

Para uma Teoria não Sistemática da Invenção - dos *topoi estasis* até aos Media e à Criatividade

Samuel Mateus

Introdução

Não é por acaso que a Invenção é o primeiro dos cânones retóricos dada a sua centralidade, quer na sua teoria, quer na sua prática. Com efeito, a força e o mérito da retórica parece encontrar-se ligada à arte da invenção. A redução da retórica à Estilística realizada pelo grupo UM (*Centre d'Études Poétiques*) de Liège (Mateus, 2018: 75) substituiu precisamente a Invenção pela Elocução e coloca as figuras de linguagem como traves-mestras do processo persuasivo.

Porém, não esqueçamos que quando a retórica se separa dos métodos sistemáticos de indagação e resolução de problemas como o é a Invenção, não lhe resta senão a superficialidade (cf. Young&Becker, 1975: 127). E sublinhemos que dos cinco cânones retóricos, a Invenção é o único que diz diretamente respeito ao conteúdo da comunicação persuasiva. Mais, ela acentua não apenas o processo de criação estrutural da mensagem, como também, do conteúdo e substância dessa criação. Se a Elocução e a Ação são as partes visíveis da técnica retórica, a Invenção é o esqueleto invisível que as sustenta. Essa estrutura, de base inventiva, engloba ideias múltiplas, assuntos diversos, juízos prováveis, mas também o discurso e a exploração negociada de alternativas de uma dada realidade que são testadas pela argumentação e pelo juízo críticos. Dito de forma mais sucinta: a Invenção indexa todas as formas discursivas convocadas pelo exercício retórico.

A palavra latina *inventio* ainda carrega a ambiguidade que a grega *heuresis* trazia consigo, ao significar simultaneamente uma invenção/criação e uma descoberta/achamento. A palavra “invenção” entra na língua inglesa no séc. XIV (Simonson, 2014: 301) derivada do vocábulo latino *invenire* e que repousa sobre duas modalidades: uma que se realiza a partir do já existente (a descoberta/achamento); a outra, que procura aquilo que nunca existiu (ainda) (a invenção/criação).

A compreensão que emergiu da Antiguidade Clássica e que presidiu ao cânone da Invenção até hoje, é uma conceptualização e uma prática logofílicas. Desde Aristóteles que a descoberta se centra na manifestação do *Logos* sob a forma da

argumentação silogística e entimemática através do pensamento (e que surge já em Isócrates quanto *logos* internalizado). O Estagirita descreve a Invenção, no tratado Retórica, em termos de pensamento e de racoamento discursivo (*dianoia*) e, desse modo, a Invenção é a origem da argumentação que o orador apresenta, mas também a origem da refutação argumentativa a que ele se encontra sujeito pelo auditório. Isto é especialmente aparente na proposta ciceriana apresentada no *De Inventione*. Para Cícero, a invenção é uma excogitação de argumentos aparentemente válidos destinados a tornar a causa do orador plausível (*xcogitatio rerum verarum aut veri similium quae causam probabilem reddant*, I vii). É uma obra do pensamento (a *rescogitans* Cartesiana) e de um pensamento que é um razoar, um uso sistemático e racional da inteligência. Cícero considera que o *ingenium* imprescindível para a Invenção nasce do pensamento e realiza-se mediante a disposição verbal de frases (Martin, 2016: 70). A arte da Invenção (*ars inveniendi*) do discurso (verbal) opõe-se, assim, à demonstração, a qual é própria da Filosofia. Segundo Janice Lauer (2004), a invenção não deve apenas ser aplicável à variedade de situações retóricas transcendendo a aplicação de regras a determinado tópico, como igualmente deve ser suficientemente flexível para permitir ao orador pensar o discurso à medida que ele se desenvolve. Além disso, deve ser altamente generativa envolvendo o orador em múltiplas tarefas: visualizar, classificar, definir, reordenar e dividir, por exemplo.

Nunca, como na atualidade, os retores tiveram de lidar com um tamanho potencial expansivo da Invenção: este domínio alargou-se, nos últimos anos (Arthos, 2017), com as novas ferramentas de expressão criativa materiais (tecnologias de informação e dispositivos audiovisuais) e imateriais (a memória, os factos, o conhecimento, as metáforas e as analogias, mas também o imaginário e a imaginação criativa).

O conceito de “Invenção” tornou-se, então, muito amplo e de contornos pouco definidos. Sem pretender delinear o percurso de expansão e contração do âmbito da Invenção, ao longo dos séculos, eugizo as suas principais linhas de orientação a partir do trabalho de Lauer (2004: 2-5).

