

A PRÁTICA GRÁFICA DO CROQUI E A CRIATIVIDADE

Paulo Horn Regal

REGAL, P. H. A prática gráfica do croqui e a criatividade. *Revista Educação Gráfica*, Bauru, n.7, p.19-32, 2003.

Resumo

O presente trabalho objetiva uma aproximação entre estudos recentes relativos à memória e às possibilidades criativas do croqui como instrumento do pensamento. Evoluindo a partir do conceito de que todo desenho é desenho que se vale da memória e, de que a memória de longa duração é predisposta a estereótipos – muitas vezes inibidores da inovação – o trabalho procura aprofundar a reflexão acerca da necessária abertura à prática do croqui como potencializadora da criatividade. Partindo do que vem sendo defendido por Robert McKim (Stanford) em relação ao pensamento visual, associado ao que Iván Izquierdo consagra em seus trabalhos sobre a memória e ao que Julia Kristeva preconiza como prática significante inovadora, propomos a discussão sobre a necessidade de se estimular a prática do croqui – que utiliza a chamada “memória de trabalho” – como forma de afastamento dos efeitos estereotipados da memória de longa duração.

Palavras-chave: croqui; memória, criatividade

Abstract

This paper want a bring near recent studies about memory and drafting's creative possibilities. Starting from idea that all drawing is memory's drawing and long time memory is full by stereotypes, make deeper reflexion to opening toward drafting's practice. Like Robert McKim (Stanford) defends about visual thinking, Iván Izquierdo about memory and Julia Kristeva about significant practice, we discuss by necessary drafting practice – that use "working memory" - to move away long time memory's stereotypes effects.

Keywords: drafting, sketch, memory, creativity

Embora constitua uma de nossas primeiras manifestações comunicativas desde que apresentamos alguma desenvoltura gestual – as garatujas infantis – a prática gráfica descontraída do croqui vai perdendo vigor paulatinamente conforme o passar dos anos. A poucos adultos é dado o hábito de se expressar, comunicar, pensar, emocionar através do desenho. Aparentemente, por razões várias que talvez não coubesse detalhar aqui, a prática gráfica natural, espontânea, alegre e comunicativa, tão fortemente experimentada na infância acaba suplantada, com o avanço da idade, encoberta por outras formas de representação do pensamento.

Mesmo que consideremos o caráter mais geral dessa circunstância, como que atingindo a quase todos os indivíduos indistintamente, importará concentrar esta nossa abordagem de forma circunscrita ao universo daqueles sujeitos dos quais se espera que de sua prática gráfica profissional resultem construtos originais, inovadores e criativos. Assim, nosso foco se restringe ao

conjunto daqueles que produzem criativamente, ou assim o deveriam, em razão da natureza de suas próprias atividades – designers, publicitários, arquitetos, engenheiros, entre outros profissionais que utilizam a comunicação gráfica rotineiramente como fim ou, como ocorre reiteradamente, valem-se do desenho como suporte para o pensamento.

Pode-se caracterizar o croqui como o esboço rápido de uma impressão ou idéia, na maioria das vezes a partir de um registro visual. Do francês *croquis*, em inglês *sketch* ou *drafting*, o croqui constitui a forma rápida e às vezes expressiva de materialização mediante breves traços, a lápis, caneta, pincel, de uma possibilidade de sentido, a partir de uma imagem sensorial. Entendido assim, o croqui se reveste da *emoção da manifestação corporal por excelência, reduto e produto da interação significativa entre órgãos sensoriais, motores e o cérebro.*

Da Vinci utilizava o croqui à exaustão, como que um refúgio, para quando faltassem as palavras; Picasso se valia do croqui de modo particularmente importante, sempre ligado à percepção, já que considerava a observação como vital para sua vida; Fellini, cartunista quando jovem, dizia que ao debruçar-se sobre os preparativos para um novo filme, qualquer nova idéia que lhe surgisse, imediatamente a concretizava em croquis; Hans Donner, celebrado designer gráfico, tem declarado que nada entende de computação gráfica e que seus croquis, com caneta hidrocor, definem o que alguém *do ramo* mais tarde irá digitalizar.

Em última análise, o croqui é o registro do pensamento de forma instantânea, sem a pretensão da obra-prima – embora alguns até o consigam – a partir de dados adquiridos em geral pela visão, expresso com traços rápidos e significativos, descompromissado de certos rigores, a não ser com a captura

gráfica de idéias e impressões que, de outra forma, talvez logo se dissipassem.

Deste nosso ponto de observação, o propósito da reflexão nasce de um desejo e de uma preocupação: de um lado, a convicção de que o pensamento criativo se vale de suportes vários para se concretizar e que o croqui é naturalmente prodigioso nesse aspecto. Nesse sentido, o desejo se prende a uma possível reconstituição dessa virtude do croqui, entre os sujeitos envolvidos com o fazer criativo, malgrado a avalanche tecnológica que povoa o imaginário na área e que muitas vezes reserva a posições como a nossa uma adjetivação indulgente. Desse modo, como foco principal, queremos destacar que os mecanismos de ideação (*ideim*, do grego = visão) são devedores da visão. Mas também são resultantes de nossas vivências, nossas memórias. O que se cria já se encontra em nossos arquivos mentais, quase sempre de forma desarrumada. Pensar criativamente significa promover arranjos de elementos já conhecidos, de forma original, inusitada, mediante alguns dispositivos facilitadores. O que nos move é a hipótese de que o croqui possa ser um desses mecanismos.

