NACHMANOVITCH, Stephen. Ser criativo: o poder da improvisação na vida e na arte. São Paulo: Summus, 1993. 189p.

A Mente que Brinca

A criação do novo não é conquista do intelecto,
mas do instinto de prazer agindo por uma necessidade interior.
A mente criativa brinca com os objetos que ama.
CARL JUNG

A improvisação, a composição, a literatura, a pintura, o teatro, a invenção, todos os atos criativos são formas de divertimento, o ponto de partida da criatividade no ciclo de desenvolvimento humano e uma das funções vitais básicas. Sem divertimento, o aprendizado e a evolução são impossíveis. O divertimento é a raiz de onde brota a arte original; é o material bruto que o artista canaliza e organiza com as ferramentas do conhecimento e da técnica. A própria técnica nasce da diversão, porque não podemos adquirir técnica apenas por meio da prática repetida, da persistente experimentação e utilização de nossas ferramentas, num teste contínuo de seus limites e de sua resistência. O trabalho criativo é divertimento; é a livre exploração dos materiais que cada um escolheu. A mente criativa brinca com os objetos que ama. O pintor brinca com a cor e o espaço. O músico brinca com o som e o silêncio. Eros brinca com os amantes. Os deuses brincam com o universo. As crianças brincam com qualquer coisa em que possam pôr as mãos.

A brincadeira é natural nos mamíferos superiores, e exacerbada nos macacos e chimpanzés. Entre os humanos, como mostrou Johan Huizinga em *Homo ludens: a study of the play element in culture* (''*Homo ludens*: um estudo sobre o elemento diversão na cultura''), o divertimento permeia todas as facetas de nossa vida e tem assumido as mais diversas formas, algumas altamente evoluídas, como o ritual, as artes, a política, o esporte e a própria civilização. ''Mas quando se alcança a diversão'', escreve Huizinga, ''se adquire compreensão, porque onde há diversão não existem problemas.''[11]

O divertimento é sempre uma questão de contexto. Não depende do que fazemos, mas de como fazemos. Não pode ser definido, porque todas as definições resvalam, dançam, se combinam, se afastam e voltam a combinar-se. O ambiente onde a diversão ocorre pode ser informal ou extremamente solene. Até o trabalho mais difícil, se enfrentado com espírito alegre, pode ser diversão. Quando me divirto, descubro novas maneiras de me relacionar com as pessoas, com os animais, com as idéias, com as imagens, comigo mesmo. O divertimento desafia hierarquias sociais. Misturamos elementos que anteriormente estavam separados. Nossas ações tomam caminhos inusitados. Brincar é libertar-se de restrições arbitrárias e expandir o próprio campo de ação. A brincadeira possibilita uma maior riqueza de reações e melhora nossa capacidade de adaptação. Esse é o valor evolucionário da diversão — ela nos torna mais flexíveis. Ao reinterpretar a realidade e criar coisas novas, nos protegemos contra a rigidez. A brincadeira nos permite reorganizar nossas capacidades e nossa verdadeira identidade, de forma que possamos utilizá-las de maneiras inesperadas.

"Brincar" é diferente de "jogar". Brincar é ter o espírito livre para explorar, ser e fazer por puro prazer. O jogo é uma atividade definida por um conjunto de regras, como no beisebol, na composição de um soneto, de uma sinfonia, na diplomacia. A brincadeira é uma atitude, uma disposição, uma maneira de fazer as coisas, ao passo que o jogo é uma atividade definida por regras e que depende de um campo e de jogadores. É possível encarar um jogo como o beisebol ou a composição de uma fuga como diversão; e também é possível vivenciá-los como *lîla* (jogo divino), como trabalho duro, como uma oportunidade de prestígio social ou mesmo de vingança.

No contexto especial da diversão, os atos perdem seu contexto normal. Geralmente criamos um cenário seguro para a diversão, mas, se estivermos suficientemente livres, poderemos nos divertir mesmo diante de um grande perigo. O contexto especial é marcado pela mensagem "Isto é divertimento" — um cão que abana a cauda, um sorriso, um brilho nos olhos, a entrada de um teatro, o apagar das luzes numa sala de concertos.

