ter uma nova postura diante das coisas. O jovem contemporâneo é transgressor por natureza. A geração 60, em represália à opressão militar no Brasil e espelhada nos modelos dos Beatles e de outros grupos de vanguarda, “liberou geral”. As gerações 20, 30, 40 foram as que mais sofreram a pressão dos valores de final de século e o salto à modernidade. Viveram entre valores definitivos, valores em decadência e não-valores em ascensão. Nossas escolas, por imposição do capital, adaptaram-se às vontades e ditames de “seus clientes”, os alunos. Aos pais coube o papel de responsáveis pela manutenção do filho na escola. Ao governo, a corrida pela criação do espaço-escola. Ao aluno, o privilégio de descobrir que

<sup>1</sup> In BOSCHI, 1999.

<sup>2</sup> “Pós-modernismo é o nome aplicado às mudanças ocorridas nas ciências, nas artes e nas sociedades avançadas desde 1950, quando, por convenção, se encerra o modernismo (1900-1950). Ele nasce com a arquitetura e a computação nos anos 50. Toma corpo com a arte ‘pop’ nos anos 60. Cresce ao entrar pela filosofia, durante os anos 70, como crítica da cultura ocidental. E amadurece hoje, alastrando-se na moda, no cinema, na música e no cotidiano programado pela tecnociência (ciência + tecnologia invadindo o cotidiano desde alimentos processados até microcomputadores), sem que ninguém saiba se é decadência ou renascimento cultural.” (SANTOS, 1997, p. 8)

a liberdade existe. Duzentos anos após o grito de liberdade do romantismo – liberdade, igualdade, fraternidade –, 50 anos após o grito de “liberação geral” da modernidade é que o homem começa a perceber que a liberdade existe, já que o poder vigente não se preocupa mais com o indivíduo – preocupa-se com a realidade financeira, liga-se ao poder sem cara: a moeda.

Vivemos o “simulacro” da realidade. Cada vez mais perdemos a imagem do “real” x “imaginário”. As idéias de Pirandello sobre real e imaginário já estão no nosso dia-a-dia. Perdemos a noção da diferença entre o imaginário, o ser e a aparência. A computação cria uma realidade muito “melhor” que a realidade real. A “levitação” nos soa presente, apesar da lei da gravidade. *A vida é sonho*, texto de Calderón de la Barca, é uma fala mais que pós-moderna. Vivemos o sonho, apesar da realidade. O *shopping* iluminado e deslumbrante tomou o lugar das fábricas pesadas e feias. Vivemos a sedução das imagens, das idéias. Entre nós e o mundo, estão os meios tecnológicos de comunicação, ou seja, de simulação. A vida é um “espetáculo”. Não reagimos fora do espetáculo. O homem, sendo linguagem, busca tudo o que possa ampliar e acelerar a circulação das mensagens. A semiologia e a teoria da comunicação são as ciências da pós-modernidade.

Considerando que a linguagem dos meios de comunicação dá forma tanto ao nosso mundo (objeto), quanto ao nosso pensamento (sujeito), e que o mundo atual está sujeito a um “processo institucionalizado”, o capitalismo, tentemos reforçar a idéia do “pensamento”, significando a busca do homem e de sua capacidade de usar seu “computador interno”, sua mente. Se a *Pop* e a *Minimal Art* desdefinem, desestetizam a arte; se só interessa atualmente a criação mental do artista, registrada num esboço ou na obra inacabada; se um trabalho artístico deve ser compreendido como um fio condutor da mente do artista para a mente do espectador; se, em vez do objeto pronto, o público deve ativar a imaginação para visualizar o que está sendo proposto pelo artista, numa frase, num diagrama, faz-se mister colocarmo-nos neste lugar para percebermos o “capital de giro” da cultura na pós-modernidade. Já não vemos nas grandes revistas, nem nos jornais, aquelas reportagens enormes que visavam a um comentário com princípio, meio e fim. Tudo são *flashes* transformados em notícia. Tudo tem fundo falso ou subentende uma leitura anterior. Ora, como poderá o jovem pós-moderno adquirir aquele conhecimento que lhe antecipa a descoberta? Não podemos “castigar” o jovem pós-moderno com a imposição de uma cultura do passado, como teimam em fazer algumas escolas, mas motivá-lo a buscar no passado o espelhamento para a não repetição da história. No entanto, apesar da facilidade atual do material, através de edições maravilhosas, de vídeos encontráveis em qualquer banca de revista, de museus muito bem montados, de facilidades inumeráveis com que outras gerações não conviveram, não há, na maioria das escolas, uma ponte entre o conhecimento retrógrado daquele professor que tem seu olhar voltado para o passado e o do jovem que tem seu olhar voltado para o futuro. De que valeria ao jovem a leitura de Pirandello, Joyce, Machado, Rosa, se não lhe é dada a percepção da ponte entre este conhecimento e a realidade na qual vive? O desencanto pós-moderno vem justamente dessa diferença entre o árduo trabalho da busca do conhecimento e da facilidade do “simulacro” do conhecimento pós-moderno e, diga-se de passagem, tecnicamente mais bem-apresentado. Mora na educação o capital de giro da cultura na pós-modernidade. A escola é que tem que mudar. A escola é que deve trabalhar a diferença entre a idéia e a coisa, entre o simulacro e a coisa, entre a possibilidade da idéia e a concretização, entre a abstração e o concreto. Se a pós-modernidade nos passa a idéia de que a “realidade” é fantástica, um espetáculo, uma maravilha, e a veracidade da realidade de cada ser humano não tem sido uma coisa fantástica, espetacular, maravilhosa, há que se perceber a diferença.