De outro lado, no entanto, à primeira vista, uma ênfase como a que damos aqui ao croqui como manifestação privilegiada do humano, poderia sugerir uma postura de reação ao universo crescente de possibilidades oferecidas pelas tecnologias gráficas. Não é esse nosso horizonte. É preciso sim avaliar o que de melhor as novas tecnologias digitais disponíveis na área nos oferecem e o potencial criativo nelas contido. Devemos afastar os *a priori*s que possam tentar satanizar os novos meios, se não por outros motivos, e os há, porque deles já não mais podemos nos distanciar. Mesmo um certo *donjuanismo* que exercem pode ser proveitosamente encarado.

O desenho, como prerrogativa humana, acompanha a aventura histórica da trajetória da cultura, do pensamento, da criatividade, da ação do homem sobre o real. É possível que não se possa encontrar disciplina cultural que prescindia do desenho. Instrumento dócil, disponível para toda representação, a partir de suas características particulares de mecanismo de expressão, especulação e, sobretudo, comunicação, o desenho oferece a maleabilidade da qual se recolhe sua serventia para elucidar, desvendar e aproximar áreas as mais variadas do conhecimento.

No entanto, ao admitir-se, como ocorre às vezes, que o desenho ou a comunicação gráfica resulte apenas de atos de cognição, de aprendizado, restará sufocada aquela que postulamos ser sua valoração mais distintiva: o desenho também é, ele próprio, um instrumento cognitivo. Nesse sentido, o croqui, como manifestação gráfica que é foco de nossa abordagem, distingue-se como prática também inventiva, eis que ligado vigorosamente ao pensamento e à memória, e que, em razão de suas características, acaba por nos fornecer chaves interpretativas do que chamamos "realidade". Além disso, se também concedermos ao croqui o estatuto de instrumento de construção de conhecimento, vamos acabar transferindo ao sujeito, como nos parece adequado, o protagonismo do desenvolvimento de sua capacidade criadora.

Nesse estudo a que nos propomos, perseguimos a idéia de que o croqui ou especialmente sua prática fluente, como instrumento do pensamento e possível aliado da criatividade, está ligado inseparavelmente à memória. Temos essa premissa como instrumentalizadora de toda a análise que o tema possa merecer.

No caminho poderemos nos confrontar com embaraços da própria natureza do

humano. Ao considerarmos que todo desenho é desenho de memória e que a memória mais espessa ou consolidada é predisposta a estereótipos, parecerá recomendável também considerar que a prática fluente, reiterada e espontânea do croqui se constitui na forma mais adequada, do ponto de vista da criatividade, para nos afastarmos dos efeitos estereotipados da memória. Segundo Adams (2001), estereótipos são, infelizmente, inerentes ao trabalho mental. Embora se apresentem como inibidores de novas possibilidades, para ele os estereótipos resultam de um processo de categorização daquilo que a mente julga relevante de ser evocado mais adiante, por ser mais consistente e passível de armazenamento na memória. “Quando a informação é mais tarde evocada estará em forma mais simplificada e regularizada, ou seja, um estereótipo do original” (Adams, 2001: 17)

Geralmente a semelhança é tranquilizadora. Em contra-fluxo aos mecanismos de ideação criativa, busca-se a semelhança como fator de correção. “Comparece como gabarito, não como estímulo”. (Dworecki, 1999: 125) As diferenças do modelo são tidas como erro não estimulando novas possibilidades expressivas.

Na investigação sobre os processos que originam essa estereotipia, Adams (2001) insiste que apenas uma pequena parte dos perceptos que nos atingem via órgãos sensoriais acabam alojados na memória. Além de nos permitir a sobrevivência, sob pena de, a cada dia, termos que aprender novamente mesmo o mais elementar - como segurar o garfo, dirigir, ler - a memória se obriga também, como mecanismo de registro, a acolher os *inputs* que a todo momento lhe surgem oriundos de nossos sensores.

Peirce já indicava que nossos atos e

pensamentos derivam de nossos hábitos. Se o constante movimento/desejo de todo ícone é o de tornar-se índice e este, por sua vez, de tornar-se símbolo, veremos que, na cadeia da significação, esses últimos acabam transformando-se em estereótipos (crenças e hábitos que determinam comportamentos convencionais) por sua repetição freqüente. Dessa mutação final resultam inibições ao surgimento de inovações. Menos mal que, aparentemente, segundo Peirce, temos algum controle sobre nossos hábitos e aquilo que produzem. “Ações voluntárias resultam de sensações produzidas por hábitos, tal como ações instintivas resultam de nossa natureza original” (Peirce, 1999: 277). Portanto, o propósito de inovar criativamente pode também ser um ato deliberado do consciente.

Segundo Dworecki (1999), a história humana sempre se deparou com o conflito aparentemente inesgotável: uma compulsória busca pela semelhança em oposição à procura do novo. “Ao desvencilhar-se das similaridades, ao incorporarem-se as dessemelhanças, a arte emancipa-se. Autonomiza-se.” (Dworecki, 1999: 127)

Elementos estereotipados podem atrapalhar as possíveis novas combinações que são inerentes ao processo criativo, transformando-se em prejuízo à ideação. Para o melhor e para o pior, a mente tende a reforçar o que já existe arquivado na memória quando esta é requerida para comparação com o percebido agora. Assim, os estereótipos respondem a uma espécie de economia mental, marcada por associações facilitadas.

