

DA NATUREZA NARRATIVA*

On the narrative nature

Rodrigo Bueno**
Maurício Benfatti***
Elena Godoy****

RESUMO

O objetivo de uma análise naturalista da narrativa enfrenta um problema maior que si mesmo: a naturalização das humanidades. Para se atingir uma análise vinculada às metodologias das ciências naturais, a investigação deve recair não sobre os produtos narrativos, mas aos mecanismos cognitivos que suportam tais fenômenos (BUENO; BENFATTI, 2015). Deste modo, este trabalho delimita uma pergunta que consideramos central para a consolidação do estudo narrativo naturalista, conforme questionado por Searle (1975): “qual é a origem evolucionária das narrativas?” Como resposta a esta questão, o trabalho explana a hipótese de que as narrativas são emergentes de um componente cognitivo que tem dominado o quadro da pragmática moderna (SPERBER, 2000), especificado como Teoria da Mente (PREMACK; WOODRUFF, 1978), cuja habilidade é a de compreender e atribuir estados mentais, tais como intenções, crenças, desejos e conhecimentos, a si mesmo e aos outros.

Palavras-chave: *Narrativa; Teoria da Mente; Pragmática.*

ABSTRACT

The goal of a naturalistic analysis of narrative faces a bigger problem than itself: the naturalization of humanities. To achieve

* Os autores agradecem aos dois pareceristas anônimos que generosamente contribuíram para a versão final do texto.

** Doutorando na Universidade Federal do Paraná (CAPES - Processo nº 99999.010202/2014-05); Pesquisador convidado no Centro de Ciências Cognitivas da Universidade de Neuchâtel

*** Doutor pela Universidade Federal do Paraná

**** Universidade Federal do Paraná

ve an analysis related to the methods of the natural sciences, research should not fall on the narrative products, but on the cognitive mechanisms that support such phenomena (BUENO & BENFATTI, 2015). Thus, this paper defines a question that we consider central to the consolidation of the naturalistic narrative study, as asked by Searle (1975): “what is the evolutionary origin of narratives?” In response to this question, the paper explains the hypothesis that narratives emerge from a central cognitive component to the modern pragmatics framework (SPERBER, 2000), called Theory of Mind (PREMACK; WOODRUFF, 1978), which is the ability to understand and attribute mental states, such as intentions, beliefs, desires and knowledge to oneself and to others.

Keywords: *Narrative; Theory of Mind; Pragmatics.*

“Perguntar qual é a origem das histórias (não importa como estejam classificadas) é perguntar qual é a origem da linguagem e da mente.” (J. R. R. Tolkien (1964))

1. DAS CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A ideia de uma análise naturalística da narrativa tem constituído um ramo da complexa tarefa da pesquisa sobre a natureza do homem. Entre as diferentes maneiras de enquadrar a pesquisa narrativa no paradigma das ciências naturais, uma das mais bem postuladas, embora pouco explorada, é aquela sugerida no interior da pragmática, como formulada por Searle (1975), que levanta duas questões programáticas a serem respondidas: i) a origem evolutiva do comportamento humano orientado para as narrativas ficcionais; ii) a explicação do fenômeno comunicativo das narrativas de ficção, uma vez que o discurso ficcional violaria vários dos pressupostos das ciências da linguagem.

Ambas as questões já foram retomadas (BUENO, 2013; BOYER, 2007), sendo que a segunda, pertinente ao fenômeno comunicativo do discurso ficcional, foi publicada em trabalho anterior (GODOY e BUENO, 2014). Em continuidade, e ainda baseado no já referido trabalho de Bueno (2013), este trabalho tem o objetivo de expor uma orientação viável para a primeira questão formulada por Searle (1975), visando apresentar um panorama da atual pesquisa sobre a evolução das competências narrativas como um fenômeno passível de investigação no quadro das ciências naturais e cognitivas.

Para colaborar com a discussão sobre uma análise naturalista das

narrativas, a sugestão é a de que os produtos narrativos não parecem ser promissores quando analisados como um produto final, isolado da natureza humana. A grande literatura, tal como a conhecemos hoje, em sua forma escrita, remonta somente ao advento da escrita, entre há 5 e 10 mil anos, naquilo que constitui o início do que se convencionou chamar de Período Histórico. Como já exposto em outro de nossos trabalhos (BUENO e BENFATTI, 2015), para submeter a pesquisa narrativa aos métodos das ciências naturais, e não somente à epistemologia naturalista, é mais interessante investigar quais propriedades cognitivas suportam os fenômenos narrativos.

Embora não haja pleno consenso entre os pesquisadores sobre a natureza evolutiva destes fenômenos, de modo geral, tem havido certo consenso sobre o fato de que um dos mecanismos cognitivos fundamentais a ser investigado repousa sobre a noção de “teoria da mente”, doravante TdM, inicialmente proposta por Premack e Woodruff (1978) nos estudos de primatologia, posteriormente sendo adotada por psicólogos, filósofos e cientistas cognitivos. Também chamada de “inteligência social” e/ou “maquiavélica”, “leitura da mente”, “psicologia natural”, “psicologia popular” ou “postura intencional”, a TdM pode ser definida como a capacidade de atribuir estados mentais a outros indivíduos e a si próprio, ou inferi-los a fim de entender e prever comportamentos.

2. DAS EVIDÊNCIAS ARQUEOLÓGICAS

As evidências fósseis e genéticas (FOLEY, 2003; MITHEN, 2002) sugerem que os seres humanos anatomicamente modernos tiveram origem na África há cerca de 130.000 anos, podendo ser caracterizados por alguns traços universais, tais como: bipedalismo, polegares opositores e um cérebro proporcionalmente maior do que o necessário para o tamanho de seus corpos. Para além da anatomia, evolutivamente, os humanos possuem como traço distintivo o seu comportamento e a capacidade mental: “Além da constituição anatômica, em um sentido evolucionário, as marcas que distinguem a espécie humana são o seu comportamento notavelmente criativo e a sua capacidade mental” (FOLEY, 2003: p. 61). Uma vez que os *Homo sapiens* possuem o mesmo sistema nervoso e as mesmas faculdades de síntese e abstração, eles acabam por possuir a capacidade imaginativa.

