

A quimera dos gênios criativos e o (re)criar da criatividade

Nathália Cristina Alves Pantaleão¹

Resumo:

A partir de abordagens que dizem respeito ao entrave entre perspectivas mecanicistas e não mecanicistas dos processos criativos, abordaremos a natureza da criatividade enfatizando o papel exercido por *insights* e instintos, assim como uma possível lógica que rege o pensamento criativo. Nesse contexto, analisaremos a figura do gênio criativo (considerado herói individual que experiencia flashes de criatividade instantânea) valendo-nos da caracterização de *espaço conceitual* proposto por Boden (1999), assim como a de *raciocínio abduativo*, originalmente formulado por Peirce (1995). Considerando a análise do processo criativo, no âmbito dos estudos realizados por Peirce e Boden, enfatizaremos o teor significativo da experiência anômala, assim como o sentimento de surpresa, exercido nestas duas vertentes do pensamento ocidental. Por fim, argumentaremos em defesa de uma possível lógica da criação, a qual minimiza a figura do gênio criativo dotado de intuição e instantaneidade, em detrimento da emergência de um sólido aparato conceitual inserido em um contexto, bem como sua conseqüente validação pela comunidade envolvida.

Palavras chave: Criatividade. Gênio. Espaço conceitual. Raciocínio abduativo.

Abstract:

By adopting approaches that focus on the contrast between anti-mechanistic and mechanistic perspectives of creative processes, we'll discuss the nature of creativity by emphasizing the role played by insights and instincts, and investigating a possible logic that governs the creative thinking. In this context, we'll analyze hypotheses concerning the existence of a creative genius (considered an individual hero that experiences flashes of instant creativity) based upon the characterization of conceptual space proposed by Boden (1999) and *abductive reasoning*, originally formulated by Peirce (1995). Thus, considering the analysis of creative processes in Peirce's and Boden's studies, we are going to investigate the significant role of anomalous experience, and the feeling of surprise, emphasized by the western thought. Finally, we'll provide arguments in favor of a possible logic of creation, which minimizes the identity of the creative genius endowed with intuition in detriment of the emergence of a solid conceptual apparatus inserted into a context, and its subsequent validation by the community.

Keywords: Creativity. Genius. Conceptual space. Abductive reasoning.

Introdução

Em termos históricos, a criatividade altera continuamente a relação sujeito-contexto e mais além, em um plano macroscópico, molda as relações e hierarquias sociais. *Status*, reconhecimento e valorização são conceitos que permeiam situações e sujeitos, ditos criativos. Estes, são seres que desde a descoberta do fogo, exploram o

¹ Graduando em Filosofia. Faculdade de Filosofia e Ciências – UNESP- campus de Marília. Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Maria Eunice Quilici Gonzalez. Email: nacherizah@gmail.com.

mundo a fim de obter conforto e prazer, sendo atualizados modernamente no campo da Filosofia, ciência, tecnologia e das artes.

Neste artigo procuraremos trazer à baila o antigo paradoxo que envolve, de um lado a figura mística do gênio criador, e em oposição, a possibilidade de uma análise objetiva do que diz respeito à criatividade entendida como característica comum de indivíduos comuns. Sob esta perspectiva, argumentaremos a favor de uma abordagem lógica para o estudo da criatividade valendo-nos do raciocínio abduutivo proposto por Peirce (1995) e da caracterização de espaço conceitual elaborada por Boden (1999).

1. Criatividade ao acaso: A quimera dos gênios

A história da humanidade, em todo seu fluxo, está repleta de seres considerados verdadeiros gênios criativos. São imagens de heróis individuais que experienciam *insights*, flashes de criatividade instantânea e ao acaso que é, em última instância, irracional, já que:

[...] não há nenhum conjunto fechado de explicação que o inclua [o irracional], a não ser o próprio universo (CAGE, 1960 *apud* MANZOLLI, 1997, p.81).