Em *A vida é sonho*, Calderón de la Barca discute a diferença entre “realidade” e “sonho” (imaginação da personagem). Segismundo, a personagem central, é deslocada de uma realidade para outra, sem o perceber, e não consegue atinar em qual das duas estaria a verdadeira realidade:

“Verei, dando-te a morte, se é sonho ou se é verdade.” (DE LA BARCA, 1971, p. 60)

Segismundo, ignorando sua condição de príncipe, preso secretamente por seu pai em uma fortaleza perdida na montanha, acorda num palácio suntuoso, rodeado de criados de finos modos e de pessoas que se desdobram para servi-lo. Desta maneira, quer o rei pôr à prova seu caráter e conhecer sua verdadeira natureza, para ceder-lhe o trono, caso consiga dominar seu temperamento, ou para devolvê-lo ao cárcere, se se mostrar cruel ou tirano. Porém, para evitar ao filho o desespero de um possível fracasso, inventou um subterfúgio: fez com que acreditasse que tudo era um sonho, deixando assim uma porta aberta para a esperança. Segismundo chega imediatamente à conclusão de que, se acredita ver a realidade quando está dormindo, também pode crer que sonha quando está desperto.

Este “jogo” entre real e abstrato é um artifício de Calderón, autor medieval/renascentista, mas bastante esclarecedor para o homem pós-moderno, já que se vive hoje entre a idéia (simulacro) e o poder aquisitivo da “coisa” (objeto). Tudo gira entre a vontade de possuir, consumir, e a possibilidade real de adquirir, ter (capital). O capital de giro da pós-modernidade é, sem dúvida, o pensamento. Esclarecemos: o caminho menor entre a minha vontade e a concretização dessa vontade, a longo prazo, numa visão capitalista, estaria no meu trabalho, através do qual eu conseguiria o capital para a concretização dessa vontade. No entanto, a prática tem mostrado que o “pulo do gato”, ou seja, o atalho para a concretização de minha vontade, pode estar numa idéia nova, cujo caminho a minha “criatividade” põe em minhas mãos. As agências de publicidade são um exemplo marcante dessa realidade.

Em verdade, o que acontece com o ser humano é que ele trabalha muito com o concreto e tem medo do abstrato. Mas é no abstrato que reside o processo de criação. É no abstrato que se encontra a criação. Se alguém não consegue partir de um zumbido, se não consegue partir de um ponto, se não consegue partir de uma cor, dificilmente vai vivenciar um processo criativo. O criativo tem que começar de si mesmo, porque senão estará fazendo o que outros já fizeram, e isto não é criar. Tem que deixar trabalhar aquele “deus” que existe nele, porque ele é criativo. O princípio é criativo. Mas o homem está tão preocupado com o seu “arroz e feijão”, sua subsistência, que não se dá esta chance. Não percebe que pode trabalhar com isto: o nada. Às vezes, passa uma vida inteira num emprego que lhe fornece a subsistência, mas que não lhe dá a mínima possibilidade de viver a sua vida.

May (1982) defende a tese de que não existe ser humano que não seja criativo. Os mecanismos psíquicos e sociais que impedem a descoberta e a experimentação da criatividade de cada um são fruto da reação pessoal (leia-se pensamento) e coletiva contra qualquer nova forma de vida. Por isso, as duas condições para que a capacidade de criar se torne patrimônio comum de todos são a coragem (leia-se transgressão) e a liberdade.

Isto posto, podemos concluir, conforme começamos este artigo: pensamento, capacidade de pensar, capacidade de imaginar, capacidade de criar, intuir, perceber, descobrir, sentir, questionar, transformar e, até, destruir, quando necessário, são os elementos que certamente retomarão seu lugar na cultura pós-moderna, já que o capitalismo, para sobreviver, precisa de novos produtos que não estes que já existem. Busca-se o novo, o desconhecido, aquele que ainda reside no “abstrato” e, enquanto abstrato, não pode ser vendido nem consumido. Cabe ao homem pós-moderno dar concretude ao abstrato. Cabe ao homem pós-moderno o lugar do Criador: criar. O capital de giro da pós-modernidade é o processo criativo.

## REFERÊNCIAS

BARCA, Calderón de la. *A vida é sonho*. Trad. Maria Manuela Couto Viana. Lisboa: Verbo, 1971.

BOSCHI, Ronaldo. *O jogo teatral da cultura pós-moderna*. 1999. 103 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 1999.

MAY, Rollo. *A coragem de criar*. Trad. Aulyde Soares Rodrigues. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

SANTOS, Jair Ferreira dos. *O que é pós-moderno*. São Paulo: Brasiliense, 1997.

### **Autor:**

**Ronaldo Boschi** é doutor em Literaturas de Língua Portuguesa, diretor e professor de teatro, professor na Faculdade de Comunicação da PUC Minas e de Introdução às Artes Cênicas na Escola de Música da UEMG.

e-mail: [roboschi@uai.com.br](mailto:roboschi@uai.com.br)