Assim, os seres humanos modernos são considerados mais criativos em seu comportamento do que outras espécies observadas e também mais criativos do que seus ancestrais como o *Homo erectus*, o *neanderthalensis* ou o *sapiens* arcaico, que, de uma perspectiva atual, deixaram indícios de um comportamento menos criativo. A ausência de criatividade pode ser mensurada pelos mesmos padrões do aparato ferramenteiro de pedra utili-

zados ao longo de milhares de anos, os mesmos padrões de forrageamento e os mesmos repertórios de comportamento. De modo contrário, os *Homo sapiens* passam a exibir um repertório de comportamentos inéditos, jamais registrados, dentre as quais a prática narrativa, da arte, religião e agricultura.

O surgimento destas habilidades é considerado dramático no registro arqueológico (MITHEN, 1998). O que se observa é que após mais de 2,5 milhões de anos desde as primeiras ferramentas de pedra, não se encontra muito mais do que algumas arranhaduras impressas em peças de osso e pedra. Os achados arqueológicos (CLOTTE, 2002) registram alguns vestígios daquilo que foi uma produção artística, sem finalidades práticas, anterior ao período dos humanos modernos. Porém, por volta de 120 mil anos atrás, os indícios destes novos comportamentos em cavernas passam a ser abundantes, apresentando quantidades significativas de ocre vermelho em forma de pó, lápis de cera e placas riscadas. Já há pouco mais de 30 mil anos, os registros passam a apresentar técnicas diversas, como o entalhe em marfim, técnicas de pintura com relevo, contorno e tridimensionalidade, além do emprego de diferentes materiais.

Assim, o período entre 45 e 80 mil anos tem sido convencionalmente referido como “a explosão criativa do paleolítico superior” (MITHEN, 2002; NEVES, 2006), por indicar que neste período passaram a ser abundantes na moderna mente humana a criatividade e a significação. Os ornamentos registrados nas ferramentas, que antes possuíam apenas necessidades funcionais, a proliferação das esculturas e das artes parietais e o surgimento da ornamentação pessoal passam a ser notórios. Além disso, o arsenal de ferramentas especializadas para a alteração do ambiente em seu favor sobe de cerca de 20 para aproximadamente 75 instrumentos, quando ossos, dentes e chifres passam a ser utensílios pessoais e os mortos passam a ser sepultados através de rituais.

Uma das sugestões dos arqueólogos (CLOTTE, 2002) é que a arte se manteve ao longo do tempo graças a um sistema estruturado e bastante eficiente de transmissão de conhecimentos, por meio de ritos, mitos e representações de mundo. Assim, além daquela arte prototípica dos primeiros humanos modernos, a própria natureza narrativa teria surgido em função de uma imaginação mais sofisticada. Este processo de sofisticação da imaginação recairia sobre a capacidade de transcender os limites espaciais e temporais do aqui/agora.

Coincidentemente com o período da crescente criatividade humana, a TdM se desenvolveu como uma adaptação durante a chamada “evolução neurocognitiva massiva”, estágio em que o cérebro humano triplicou de tamanho, durante o Pleistoceno (1,8 milhões a 10.000 anos atrás). Em função do aumento do tamanho cerebral, a adaptação de uma TdM teve como fator

determinante a natureza social da espécie, resultando numa resposta evolutiva aos desafios de nossos antepassados em significar o comportamento de outros indivíduos de seus grupos.

O comportamento social interativo é apontado como um dos mais prováveis precursores evolucionários da inteligência humana, uma vez que o sistema cerebral foi submetido a complexas exigências sociais que a interação requeria. Entre as pressões que podem ter atuado para o surgimento da TdM podem estar a disseminação do comportamento altruísta, a prolongação da infância, a capacidade mimética, a aprendizagem social, a expressividade facial, a articulação da vocalização e dos gestos e o conseqüente surgimento de uma protolinguagem, antecessora da linguagem moderna e do refinamento sintático. A linguagem, por fim, se estabelecendo como essencial para a vida social dos primeiros humanos, teria se apoiado nas adaptações anatômicas que viabilizavam a ação discursiva e na comunicação intencional, que, por sua vez, requer uma teoria da mente (MITHEN, 1998).

A TdM desempenhou um estágio primordial na evolução cognitiva pela intuição humana de que o outro possui também uma mente, permitindo que os altos processos de pensamento exercessem como principal atividade a simulação do que se passa na mente dos demais indivíduos. A capacidade especulativa de atribuição intencional aos complexos estados mentais alheios, como entender crenças, desejos e intenções, demarca uma radical distinção da espécie humana das demais espécies, tanto por viabilizar o alto nível de compartilhamento de informações culturais quanto por continuamente melhorar as próprias intuições do sistema cognitivo.

O intrigante é que a capacidade de simulação mental não permaneceu restrita ao comportamento social, mas foi generalizada para diferentes comportamentos, como para a criação tecnológica e a exploração ecológica, por constituir uma característica vantajosa (FOLEY, 2003). Possivelmente, a atividade imaginativa, ao ser generalizada do comportamento social para objetos e cenários ecológicos, pode ter desencadeado o processo de revolução criativa dos primeiros humanos modernos.

Assim, Steven Mithen (2002) propôs a criatividade artística e narrativa, distinguindo diferentes níveis do sistema imaginativo. A primeira e mais básica delas foi a já descrita forma de prever cursos alternativos de ação para a tomada de decisão. Por constituir um pré-requisito para qualquer organismo vivo complexo, já que é a base operacional para a adaptação instantânea a qualquer alteração de comportamento presente no mundo, esse primeiro estágio imaginativo foi fundamental para que nossos antepassados sobrevivessem a todos os árduos desafios físicos e mentais que lhes eram impostos, exigindo respostas adequadas no mundo externo, porém geradas em processamento de mundos futuros e possíveis dentro do sistema mental.

A segunda forma de imaginação seria um tanto diferente da primeira, chegando mesmo a parecer incompatível com a seleção natural e a perspectiva evolutiva da mente. Tal modo imaginativo é aquele em que todas as intuições sobre o mundo real podem ser suspensas e que só pode ser acessado no interior de nossas mentes. Ao contrário do primeiro modo, com tal *design* funcional e essencial para a sobrevivência, este segundo tipo de imaginação infringe as leis da natureza e constitui o *background* criativo de mundos e seres mitológicos, entidades sobrenaturais e das diferentes ideias que não possuem equivalentes no mundo concreto.