O gênio é geralmente assentado em um mar de subjetividade e mistério, sendo freqüentemente aproximado do divino. Nesse sentido, tomamos, por exemplo, a concepção platônica que, no diálogo “O Banquete”, atribui ao gênio (um homem inspirado) o papel de transmitir aos meros mortais (artífices), aquilo que vem dos deuses. Nesse sentido Schopenhauer (2003, p.68) em sua “Metafísica do Belo” também elucida o abismo entre o gênio e o homem comum:

O *gênio* e o homem comum recebem impressões do mesmo mundo, vêem os mesmos objetos, têm as mesmas imagens, e no entanto a intuição de cada objeto presente é totalmente outra na cabeça do *gênio*.

A genialidade, nessa perspectiva, reside na capacidade de proceder intuitivamente, tendo como componente essencial a *fantasia*, que auxilia o gênio a ampliar seu círculo de visão para além do que é oferecido pela realidade dos homens

comuns. Porém, não é somente na tradição filosófica que o sujeito criador está inserido em uma atmosfera inescrutável; o senso comum em sua essência romântica também o faz.

A tendência de se reconhecer indivíduos revolucionários em detrimento de indivíduos comuns pode ser percebida através dos monumentos e cerimônias contemporâneas, bem como através dos sistemas de premiação das ciências ou das artes, pois todas as técnicas necessitam adquirir sua genealogia por meio de um expoente. Nesse mesmo viés, a própria estrutura lingüística enraíza imagens que enfatizam o substantivo em detrimento do verbo, direcionando a busca de elementos centrais e estáticos deslocando a ênfase do processo em si para o sujeito, sendo esta situação apenas minimizada através de uma organização sintática e gramatical da linguagem dando ao verbo o papel central. Tal ênfase dá subsídios à rejeição da análise do pensamento criativo em uma perspectiva mecanicista, dando abertura a uma via de raciocínio que envolve elementos subjetivos ou irracionais, cujas fontes são insondáveis. Nas palavras de Popper (2003, p.32):

Todavia, a visão que tenho desse assunto, valha o que valer, é a de que não existe um método lógico de conceber idéias novas ou de reconstruir logicamente esse processo. Minha maneira de ver pode ser expressa na afirmativa de que toda a descoberta encerra um “elemento irracional” ou “uma intuição criadora”.

Mais adiante, o próprio Popper utilizando o discurso de Einstein escreve:

De modo similar, Einstein fala da “busca daquelas leis universais [...]”. “Não há caminho lógico”, diz ele “que leve a essas [...] leis. Elas só podem ser alcançadas por intuição, alicerçada em algo assim como um amor intelectual (*Einfühlung*) aos objetos de experiência (*Ibdem*).

Porém, uma perspectiva alternativa minimiza a figura do gênio dotado de intuição e instantaneidade e propondo um aparato conceitual que insere a criatividade em um contexto histórico, assim como a sua validação pela comunidade envolvida. O processo criativo, nessa perspectiva, deixa de ser solipsista e passa a considerar o sujeito inter-relacionado, continuamente, com o objeto de pesquisa e o objeto com o sujeito sendo ambos, assim, indissociáveis de uma realidade dinâmica e complexa, repleta de novidades.

Neste viés, mentes criativas possuiriam um olhar bifocal, tendendo a direcionar a atenção aos hábitos cristalizados e aos processos que os instauram; em outras palavras, atenderiam aos elementos dinâmicos assim como aos estáticos de uma realidade complexa (Gonzalez, 2006). Esta atenção observacional é guiada por uma forma de raciocínio chamado por Peirce de *abdução*, que será tratado a fundo na próxima seção.

2. Raciocínio abdução: A caixa de surpresas e instintos

Em oposição à versão anti-mecanicista dos processos criativos, Peirce desenvolveu uma teoria da lógica criativa que tem como máxima o raciocínio abdução. É assentado na experiência da surpresa que o raciocínio abdução toma forma e contornos claros. São os fatos inesperados que iniciam o processo de abdução cujo objetivo é explicar as surpresas como um fenômeno natural, gerador de mudanças que expandem crenças entendidas como uma forma de incorporar hábitos estáveis. Segundo Peirce (1995), é a abdução (do latim *ab*= longe de; *ducere*= conduzir) a única forma de raciocínio que possibilita a introdução do elemento criativo no pensamento.