Os antropólogos descobriram que o *galumphing** é um dos primitivos talentos que caracterizam as formas de vida mais evoluídas.[12] *Galumphing* é a enorme indisciplina e a aparentemente incansável energia e disposição para a brincadeira que demonstram os filhotes de animais, as crianças — e também as comunidades e civilizações primitivas. *Galumphing* é também a aparentemente inútil elaboração e ornamentação da atividade. É desperdício, excesso, exagero. Nós *galumph* quando pulamos em vez de andar, quando escolhemos um caminho teatral em vez de um caminho eficiente, quando jogamos um jogo cujas regras exigem uma limitação de nosso potencial, quando estamos mais interessados nos meios do que nos fins. Criamos obstáculos em nosso caminho só para desfrutar o prazer de vencê-los. Nos animais mais evoluídos e nos humanos, isso tem um supremo valor evolutivo.

Galumphing nos permite atender à lei da variedade necessária. Esta lei fundamental da natureza[13] determina que, para lidar com uma quantidade x de informações, um sistema precisa ser capaz de assumir no mínimo x diferentes estados de ser. Na fotografia, por exemplo, se quisermos captar três níveis de luminosidade, precisaremos de uma câmara com no mínimo três aberturas do diafragma ou três velocidades. Na música, se quisermos transmitir três tipos de emoção, precisaremos imprimir ao nosso instrumento pelo menos três tipos diferentes de toque — de preferência muitos mais. É a isso que nos referimos quando falamos em "ter técnica para queimar" — ter à nossa disposição meios mais poderosos e mais flexíveis do que os que seriam necessários numa dada situação. Aquele que deseja ser artista precisa ter visões, sentimentos e *insights* profundos, mas sem técnica não existe arte. A variedade de meios capazes de ampliar nossas possibilidades de expressão nasce da prática, do divertimento, do exercício, da exploração, da experimentação. A conseqüência da falta de exercício (ou de exercício insuficiente) é a rigidez do corpo e do coração, e um número cada vez mais reduzido de meios de expressão.

Através da brincadeira ou da diversão, os animais, as pessoas ou as sociedades experimentam todos os tipos de combinações e permutas de formas corporais, formas sociais, formas de pensamento, imagens e regras que não seriam possíveis num mundo regido apenas por valores imediatos de sobrevivência. A criatura que brinca está mais apta a se adaptar à mudança de contextos e de condições. A brincadeira, na forma da livre improvisação, desenvolve nossa capacidade de lidar com um mundo em constante mutação. Brincando com uma enorme variedade de adaptações culturais, a humanidade se espalhou por todo o globo terrestre, sobreviveu a várias idades do gelo e criou artefatos surpreendentes.

Aprendemos (segundo o Eclesiastes e a segunda lei da termodinâmica) que, no curso natural das coisas, o mundo de matéria e energia caminha da ordem para a desordem. Mas a vida revela uma contracorrente intrínseca a essa tendência, transformando matéria e energia em padrões mais e mais organizados no contínuo jogo da evolução

* Segundo o *Ramdom House Dictionary* vem do verbo *galumph*: mover-se pesadamente, desajeitadamente. Talvez uma invenção de Lewis Carrol, a partir dos termos *gallop* e *triumphant* (galope + triunfante) (*Alice através do espelho*). O autor deste livro faz um uso mais livre do termo. (N.T.)

Essa proliferação de formas variadas parece ser capaz de auto-organização, automotivação e auto-enriquecimento, como o próprio divertimento.

Existe uma palavra alemã, *funktionslust*, que significa o prazer de fazer alguma coisa ou produzir um efeito, e que é diferente do prazer de ter alguma coisa ou obter um efeito. A criatividade está presente mais na busca do que na conquista. Obtemos prazer na repetição energética, na prática, no ritual. Sob a forma de divertimento, o ato é um fim em si mesmo. A ênfase está no processo, não no resultado. O divertimento é intrinsecamente satisfatório. Não está condicionado a coisa alguma. O divertimento, a criatividade, a arte, a espontaneidade, todas essas experiências contêm em si suas próprias recompensas, e são bloqueadas quando o desempenho é motivado pela possibilidade de recompensa ou punição, de lucro ou perda. Por essa razão, "nem só de pão vive o homem".[14]

O divertimento não tem uma causa. Ele existe por si mesmo. Lembremos a conversa entre Moisés e Deus no Êxodo: Moisés queria saber o que dizer ao povo quando ele lhe perguntasse com quem estivera falando, quem lhe dera a inspiração. Deus respondeu simplesmente: "Eu sou quem sou". E assim é o divertimento.