Relativamente à natureza da Invenção, existem propostas que limitam a Invenção a uma atividade exploratória, de descoberta de “material” para o desenvolvimento da argumentação, articulando objetivos e procurando apoio intertextual de suporte ao discurso. É uma atividade extrativa no sentido que Barthes (1970) lhe confere. Noutras propostas, a Invenção inclui selecionar assuntos, colocar questões e a formação de juízos prováveis.

Relativamente ao propósito da Invenção, são vários os que encontramos: desde conduzir a avaliações, atingir novas instituições até conseguir a identificação do auditório. E epistemologicamente, o debate continua entre aqueles que consideram a Invenção como um processo incontornável de construção de novo conhecimento acerca de uma causa, e aqueles que, pelo contrário, apenas a consideram uma in-

ventariação de dados, provas e conhecimentos usados para veicular conhecimentos previamente alcançados por meio da Filosofia ou da Ciência, por exemplo.

Por fim, existe um debate interno sobre a capacidade da Invenção ser algo que se pode ensinar ou uma competência natural que deve ser nutrida. Na primeira hipótese, encontramos a Invenção enquanto técnica ou método (*ars invendiendi*). Assim, é vista como um conjunto sistemático de modelos práticos de uso que podem ser transmitidos, logo, ensinados. Os manuais práticos dos primeiros retores (como Córax ou Tísias) são exemplo de uma abordagem da Invenção enquanto técnica criada e aplicada pela imitação. Do outro lado, temos a convicção de que a Invenção não pode ser ensinada na medida em que se apresenta, sobretudo, como uma faculdade individual baseada no talento natural e adquirida na prática discursiva.

Estes eixos do campo da Invenção (natureza, propósito e técnica) não são meros debates intelectuais. Eles indicam-nos o percurso histórico e cultural da Invenção e, ao fazê-lo, mostram-nos diferentes entendimentos da sua definição dupla em termos de descoberta ou criação.

Perante a dispersão conceptual da Invenção, e face à sua natureza polémica, pretendo talhar caminho pelo fértil campo da Invenção retórica assumindo um entendimento transversal à sua semântica e aos vários debates que o habitam.

Neste capítulo, resumo as duas escolas fundamentais de entendimento da Invenção: a topológica (*Topoi*) e a proposta da *Stasis*. E proponho um terceiro entendimento fundamental que se afasta dos dois anteriores: a Invenção como competência criativa.

Proponho, deste modo, uma teoria não-sistemática da Invenção que visa reabilitar a indecibilidade dos debates quanto à natureza, propósito e epistemologia da Invenção retórica. Sugiro que a Invenção não é tanto um método quanto uma insurreição quanto ao método sistemático na inventariação das provas retóricas. Se é ainda técnica, trata-se de uma técnica enquanto *ars* que se posta como arte da invenção não-sistemática.

O que pretendo, ao afirmar tal coisa, é alargar a compreensão da Invenção. Tal tarefa é tanto mais necessária quanto mais a retórica se transforma numa técnica mediatizada que envolve, agora, novas possibilidades que vão para além da competência verbal e que exigem competências transversais não apenas quanto ao conteúdo da Invenção, mas também da forma da Invenção que não pode ser afastada da emergência dos dispositivos tecnológicos de mediação simbólica, e da Criatividade.

Se toda a tradição de estudo da Invenção, desde a Antiguidade Clássica - passando pela Poética até à Estilística e à Composição - se centrou no logocentrismo da palavra, os meios de comunicação de massas obrigam a (re)considerar novas práticas retóricas e, por conseguinte, novos usos e compreensões da Invenção.

