



AS POÉTICAS DA EXPOSIÇÃO NA CULTURA JAPONESA¹

Masao Yamaguchi

Tradução e Revisão

Diogo Bornhausen e Nádia Lebedev

Todos nós já tivemos a experiência de sermos confrontados com exposições. Lojas de brinquedo, por exemplo, talvez sejam um dos primeiros espaços de exibição com os quais somos confrontados. Estes espaços fascinantes nos provocam com milhares de objetos que estimulam a imaginação. Lojas normais também tendem a ser espaços para exibição, embora geralmente não estamos conscientes de seus efeitos, que podem variar ao longo do tempo e de cultura para cultura. Uma reflexão sobre os estandes nas feiras revela a deliberada natureza da exibição que vemos nas lojas. Comumente os estandes das feiras são construídos em espaços normalmente vazios. A aparência dos objetos dispostos nestes espaços sinaliza a transmutação no fluxo do tempo e na continuidade do espaço comum. O ato de transformação que ocorre na feira traz à consciência a estrutura da exibição que organiza o *display* das mercadorias nas lojas.

Quando os comerciantes tomaram conhecimento de como as mercadorias poderiam ser expostas, eles começaram a usar a vitrine como uma espécie de mostruário, destacando certos objetos, de modo a seduzir as pessoas a comprar uma grande variedade de mercadorias. A vitrine torna-se um teatro para o merchandising, muito semelhante ao modo que um desfile circense exhibe uma parte de seu show principal, a fim de provocar os espectadores a assistirem a performance inteira montada dentro da tenda.

¹ KARP, Ivan; LAVINE, Steven D. (1991). *Exhibiting cultures: The poetics and politics of museum display*. Washington; London: Smithsonian Institution Press. 57-67.





O surgimento das grandes lojas de departamento, nos séculos XIX e XX, viu a loja se tornar um espaço de exibição para produtos comerciais.

Um arranjo similar de ostentação de exposições intencionais compõe parte da vida japonesa, não somente em ambientes altamente estilizados como na vida da corte ou no teatro, mas também nos contextos da vida cotidiana, como em lojas e lares. Uma das técnicas com as quais japoneses acentuam os aspectos ocultos dos objetos tanto na vida cotidiana quanto no contexto artístico é chamado “mitate”. “Mitate” é, em certo sentido, a arte da citação. Quando um objeto é apresentado em ocasiões cerimoniais, por exemplo, uma referência clássica - uma familiar a qualquer um que tenha conhecimento sobre a história ou os clássicos - é atribuída a esse objeto para o objeto imediato possa se fundir com o objeto que está sendo referido. Um exemplo bem conhecido de “mitate” está em um episódio descrito em uma coleção de ensaios curtos chamados “Makura no soshi” (Pillow Book), escrito por Sei Shonagon, uma senhora da corte do fim do século X e início do século XI. Neste episódio uma princesa pede às suas damas-de-espera que nome poderiam dar para uma cena de um monte coberto de neve em um jardim. Uma delas imediatamente responde: "A neve sobre o Monte Koro na China" (Koro é a montanha bem conhecido nos clássicos por sua beleza na paisagem depois de uma queda de neve). A imagem do monte coberto de neve ganhou uma dimensão mitológica, ao ser associada com uma conhecida imagem dos clássicos chineses. “Mitate”, então, é a técnica utilizada para associar objetos da vida cotidiana às imagens mitológicas ou clássicas, familiares para todas as pessoas instruídas.

Os japoneses usam o “mitate” para estender a imagem de um objeto. Ao fazê-lo, eles transcendem as limitações de tempo. “Yama”, por exemplo, é uma palavra popular no vocabulário japonês da imaginação. A palavra “yama” originalmente denotava uma montanha, mas tornou-se associada com e assimilada ao lugar onde residem as divindades. Desta forma, “yama” assumiu o sentido de espaço de mediação entre os humanos e os deuses. A representação física de “yama” pode ser um pequeno monte de





areia ou uma carroça com um palco que é carregada pelos participantes nas procissões festivas.