Ao mesmo tempo em que nossa mente possui “regras da natureza” impressas pela seleção natural, tais como a noção intuitiva sobre a lei da gravidade, necessária para se evitar riscos permanentes e lesões, nos mundos imaginários tais regras são por vezes ignoradas. Os humanos não apenas violam imaginativamente as regras naturais como apreciam esse tipo de infração, como é observável na apreciação de enredos *nonsense*, nas milenares culturas mitológicas, que atravessam gerações, e no comportamento de crianças, que se deleitam com desenhos animados que extrapolam a verossimilhança com o mundo.

Diante disso, Mithen (2002) propôs as seguintes questões: como poderiam as leis naturais inseridas em nossas mentes ser tão frequentemente violadas? Por que os atos narrativos são tão repercutidos entre os seres humanos? Por que imaginamos continuamente o que se passa em outras mentes? Embora as respostas levantem um grande dilema para a perspectiva evolutiva, o que esses fenômenos evidenciam é que aqui teríamos um elemento fundamental do enfrentamento da complexidade social e, talvez, um dos importantes motores da evolução da linguagem.

O argumento de Mithen (2002) é baseado na premissa arqueológica de que a caça planejada era uma atividade coordenada que exigia altos níveis de imaginação, com a exigência de cautela e planejamento entre os caçadores. Os gestos e as expressões faciais utilizados podem ter sido o ponto crítico para o surgimento da atividade comunicativa, que só seria possível se cada mente individual pudesse projetar o cenário de uma ação coletiva em que cada indivíduo desempenhasse um papel específico, ou seja, alguma atividade narrativa interior tinha de ser formulada para que os caçadores obtivessem sucesso na captura de suas presas. Durante esse estágio evolutivo, alguns indivíduos com a imaginação privilegiada podem ter atingido vantagens seletivas, principalmente aqueles capazes de projetar amplos cenários futuros de comportamento.

Possivelmente, o aumento cerebral registrado nos humanos modernos pode ter sido em função da coevolução de uma habilidade linguística mais sofisticada e da capacidade para a teoria da mente. O surgimento da

linguagem pode ter desencadeado o constante fluxo de trocas imaginativas e permitido a imaginação ser compartilhada, por meio de migrações e novas construções de ideias coletivas, que podiam ser progressivamente alteradas e melhoradas. Com isso, narrativas passaram a ser culturalmente disseminadas, dado o seu potencial informativo, podendo ser descritas no seguinte esquema:

- 1- João passou por uma experiência na qual obteve uma nova informação
- 2- João disponibiliza a informação que obteve a Maria
- 3- Maria possui uma nova informação sem passar pela experiência de João.

Com esse esquema simples de compartilhamento informativo e do emprego da informação em possíveis situações a serem inferidas, a proliferação cultural viabilizou construções coletivas anteriormente inviáveis. Assim, os objetos artísticos mais diversos e, sobretudo, as narrativas se tornaram simplesmente um produto para veicular essa nova forma de compartilhamento informativo. Conforme Mithen (2002), os produtos artísticos e narrativos foram apenas uma outra casa, para além de nossas cabeças, que os humanos aprenderam a construir para as suas ideias. Assim, as narrativas se tornaram uma espécie de âncora cognitiva para os novos conceitos que surgiam, agora mais facilmente recuperados, manipulados e compartilhados.

A linguagem passou a constituir um veículo altamente eficaz para o compartilhamento informativo, sendo, contudo, uma mídia não durável e restrita. Diante da ausência de um ouvinte, o enunciado ou permaneceria na mente do falante ou seria perdido. De modo contrário, se codificadas em mídias mais duráveis, os enunciados e toda a sorte de informações relevantes poderiam ser transformados em um objeto no mundo, acessados quando necessário e cultivados no tempo. A cultura material, se tornou, assim, a extensão da mente humana para fora de seus corpos, conectando indivíduos antes inacessíveis uns aos outros. De modo semelhante à linguagem, a cultura material ampliou de modo exponencial o leque de espaços conceituais disponíveis para a exploração e as maneiras de como algo pode ser realizado, alterando significativamente o comportamento humano em um curto período de tempo.

Portanto, três aspectos da cultura material devem ser considerados: i) como memória não biológica, a cultura material amplia a potencialidade de armazenamento e compartilhamento informativo, ao mesmo passo em que evita a sobrecarga computacional da mente dos indivíduos; ii) como âncora cognitiva, a cultura amplia os espaços conceituais, permitindo a prática de

atividades não vinculadas diretamente com a mente humana, ou mesmo de aparente ausência de valor adaptativo, como, por exemplo, determinadas práticas religiosas ou a matemática avançada; iii) por fim, diferentemente da linguagem oral, sua maior durabilidade e alcance demonstra um maior poderio na proliferação informativa.

3. DAS EVIDÊNCIAS TEÓRICAS

No cenário atual das investigações, não há consenso sobre a natureza evolutiva das narrativas. Contudo, um consenso que se pode mapear em diferentes trabalhos é o da relação estrita que as narrativas mantêm com os mecanismos de TdM. Steven Pinker (1998) observa que, a partir das narrativas, seres humanos podem explorar diferentes paisagens, pessoas e objetos, como se estivessem praticando o ato de “bisbilhotar”. Considerando que a mente humana foi adaptada a um contexto social de pequenos grupos, no qual todos se conheciam, a bisbilhotice era útil para avaliar quais membros da comunidade eram confiáveis, mentirosos, trapaceiros, ciumentos, etc. De modo semelhante, ao nos engajarmos em narrativas, o exercício de avaliação dos traços psicológicos e comportamentais dos personagens ou de eventuais cenários representam vantagens estratégicas para as relações sociais.