Nossas interações com o mundo se dão pelos sentidos. Entretanto, uma dessas interações, a visão, ganha relevo especial. Santaella reconhece que nos últimos tempos os estudos da percepção têm privilegiado

os processos da visualidade e que "(...) provavelmente devido a razões de especialização evolutiva, 75% da percepção humana, no estágio atual da evolução, é visual." (Santaella, 1993: 11) De fato, mesmo a grande maioria de dispositivos de ampliação da interação homem/mundo também levou em conta essa dinâmica - a fotografia, o microscópio, o telescópio, a televisão - o que provoca realimentação de uma certa tendência: a constante reafirmação do visual. (Santaella, 1993). Embora em menor medida, apenas a audição parece ter recebido extensões que lhe permitem ampliar potenciais de interação com o meio. Hall (1986) alega que a disparidade acima descrita tem também raízes fisiológicas já que "O nervo ótico contém cerca de dezoito vezes mais neurônios do que o nervo coclear [do ouvido] e podemos daí concluir que transmite pelo menos dezoito vezes mais informação." (Hall, 1986: 57)

Santaella acompanha o diagnóstico de Hall ao se referir à alta especialidade da visão (e também na audição, embora bem menor nesta última), como resultante de características próprias de olhos e ouvidos eis que "(...) [ambos] são órgãos de sentido ligados diretamente ao cérebro (...) em oposição aos outros sentidos (...) que são mais corporais que cerebrais". (Santaella, 1993: 12)

Adams refere que os *inputs* visuais são fundamentais para os extremamente criativos e que não podem ser negligenciados, sobretudo pelos projetistas. (Adams, 2001: 35)

Parece haver aí razões e justificativas para o domínio do sentido visual no âmbito da percepção. Embora se possa considerar que parte do trabalho da percepção possa ser realizada pelo olho, para ser completada depois pelo cérebro, nosso enfoque, para

além do que ocorre no campo da visualidade, é o de privilegiar aqui, por indispensável à nossa concepção do regime *percepção/memória/desenho/criatividade*, o realce dos processos cognitivos e interpretativos que articulam possíveis sentidos que o sujeito venha a alcançar através de suas manifestações gráficas, mediadas por vivências/experiências anteriores gravadas na memória.

De acordo com Santaella, Peirce considerava impossível haver separação entre percepção e conhecimento. (Santaella, 1993: 16). É de se supor, assim, que será sempre preciso trazer ao contexto as linguagens de que nos valem para pensar, sentir, agir, comunicar. Para o desenho, uma dessas linguagens e, particularmente para o croqui nesse nosso enfoque, reivindicamos papel privilegiado.

Se, como alega Peirce, cognição e percepção são inseparáveis das linguagens, só se alcança controle sobre a percepção no momento que o percepto é interpretado. Embora pragmático, o pensamento peirciano, sabemos, não é racionalista. "A maior parte do processo perceptivo está fora do nosso controle. O processo interno, anterior ao ato interpretativo (...) está sujeito a vicissitudes sobre as quais não temos domínio consciente." (Santaella, 1993: 17)

Hall (1986) igualmente recomenda a necessidade de *aprender a ver*, já que não há possibilidade de existir uma realidade exterior estável e uniforme, de modo a poder ser facilmente registrada por receptores passivos. Nada do que é visto é idêntico para todos os homens. As referências homogêneas e universais são uma impossibilidade.

Ainda de acordo com McKim, "Ver é mais que sentir porque requer a combinação entre sensação e memória visual. O estoque ou repertório com o qual o observador articula ou combina suas sensações visuais

pode revelar um observador experimentado. No entanto, pode não ver criativamente.” (McKim, 1980: 49) . O ponto nevrálgico parece estar na flexibilidade ou abertura a novas hipóteses perceptivas. Nem sempre tranqüila, a tentativa de atualização de imagens mentais estereotipadas por outras que lhes substituam pode ser uma experiência sofrida e, naturalmente solitária. Ainda assim, disponível aos que arriscam “valorizar o que vem de fora do casulo cultural e acreditar sem conformismo na alternativa de que uma visão nova da realidade é possível.” (McKim, 1980: 52). A possibilidade de uma visão criativa ou de um pensamento visual que alimente a criatividade parece estar ligada a uma certa articulação das percepções com a memória de um modo particularmente inovador, inusitado.

Assim, parece inevitável a indagação: se todo desenho é desenho de memória, se a memória carrega estereótipos limitadores em potencial da criatividade e se a criatividade depende de alguma atualização das percepções, articulada com evocações mnemônicas, como equacionar a questão ?

Os estudos relativos à memória como dispositivo entrelaçado com as possibilidades criativas têm sido freqüentes. Do ponto de vista da neuro-química e da fisiologia do cérebro, o professor Iván Izquierdo tem afirmado que os elementos criativos são extraídos da memória e que esta se permite gravar só aquilo que aprendemos ou vivenciamos. “Podemos afirmar que somos aquilo que recordamos, literalmente. O passado contém o acervo de dados que nos permite viver o presente.” (Izquierdo, 2002: 10). Além disso, aqueles atributos que nos distinguem como indivíduos, que nos tornam únicos, são notavelmente devedores da memória. “Cada indivíduo é o que é em função da

coleção pessoal de lembranças, daquele conjunto de dados que pode ou consegue evocar” (Izquierdo, 2002: 10)