Outros tipos de “yama” - isto é, outros tipos de espaços que mediam os humanos e deuses - não têm nada a ver com montanhas e não são nomeados a partir da palavra montanha, mas ainda assim representam deuses e acredita-se que carregam a mensagem dos deuses. Em toda casa japonesa de estilo tradicional, há um espaço chamado “tokonoma”, onde os objetos decorados são mostrados. “Tokonoma” serve como uma espécie de espaço de exposições da vida diária e dos cenários domésticos. Normalmente um arranjo de flores é mostrado contra a parede, com uma foto pendurada por trás dele. Cada família muda o ornamento de acordo com a passagem das estações variando os arranjos de flores. A idéia de “yama” também pode ser encontrada em objetos colocados nos telhados das casas tradicionais. Em certas partes do Japão, tais objetos marcam uma determinada parte da casa como espaço sagrado. Em outro exemplo, capacetes samurai foram cobertos com decorações que alguns estudiosos descrevem como uma espécie de “yama”.

O conceito de “yama” é perceptível nas artes dramáticas. No “kabuki” do período Tokugawa (desde o início do século XVII até meados do século XIX), uma imagem enorme foi pendurada sob a porta de entrada. Acredita-se que esse é o legado com o qual o dinamismo divino era mediado no espaço da performance. Pensava-se que as roupas altamente decoradas que os atores usavam eram uma outra expressão de “yama”. Era explicitamente entendido que a performance era das roupas e não dos próprios atores. Teatro era uma espécie de vitrine para os vestígios de deuses, que mostraram suas presenças na forma de roupas decoradas. Atores eram o maquinário do movimento gestual. O significado das roupas emerge claramente em um exemplo do nordeste do Japão. Cada casa na região possui uma pequena estatueta, chamado “Osira-sama”. Uma vez por ano um xamã, chamado “itako”, visita a casa e coloca roupa nova na estatueta. A roupa é modificada anualmente, pois absorve os elementos poluídos da casa, em um





ritual especial que permite que a roupa “Osira-sama” seja eliminada com segurança. Nestes exemplos, como nos exemplos de “kabuki”, os espíritos dos deuses são incorporados na roupa em si, não na figura “Osira-sama” ou no corpo do ator. Figurinos e atores são meramente os objetos que suportam a roupa, que são a manifestação real de deuses.

Outro exemplo do papel mediador de roupas pode ser encontrado nas performances folclóricas teatrais chamadas “yamabushi-kagura”, também no nordeste do Japão. Membros da família que compram roupas novas (especialmente os que se utilizam no casamento de uma filha) pedem aos artistas “yamabushi-kagura” para usar as roupas recém-compradas para que os espíritos dos deuses estejam absorvidos nelas. Roupas novas contêm forças estranhas e perigosas que devem ser impedidas de prejudicar as pessoas que as usam. Um motivo semelhante pode ser visto no costume dos fabricantes de confiar novos estilos de kimonos para as artistas que perambulam: efeitos perigosos são bloqueados por meio da exposição itinerante dos novos estilos. Reconhece-se razões semelhantes no costume japonês de secar roupas lavadas ao ar livre. Estes exemplos são todos os tipos de exibição da vida cotidiana, e demonstram que a arte da exposição tem sido há muito estabelecida de várias formas como um importante meio de comunicação na sociedade japonesa.

Em contraste, vamos considerar o caminho da exposição auto-consciente desenvolvida no Ocidente durante o século XIX. Em 1867, Luís Napoleão organizou a Exposição de Paris, com o objetivo de impressionar o mundo com a estabilidade de seu governo. Os objetos em exposição tornaram-se os heróis deste novo tipo de festival, em que os objetos da vida cotidiana eram separados dos contextos aos quais originalmente pertenciam. Através da exibição, esses objetos adquiriam novos níveis de significado como emblemas do poder do regime que organizou o espaço de exposição.

Exibições em espaços públicos nas culturas européias de certa forma limitam-se ao *display* de objetos. O espaço chamado de “museu” recusou-se desde o início, a admitir os





cheiros e os sons da vida cotidiana. Até 1867 a exposição das experiências e das cenas da vida cotidiana haviam sido excluídas do espaço pictórico, e tendia a retratar cerimônias e cenas da mitologia clássica. A Exposição de Paris encorajada a expor os objetos cotidianos de uma forma semelhante à exposição de arte elevada, a fim de demonstrar a ampla distribuição da riqueza na sociedade recém-criada e como isso contrastava com o “ancien régime”. Via a exposição, o novo regime foi capaz de expressar sentimentos contemporâneos sobre os objetos e vidas. O resultado foi que os objetos originalmente concebidos como commodities a serem vendidas foram elevados ao status de "arte" por serem associados (através do modo em que foram exibidos), com pinturas e esculturas que retratam um mundo mítico. Em certo sentido, este é o inverso das práticas japonesas de exibição, nas quais realidades invisíveis são legitimadas através de suas manifestações em objetos.