Como uma forma de tecnologia cognitiva, as narrativas produzem simulações possíveis sobre a vida ou suscitam registros, que o cérebro guarda, acerca do mundo. Ao apresentarem personagens fictícios engajados em uma dada situação em que predominam as leis naturais do mundo real, as narrativas permitem a especulação das eventuais consequências das tramas e tomadas de decisões dos personagens. Com exceção das tramas em que o objetivo é justamente a infração da lógica e da realidade, as narrativas apelam para as mesmas formas de inteligência que utilizamos no mundo real, fornecendo um catálogo mental de como criar estratégias para a solução das diferentes situações que vão sendo propostas.

Sugerindo que a mente humana é direcionada por sistemas adaptativos que envolvem os seres humanos em experiências estéticas e mundos imaginários, Tooby e Cosmides (2001) consideraram que as narrativas estão relacionadas à constante necessidade que temos de solucionar problemas emergentes de nossas suposições, raciocínios contrafactuais, avaliação de premissas e proposições verdadeiras. Levando em conta que a maioria das pessoas prefere enredos narrativos aos livros didáticos e, de modo análogo, filmes aos documentários, se poderia supor que as pessoas preferem informações não reais em detrimento das informações altamente reais. Contudo, o interesse por informações não comprometidas com a realidade representaria um grande potencial para a construção de apreciação da verdade sem se

estar necessariamente comprometido com a verdade. Esse *modus operandi* tornaria possível, por exemplo, o enfrentamento de feras ou da escuridão, sem se expor aos riscos, mas permitindo a reflexão sobre comportamentos reais frente às situações de risco.

Com a cognição suportando a manipulação de informações virtualmente verdadeiras, ao invés de realisticamente verdadeiras, desenhou-se um sistema cognitivo e linguístico muito mais amplo. Contudo, para que o processamento das informações permaneça útil, essas informações são selecionadas via inferências, tornando as representações mais coerentes e evitando a proliferação de informações inúteis. Como resultado, o que se tem é que todas as informações são filtradas por potencial de relevância, como sugerem Sperber e Wilson (1995).

Para Tooby e Cosmides (2011), essa nova forma de operação cognitiva custou a espécie humana a perda do realismo ingênuo, observável em outras espécies, a obrigando a cálculos inferenciais constantes sobre quando aderir ou não aos sistemas de crenças alheios. Por isso, os seres humanos se deparam com o complexo modo de vida em que lidam com grandes bibliotecas de representações não exclusivamente verdadeiras, mas que podem ser verdadeiras, que foram verdadeiras, que parecem ser verdadeiras, que outros acreditam ser verdadeiras, que desejamos que sejam verdadeiras, que fingimos ser verdadeiras, etc. A mente humana deve, portanto, estar habilitada à constante avaliação de todas essas possibilidades que permeiam as informações, aplicando rigorosas inferências sobre proposições ou quaisquer evidências, uma vez que, do contrário, os resultados de uma mente ausente de sistemas inferenciais estaria comprometida, devido aos efeitos catastróficos da não distinção entre os diferentes contextos do que seria verdadeiro, não verdadeiro, possivelmente verdadeiro e impossivelmente verdadeiro.

Assim, o processamento cognitivo trabalha num modo em que os valores de verdade estão potencialmente aptos para o aproveitamento inferencial, podendo ser adequados aos diferentes contextos exigidos. Isto poderia explicar a predileção humana em receber as informações em forma de histórias. Os livros didáticos, por exemplo, estão cheios de informações verdadeiras, mas, em sua maioria, não possuem uma estrutura narrativa, o que os condiciona a quase nunca serem lidos por motivações de prazer.

Retomando as ideias de Sperber (1996), Tooby e Cosmides (2011) defenderam que as narrativas constituem um importante recurso porque a cognição é mais facilmente conduzida para o processamento informativo quando as informações são estruturadas em eventos bem sequenciados e protagonizados por agentes, os quais podem ser afetados por fenômenos semelhantes àqueles a que somos expostos. O constante compartilhamento de narrativas nos permite lembrar e aperfeiçoar continuamente os produtos

informativos, por serem passíveis de reconstrução e ressignificação, conforme orientações individuais das pessoas.

De modo semelhante, Dissanayake (2008) reforçou o argumento de que uma motivação humana básica é a criação de ordem cognitiva e que por isso as narrativas fazem parte da vida social humana, ao trabalharem auxiliando a criação de significação e saliência emocional. Conforme a autora, a capacidade de fazer uma arma ou canoa parece presumivelmente benéfica, ao passo que contribui com o bem-estar pessoal, enquanto cantar, dançar, bater ou se ornamentar parecem ser atividades altamente energéticas e com benefícios não imediatamente aparentes. Ao destacar o alto engajamento dos seres humanos para a produção artística em geral, requerendo tempo, esforço físico e psicológico e recursos materiais no mesmo nível de outras necessidades vitais básicas, como alimentação, sexo e socialização, a pesquisadora inclui a busca de informações úteis. Assim, as narrativas seriam fundamentais para a melhora cognitiva, contribuindo para a resolução de problemas e tomadas de decisão, por uma função de reconfigurar a representação de situações adversas, como em tornar acessíveis para as crianças as situações de perigo e de fuga em direção de cenários mais seguros.

A tendência humana em acrescentar significação e saliência emocional a objetos materiais, lugares, eventos e histórias demonstra a necessidade de um “fazer especial” deliberadamente praticado pelos humanos. Esse fazer especial tende a uma série de estímulos cognitivos, como atração da atenção, engajamento para a apreciação e sensações de prazer e estímulo emocional.

Em uma ampla defesa da visão de que a cognição humana é orientada para as demandas culturais da espécie humana, Michael Tomasello (2003) defendeu que um traço diferencial da nossa cognição é a capacidade de identificação com os demais membros da espécie, em quadros de “atenção conjunta”. Sua definição de TdM é a de uma capacidade para o reconhecimento dos outros como agentes intencionais.

