



KT LF LCS SG MM MR MA N NR PU PP/TC PZ RG RB RA RC RT RC/F SBN SC SBB TS TD TINA VC/MR U

THE CREATIVITY VIRUS

A BOOK ABOUT AND FOR CREATIVE THINKING

THE CREATIVITY VIRUS
A book ABOUT and FOR Creative Thinking

Coord.
Katja Tschimmel

Design
Providência Design

ISBN
978-989-20-9409-0

Edition
MINDSHAKE
www.mindshake.pt

**MIND
SHAKE**
think outside

First edition
1.000 copies

Printed by
Greca Artes Gráficas
Portugal

Legal deposit
454649/19

Creativity is curiosity in action.

Leonardo da Vinci

Creativity is one of our most precious human resources. To it, we owe our civilisation, our culture, and every benefit arts, science or technology offer. Fortunately, creativity is inexhaustible, and creativity creates creativity.

The Creativity Virus is a book about and for Creative Thinking.

The purpose is to infect the reader through different kind of texts, images and exercises, to think and act in a more creative way.

In honour of the creative genius Leonardo da Vinci, this book was released on his 567th anniversary, the 15th of April 2019, and initiated with its presentation, the World Creativity and Innovation Week, which finishes on the 21st of April -

the World Creativity and Innovation Day (as defined by the United Nations).

The authors of this book come from several cultural and linguistic backgrounds, and for this reason the book is bilingual, every author wrote in her/his own mother tongue and then every contribution was translated to English, being widely understood.

Let yourself be infected by our Creativity Virus!!! Enjoy.

Porto, 2019



sobre a criatividade (do design)

Em biologia, a criatividade que nos deslumbra pela sua infinita variedade e adequação ao meio, é consequência do erro (na transmissão do código genético) validado pela repetição da reprodução, na condição da seleção natural do mais forte, no concurso pelo domínio do lugar. A criação da biodiversidade é, afinal, erro como motor de maior adequação e domínio entre concorrentes. Esta ideia sobre a criatividade, como resultado combinatório (do maior número de relações possíveis), regulado pelo máximo potencial de adequação ao meio, funcionaliza a concepção do novo. Dirão os engenheiros informáticos que, a criatividade (como manifestação de inteligência artificial), resultará do maior número de combinações (operadas à velocidade da luz), destinadas a responder a um determinado problema. Mas na humanização artificial do processo não bastará combinar; será necessário também interpretar cada possibilidade, avaliando a extensão das suas consequências e isso (aceitando a complexidade do problema), poderá demorar demasiado tempo. Por isso se desenvolveu no Homem a intuição, um mecanismo de operar decisões atalhando o processo dedutivo, nas palavras de Laborit (1980), "porque o cérebro humano não foi feito para pensar, mas para agir" [1].

Mas a criatividade em arte parece decorrer de outro pressuposto: não tanto da capacidade para admitir a maior diversidade de respostas (mesmo que inusitadas), mas da convergência em qualquer coisa que parece enunciar-se antes da própria criação, condicionando-a; uma forma de intuição ou de prenúncio. Nesse sentido é frequente dar-mo-nos conta de artistas que "pintam sempre a mesma pintura" ou que procuram aprofundar um certo tema durante toda a sua existência, afunilando criativamente _ esta adoção metodológica tomará um papel decisivo na coerência e consistência dos resultados _ ainda que o faça intuitivamente.

Em ciência (ciências naturais), também se procura um conhecimento cada vez mais profundo sobre um domínio cada vez mais reduzido. Mas em ciência (ciências sociais), admite-se que a inovação decorrerá da diversidade combinatória, do hibridismo. Parece, pois, que uma criatividade por adaptação ao meio (fenotípica [2]), evidenciará características morfológicas, fisiológicas e comportamentais decorrentes dessa condição conjuntural (acrítica). Mas uma criatividade híbrida (genotípica [3]), implicará o cruzamento de códigos, originalmente decorrentes da adaptação a diferentes ambientes, assim gerando possibilidades novas (interdisciplinaridade), jamais observadas. Na avaliação da criatividade (do design), por exemplo na arbitragem de conflitos sobre direitos de propriedade intelectual, importará distinguir estas duas dimensões criativas: a resposta funcional (que tende para a generalização universal) e a articulação sintática (que revela a raiz da sua diferenciação); isto é, uma inovação incremental, decorrente da economia do uso, e uma inovação radical, geneticamente justificada na sua origem (morfogénese).