No corpo de sua obra, Peirce argumenta em defesa da existência de uma relação íntima e necessária entre a mente que incorpora hábitos e o universo dinâmico em que está inserida. Um princípio de espontaneidade está presente neste universo, o qual estabelece uma relação de continuidade entre o fluxo de experiências. Para esse filósofo, a principal atividade da mente se resume na produção de hábitos que serão incorporados na ação e que, conseqüentemente, podem dar lugar a novas crenças. É no processo de expansão ou abandono de crenças, direcionado pela surpresa, que há a abertura para a possibilidade de um pensamento criativo. É deste processo que resultam, também, possíveis hipóteses explanatórias, que poderiam eliminar o sentimento de surpresa, relacionadas com uma realidade que tentamos entender.

Podemos citar inúmeros exemplos da atividade criativa tanto no campo da descoberta científica como no campo das artes. O cinema em seus primórdios era mudo, algo que não condizia com a realidade experienciada, repleta de sons. Prematuramente, inventores e produtores tentaram conciliar imagem e som, mas nenhuma técnica teve sucesso antes da década de 20. Por três décadas os filmes não apresentaram sons sincronizados, apenas sendo acompanhados por música ao vivo, efeitos especiais e

diálogos escritos entre as cenas. A sincronização e amplificação sempre apresentaram problemas, até que em 1929, a Warner Brother introduziu um sistema de gravação de som sobre um disco, o Vitaphone, que foi constantemente ajustado atribuindo assim, sincronização entre som e imagens cinematográficas (Wikipédia).

Ressaltamos nesse contexto, a essencialidade de uma situação incômoda, que não se enquadra na realidade vivida, e que assim atua como uma válvula de impulso do processo de geração de hipóteses, do qual surgem novas respostas à velhas perguntas. Hipóteses estas, que surgem da imaginação humana ou do que Peirce denominou de hábitos cristalizados ou instintos. Nesse contexto se situa o paradoxo constante existente entre instinto e raciocínio lógico nas tentativas de explicação do sentimento de insight. Como ressalta Santaella (2004, p.115):

O momento do *insight* é espontâneo, assim como o ato de adotar hipótese assoprada pelo instinto é igualmente sentido como um flash. Mas o processo de construção e seleção da hipótese é consciente, deliberado, voluntário e controlado.

Nesse contexto é absorvido o sentido de instinto como flash criativo que, como explica Peirce, não é:

[...] suficientemente forte para que ele esteja com mais frequência certo do que errado, mas forte o suficiente para que esteja com mais frequência certo do errado (PEIRCE, 1995, p. 91).

O caráter instintivo do processo abduutivo apresenta também um elemento lógico, que apesar de não fornecer garantias absolutas e mesmo sendo uma faculdade natural e falível, pode ser extremamente útil para a compreensão da criatividade:

Esta Faculdade pertence, ao mesmo tempo à natureza geral do Instinto, assemelhando-se aos instintos animais, na medida em que estes ultrapassam os poderes gerais de nossa razão e pelo fato de nos de nos dirigir como se possuíssemos fatos situados inteiramente além do alcance de nossos sentidos. Assemelha-se também ao instinto em virtude de sua pequena susceptibilidade ao erro, pois, embora esteja mais freqüentemente errado do que certo é, no conjunto, a coisa mais maravilhosa de nossa constituição (*Idem*).

Pela conexão existente entre mente e mundo, o universo se torna inteligível e passível de percepção no que se refere às regularidades e ao processo de geração e formação de hábitos. A abdução, nesse sentido, se dá na relação contínua entre mente e ambiente através da tendência de se buscar uma hipótese que corresponda a realidade observada.

Cabe ressaltar a natureza do raciocínio abduutivo como sendo natural e inerente aos organismos (não necessariamente humanos), questionando a possibilidade de sua atuação, no que diz respeito à criação, em sistemas artificiais mecânicos dado seu caráter instintivo.