Em sua obra mais recente sobre o tema, “Memória” (2002), apoiado em dados sobre a natureza fisiológica do cérebro e nas formas de articulação química e elétrica das suas atividades, o professor Izquierdo classifica as memórias segundo a função a que se destinam, segundo o tempo de duração e segundo o seu conteúdo. No primeiro caso, concede especial atenção ao que chama Memória de Trabalho, que é breve, fugidia e cujo papel é o de gerenciamento da realidade, mantendo a informação por breve tempo, alguns segundos ou poucos minutos. Difere de outras memórias por não deixar traços. Segundo Izquierdo, a neuro-química reconhece que o brevíssimo processamento da Memória de Trabalho depende de intensa atividade elétrica dos neurônios do córtex pré-frontal e que este - dado que para nós, neste estudo, é altamente relevante - vincula-se diretamente a regiões cerebrais ligadas à regulação dos estados de ânimo, dos níveis de consciência e das emoções.

Isto explica o fato tão conhecido de que um estado de ânimo tão negativo, por exemplo, causado por falta de sono, por depressão ou por simples tristeza ou desânimo, perturba nossa memória de trabalho. Todos nós, alguma vez, tivemos a experiência de quanto custa ler ou ouvir e entender algo ou simplesmente recordar um número telefônico por tempo suficiente para discá-lo quando estamos distraídos, cansados ou sem vontade. (Izquierdo, 2002: 20)

Verificamos como fundamental a idéia de que a memória de trabalho se caracterize também pelo acesso rápido às memórias pré-existentes, as que Izquierdo chama de Memórias de Curta Duração e de Longa

Duração. É dessa plenitude funcional, o que inclusive lhe justifica a denominação, que acaba por tornar a memória de trabalho o dispositivo capaz de dar conta da classificação, por similitudes, por comparação, dos dados apreendidos e a validade de se tomar cada informação como nova e, por extensão, como útil. Segundo ele, “As possibilidades de que, perante uma situação nova qualquer, ocorra ou não um aprendizado estão determinadas pela memória de trabalho e suas conexões com os demais sistemas mnemônicos.”(Izquierdo, 2002: 22)

Para Izquierdo, uma segunda memória, a memória de curta duração, é responsável por alojar temporariamente as informações e manter em atividade os dados apreendidos enquanto se forma a memória de longa duração. Não se pode fixar o tempo em que se mantém ativa; estende-se na maioria dos casos por algumas horas, ou seja, o tempo necessário para que a memória de longa duração se consolide. No entanto, não se extingue e pode ser evocada a qualquer instante. Alerta que a distinção entre elas também é possível dado que “(...) as bases da memória de curta duração são essencialmente bioquímicas e diferentes das da memória de longa duração” (Izquierdo, 2002 : 51)

A mesma estratificação da esfera mnemônica é considerada pela Psicologia Cognitiva na abordagem do que chama *Processamento da Informação* (PI). Avalia a memória de trabalho como *operacional* e que ali são elaboradas as representações, ao passo que a memória de curto prazo tem caráter de *transitoriedade*, ou seja

(...) uma vez terminada a tarefa, a maioria das representações mentais seriam substituídas por outras representações ligadas a outras tarefas. Cabe ressaltar, no

entanto, que certas representações mentais se integrariam à memória de longo prazo sob a forma de conhecimentos, crenças ou estereótipos. (Vieira, De Jou, Becker, 1999: 178-179)

Temos como dado, ainda que provisório, que a criatividade consiste na feliz associação entre memórias. Algo novo só surge a partir de componentes que já estão em nosso poder ou, como alude Izquierdo, em nossas memórias. O ato criativo poderia consistir na exacerbação das combinações possíveis de emoções, impressões, experiências. Enfim, do repertório de nossas vivências será extraída a possibilidade da produção do novo, do surgimento do que ainda não é do mundo.

Na avaliação de Cauduro “ (...) toda significação depende do estabelecimento de *relações* entre sinais sensoriais que chegam e traços mnemônicos (históricos) de sinais previamente processados, assim como traços de associações anteriores a eles, para fins de comparação e correlação.” (Cauduro, 1996: 69)

O sujeito parece sempre ativar a relação entre o arquivado na memória e a experiência presente. São conexões entre representações mentais diferentes, mediadas por padrões culturais, ideológicos. Os sinais recolhidos pelos órgãos sensoriais – a visão, neste nosso enfoque – são associados a modelos, estereótipos, adquiridos desde a infância. A cultura e a formação social são mediadoras da possível relação de valor de significância entre os sinais percebidos e o já consolidado na memória. A “quebra” desses moldes estereotipados é o grande desafio imposto ao sujeito criativo. (Cauduro, 1998)

Diga-se, entretanto, que a reiteração de modelos tem aspectos indispensáveis à sobrevivência: pela afirmação de hábitos

que nos permitem reproduzir automaticamente ações, pensamentos e reações que são garantias de enfrentamento do dia-a-dia. Da psicanálise sabe-se que a conservação dos instintos depende da compulsão à repetição. Do ponto de vista da comunicação, pode-se afirmar que esta se tornaria impossível não fosse o compartilhamento, ainda que minimamente, de convenções, códigos, regras, modelos e estereótipos.