É claro que as commodities em seus contextos originais não foram feitas para ter valor artístico. Elas se transformam em uma espécie de simulacro da vida, uma vez que não foram retiradas do fluxo da vida, e adquiriram uma espécie de autonomia à custa da sua posição em relação à vida cotidiana. No entanto, pelo menos, eles começam a ser apreciadas como objetos de arte.

Na Inglaterra, um processo semelhante pode ser visto no movimento iniciado por William Morris para encontrar valor artístico positivo nos artesanatos, que também promoveu a independência das commodities de seus contextos iniciais. Uma de suas conseqüências foi o estilo Art Deco, manifestada em sua forma mais extrema na World Expo 1932 em Chicago. Art Deco foi tão longe que transformou os objetos da vida cotidiana em um estilo, para seu próprio bem.

Quando coisas são retiradas da vida cotidiana, elas são reagrupadas e renomeadas. O ato do *display*, portanto, envolve um processo de classificação e pressupõe nomeação. Coleções de museus foram originalmente baseadas em tal empreendimento. Em sua fase inicial, o museu foi o espaço do *display* de objetos coletados e classificados, e,





naturalmente, foi carregado com a ideologia do patrocinador que fez o display possível. O Louvre é um exemplo: as suas origens são principalmente a coleção de Louis XIV, e a intenção era mostrar como o mundo era organizado nos redores da França durante a dinastia Bourbon. Outro exemplo são as procissões políticas na Inglaterra no período Tudor, sob a direção artística de Inigo Jones, tiveram lugar em espaços nos quais os objetos de arte eram colocados juntos temporariamente para atender as necessidades políticas da época e reforçar a imagem de poder². Em suma, *displays* públicos são um dos meios utilizados para produzir os significados que são característicos de uma época. Exposição e museu são comparáveis a este respeito.

Um objeto, como vimos, começa a revelar um significado um pouco diferente quando é retirado de seu contexto original e colocado em um cenário que evoca parte da totalidade de seu quadro de definição. O significado latente que é implícito e despercebido quando um objeto está em seu contexto cotidiano se manifesta no *display*. O ato de colecionar envolve processos de manifestação do significado latente. *Display*, portanto, é a criação artística de novas sensibilidades para o mundo.

O estilo clássico do display fixa um objeto em um determinado espaço, que é organizado de acordo com sistemas abertamente conhecidos, por meio dos quais o mundo é classificado. Em museus de arte e museus de história-cultural, objetos geralmente são organizados de acordo com seu lugar na sucessão histórica de tempo. As relações dos objetos no tempo são transpostos para um contexto espacial, e o que está reagrupado é o que fica gravado na memória dos visitantes. Esta capacidade de transformação de museus, sua capacidade de funcionar como máquinas para transformar tempo em espaço, lhes permite serem usados como um aparato da memória social. O paralelo com os sistemas de classificação totêmica, em que os grupos humanos são

² *The King's Arcadia: Inigo Jones and the Stewart Court: A Quarter-Century Exhibition at the Banqueting House, Whitehall* (Londen: Arts Council of Great Britain, 1973).





classificados como espécies naturais, deveria ser óbvio. Lévi-Strauss³ mostrou o totemismo como um sistema para classificar objetos naturais e sociais. Podemos estender a sua análise e argumentar que o totemismo é um museu imaginário no qual os objetos são mentais, não físicos.