Se o ambiente natural pode caracterizar os indivíduos de forma indutiva (cultura tradicional, artesanato), o artificial, ao observar o território natural para o dominar (ciência), desvincular-se-á dedutivamente representando-o. A cultura científica experimental opera empiricamente, fazendo repetidas observações e ensaios até concluir uma lei universal para a explicação da realidade (fenómeno). Mas a criação de novos significados parte da capacidade abduativa para ensaiar o diverso que se enuncia sob a suposição "...e se?!". A hipótese levantada, muitas vezes de forma não totalmente consciente, poderá constituir uma descoberta (heurística) determinante para o desenho do futuro. A sua validação, em parte refém da adesão e validação social, abrirá novos caminhos para a sobrevivência humana.

Em extensão ou em profundidade, a criatividade parece ser consequência de uma representação mental ou gráfica. Segundo António Damásio, "uma memória de imagens é absolutamente indispensável para que exista criatividade (... esse é o fator distintivo humano) ser capaz de criar uma memória, que pode ser recuperada, acessada de uma forma imagética" (visual, sonora, tátil ou olfativa). Por isso será tão importante a formação artística para a produção da criatividade, contribuindo quer para a imaginação, quer para a memorização. Por um processo metafórico, o homem passa da representação da sua experiência "imaginada" para a articulação de outros contextos de linguagem e conceção de novos modelos. "Criatividade, memória e imaginação são capacidades interligadas, sem as quais não é possível, conceber novos modelos, conceber novas realizações, quer do ponto de vista social, quer do ponto de vista das artes clássicas, ou da invenção, por exemplo, filosófica" [4].

Dizia Picasso "eu não procuro, encontro", sustentando a ideia comunicada por Manuel Estrada [5] na identificação substantiva da diferença entre design e arte: "o design procura acertar no alvo predefinido, enquanto que a arte desenhará o alvo sobre a seta espetada". Isto é, em arte o resultado não decorrerá da dedução declinada dos princípios (impossibilitando a inovação), mas da abdução como hipótese aceite (possibilidade da inovação). Por isso se obrigará a pragmática científica a contextualizar sempre as suas descobertas no conhecimento anterior, citando-o. Por isso o conhecimento tácito das áreas artísticas, não sendo dedutivo, implicará em ciência a anotação da sua comunicação (portfolio anotado). Nas áreas artísticas, não haverá por isso respostas universais, dependendo do contexto, do agente e dos meios que serviram à sua operação.

As formas são ideias, gerando-se com frequência uma discussão entre as teses funcionalista (das formas geradas pela carência) e simbolista (das formas geradas pela epifania), implicadas na funcionalização social e na sua exaltação (libertação?).

Numa conferência [6] de Vilém Flusser [7] propõe-se explicar a arte [8], a partir dos fenómenos de *reprocessamento* e *transferência* da informação. Como diz o autor, *estes dois problemas caracterizam toda a produção e, com características específicas, também a produção chamada "arte"*. O processamento, do qual resulta informação nova, é conhecido por "criatividade"; a expressão-impressão da qual resulta a "obra", é conhecido por "produtividade" [9]. A criatividade será então o processo de interpretação que não se poderá desvincular do processo da sua comunicação ou produtividade. O artista domina a produtividade, como expressão explorada para uma certa interpretação do mundo.