Entretanto, a repetição é igualmente canalizadora de impedimentos à inovação. Inovar parece ser uma operação que se contrapõe a mecanismos facilitadores de que nos valem para transitar com segurança pelo cotidiano. Sabe-se que não é simples opor-se à essa dinâmica, como atitude indutora da criatividade, já que como teorizava Peirce “ Seja qual for o caminho que uma descarga nervosa tiver percorrido uma vez, por esse caminho uma nova descarga terá maior possibilidade de ocorrer” (Peirce citado por Cauduro, 1998: 74) . O caminho para essa superação parece ser o de abrir-se às novas experiências de significação, divergências, pluralidades. Essa posição é reforçada por McKim (1980) ao observar que as chances de sermos mais criativos estão ligadas a um estoque mais rico de memórias visuais que possamos ter, como alimentadora de um maior número de “perspectivas” de um mesmo objeto ou situação.

Note-se que toda percepção envolve algum grau de imaginação, mas que nem sempre vemos criativamente. Do ponto de vista do grafismo, que aqui nos interessa particularmente, McKim reclama por uma tripla interação necessária entre *visão*, *imaginação* e *desenho*. A relação natural entre essas três possibilidades é levada ao extremo quando interagem de modo ativo e simultâneo. Os indivíduos que McKim denomina *pensadores visuais* se valem da visão, da imaginação e do desenho de um

modo fluente e dinâmico, saltitando de um tipo a outro de imagem gráfica, todas produzidas com avidez. O croqui, desenho rápido, não apenas permite reforçar imagens vagas no pensamento como igualmente acaba por autorizar o registro, passo a passo, do fluxo criativo. E vai nos permitir usufruir de uma função para a qual a memória não está apta: mesmo o indivíduo dotado de extrema imaginação não consegue comparar imagens lado a lado na memória como alguém compara uma série de croquis. (McKim, 1980)

Um ponto de encontro entre as posições de Izquierdo e McKim é o que pode nos indicar uma virtude adicional da prática do croqui: a de que sua fluência, com acionamento explícito e constante da memória de trabalho, pode ampliar nossos mecanismos de ideação, de criação.

(...) o modelo para o croqui-idéia é um acontecimento interno exclusivo dos “olhos da mente”; raramente se forma por inteiro e é facilmente perdido na consciência. O pensador visual que se vale do desenho para explorar e desenvolver idéias faz muitos croquis: a busca da idéia não é estática, não é um procedimento único. Além disso, ele desenha rapidamente: as idéias raramente surgem e permanecem; elas facilmente alteram sua forma e somem. (McKim, 1980: 122)

Este é o ponto. Aqui encontramos boa dose da fundamentação que abraçamos: as novas idéias se volatilizam com facilidade e sua captura pelo croqui especulativo é nervosa, tensa. Ao desenhar rapidamente, o indivíduo criativo, que manipula, esboça e seleciona novas idéias, está exercendo desesperadamente uma caçada em que a presa é fugaz e arredia. Ao que tudo indica, consideradas as posições de McKim e Izquierdo, as novas idéias transitam pela memória de trabalho, aquela que gerencia a

realidade e o fazer imediato, que é dinâmica e instável, e que nos permite associações e escolhas quase que instantâneas. As novas idéias habitam essa esfera mesmo que dela ainda não tenham sido extraídas. Mas é possível que o sejam, em um momento dado, segundo estimulações de alguma ordem. É dessas possibilidades que estamos tratando. Nossa perspectiva é a de que a prática do croqui, espontânea, leve, fluente, pode ser uma delas.

Acionamos a memória de trabalho a cada instante em todos os momentos do estado de consciência. Ela processa informações recolhidas pela visão, quando é o caso, associando-as ao que é evocado das memórias de curta e longa duração.

Este é um outro ponto. Como parece razoável, as imagens do passado contém estereótipos conflitantes com as possibilidades de inovação e, muito embora deles recolhamos funções vitais para a sobrevivência, não o são para a criatividade. Levando em conta a advertência de Izquierdo “Não se cria a partir do nada: cria-se a partir do que se sabe e o que se sabe está em nossas memórias” (2002: 91), devemos considerar alguma possibilidade de, no momento criativo, a evocação do que já dispomos arquivado ocorra de algum modo seletivo, com a superação da estereotipia. Essa é a nossa disposição nesse estudo ao invocarmos para o croqui o papel de estimulador do ato criativo. E o fazemos também em face de outras de suas características distintivas como maleabilidade, espontaneidade, agilidade e, paralelamente às demais, a contingência da alegria ou “prática do riso”, como veremos adiante, nas palavras de Julia Kristeva. (1984)

Deveríamos tentar nos afastar do senso comum que tenta vincular o ato criativo exclusivamente à existência de momentos mágicos responsáveis pela gênese de alguma nova idéia. Seria desconhecer que

a criação é fruto de um trabalho. Tanto ou pouco facilitado a partir do estoque ou repertório de experiências, sensações, impressões que o sujeito criativo acumulou. Um banco de dados mais rico evidentemente permite um grau de associações, re-arrumações, significações mais elevado.