Em suma, são, segundo Peirce, as experiências anômalas que possibilitam o início do raciocínio abduutivo que fundamentará o pensamento criativo. Como indicaremos na próxima seção, Margaret Boden não atribui grande importância à experiência da surpresa no processo criativo, abrindo uma possibilidade de aplicação desse processo nos sistemas mecânicos artificiais.

3. O espaço conceitual e a latência da novidade

Apesar de apresentar certa consonância com as idéias de Peirce, Margaret Boden argumenta que é na existência de *espaços conceituais*, e não mais de fatos surpreendentes, que o indivíduo encontra as condições primordiais para desenvolver um pensamento criativo (BODEN, 1999).

O espaço conceitual é caracterizado pela filósofa como estruturas informacionais, matrizes conceituais geradoras de certos domínios de pensamento. Seriam as várias dimensões do espaço conceitual (cujos contornos e limites nem sempre enxergamos nitidamente) que possibilitariam a constituição de *contextos* que podem ser explorados ou transformados, dando margem às ações criativas. Assim, quanto mais complexidade o espaço conceitual apresentar maior o seu potencial de desdobramento. Segundo Boden, é a negação ou o abandono de restrições impostas pelos espaços conceituais que constitui os recursos fundamentais para modificá-los e ir além dos limites impostos pelos espaços vigentes.

A *Negação* ocorre quando os limites estabelecidos por um espaço conceitual já não são considerados como tais. O seu *abandono* ocorre quando não se considera mais a

exclusividade de suas restrições. Ambas as situações (de negação e/ou abandono) ocorrem quando um espaço conceitual é explorado, tendo explícitas as regras que o guiam, o que proporciona a possibilidade de negá-las ou abandoná-las. Em certos casos, a negação e o abandono envolvem a expansão conceitual, emergindo deste processo, um ato que pode apresentar criatividade.

No entanto, muitas vezes, há a negação e/ou o abandono das regras que regem certo espaço conceitual e não há uma nova criação. Os jovens que rasgam seus *jeans*, numa tentativa de se opor à moda que é ditada, não criam nada de novo apesar de explorarem um contexto existente. Abandonam e negam regras pré-estabelecidas pelo simples prazer de negar e abandonar, em um processo ingênuo e superficial. Contudo, descartar completamente as restrições ou possibilidade de negação seria destruir a capacidade do pensamento criativo.

Como apontado por Boden, os estudos acerca dos processos criativos podem valer-se da Inteligência Artificial (IA) e da ciência da computação no que se refere à expansão e transformação de um dado espaço conceitual. Considerando que um computador é capaz de realizar somente o que está pré-programado por um ser humano, seu sistema gerativo (o conjunto de regras de seus programas) é especificado de forma clara, determinando o que tal sistema gerativo é capaz ou não de realizar. Assim, as limitações de sistemas artificiais são identificadas na prática, e conseqüentemente demonstram como se pode construir, explorar ou transformar o espaço conceitual em que tal sistema gerativo está inserido.

A título de exemplificação, citamos um dos programas computacionais criado por Harold Cohen. Nomeado de AARON, este programa surgiu no final dos anos 60 e tem por objetivo a criação de desenhos com traços agradáveis e imprevisíveis. O programa pode desenhar acrobatas com bolas ou figuras humanas na selva.

Assim como os artistas humanos têm de saber sobre as coisas que estão representando, da mesma forma, cada um dos programas de Cohen precisa de um modelo interno do seu tema. Esse modelo não é um objeto físico, como os bonecos articulados de madeira que podem ser encontrados nos estúdios dos artistas, mas um sistema gerativo: aquilo que se poderia chamar de “gramática do corpo”. É um conjunto de regras abstratas que especificam, por exemplo, não apenas a anatomia do corpo humano (dois braços, duas pernas), mas também como as várias partes do corpo aparecem em perspectivas diversas.” (BODEN, 1999, p. 94)

Nesses termos, o modelo desse programa seria incapaz de desenhar alguma figura humana com apenas um braço, apesar de que nada impede que uma figura seja criada com apenas um membro visível (por oclusão e não por fugir as regras do sistema gerativo). Contudo, o desenho de uma figura que faz alusão à figura humana somente seria criada por este programa de Cohen caso fosse capaz de “abandonar” a regra gerativa que corresponde à simetria humana, desencadeando um enorme leque de possibilidades, até então impossíveis.