Os museus são apenas uma instância especial de um maior contexto, cultural e cognitivo, pelo qual objetos adquirem seus significados através da associação com o conhecimento ao invés da sensorialidade. Frances Yates mostrou em sua *Arte da Memória*⁴ que existem métodos alternativos de display que podem funcionar como meios para a transmissão do conhecimento. Um dos seus exemplos é extraído do teatro. Teatros no período renascentista foram construídos em termos de sistemas neoplatônicos de pensamento. Eles foram espelhos concebidos para refletir o sistema do universo: elementos de sua arquitetura e as ações que ocorreram dentro deles adquiriram significado, representando o sistema total do universo. De acordo com Yates, esta forma de conhecer o mundo é ainda estendida à maneira como monumentos são colocados em praças urbanas como os meios de completar a estrutura cosmológica do espaço urbano. Antropólogos há muito perceberam como, em outras culturas, as aldeias podem ser construídas de acordo com esquemas cosmológicos. Eles têm interesse em tomar os caminhos nos quais os conceitos espaciais de uma cultura se manifestam, por exemplo, a forma como uma aldeia pode ser construída com base em conceitos de topografia mítica. Nessas formas de construção, nos modos de construir coisas e alocar objetos, até mesmo na arquitetura moderna, o visível é apenas uma pista para o invisível⁵.

³ Claude Lévi-Strauss, *Totemisme aujourd'hui* (Paris: PVF, 1962).

⁴ Frances Yates, *The Art of Memory* (Chicago: University of Chicago Press, 1966).

⁵ See James W. Fernandes, *Fang Architectonics* (Philadelphia: Institute for the Study of Human Issues, 1977), and T. O. Beidelman, *Moral Imagination in Kaguru Modes of Thought* (Bloomington: Indiana University Press, 1986).





Esta última observação nos mostra que o material japonês descrito no início do artigo é uma instância culturalmente específica e altamente elaborada da tendência geral das culturas de mostrar o invisível através do visível ao ordenarem os objetos. No que se segue, discuto semântica japonesa e práticas relacionadas aos objetos, a fim de demonstrar como uma profunda visão de mundo teatral pode organizar até mesmo a apropriação de aspectos do mundo material.

O conceito de objeto em japonês é expresso pela palavra “mono”. Originalmente mono se referia às raízes que um objeto tinha em ambas as dimensões visíveis e invisíveis do mundo. Somente nos últimos tempos a palavra mono passou a ser entendida em sentido puramente materialista. Mono, portanto, costumava ser a expressão da existência orgânica, em contraste com a definição moderna de mono como algo feito de material inorgânico.

A cultura japonesa desenvolveu técnicas de *display* que tinham a intenção de fazer os aspectos invisíveis do mono visíveis por meio do mono materializado. Dito de outra forma, podemos dizer que essas técnicas foram utilizadas para demonstrar a cadeia de eventos possíveis pela qual o mundo material é constituído. Isto envolve uma dialética em que o visível emerge do fundo invisível que circunda um objeto. O *display* de objetos visíveis é também um meio para perceber a plenitude da realidade. Esse tipo de *display* é geralmente mais viável no espaço de teatro, como foi mostrado por Frances Yates. Em certos tipos de teatro Noh, por exemplo, há sempre um personagem xamã-sacerdote caracterizado na performance. O xamã-sacerdote é capaz de perceber a existência de espíritos locais em cada um dos lugares que visita em suas viagens por todo o país. Suas percepções levam à aparição de demônios intimamente relacionados com a história ou as lendas do lugar em particular. Esta capacidade do sacerdote de fazer com que os demônios locais se manifestem é uma evidência de sua competência para reagir ao chamado de mono. Este conjunto de práticas é um aparato por meio do qual a parte submersa da memória coletiva pode tomar forma. Práticas como as do xamã-sacerdote





são entradas privilegiadas para o código da camada subconsciente da memória cultural encontrada além de onde o objeto pode ser lido.

Japanese culture developed techniques of display that were intended to make the invisible aspects of mono visible by means of materialized mono. Put another way, we can say that these techniques were used to demonstrate the chain of possible events by which the material world is constituted. This involves a dialectic whereby the visible emerges out of the invisible background that surrounds an object. The display of visible objects is also a means for perceiving the fullness of reality. This type of display is usually more feasible in the space of theater, as was shown by Frances Yates. In certain types of Noh theater, for example, there is always a shaman-priest character in the performance. The shaman-priest is able to perceive the existence of local spirits in each of the places he visits in his journeys throughout the country. His perceptions lead to the apparition of demons closely related to the history or legends of that particular place. This capacity of the priest to make manifest the local demons is evidence of his competence to react to the calling of mono. This set of practices is an apparatus by means of which the submerged part of collective memory can take shape. Practices such as those of the shaman-priest are privileged entrées to the code with the subconscious layer of cultural memory lying beyond the object can be read.