O Triplo Caminho da Invenção

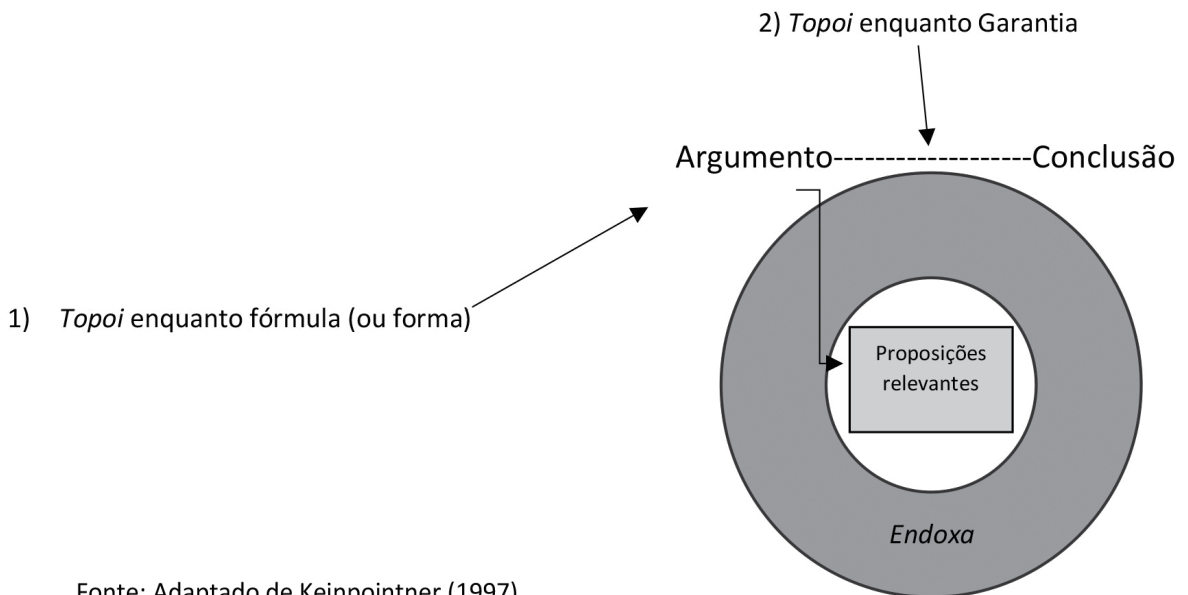
Topoi

A primeira técnica de encontrar argumentos (Invenção) foi desenvolvida por Aristóteles a propósito da relação entre retórica e dialética (a arte da discussão filosófica), e chama-se Tópicos (*topoi*) porque contém uma tipologia de lugares (*topoi*), a partir dos quais os argumentos podem ser desenvolvidos. Mostram-se como fórmulas que ensinam ao orador como e onde procurar os argumentos.

Eles são pontos de partida aceites consensualmente (*endoxa*) para discutir um dado assunto e que assumem o papel de enquadramento acerca da aceitabilidade geral de uma determinada tese. Uma vez que Perelman procura reabilitar a Retórica em termos aristotélicos, não será surpresa que esta pressuposição de aceitabilidade geral seja similar às premissas do Acordo Prévio (Mateus, 2018: 126). Afinal os elementos do Acordo Prévio visam transferir para a conclusão a adesão concedida às premissas (Perelman, 1993).

A abordagem Tópica da Invenção também se realiza de acordo com um segundo sentido, no qual os *Topoi* operam como garantias da transição entre o argumento e a sua conclusão. Deixam de ser somente fórmulas onde o orador extrai os dados e provas da argumentação, para se colocarem como garantias que permitem a chegada às conclusões a partir do argumento inicial. Distingue-se, portanto, os tópicos enquanto fórmulas que ajudam a seleccionar argumentos relevantes através da extração de conteúdos proposicionais, da *endoxa*, proposições aceites por todos/ou pela maioria.

A Invenção Topológica



Fonte: Adaptado de Keinpointner (1997)

Enquanto categoria, os *Topoi* delinham relações entre ideias (Kienpointner, 1997: 226) e é referindo-se a este segundo sentido que Aristóteles fala em tópicos gerais (*topoikoinoi*) e específicos.

A categoria geral dos lugares, ou lugares-comuns (*topoikoinon*), tal como descrito por Aristóteles, inclui as fórmulas padronizadas, as leis, as testemunhas, as diferenças de grau, a divisão das coisas, causa e efeito, mais e menos provável, analogia, e outros conteúdos que podem ser pesquisados, analisados e documentados. Observamos o lugar da analogia quando dizemos que “Mário Centeno (ex-Ministro português das Finanças) é o Cristiano Ronaldo das Finanças”.

A categoria específica, ou particular, dos lugares (*topoiidíoi*) respeita aqueles lugares que tendem a aplicar-se a uma única disciplina ou situação particular, e incluiu os conceitos de justiça ou injustiça, virtude, bom e merecimento. Nos Tópicos, Aristóteles enumera mais de 300 diferentes *Topoi*, embora na retórica romana eles tenham sido reduzidos para cerca de 30 lugares (*loci*). Cícero, na obra *De Inventione* 1.34-1.43, torna menos abstrata a lista de tópicos aristotélicos preferindo concentrar-se nos principais elementos que presidem a uma ação: agente, ação em si, os seus motivos e causas, os seus meios e fins, os seus efeitos, o modo de agir, a altura e o lugar.

O exemplo é uma das ferramentas fundamentais da Invenção Topológica. Ele é, por excelência, a indução retórica em que se procede de um caso particular para outro caso particular através do lugar daquilo que é generalizável (Barthes, 1970: 200). Ele assume-se, igualmente, como forma, ou lugar retórico, na medida em que o retor o pode usar como ponto de partida para a argumentação ou como ilustração desencadeando uma similitude persuasiva e um argumento por analogia.