O reconhecimento intencional, desenvolvido durante a ontogênese, por volta dos 9 meses de idade, permite que as crianças passem a perceber as demais pessoas como agentes mentais que diferem entre si, conduzindo-as a se colocarem na “pele mental” dos outros agentes ao seu redor. É o amadurecimento dessa habilidade que tornará possível seu aprendizado de práticas culturais, entre as quais as narrativas, um importante veículo da transmissão cultural. As histórias transmitidas *via* narrativas não apenas servem como um veículo pedagógico para a formação e transmissão cultural, mas também como molde cognitivo dos indivíduos em seu ambiente social. Esta seria a razão pela qual os heróis, enredos, mitologias e demais produtos das narrativas estão intimamente relacionados aos valores culturais dos

diferentes grupos humanos. Os valores transmitidos pelos diferentes gêneros narrativos expressam um meio de canalizar a cognição a rumos que ela não tomaria de outras formas.

As pesquisas sobre atenção conjunta, divulgadas por Tomasello (2003), inspiraram Boyd (2005) a propor uma hipótese complementar para a motivação narrativa, explicando o envolvimento humano em narrativas como um recurso para a cooptação da atenção, tornando ações e objetos em atrações cognitivas. De modo geral, qualquer animal dotado de cognição está apto a dedicar atenção ao tempo presente, a acessar algum dado do passado ou de projetar expectativas de eventos futuros. Os humanos, contudo, pelo alto engajamento em quadros de atenção conjunta, conseguem não apenas acessar, mas, também, compartilhar informações do presente, passado e futuro. Por isso, para explicar as narrativas, o papel que a atenção desempenha desde a infância nos humanos deveria ser considerada.

Segundo Boyd (2005), em condições de laboratório, experimentos com recém-nascidos têm demonstrado que, uma hora após o nascimento, os neonatos concentram sua atenção nas faces humanas, e não nos modelos concorrentes não animados, como manequins ou bonecos. Durante os próximos seis meses, os bebês estendem sua atenção também para o toque e para as vozes dos pais, sendo que a partir dos oito meses eles costumam praticar protoconversações. Na sequência, eles passam ao desenvolvimento da linguagem e da capacidade de identificar e manipular a atenção alheia para outras pessoas, objetos ou eventos ausentes, irreais ou mesmo jamais antes suscitados. Já por volta do quinto ano, pela operação conjunta da atenção e da TdM, as crianças já parecem capazes de avaliar o que os indivíduos pensam ou inferem um sobre os outros, numa lógica do tipo: o que A pensa sobre B, B sobre C, e assim por diante, podendo avaliar contextualmente ricas situações sociais.

A evidência de que, desde a infância, os humanos tendem a demandar a atenção de outros e compartilhá-la, parece conduzir à hipótese de que a sociabilidade moldou a evolução humana. Por serem socialmente dependentes, os humanos seriam também motivados a controlar não só a atenção alheia, mas também suas metas e objetivos, fazendo com que as narrativas se tornassem um modo indireto de interferir na cognição dos demais. Tendo a cognição evoluído em função de um mundo cheio de informação potencialmente relevante, modos de conduzir a atenção seriam vantajosos para a seleção das informações mais relevantes em diferentes situações hipotéticas.

Assim, Boyd (2001) argumenta que o desenvolvimento dos lobos frontais, em associação com a capacidade metarrepresentativa da TdM, permitiu o controle de reações a fim de selecionar uma opção entre várias

para a produção deste ou daquele efeito. Se uma narrativa é factual, ela pode ser proveitosa para a extração de informações úteis para o aprendizado a respeito do comportamento dos outros. Se ela não é factual, ela permite conjecturar intuitivamente sobre o comportamento dos outros. Deste modo, as narrativas oferecem uma troca em que o narrador obtém a vantagem de conquistar a atenção do outro, sendo beneficiado pela conquista da atenção alheia, enquanto o ouvinte/leitor é beneficiado por um leque amplificado de informações.

Boyd (2001) parte da premissa de que a cognição tenderia a fazer uso de esquemas de realidades prováveis e virtuais, de modo que em busca de recompensar um instinto de curiosidade, a mente permanece constantemente atraída por estímulos potencialmente úteis, ao invés de estímulos imediatamente úteis. O autor, conclui, a partir disso, que modelo evolutivo para o estudo narrativo deve considerar as estratégias de tomada de atenção, já que os narradores buscam otimizar os recursos para a captação da atenção, explorando técnicas eficientes para cooptar todas as mentes humanas, por meio das capacidades universais.

Em um modelo neurocultural da cognição, Damásio (2011) explica que sem uma mente dotada daquilo que ele chamou de *self* (subjetividade/consciência), o homem não poderia ter adquirido conhecimento de sua própria existência. Sem uma protoconsciência, possivelmente a memória e o raciocínio não atingiriam seu estágio mais elevado e o trajeto evolucionário da linguagem não teria sido propiciado. Sem a revolução causada pelo surgimento da subjetividade, não haveria também o registro histórico, a cultura e, conseqüentemente, não haveria narrativas.

Damásio (2011) descreve as narrativas como um importante instrumento de organização do *self*, observando que no momento evolutivo em que o homem atinge a consciência, significando a si mesmo e o mundo que o rodeia, as narrativas surgiram como um modo de organização e compartilhamento de seus significados. Através do acúmulo de conhecimento sobre os demais humanos e sobre o mundo, a reflexão contínua pode ter alterado estruturalmente a consciência, desencadeando um processamento mental mais coeso e vantajoso. Ao assentar sobre características cerebrais adquiridas anteriormente ao Pleistoceno, como a de manter e manipular registros na memória, o processamento mental superou a necessidade de se situar no tempo de modo imediatista. Com isso, o *self* progrediu da mera capacidade de criar representações mentais miméticas para criar representações mentais simbólicas acerca de eventos, indivíduos e objetos.

Corroborando as ideias de Mithen (1998; 2002) e Tomasello (2003), Damásio explica que o *self* teria passado a depender de uma memória externa, paralela ao cérebro, expressa em forma de pinturas, esculturas, entalhes,

adornos ferramenteiros, arquitetura e, com o advento da linguagem, em registros escritos, que se tornaram a mais importante forma de memória externa, atrelando as necessidades individuais biológicas à sabedoria acumulada. A transmissão inteligível e persuasiva do conhecimento acumulado encontrou nas narrativas o seu melhor canal e, devido à intensa curiosidade acerca do mundo físico e dos outros seres vivos, nossos ancestrais inauguraram a contação de histórias sobre o passado e o destino, originando as primeiras narrativas para explicar a vida.