Objetos (mono inanimados) conectam os elementos visíveis que constituem o ambiente de um indivíduo com a totalidade invisível do mundo. Em contraste com as práticas do xamã-sacerdote, essa conexão é hoje em dia tipicamente alcançado através da exposição. A influência dos mono resulta dos lugares em que os objetos são encontrados e da forma como eles são usados. Mono não conota apenas uma única existência, mas sim existências plurais constituídas em virtude de sua ligação com outras coisas. Mono tem duas faces, como observei acima: um aspecto passível de classificação e descrição, e outro que facilmente escapa a abordagem analítica. O segundo aspecto é geralmente entendido como um elemento aleatório ou caótico, como o ruído. Ruído resiste a ordem classificada,





e é considerado como sendo evidência de entropia na maioria dos sistemas culturais. No entanto, este fenômeno aparentemente aleatória e caótico é justamente o ponto em que um novo sistema faz sua primeira aparição.

Mais uma vez, o material japonês que eu tenho discutido aqui é apenas um exemplo culturalmente específico de um processo mais geral: a realização, o rompimento, e recriação dos sistemas de classificação. Nós definimos a primeira aparição de um novo sistema de significado como "ruído" porque não sabemos como classificar tal sistema. Por exemplo, os bibliotecários são frequentemente confrontados com o problema da classificação de novos tipos de livros. Novos territórios de assuntos e temas são amalgamações do que não pode ser colocado em matrizes existentes. Estas novas questões aparecem como o caos total quando estão tomando forma. No entanto, existem pessoas que tomam os fenômenos caóticos como manifestações de coisas até então desconhecidas, percebendo-as como uma espécie de síndrome. O mesmo pode ser dito do *display*. Ato de *display* não cobrem territórios necessariamente bem explicados e facilmente classificáveis. Eles envolvem um empreendimento intelectual no que é inexplicável e incapaz de classificação, a fim de procurar por novos tipos de ordem. Um dos sentidos da palavra gabinete denota o espaço em que as coisas inclassificáveis são mantidos por um momento (por exemplo, o gabinete do Dr. Caligari). Na Europa, os primeiros museus foram derivados dos gabinetes de curiosidades da Renascença. O gabinete é uma metáfora para o primeiro ato de classificação. A classificação das coisas segue o ato de abarcá-las. Classificação é o ato de trazer para o espaço pessoal, a fim de estabelecer a ordem cósmica geral.

Até agora venho discutindo a representação japonesa de objetos imóveis. No entanto, os objetos são muitas vezes representados nas procissões. No Japão, as procissões são chamadas "neri" (caminho da cobra) e costumavam ser uma cena muito familiar nas ruas de cidades tradicionais. Procissões festivas foram chamados "furyu" em japonês. "Furyu" está associada a certos tipos de festivais que exibem fortes associações





com o culto dos mortos. Em uma palavra, “furyu” tem um espírito semelhante ao do barroco. Não é uma novidade radical, em referência aos objetos utilizados no festival. Isto pode ser mostrado no desenho da lanterna enorme ou na dança das máscaras.

Os espíritos de furyu forneciam à arte de representação no Japão uma visão essencial. Por exemplo, uma refeição ou bolos foram um dos elementos mais importantes na constituição do altar dos templos clássicos do Japão tradicional. A celebração de Matara no Templo Motsu em Hiraizumi é um bom exemplo. Durante esta celebração bolos são exibidos em uma pequena transportadora em forma de três montanhas cercada por um papel chamado de nuvem. Uma performance chamada "In Praise of a Cakes" é realizada. Este monte de bolos é modelado à imagem de Mt. Meru, o centro do mundo na cosmologia japonesa.

A fabricação de algo que é modelado à imagem de um objeto primordial é chamado “tsukuri”. Por exemplo, o arranjo de peixe cru em um prato é chamado “o-tsukuri” (“o” é um prefixo honroso) e significa que a disposição das fatias de peixe cru está no formato de Mt. Meru. “Tsukuri” é um dispositivo usado para associar algo imediatamente visível com coisas primordiais de uma parte distante. Isso nos faz voltar ao início deste artigo, para o próprio ato de ligação que é denominado mitate pelos japoneses.