Como alude Peirce, o trabalho da significação criativa é tal que “(...) [se] não há intuição ou cognição que não seja determinada por cognições prévias, segue-se que o aparecimento repentino de uma nova experiência não é nunca um caso instantâneo, mas é um *evento* que ocupa tempo, e que vai passar por um processo contínuo.” (Peirce, 1999: 267)

No mesmo caminho, de acordo com Cauduro “O sentido, a significação (...) são vistos como efeitos dos significantes que se obtém de um texto [também um texto gráfico, um croqui], num certo contexto, e através das correlações que eles estabelecem com outros textos [ou imagens] e significantes previamente gravados na memória dos sujeitos”. (Cauduro, 1996 : 71)

A memória de trabalho parece ser o dispositivo de que dispomos para rapidamente, no campo de sua atuação – o manejo da realidade – comparar, referir, associar dados presentes no momento, com aqueles evocados das memórias de curta e longa duração. Os *guardados* nas memórias de curta e longa duração são evocados em um processo onde o inconsciente exerce seu papel fundamental, como um *texto ou escrita hieroglífica* gravado na memória que precede tanto nossas manifestações gráficas – escrita, desenho – como nosso pensamento e nossas ações. (Cauduro, 1996: 67)

No campo específico do desenho, Ashwin (1989) assegura que a feitura de um croqui se destina à fixação de similitudes, como se pelas associações possíveis, por

semelhança com o já experimentado no passado pudéssemos, seletivamente, construir imagens gráficas inovadoras.

Esse processo surge como resultante de uma tentativa de "re-apresentação", a gravação de um fenômeno já existente no sentido ou na "apresentação"; um processo de tornar material algo imaterial que, em forma de idéia, existe apenas na mente [na memória, diríamos] do sujeito. (Ashwin, 1989: 202)

Por outro lado, Izquierdo tem lamentado que a ciência ainda conhece pouco da fisiologia da criatividade. Embora considere consensual a idéia de que a criatividade é resultante de associações felizes entre a memória de trabalho e as demais, constata que indivíduos com transtornos na memória de trabalho, como os esquizofrênicos, apresentam, em geral, excepcional capacidade criativa. Reconhece que até mesmo os indivíduos vítimas de distúrbios depressivos, que têm falhas de desempenho da memória de trabalho, costumam ser muito criativos. Diferem dos esquizofrênicos dado que, em suas crises, os depressivos parecem reunir material – lembranças, emoções, impressões – que não lhes são úteis naquele momento, mas que ressurgem quando saem da crise, e cujo resultado é uma explosão criativa, uma regurgitação de elementos antes aprisionados. (Izquierdo, 2002). Entretanto, neste ponto, é recomendável prudência aos mais afoitos para que se afastem da crença bastante comum de que para ser criativo o indivíduo deva apresentar algum grau de insanidade. Não vamos aprisionar a criatividade à esfera do mundo dos depressivos ou dos esquizofrênicos. Izquierdo, entretanto, sugere ser possível admitir que haja uma base comum: criativos e depressivos pertencem a uma categoria de pessoas muito sensíveis, que experimentam o mundo com intensidade maior. Suas

atitudes perante a homogeneidade média dos indivíduos é desviante.

Sempre houve, nos criadores, a necessidade visceral de combater a massificação, de épater le bourgeois (assustar o burguês) para ver se deste choque resultava algo melhor... Geralmente é um ser que se irrita com a homogeneidade e a massificação cultural ou estética da sociedade que o rodeia. Mistura suas memórias e cria suas obras para se refugiar ou para se afastar de uma realidade com a qual não compactua. (Izquierdo, 2002: 92)

Os sujeitos criativos parecem demonstrar maior liberdade para imaginarem realidades alternativas. Não transitam com desenvoltura nos meios onde se cultivam o conformismo, a adoção de soluções prontas, as regras em excesso. Pelo contrário, sentem-se à vontade onde a fluência de idéias é corrente, a originalidade e, em última análise, a flexibilidade reclamada por McKim (1980) é estimulada. Independência do pensamento, ousadia e curiosidade, inconformismo, são todas características marcantes nesses indivíduos. Do ponto de vista do grafismo, a criatividade e a estereotipia acomodadora encontram-se em margens opostas de um abismo. São inconciliáveis.

Ainda nas *pegadas* das possibilidades criativas do croqui inscreve-se o que Cauduro (2001) preconiza, apoiado na prática significativa defendida por Julia Kristeva: a criatividade é sempre devedora de transgressões, desvios de certas regras e de convenções sociais e simbólicas.

De acordo com a semiótica materialista defendida por Kristeva o sentido nunca é apenas resultado de operações da razão e da consciência, mas também conseqüência de uma procura dialética constante, onde se fazem presentes também motivações e desejos inconscientes. Desse processo

resultarão sempre intervenções do sujeito nas suas próprias representações, que por sua vez acabam por afetar suas condições materiais. (Kristeva, 1984: 178)

O surgimento de novas possibilidades de significação, em suma, a radicalização do ato criativo, se submete ao regime de práticas poéticas quase sempre radicais, transgressoras, desafiadoras de posições sociais consagradas que, no geral, privilegiam a acomodação. A teorização de Kristeva, psicanalista e semiótica, nos autorizaria, segundo Cauduro, a cogitar de que toda criatividade, ou ao menos aquela estimuladora das vanguardas radicais, é resultante da manutenção da contradição/rejeição interna do processo dialético da significação. (Cauduro, 2001)

A *rejeição* é o traço que indica a impossibilidade de qualquer síntese duradoura. Rejeição ou negatividade é uma força recalcada no inconsciente e que insiste teimosamente em ressurgir, quase sempre através de construções absurdas, anomalias, desvios e desordens, motivadas por forças até então reprimidas por estruturas familiares e sociais. (Cauduro, 2001: 103)

Kristeva reconhece que há duas repercussões possíveis da prática da rejeição, uma delas assustadora. De um lado, uma ampliação e reorganização das possibilidades de significação, através de rupturas criativas, manifestações poéticas e mágicas. De outro lado, a possibilidade de erupção de agressividades, psicoses, em última análise, loucura.