Assim, os indivíduos portadores de um cérebro capaz de inventar e usar narrativas para realizar melhorias individuais e sociais se tornaram mais hábeis, tendo a seleção natural agido para selecionar esse tipo de comportamento. As narrativas teriam sido selecionadas por contribuir para o bem-estar da espécie, ajudando na coesão social, por comunicar fatores também subjetivos: os desejos e as emoções. As narrativas passaram a alterar e desenvolver a biologia humana, colaborando para estágios mais avançados de cognição e emoção, se tornando um recurso privilegiado de trocas informativas e de exploração da própria mente e das mentes dos outros, de maneira muito útil para ensaios mentais sobre a vida.

Wilson (1999), proponente de um ponto de vista da coevolução gene-cultura, também reforçou a ideia de que desfrutar de enredos narrativos é resultado da imaginação e que, por isso, o poder de criar mundos virtuais deve ter algum valor adaptativo, já que, do contrário, as capacidades imaginativas não teriam sido universalmente fixadas, bem como não se manifestariam espontaneamente em crianças com desenvolvimento normal.

Carrol (2009) ampliou a hipótese de Wilson (1999) sob três diferentes aspectos, a inteligência extremamente alta, a linguagem e a cultura. A inteligência teria por função adaptativa a flexibilização do comportamento e o processamento de representações mentais complexas, facilitando os objetivos coletivos, que exigem compartilhamento de representações para a inovação na solução de problemas adaptativos. Tal processo opera por meio de uma matriz combinatória de possibilidades que são averiguadas pela percepção, relações causais e inferências.

Uma vez que a matriz combinatória revelada pela inteligência é muito ampla, as narrativas seriam um dos meios para serem encontradas as melhores respostas possíveis. Assim, enquanto a cognição tende a gerar flexibilidade de comportamento, o consumo de produtos imaginativos, coevoluído com a inteligência, forneceria a habilidade simbólica apta para a previsão, retrospectção e exploração de outras mentes, para poder se munir de diferentes cursos de ação. As narrativas se caracterizariam, deste modo, como um meio para experimentos experienciais e para a tomada de decisão.

Boyer (2007) propôs que as capacidades imaginativas têm

como precursores os sistemas inferenciais, funcionando de modo a suspender alguns princípios que costumam condicionar as inferências. Invocando o comportamento das crianças, o autor ressaltou que elas costumam se engajar em ações de fingimento, em que se assumem como agentes sociais, como médicos, professores ou pais, se assumem como animais e também promovem a metamorfose de objetos em outros, como quando uma criança utiliza uma caixa de papelão para simular dirigir um automóvel.

Outro dado seria a frequente criação de amigos imaginários que permanecem no cotidiano infantil. As relações com amigos imaginários seriam uma forma da criança aprender a calcular as reações de seus companheiros, atribuindo não apenas personalidades aos seus amigos imaginários, mas também eventos passados vivenciados em outras relações. Amigos imaginários podem também fornecer perspectivas alternativas sobre situações hipotéticas, auxiliando no treinamento social da mente.

Evolutivamente, o engajamento com pessoas imaginárias poderia ser útil pela economia de interações sociais reais, já que nem sempre se dispõe de um interlocutor. Como a má gestão das relações sociais tem um alto custo para os humanos, dependentes de fatores de cooperação para sua sobrevivência, mantém-se a necessidade contínua de treino dos nossos comportamentos frente a situações possíveis e ao comportamento de outros. Podendo cada indivíduo manifestar inúmeras intenções, passíveis de diferentes respostas possíveis, é vantajoso o domínio de um repertório amplo de cenários interativos, a fim de contornar potenciais conflitos sociais. Ao contrário dos cenários reais de interação, em que as respostas são em tempo real (*online*), a atuação em cenários imaginários permite o emprego de inferências produzidas mais lentamente, o que tornaria o processamento computacional das respostas mais adequadas. Uma vez que tais respostas são trabalhadas com maior cuidado, elas podem ser armazenadas na memória e acessadas quando forem necessárias em interação real.

Boyer (2007) também defende que a imaginação humana espontânea deve ser entendida como uma capacidade para leitura mental, dirigida para a interpretação dos outros ou de si mesmo e a avaliação dos objetivos, crenças e desejos. Como vivemos em nichos cognitivos, dependendo fortemente de informações fornecidas por e sobre outros humanos, é vantajoso que mantenhamos as disposições mentais mais ricas e flexíveis acerca dos outros quanto possível. Por isso, as informações sobre o que as pessoas falam, bem como as ações e emoções expressas por elas, são temas constantes na memória e no pensamento reflexivo.

Boyer (2007) observa, ainda, que uma característica a ser considerada nas narrativas é que estas tendem a representar um número limitado e recorrente de temas, embora simultaneamente expressem a diversidade

cultural. Mesmo assim, com toda a diversidade que permeia as narrativas, elas costumam ser de fácil compreensão, se comparadas com outros domínios da cultura, como a culinária, a música ou as vestimentas. A facilidade do acesso a narrativas de outras culturas estaria relacionada às semelhanças dos temas, dos gêneros e dos elementos retóricos empregados. Paralelamente, o pequeno catálogo de temas estaria relacionado à proximidade que as narrativas mantêm com as preocupações evolutivas, como o perigo de predadores, as dificuldades da escolha do companheiro, as relações entre órfãos e os pais adotivos, entre outros.

Outra característica universal e que merece atenção é a construção da personalidade dos personagens, cujos caracteres são minimamente estáveis a ponto de fornecerem expectativas e inferências no decorrer da narrativa. Esse modo de construção das personagens é outra evidência de que o consumo das narrativas é uma prática da psicologia intuitiva (e de sua importância pedagógica), que, novamente, opera acarretando no fornecimento de um amplo catálogo de pessoas e situações constituindo um sistema de complexa combinação, fornecendo, de um lado, cenários futuros e hipotéticos de interação, e, de outro lado, recursos para a significação de interações passadas.