O exemplo acima permite ilustrar uma diferencia entre idéias meramente originais e idéias genuinamente originais. A primeira pode ser descrita ou produzida pelo mesmo sistema gerativo que produz outras idéias e a segunda, por sua vez, transgredir o conjunto de regras gerativas do sistema em questão.

Nesse contexto, um ato criativo pode ocorrer em dois planos: (a) psicológico e particular, que caracteriza a criatividade P, e (b) histórico e geral, que caracteriza a criatividade H. Nas palavras de Boden (1999, p.82):

Uma idéia relevante é P-criativa se a pessoa cuja mente ela surge não poderia tê-la concebido antes; não importa quantas vezes outras pessoas já tiveram a mesma idéia.

No entanto, em relação à criatividade histórica;

[...] uma idéia relevante é H-criativa se ela for P-criativa e ninguém mais, em toda a história da humanidade, a teve antes.

Tomando como exemplo o cubismo de Picasso, que apresenta de forma inédita uma nova relação espaço-temporal pensado a partir da concepção einsteniana do tempo, pode-se considerar que ilustra uma criatividade H, pois não poderia ter ocorrido antes ou fora deste contexto histórico. Ou ainda, o desenvolvimento da música ocidental no século XX, baseada no sistema gerativo da tonalidade. A música desse período representa uma série de novas experiências que desembocaram no surgimento de novas tendências e técnicas. O dodecafonismo foi uma delas. Em 1908, no último movimento do *Quarteto de Cordas* op. 10, o compositor Arnold Schoenberg transcendeu os limites da tonalidade, apresentando um sistema de constituição de melodias e acordes, que usa 12 sons, todos alinhados em certa ordem escolhida pelo compositor e cuja repetição de

um dado som só ocorre após a apresentação dos outros 11. Assim, não há maior relevância de um ou outro som: a melodia e o acorde não gravitam em torno de uma tônica. (Brandão)

Usando os conceitos propostos por Boden de pensamento ou ação P-criativa e H-criativa, podemos dizer que as dimensões do sistema de tonalidade foram continuamente exploradas para abrir as possibilidades implícitas em tal sistema, desde o princípio. Finalmente, uma grande transformação gerou o até então desconhecido, mas diretamente relacionado ao espaço da tonalidade. O próprio Schoenberg não se considerava um inovador, mas admitia a influência de seus estudos profundos acerca da obra de grandes mestres como Bach, Mozart, Beethoven, Wagner, Brahms e Mahler.

No exemplo acima, as estruturas sociais vigentes desempenham um papel cabal na criatividade, sendo que o conhecimento de suas dimensões e limites constitui um fator facilitador da identificação de ações criativas. Nestes moldes, o termo criativo é inserido no contexto sócio-cultural. Como ressalta Boden (1990, p.118):

[...] *criativo* pode ser empregado como um rótulo honorífico reservado à criatividade-H, em oposição à criatividade-P. Neste caso, qualquer idéia H-criativa é “mais criativa” do que qualquer idéia meramente P-criativa. De fato, a última nem sequer seria considerada criativa.

A questão que se coloca é: poderia a criatividade, no âmbito coletivo, ser compreendida como um movimento? Como vimos Boden coloca em segundo plano o caráter absolutamente inusitado da novidade, caracterizando-a como a manifestação emergente de elementos gerados em espaços conceituais existentes. Estes necessitam somente de um momento adequado para florescer e sair do estado latente em que se encontravam. Pelo que tudo indica, o mecanicismo não constituiria um empecilho para a concepção de criatividade proposta pela filósofa se pudermos caracterizar os elementos coletivos em termos igualmente mecânicos.