Assim como *lîla*, ou criatividade divina, a arte é um dom que nasce da alegria, da autodescoberta, do conhecimento interior. A diversão não custa nada; se lhe atribuirmos um preço ela deixa de ser diversão. Em algum momento de sua vida, entretanto, o artista terá de enfrentar a questão do dinheiro. É uma questão difícil de resolver, porque o artista precisa comer, comprar seu equipamento, financiar anos de treinamento profissional. No entanto, o mercado tem a capacidade de roubar de nossa arte, por mínimo que seja, a condição de puro prazer e livre expressão, e em alguns casos pode contaminá-la totalmente. Os atletas profissionais enfrentam o mesmo problema. Não há dúvida que, até certo ponto, eles jogam por amor ao esporte, mas as questões de dinheiro, prestígio e fama lhes roubam muito desse prazer.

Da mesma forma, escrever só é arte quando o escritor adora trabalhar com a linguagem, quando se diverte no jogo da imaginação, e não quando encara o ato de escrever meramente como um meio de transmitir suas idéias. O propósito da literatura não é "defender uma idéia", mas despertar a imaginação. Naturalmente, essas coisas existem num *continuum*; jornalismo e literatura não são categorias estanques e predeterminadas, nem tampouco a arte comercial e a arte expressiva.

Na lenda do flautista, enquanto ele tocava em busca de aprovação, de prestígio, para satisfazer às expectativas do mestre ou para

evitar a vergonha, sempre faltava alguma coisa. Mas quando já não tinha nada a ganhar ou a perder, então pôde tocar realmente, com total prazer e liberdade.

No reino dos mitos e símbolos, o espírito da diversão é representado por uma grande variedade de arquétipos: o Louco, o Bobo, o Travesso, a Criança. O Louco é uma imagem do tarô que representa a pura potencialidade. Os bobos e os palhaços aparecem nas mitologias e na poesia de civilizações de todo o mundo, nas figuras dos deuses Trickster e Coyote dos índios americanos, do deus grego Pã, dos bobos e bufões do Renascimento na Itália, na Inglaterra e na França. A sabedoria do bobo da corte é um tema que permeia toda a obra de Shakespeare. Loucos, bobos, bufões, e também os xamãs, em certa medida, têm servido como musas, como canais do inconsciente, sem o medo e a vergonha que normalmente inibem os adultos. O bobo é indomável, imprevisível, inocente, às vezes destruidor. Nascido numa era anterior à Criação, ele perambula (*galumph*) pela vida, sem preocupação com passado ou futuro, bem ou mal. Sempre improvisando, sem se preocupar com as conseqüências de seus atos, ele pode ser perigoso; suas aventuras freqüentemente se voltam contra ele ou contra os outros. Mas como sua ação brincalhona é completamente livre e sem freios ("Porque os loucos se aventuram por caminhos que os anjos temem trilhar"),[15] ele é o criador da cultura e, em muitos mitos, o criador dos outros deuses. Ele chama todos os seres e coisas existentes no mundo de irmãozinhos, e fala a linguagem de cada um deles.[16] O louco é um dos nossos espíritos guardiões, é aquele que mantém viva a infância da humanidade.



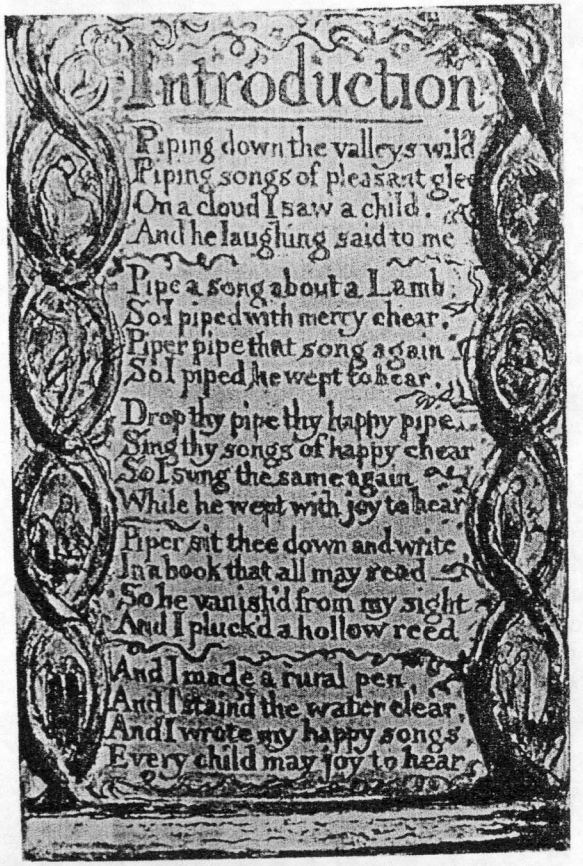
A musa mais poderosa é a nossa criança interior. O músico, o poeta, o artista vivem toda a vida em contato com essa criança, a parte do ser que sabe brincar. "Aquele que não receber o Reino de Deus como uma criança", disse Jesus, "não poderá entrar nele."[17] Sendo uma experiência prazerosa e divertida, a improvisação é a redescoberta do espírito selvagem que existe em cada um de nós, o reencontro com a nossa alma infantil. Os psicanalistas costumam chamar esse reencontro de "regressão a serviço do ego".[18] Entretanto,