Eis a questão. Kristeva relaciona o surgimento de práticas poéticas criativas e radicais da significação ao que se chamaria *prática da rejeição/negatividade*. A criatividade como resultante de uma práxis, de um trabalho: a negação de qualquer síntese definitiva da significação. Para nós, neste estudo de aproximações várias visando

ao estatuto do croqui como ato criativo, a questão está posta: é possível distinguir essa prática como ato deliberado?; é possível ao sujeito da significação manter-se aberto às possibilidades de rejeição/negatividade de forma autônoma ou consciente?

Cauduro, no mesmo contexto, assegura que "...o senso comum reprime o novo sentido, a tradição inibe a experimentação, a repetição paralisa a inovação, *definições* previnem *trans-formações*, a continuidade desestimula a ruptura (...). O objetivo final de uma prática significativa realmente criativa deve ser (...) transformar situações opressivas, repressivas, repetitivas, em oportunidades para experimentar, intervir, mudar, inovar, provocar... (Cauduro, 2001: 106)

Nos processos de comunicação, e aqui se inscreve também o desenho, se entrelaçam significantes heterogêneos, a partir da intertextualização de vivências próprias do sujeito.

O sujeito está, por assim dizer, constantemente dividido entre seu ego consciente, racional, lógico, requerido pela vida em sociedade, e seu outro estado, subjetivo, inconsciente, corporal, que recolhe e combina estímulos afetiva e anarquicamente, sem respeitar categorizações e separações rígidas, formais, racionais, uma vez que segue a mobilidade dos impulsos associados aos significantes recebidos. (Cauduro, 2001: 104)

Assim, não há possibilidade de se admitir a unicidade do sujeito da significação, já que nunca se encontra literalmente no controle de seus atos, admitida a insistência da negatividade/rejeição. Desse modo, se as sínteses são sempre provisórias, nada é imutável no processo de significação. O sujeito, assim, parece liberado para promover rupturas com toda sorte de posições, até mesmo aquelas

fixadas pelas regras sociais em um sentido mais amplo. Ou, no caso desta nossa abordagem, rupturas com aqueles dados e suas articulações que há pouco chamamos de estereótipos.

Kristeva situa o momento do ato criativo naquele instante em que, após a tempestade das tensões, rupturas e ambigüidades que pulverizam a unidade do sujeito e sua estabilidade, ele é reconvocado pela razão, superando as *estranhezas* do real, mas agora ciente de outras possibilidades de significação, de atribuição de um novo sentido, de criar algo inovador. (Kristeva, 1984)

Neste ponto, a congruência do pensamento de Kristeva com a descrição de Izquierdo do ato criativo entre os depressivos, já mencionada aqui, é no mínimo curiosa: durante as crises de depressão parece ocorrer uma acumulação de lembranças, emoções, impressões inúteis naqueles momentos e que só vêm à tona quando cessa a crise: surge uma explosão criativa. Kristeva teoriza, em especial, em torno dos comportamentos artísticos em geral, mais particularmente pensando nas vanguardas. Entretanto, como sugere Cauduro, "(...) podemos extrapolar a ação da negatividade para outros campos de atividade humana." (2001: 105) A prática gráfica, do desenho, do croqui como aqui sobremaneira temos destacado, também pode se submeter a esse regime. A rejeição/negatividade aproxima-se, por afastar posições mais tradicionais de significação (talvez também os estereótipos ?), da tentativa que viemos sugerindo até aqui: a prática reiterada, espontânea e alegre do croqui pode minimizar a prevalência dos estereótipos e abrir possibilidades de novos modos de significação. O adjetivo "alegre" que usamos mais atrás tem sentido preciso: " O prazer obtido pela superação de

inibições é imediatamente investido na produção do novo. Práticas que produzem algo novo são práticas do riso." (Kristeva, 1974: 225). As vantagens do riso são estimuladoras da criatividade pois uma novidade, uma inovação, é indicadora da alegria investida e sua qualidade é equivalente à carga de *riso* que carrega.

Num contexto mais geral, é possível alinhar-se com Cauduro:

(...) É nessas ocasiões também que nos damos conta de que estamos constantemente sujeitos a verdades gastas e obsoletas, a sistemas inteiros de mitos e preconceitos que nos posicionam socialmente de uma maneira específica e governam nossa visão de sociedade.
(Cauduro, 2001: 107)

Eis aí a descrição de um processo revolucionário, que renova posições fixas de significação, tidas até então como homoganeamente aceitáveis, através agora da consideração de aspectos que poderiam ser, a priori, absurdos, incômodos, e talvez por isso, criativos.

A propósito, Adams (2001), ao analisar os bloqueios emocionais à percepção refere-se ao que chama de *no appetite for chaos*, que ele define como inabilidade em tolerar ambigüidades ou desejo insuperável pela ordem. Assegura que soluções gráficas criativas para problemas quaisquer, resultam de processos desarrumados, onde a ordem não é fator presente e na maioria das vezes a aglutinação de imagens, pensamentos e idéias disparatadas não é nada simples.