Considerações finais

Apresentamos idéias acerca do processo criativo segundo as quais a criatividade não é um predicado essencialmente humano. Nos mais variados contextos sujeitos distintos exploram seus espaços conceituais, criando hábitos e estabelecendo crenças.

Assim, aquele que cria e sua criatura não são habitantes de uma ilha isolada do resto do arquipélago da Criação.

Evidenciamos a necessidade da instabilidade tornar-se estável, do movimento dar lugar ao repouso, uma explosão de quebra e reconstrução em uma intensa dinâmica de *feedback*, um continuum que exclui a surpresa e a anormalidade indesejável. Da mudança regrada pode surgir o novo, o criativo ou a evidenciação das disposições do meio captadas por *insights*, abduções ou explorações conceituais. Há um panorama rico de teorias possíveis em abordagens mecanicistas, que não precisam de mais nada além do mundo físico. Em oposição, concepções anti-mecanicistas, como a ilustrada pelas idéias de Peirce, enfatizam a presença do acaso atuando em sujeitos que observam as possibilidades oferecidas pela realidade em seu aspecto físico. Ambas giram em torno da criatividade, e é justamente esta característica que torna este debate um dos mais fascinantes e intrigantes do pensamento. Nossa intenção aqui foi apenas indicar esses dois horizontes distintos no estudo da criatividade.

Referências

- BODEN, M. A. *Dimensões da criatividade*. Trad. Pedro Theobald. Porto Alegre: Ed. Artes Médicas, 1999.
- BRANDÃO, M.F.R. *A música contemporânea*.
In: <http://www.cic.unb.br/docentes/fatima/imi/imi200/s/index.html>. Acessado em 09/06/2009
- FRANKENTAL, E. S. *O Pragmatismo na Abdução e na Percepção*. Cognition 1, 2004.
- GONZALEZ, M. E. Q; ANDRADE, R.S.C.D.; OLIVEIRA, L.F. Complexidade e Ordem Implicada: uma investigação acerca do processo criativo. In: *Nas Asas do efeito borboleta: o despertar do novo espírito científico*. GUERRINI, I. A. (Org.). Botucatu: FEPAF, 2006.
- GONZALEZ, M.; HASELAGER, W. F. G. Creativity: Surprise and abductive reasoning. In: *Semiótica*, v. 153, n. 1/4, p. 325-341, 2005.
- GONZALEZ, M.; HASELAGER, W. F. G. Creativity and self-organization: contributions from cognitive science and semiotics. In: *SEED*, v. 3, n. 3, p. 61-70, 2003.
- MANZOLLI, J. Criatividade sonora e auto-organização. In: Gonzalez M. E. Q. et al. (Orgs.). *Encontro com as Ciências Cognitivas*. Marília: Faculdade de Filosofia e Ciência. 2ª edição, 1997
- PEIRCE, C. S. *Semiótica*. Trad. José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 1995.
- PLATÃO. *O Banquete*. Editora Martin Claret, 2002
- POPPER, K. *A lógica da descoberta científica*. São Paulo: Ed. Cultrix, 2003.
- SANTAELLA, L. *O método anticartesiano de C. S. Peirce*. São Paulo: Ed. UNESP, 2004.
- SCHOPENHAUER, A. *Metafísica do Belo*. São Paulo: Ed. UNESP, 2003.

4^o Encontro de Pesquisa na Graduação em Filosofia da Unesp

WIKIPÉDIA. *A história do cinema.*

In: http://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_do_cinema. Acessado em: 07/06/2009

ERROR: syntaxerror
OFFENDING COMMAND: --nostringval--

STACK:

```
(NathaliaPantaleao_127-137)
/Title
()
/Subject
(D:20090923160057-03'00')
/ModDate
()
/Keywords
(PDFCreator Version 0.9.5)
/Creator
(D:20090923160057-03'00')
/CreationDate
(Joao A. Moraes)
/Author
-mark-
```