Para que fazem os artistas a Arte? É um enigma. Fazem-na porque não a podem evitar, mas não sabem bem para quê. Porque o próprio processo da Arte os ultrapassa sem compaixão, como a eternidade. Fazem-na para que a beleza apareça como refere Alain Badiou [10], contrariando o antropólogo da arte Alfred Gell [11], para quem a Arte é, afinal e apenas, uma armadilha de persuasão e domínio social. Em última análise, a etimologia refere uma origem comum entre arte e técnica, como tentativa (*tecnológica*) de superação da perecibilidade do indivíduo, obstinado pela possibilidade da sobrevivência — àinda que a criação (*poiética*) possa fazer a diferença, ao prolongar, através da morte da tradição, a eterna regeneração da cultura.

Constata Flusser no texto referido, que a arte são objetos revestidos por camadas de informação atribuída pelo seu autor. São a tentativa criativa para que deixem de ser barreiras de obscurecimento e "passem a ser médias de informação entre o autor e os outros". Ao "imprimir informação sobre o objeto, tornar-se-á transparente para os outros", isto é, contributo de resistência à reificação do corpo e à alienação da consciência. Tornar-se-ão informação.

Se inicialmente serviam como meios de relacionamento com o outro, veiculando-lhe informação, hoje as obras são informação em si mesmas, desvinculadas de qualquer função utilitária, apenas motivadas como "expressão da 'produtividade' do seu autor, produzindo a sua imortalização na memória do outro (...)" ou visando radicalmente a "imortalidade no próprio objeto informado em obra". As obras serão assim produto da "impressão de informação" sobre o objeto, enquanto meio de comunicação e armazenamento da própria informação.

Se originalmente “criação” e “produção” convergiam artesanalmente sobre o mesmo indivíduo, atualmente, na *criação* - enquanto processo de descodificação / armazenamento da informação comunicada pela *produção* - , toda a informação poderá ser processada instantaneamente em memórias artificiais, e transmitida quase simultânea e diretamente à memória dos outros, retirando esforço de interpretação e o impacto da conformação, numa grande migração para o imaterial (ou virtual).

Adverte-nos Flusser que, “uma das consequências disto, é o crescente desprezo pela obra física”, cada vez mais desnecessária para a transmissão da mensagem e cada vez mais autonomamente produzida pelas máquinas, numa consertada industrialização da cultura, (re-)produzindo o que se chama “cultura de massa”. Esta circunstância de aparente libertação do esforço de produtividade pela máquina, não resulta necessariamente em sociedades mais criativas, na medida em que promove também uma vida mais programada, superando antigos “proletários e burgueses” numa única classe de “funcionários programados”. Em vez de promover a intersubjetividade prometida, produz a reificação humana.

Mas, como descobriu Anaxágoras no séc. V a. C, “o homem pensa porque tem mãos”, atribuindo à mão instrumental (que agarra com o polegar) a origem do artificial, conseqüente à grande aventura da representação operada pela mão que desenha e escreve, criando a linguagem que sustenta o pensamento simbólico e dedutivo, do enunciado ao cálculo, que sustenta, enfim, a possibilidade interrogativa a que designamos por pensamento. Por isso na gênese do pensamento estará o *agarrar* para transformar que, na sua expressão técnica mais primitiva, se associa ao vocalismo do grunhido, como nos mostra Kubrick na abertura de “2001 Odisseia no espaço” [12]. A criatividade precisa das mãos com que realiza as ações, não só na perspectiva *poiética* (o prefixo “poie” que significa *eclosão*, no grego antigo) da realização criativa de coisas, mas também das coisas necessárias para que possa pensar sobre elas, de modo mais abstrato. É dessa correlação entre mão, cérebro e olho, dessa interação indissolúvel entre o fazer, o ver e o pensar (“pensar é estar doente dos olhos” [13], Alberto Caeiro) protagonizado no desenho, que poderá emergir a arte, como estado de vigilância sobre o mundo, inventando ou antecipando o mundo, quer dizer: *desenhando o mundo*. O fazer a obra com as mãos, o fazer artesanal da obra frequentemente requisitado pela Arte, revelando a singularidade de uma mestria através de mãos que não reproduzem, mas pensam, criando novas soluções, opera nos termos de Flusser, um processamento criativo.