ele não está a serviço do ego, mas do Ser total.

A plena criatividade artística ocorre quando, por meio do talento e da técnica, o adulto é capaz de entrar em contato com a clara e inesgotável fonte de prazer da criança que existe dentro dele. Esse contato traz um sentimento que reconhecemos instintivamente. É como "uma bola deslizando veloz pela correnteza: um fluxo contínuo e ininterrupto".[19]

Uma menina que aprende a andar de bicicleta descobre que o segredo de pedalar sem esforço é o equilíbrio — a contínua adaptação à contínua mudança. Quando chega ao ponto de gritar: "Olhe, mamãe, sem as mãos", ela já aprendeu que pode usar cada vez menos meios para controlar um poder cada vez maior. Aprendeu a encontrar e a brincar conscientemente com o ritmo, o peso, o equilíbrio, a geometria e a coordenação motora. E ela faz isso sozinha,



com seu próprio corpo. As emoções que surgem nessa descoberta são o medo, o prazer, o orgulho, a descrença, o júbilo e o desejo de tentar mais uma vez.

É isso que os músicos de formação clássica sentem quando descobrem que são capazes de tocar sem partitura. É como atirar longe as muletas. Talvez seja um tanto cruel chamar as partituras de Beethoven ou de Bach, que sempre estiveram sentados à mão direita de Deus Pai, de muletas. Mas o que aprendemos com a nossa renovada capacidade de improvisação é que depender da criatividade dos outros pode nos enfraquecer. Quando esse poder que não depende de ninguém mais aflora, ocorre uma liberação da energia, da simplicidade, do entusiasmo. A palavra "entusiasmo" provém de uma palavra grega que significa "cheio de *theos*", ou seja, preenchido por Deus.

Quando o professor de flauta de nossa lenda chegou à cidade,

tocou algo extremamente simples. Ele tinha técnica para queimar, podia tocar qualquer coisa, mas tocou uma melodia simples, mas de um poder incrível. Tocou como um deus. Depois de anos de sofrimento, o aluno finalmente consegue tocar da mesma maneira. O trabalho pode acarretar muita tensão, exigir muita alma, mas é extremamente simples.

Como veremos nos capítulos seguintes, às vezes precisamos enfrentar uma batalha dolorosa para chegar ao ponto de não sentirmos mais medo da criança que vive dentro de nós. Freqüentemente sentimos que as pessoas não nos levam a sério, ou não nos julgam suficientemente qualificados. Para sermos aceitos, esquecemos nossa fonte interior e nos protegemos por trás das rígidas máscaras do profissionalismo ou do conformismo que a sociedade continuamente nos impõe. Nossa parte infantil é a parte que, como o Louco, simplesmente faz e diz, sem precisar apresentar suas credenciais.

Assim como outras manifestações da Musa, a criança é a voz de nosso conhecimento interior. E a linguagem primordial desse conhecimento é o prazer. À luz desse conceito, o psiquiatra Donald Winnicott definiu o objetivo da cura psicológica como "trazer o paciente de um estado em que não é capaz de brincar para um estado em que é capaz de brincar. (...) Somente através da diversão, e apenas da diversão, o indivíduo, criança ou adulto, é capaz de ser criativo e de usar toda a sua personalidade, e é apenas sendo criativo que o indivíduo descobre o seu ser mais profundo".[20]