4. DAS EVIDÊNCIAS EMPÍRICAS

Uma das mais importantes evidências empíricas sobre a relação entre as narrativas e os domínios da TdM tem vindo do debate sobre o autismo e demais déficits cognitivos relacionados (como a síndrome de Asperger). O trabalho de Baron-Cohen, Leslie e Frith (1986) reforçou que o conceito de TdM especifica um mecanismo subjacente a um aspecto fundamental das habilidades sociais: ser capaz de conceber estados mentais, ou seja, saber o que outras pessoas sabem, querem, sentem ou acreditam. A TdM seria impossível sem a capacidade de formar “representações de segunda ordem”, e a ausência desta capacidade resulta em aspectos de inaptidão social.

O estudo assinala que, a cada 10 mil crianças, o autismo afeta entre 4 a 15, sendo a mais grave das condições psiquiátricas da infância. Ainda que possa haver algum controle da síndrome, com o auxílio de remédios ou práticas terapêuticas e educativas, ela não deixará de ser um transtorno ao longo da vida, sendo, ainda, altamente hereditária. Os principais sintomas se manifestam logo nos primeiros anos de vida, comprometendo profundamente o desenvolvimento social e comunicativo e resultando na falta de flexibilidade nas tomadas de ação. Os autores demonstraram que, além de desvantagens sociais, as crianças portadoras de autismo possuem também dificuldade em atividades que exigem engajamento ficcional ou de simulação.

Por não representarem estados mentais alheios, os autistas demonstram falta de interesse em conteúdos narrativos e de ficção.

Portanto, as narrativas representam um desafio para os portadores de autismo porque, em muitos aspectos, elas exigem os mesmos esforços de leitura da mente empregados na comunicação ordinária, indiciando a correlação entre a TdM e a falta de interesse por enredos ficcionais. Como resultado, sujeitos autistas são incapazes de imputar crenças aos outros, apresentando desvantagens em prever o comportamento de outras pessoas. O que possivelmente ocorre é que os nossos mecanismos cognitivos que percebem e processam informações sobre os pensamentos e sentimentos humanos estão em constante alerta, verificando o ambiente e as pistas que fornecem as condições de *input* cognitivo. Tais mecanismos deveriam completar, através de inferências, os contextos adequados que distinguissem enredos potencialmente verdadeiros dos marcadamente ficcionais. Contudo, devido à falta de habilidade para lidar com a complexidade dos comportamentos manifestos pelos humanos, os autistas não conseguem fruir conteúdos narrativos.

Ao tomar os pressupostos da Teoria da Relevância (SPERBER; WILSON, 1995), Baron-Cohen (1988) afirma que os fatores ligados ao autismo estão indubitavelmente ligados a déficits na competência pragmática. De modo semelhante, Francesca Happé (s/d) observa que as crianças autistas demonstram suas deficiências imaginativas por sua completa ausência de brincadeiras de faz-de-conta. Quando em posse de um brinquedo, como um carrinho, por exemplo, ao invés de simular seus movimentos, os autistas podem passar horas concentrados apenas no ato de girar as rodas do brinquedo.

Baron-Cohen (1988) e Happé (s/d) evidenciaram que, ao menos até o atual estágio das pesquisas, o autismo deve ser investigado como uma síndrome profundamente vinculada ao mau funcionamento da parte do cérebro que suporta os domínios de TdM. Além disso, ambos os autores sugerem que, devido à inibição da imaginação, a TdM deve ser compreendida como fundamental para as capacidades de simulação ou fingimento, evidentemente ligadas à imaginação e ao pensamento criativo, cujos produtos são manifestos também em forma de narrativas. De fato, representar um objeto inexistente requer necessariamente o fingimento ou a autoatribuição de um estado mental falso, por isso, a TdM se demonstra estritamente vinculada às capacidades para a criação de representações não verdadeiras. Contudo, mais uma vez, crianças autistas demonstram déficit na representação de objetos irrealis, como na suposição de desenhos imaginários ou em tentativas de desenhá-los. Assim, de modo resumido, a TdM parece constituir um modo essencial para operações imaginativas e criativas, que, por sua vez, são essenciais para a exploração e mapeamentos conceituais. Como conclui

Baron-Cohen (1988), quando a TdM é afetada, como é corriqueiro nos diferentes graus de autismo, não apenas a capacidade para as narrativas é afetada, mas também as essenciais capacidades comunicativas.

Estes são indícios que parecem conduzir à compreensão de que a TdM parece ser a base cognitiva que suporta as narrativas. Os processos de interpretação e atribuição de significados aos personagens está relacionada com a capacidade de uma ampla gama de pensamentos, sentimentos, crenças e desejos que utilizamos para compreender e prever comportamentos e ações. A incerteza das interpretações é fundamental para nosso treinamento intuitivo da socialização. Vale lembrar que, se nos esforçássemos ininterruptamente para descobrir o que as pessoas à nossa volta estão pensando, nosso sistema cognitivo e nossa memória enciclopédica ficariam rapidamente sobrecarregados. Além disso, também é vantajoso que a função adaptativa da TdM seja que lidemos contextualmente com a possibilidade de leituras precipitadas e constantes equívocos sociais (ZUNSHINE, 2003; 2008).

Na mesma linha de pensamento, Carruthers (2006) define a capacidade de fingimento e simulações, engajamento narrativo, como uma ferramenta geradora de suposições, como se fosse uma espécie de memória para armazenar mundos possíveis, em que as representações parciais e contextualmente adequáveis poderiam ser completadas por inferências. A interação entre a geração de suposições, os mundos possíveis e as inferências estaria na base de todas as narrativas, das quais seriam sempre extraídos ensaios mentais e cursos de ação. Por exemplo, uma narrativa de sexo explícito pode desencadear excitação, cenas de insulto e humilhação podem desencadear indignação e cenas que representam perigo extremo podem desencadear pânico.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista o objetivo de naturalização da investigação acerca dos fenômenos narrativos, a motivação para se chegar a uma natureza narrativa passa, crucialmente, pela observação dos mecanismos cognitivos envolvidos na capacidade humana à narrativa. Dentro deste âmbito, os mecanismos de TdM demonstram ser de especial relevância no engajamento humano em atos narrativos. Visto que inclui a atribuição de estados mentais, tal engajamento extrapola a mera constatação descritiva da natureza, aquilo que estaria condicionado aos aspectos realísticos do mundo, viabilizando informações ricas em potencial criativo e flexíveis para a derivação inferencial, se adequando a eventuais contextos de uso.