No seu texto *The Gesture of Making* [14], Flusser trata o tema da conformação das obras pelas mãos, nomeadamente pela divergência da produção *prototípica* e *estereotípica* ou entre o novo e o reproduzido, diferença que traz consigo a memória de antigas lutas entre as artes mecânicas e liberais: “Criar é elaborar novas ideias no processo de fazer”. As mãos “apenas se realizam criativamente quando imprimem protótipos (novas ideias), sobre uma matéria-prima que é verdadeiramente primeira (...) a atual divisão perniciosa entre gestos estereotípicos e prototípicos, entre o gesto alienado e o verdadeiro gesto, é uma das raízes da nossa crise”, originada pela manufatura industrial. De certo modo, a especialização das mãos (se a direita trabalha a esquerda dança ou dito de outro modo, se a esquerda inventa a direita repete) é ainda uma reminiscência da funcionalização social do trabalho. Flusser opõe à mão da práxis a mão da teoria, e assim o fazer mecânico de uma será complementado pelo fazer inventivo da outra.

O resultado desse processamento criativo (da arte), o produto dessa máquina da invenção, é informação. A medida de informação traduzirá o grau de inovação da obra, ou seja, a quantidade de beleza. A obra mais bela será aquela que mais rompe com a circunstância de onde emerge, assim se distinguindo o grau da sua novidade refletido na diferença entre alta e baixa cultura, entre massificação e particularização, entre arte popular e arte erudita, ou seja, entre *Kitsch* e Arte. O *Kitsch* diferencia-se da arte, na medida em que sendo mais tradicional, é também mais confortável e menos inovador, distanciando-se da arte.

Mas toda a inovação será, inevitavelmente, apropriada pela participação coletiva, fenómeno para o qual o domínio hegemónico das tecnologias de comunicação veio contribuir, convertendo todos os autores e consumidores, em partículas dinâmicas, sob um mesmo fluxo. O fluxo da criatividade é, por isso, o processo coletivo de influência que se traduz nas tendências da produção, acrescentadas por cada autor, e vistas na sua globalidade como causa do *espírito do tempo*.

Fazer a arte do seu tempo, para intervir em tempo real, é a ambição de todos os artistas e o motivo ético (moral?), em que se alicerça a exigência sobre a novidade da forma da sua obra. Como compreender essa condição de “arte do seu tempo, ou *contemporânea*”? Aquela que se afirma por novos padrões de forma e conseqüentemente de verdade, aqui observada a verdade como beleza_ a beleza é a verdade vista pelo lado direito do cérebro. Aquela que prescinde do conforto *Kitsch* da tradição, pela espontânea adesão social, para se propor agente de inovação das ideias através da estética, correndo o risco da sua aceitação pela comunidade onde opera.

Mas entre uma e outra informação, entre a informação *Kitsch* e a informação arte, há uma variedade de estratos que vão da inovação incremental à radical. Nem sempre a criatividade comunicada pelo *processamento* corresponde a uma efetiva inovação estrutural, gramatical ou *criativa*.

A criatividade da arte é sempre coletiva, não porque o artista a possa realizar em conjunto (embora muitas formas de arte impliquem grandes grupos de colaboradores, como a ópera, ou a música de orquestra, por exemplo), mas porque o autor exprime um vasto conjunto de pessoas contribuintes a montante, quer para a sua existência como pessoa, quer como especialista. Mas a coletividade da arte reportar-se-á à necessária participação do consumidor para a realização do seu destino como obra, atribuindo-lhe significados. Sem isso não haverá arte, mas somente projetos de arte. A democratização da arte será pois, mais um fenómeno conectivo (como refere Kerckove, “inteligência conectiva” [15]) do que coletivo (como admite Lévy, “inteligência coletiva” [16]).

A condição enigmática (da arte e do design), vem exatamente da sua origem simbólica, que a reclama necessariamente incomunicável por respeito à participação do outro (coautor de significados), mas também clarividente em consequência da epifania que lhe deu origem. Por isso, o design e a arte são manifestações criativas em extensão, ambicionando contaminar o maior número de pessoas e domínios, mas também manifestações em profundidade que encontram a sua origem na identidade dos seus autores.