Deve-se usualmente chafurdar em equívocos e em dados que não se encaixam, conceitos confusos, opiniões, valores e outras variáveis desalinhas. De certa maneira, solucionar problemas é trazer ordem ao caos. Desejar a ordem é

necessário. Entretanto, a habilidade em tolerar o caos deve ser muito maior. (Adams, 2001: 48)

Ao desenhar livremente, ao fazer croquis visando a resolver criativamente problemas dados, o sujeito se encontra sempre inundado por possibilidades muitas vezes caóticas de arranjos. Dar conta da solução de problemas graficamente é também submeter dados quase sempre disparatados a um regime de ordem. Ou, se quisermos nos afastar do estigma que o termo *ordem* carrega, poderíamos pensar, de outra forma, na hipótese bastante razoável de que o sujeito se vale do croqui para negociar, para fazer um comércio com as discrepâncias e ambigüidades presentes, para delas tirar algum proveito e a elas oferecer sentido, como conjunto significativo. Mas sempre se encontrará sob a mediação inafastável e indefectível de suas memórias. No entanto, ainda que se considere a impossibilidade de afastamento do já experienciado, já que nossas memórias de alguma forma fazem marcas indelévels, seria boa política adotar posições como as que Cauduro recomenda, no contexto das práticas significantes inovadoras: "... diversificar nossos hábitos, imaginar outras possibilidades de afeto, ação e pensamento, disposição à tolerância, flexibilidade e variedade". (Cauduro, 1999 : 73)

Das novas vivências adquiridas sob esse regime se constituirão novas memórias, mais ricas em variedade, mais afastadas da estereotipia negativa, mais estimuladoras da criatividade. Dessa possível e desejável nova configuração mnemônica e suas conjugações com a prática reiterada, fluente, alegre e descontraída do croqui são esperadas novas e criativas formas de significação. Pensando lá adiante, é razoável considerar-se que dessa nova

circunstância criativa poderá o sujeito, agora protagonista de uma práxis inovadora, promover modificações na base de suas representações – também as gráficas, via croqui, arriscamos – encaminhando prováveis alterações nas suas condições materiais e, no geral, combatendo práticas tidas como verdades imutáveis, preconceitos mistificadores e relações de poder quase sempre assimétricas.

A prática da re-significação é indutora da criatividade. Ao re-significar-se o real, é possível que restem ameaçados os modos correntes das inibições sociais, das práticas de controle e coerção, da manutenção de estereótipos muito caros aos grupos conservadores ou setores que deles dependem para consolidação de certas hegemonias de poder material ou até mesmo emocional e simbólico. A prática do desenho, ou do croqui como queremos aqui, carrega em si aquelas possibilidades criativas de superação de estereótipos, através da sua prática reiterada e espontânea, em direção ao gozo das descobertas estimulantes. Essas são alimentadas pelas intervenções que o sujeito pode provocar nas representações de um modo particularmente inovador.

Parafraseando Mattelart (2000: 187), poderíamos dizer que pela prática semiótica da significação, também através do croqui, não ficaríamos restritos ao nosso direito de exercer a própria criatividade, mas principalmente ao direito de dominarmos o processo de formação dessa possibilidade.

Ampliado o quadro que aqui privilegiou a prática gráfica do croqui, verifica-se que ao se ingressar no labirinto onde todas as possíveis abordagens do tema da criatividade se entrelaçam, vai-se constatar sempre que o caminho comum que atravessa toda e qualquer conceituação – da semiótica, da psicanálise, da psicologia cognitiva, do

pensamento visual, da memória – é o que mostra que de nossos hábitos nascem nossas visões de mundo. Seja pelo que se apresenta à consciência ou pelo que está alojado no inconsciente, as representações do sujeito criativo são a epifania de seu próprio passado quando esse se articula com o presente. Deve-se almejar, portanto, que nossas interações com o mundo se façam sob a inspiração da tolerância, da abertura ao pensamento do outro, da flexibilidade, do respeito a posições que divergem das nossas, da aceitação das diferenças.

Referências

- ADAMS, James L. **Conceptual Blockbusting, a guide to better ideas.** Cambridge : Perseus Publishing, 2001
- ASHWIN, Clive. **Drawing, design and semiotics in Design, Discourse: History, Theory, Criticism.** Editado por Victor Margolin. The University of Chicago Press, 1989 : 199-209
- CAUDURO, Flávio V. **Design e transgressão** in Revista Famecos 16 . 2001: 101-110
- CAUDURO, Flávio V. **Difference e comunicação** in Revista Famecos 10 . Porto Alegre .1999 : 67-73
- CAUDURO, Flávio V. **A Prática Semiótica do Design Gráfico** in Verso&Reverso, 1998 : 63-84
- CAUDURO, Flávio V. **Escrita e Difference** in Revista Famecos 5 . Porto Alegre, 1996 : 63-72
- DWORECKI, Silvio. **Em busca do Traço Perdido.** São Paulo : Scipione, 1999
- HALL, Edward T. **A Dimensão Oculta.** Lisboa: Relógio D' Água, 1986
- IZQUIERDO, Iván. **Memória.** Porto Alegre : Artmed, 2002
- KRISTEVA, Julia. **Revolution in Poetic Language.** New York : Columbia University Press, 1984
- MATTELART, Armand. **História das Teorias da Comunicação.** São Paulo : Loyola, 2000
- MCKIM, Robert H. **Experiences in visual thinking.** Boston : PWS, 1980
- PEIRCE, Charles S. **Semiótica.** São Paulo : Perspectiva, 1999
- SANTAELLA, Lúcia. **A percepção : uma teoria semiótica.** São Paulo : Experimento, 1993
- VIEIRA, Elaine; DE JOU, Graciela; BECKER, M.Alice. **O Caráter Simbólico da Cognição Humana na Abordagem do Processamento da Informação** in Revista Psico número 1 : 169-173