Frente à ampliação do processo de compartilhamento, iniciada entre o compartilhamento de representações mentais entre indivíduos,

se transformando em uma representação pública, podendo se tornar culturalmente disseminadas, as narrativas são ininterruptamente afetadas pela atribuição de estados mentais. Uma vez que a cognição humana não trabalha de modo a produzir réplicas internas de fenômenos externos, mas de modo a reconstruí-los, por vias da contínua projeção de estados mentais e inferências, as narrativas tendem a se tornar um fenômeno de autoria coletiva, em que seres humanos constroem e reconstróem simultaneamente aspectos da realidade humana.

Dentro de tal perspectiva, a compreensão da natureza narrativa passa também a compor aquilo que tem sido prioritário para a compreensão da própria humanidade, distribuída em seus diferentes nichos cognitivos (CLARK, 2006; PINKER, 2010). Sendo assim, a natureza narrativa, imaginativa por essência, possibilita a observação do próprio processo pelo qual a espécie humana se constitui por meio do engajamento individual em inferir o mundo social ao redor. Portanto, longe de ser um fenômeno marginal na investigação da nossa natureza, a capacidade narrativa se evidencia como elemento fundamental da evolução humana.

REFERÊNCIAS

- BARON-COHEN, Simon. Social and pragmatic deficits in autism: cognitive or affective?. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, v. 18, n. 3, 1988.
- BARON-COHEN, Simon; LESLIE, Alan M.; FRITH, Uta. Does the autistic child have a “theory of mind”?. *Cognition*, 21, 1985, p. 37–46.
- BOYD, Brian. The Origin of Stories: Horton Hears a Who. *Philosophy and Literature*, 25 (2), 2001, 197-214.
- _____. Literature and evolution: A bio-cultural approach. *Philosophy and Literature*, 29 (1), 2005, p. 1-23.
- BOYER, Pascal. Cognitive architecture of the imagination. *Proceedings of the British Academy*, 147, 2007, p. 239–258.
- BUENO, Rodrigo. BENFATTI, Maurício. Implicações de teorias naturalísticas sobre a linguagem para o estudo narrativo: reflexões preliminares. *Eutomia*, 15 (1), 2015, p. 157-176.
- BUENO, Rodrigo. *Homo Fabulans: ficcionalidade, epistemologia e pragmática*. Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2013.
- GODOY, Elena; BUENO, Rodrigo. The communicative relevance in fictional discourse. *Linguagem em (Dis)curso – LemD*, v. 14, n. 3, 2014, p. 545-556.

- CARROL, Joseph. *The adaptive function of literature and the other arts*. 2009. Disponível em: <http://onthehuman.org/2009/06/the-adaptive-function-of-literature-and-the-other-arts/>. Acesso em: 11 jan. 2013.
- CARRUTHRES, Peter. Why Pretend. In: NICHOLS, Shaund (ed.). *The Architecture of the Imagination*. Oxford: Oxford University Press, 2006. p. 89-109.
- CLARK, Andy. Language, embodiment, and the cognitive niche. *Trends in cognitive sciences*, v. 10, n. 8, 2006, p. 370-374.
- CLOTTEES, Jean. *A mais bela história do homem: de como a terra se tornou humana*. Rio de Janeiro: DIFEL, 2002.
- DAMÁSIO, Antonio R. *E o cérebro criou o homem*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- DISSANAYAKE, Ellen. The arts after Darwin: does art have an origin and adaptive function? In: ZIJLMANS, K.; VAN DAMME, W. *World Art Studies: Exploring Concepts and Approaches*. Amsterdam: Valiz, 2008. p. 370-374
- FOLEY, Robert. *Os humanos antes da humanidade: uma perspectiva evolucionista*. São Paulo: Editora da Unesp, 2003.
- HAPPÉ, F. *Compreendendo mentes e metáforas: revelações sobre o estudo da linguagem figurada no autismo*. Disponível em: www.ama.org.br/happe-I.htm. Acesso em: 14 out. 2012.
- MITHEN, Steven. *A pré-história da mente: uma busca das origens da arte, da religião e da ciência*. São Paulo: Ed. Unesp, 2002.
- _____. *Creativity in human evolution and prehistory*. London and New York: Routledge, 1998.
- NEVES, Walter. E no princípio... era o macaco! *Estudos avançados*, v.20, n.58, 2006.
- PINKER, Steven. *Como a mente funciona*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- _____. The cognitive niche: Coevolution of intelligence, sociality, and language. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, v. 107, n. Supplement 2, 2010, p. 8993-8999.
- PREMACK, David; WOODRUFF, Gui. Does the chimpanzee have a theory of mind? *Behavior Brain Sciences*, 1978, p. 515-526.
- SEARLE, John. The logical status of fictional discourse. *New Literary History*, v. 6, n. 2, 1975, pp. 319-332.
- SPERBER, Dan. *Explaining Culture: a naturalistic approach*. Oxford: Blackwell, 1996.
- _____. *Metarepresentations: a multidisciplinary perspective*. Oxford: Oxford University Press, 2000.
- _____. *Relevance: communication and cognition*. 2 ed. Oxford: Blackwell, 1995.
- TOLKIEN, John. R. R. *Sobre histórias de fadas* (1964). 2. ed. São Paulo: Conrad, 2010.
- TOMASELLO, Michael. *Origens culturais da aquisição do conhecimento humano*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- TOOBY, John; COSMIDES, Leda. Does beauty build adapted minds? Toward an evolutionary theory of aesthetics, fiction and the arts. *SubStance*, 94/95, v. 30, n.1, 2001, p. 6-27.
- WILSON. Edward O. *A unidade do conhecimento: consiliência*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1999.
- ZUNSHINE, Lisa. *Why we read fiction: theory of mind and the novel*. Columbus: Ohio State University Press, 2006.

_____. Theory of mind and fictions of embodied transparency. *Narrative*, v. 16, n. 1, 2008, p. 65-92.

Submetido em: 19/03/2016

Aceito em: 28/04/2016