Fig. 4-1. Uma plataforma em forma de uma ilha de furyu. Nas costas de uma tartaruga (que representa uma ilha cósmica) são um guindaste, um pinheiro, um abricó japonês, e narcisos. De Masakatsu Gunji, *Furyu no zuzosho*, copyright 1987 Sanseido Press, em Tóquio.

Mitate é algo próximo à idéia de um simulacro, um conceito que se tornou popular por Jean Baudrillard⁶. Mitate é sempre um pseudo-objeto. No kabuki, tudo é um simulacro do que existiu por um tempo muito longo. No entanto, as coisas primordiais, por sua vez, são simulacros do que pertence aos deuses. Entende-se que os deuses japoneses não apreciam as coisas verdadeiras, pois eles não aceitam coisas que não são fabricados por meio de um dispositivo (Shuko). É preciso acrescentar algo ao que já existe, a fim de apresentá-la aos deuses ou mostrá-lo em público. A arte do arranjo de flores (ikebana) originada na tradição de furyu, foi concebido para surpreender os deuses com sua engenhosidade. É a adição de algo diferente - um ato de excentricidade.

Mitate, em seu sentido original, era uma exposição apresentada aos deuses. A palavra mitate é composta de duas palavras: mi (para ver) e Tate (em pé, para organizar). Objetos mitate foram muitas vezes acompanhados de iitate (ii, "dizer"). litate é o texto

⁶ Jean Baudrillard, *Por uma crítica de l'économie politique Du signe* (Paris: Gallimard, 1972).

narrativo que acompanha o mitate. Kabuki é explicado pela Masakatsu Gunji como tendo origem na mitate acompanhado com iitate (ou tsurane, uma forma estilizada do discurso encontrado no kabuki)⁷.

A Figura 4-2 mostra uma performance acrobática em que um ator dramatiza um evento histórico conhecido em que um imperador de três anos de idade foi resgatado, junto com uma espada sagrada real, quando ele estava prestes a perecer no mar durante a batalha final da guerra civil do século XII. Na Figura 4-2 pode-se ver a forma como o evento histórico se transforma no teatro em forma de uma montanha. Este parece ter sido o ideal de exposição: realidade sagrada se manifesta através da mediação da história, topografia mitológica, performance e exposição de objetos.



Fig. 4-2. Um célebre ator do período Tokugawa dramatizando um evento histórico bem conhecido em que Tomomori Taira resgata o imperador infantil, Antoku, e uma espada sagrada real, usando o ponto de uma âncora. De Masakatsu Gunji, *Furyu no zuzoshi*, copyright 1987 por Sanseido Press, em Tóquio.

⁷ Masakatsu Gunji, *Furyu no zuzoshi* (Tokyo: Sanseido, 1987).



Os japoneses são muitas vezes acusados de imitar a tecnologia ocidental, e às vezes não parecem muito ofendidos por essa acusação. Uma das razões para isso pode ser que eles pensam imitação como prosseguimento da tradição de tsukuri. Em meados do século XIX, os japoneses acreditavam que o mundo ocidental era algo como uma utopia presidida por deuses. No espírito de mitate os japoneses decidiram transplantar os elementos constitutivos do mundo ocidental em seu próprio país. A força da tradição foi a grande responsável para o sucesso deste empreendimento. A atitude japonesa em relação às coisas é adequadamente expressa na obra de Baudrillard, o semiólogo que começou a usar a palavra simulacro não necessariamente no sentido negativo, denotando o *fake*, mas como uma descrição de um processo positivo. Neste trabalho, este sentido de simulacro é considerado algo como uma retórica que transforma o invisível em visível.

O mito japonês contém vários relatos de falsos deuses encontrando deuses reais. Em geral, acredita-se que os pseudodeuses apareceram no mundo primeiro, e depois foram seguidos por aqueles reais. Às vezes as coisas falsas são pensadas para parecerem mais reais do que os próprios deuses verdadeiros. O mito japonês pode nos ensinar uma lição contemporânea. A dialética do real e do falso parece ser um dos aspectos mais instigantes da arte da representação de hoje. Todas as exposições sofrem com a condição de serem falsas. No entanto, elas adquirem o status de autênticas quando são colocadas em um contexto teatral. A arte de representação na tradição japonesa mostra esse processo de teatralização de forma clara e consciente.