Independentemente do seu duplo sentido enquanto stocks de fórmulas, ou enquanto garantia, os Tópicos da Invenção explicitam critérios formais a partir dos quais se inicia o ataque argumentativo. A expressão é do próprio Aristóteles que explica como o retor tem de encontrar os lugares (*Topoi*) de onde lutar pela sua argumentação. Assim, a metáfora de lugar refere, não apenas o lugar de onde partir como uma localização dos argumentos. Barthes (1970: 206) fala numa região onde podemos encontrar argumentos, uma esfera localizada que serve de fonte para a argumentação.

Em qualquer uma destas aceções, encontra-se a ideia do lugar enquanto *stock* ou conjunto de fórmulas prévias prontas a aplicar, o qual é quase sempre acompanhado de exemplos (conformes ou não-conformes).

Os Tópicos, especialmente os lugares-comuns, são formas vazias nos quais se argumenta. São formas ocas (Barthes, 1970: 207) cujo tipo de recheio ou enchimento se tende a repetir ao longo do tempo. De ideias contingentes passam a ideias cristalizadas e fixadas. Quanto mais vazias, mais gerais, logo, mais comuns.

Mas podem ser vulgarmente empregues enquanto estereótipos, chavões, ideias do conhecimento de todos, ou proposições muito repetidas. Por exemplo, o lugar da quantidade afirma: “mais vale um pássaro na mão do que dois a voar”. E o lugar do mais e do menos: “Se os deuses não sabem tudo, menos ainda os homens; aquela pessoa pode ter agredido seu vizinho, porque já agrediu seu pai; em outras palavras, quem pode o mais pode o menos” (Aristóteles, Retórica II, XXIII, 4, 1397b).

Os lugares-comuns são, assim, clichés ou uma espécie de metáfora morta, incessantemente repetidas e a quem se recorre de forma generalizada e reiterada. Os provérbios constituem um dos seus maiores exemplos. Os provérbios também são expressão de lugar-comum nesse segundo sentido: “É de pequenino que se torce o pepino”; ou “Nem tudo o que reluz é ouro.”

Em síntese, a Invenção topológica consubstancia-se em duas instâncias: 1) um mapa dos percursos possíveis baseado num *stock* de formas (gerais e particulares) de lugares a partir dos quais se argumenta numa dada direção. Lugares estereotípicos a que é preciso voltar no tratamento de um dado tema e que articulam conteúdos comuns e aceites cuja tarefa é produzir unidades de sentido inteligíveis, facilmente apropriáveis e compreensíveis; 2) um método que ajuda a produzir conclusões tiradas a partir de motivos plausíveis e verosímeis. Esta é a designação dos *Topoi* como garantia.

Stasis

Para além da Invenção baseada nos Tópicos, encontramos uma segunda grande tradição da Invenção: a teoria da *stasis* ou teoria do assunto em discussão. Frequentemente empregue em conjugação com os Tópicos, a *Stasis* foi proposta por Hermágoras de Temnos, no séc. III A.C, e estabelece uma tipologia de temas controversos. Ela aparece na *Rhetorica ad Herennium* em articulação com a tradição Tópica.

Por outras palavras, a Invenção assente na *Stasis* procede a uma classificação de problemas retóricos de acordo uma estrutura temática que lhe subjaz. Tal atribuição ajuda o retor ao fornecer-lhe um caminho ou via argumentativa e estratégica (Heath, 1994). A *stasis* tornou-se popular na Invenção retórica quando Pierre Nicole, na obra *Logicor the Art of Thinking*, de 1662, desvalorizou os tópicos ao afirmar que a natureza nos fornece o conhecimento geral para raciocinar. Quer a Lógica de Port-Royal, quer o Cartesianismo, quer ainda o Empiricismo inglês de Lock ou Hume tendem a rejeitar os tópicos como método da Invenção na medida em que sendo bons para classificar argumentos, não servem para os criar (Kienpointner, 1997: 228). Por outras palavras, os Tópicos não podem ser opção para o retor já que não permitem descobrir conhecimento novo. A partir do séc. XVII e XVIII, filósofos, lógicos repudiam os tópicos pelo que não surpreende que,

no séc. XVIII, poucos retores os considerassem úteis. Aliás, a única exceção parece ter sido Giambattista Vico.

O que levou ao progressivo abandono da Invenção tópica foi a sua associação a mecanismos rígidos que limitavam aquilo que podia ser dito. Há, pois, um afastamento em relação à dinâmica dos tópicos que encontramos em Aristóteles e que concorre para a emergência da *stasis* como método retórico capaz de ajudar o retor a decidir qual é a questão central do um dado assunto controverso. O seu fim é alcançar um acordo entre todos os participantes na discussão de modo a resolverem um problema. Assim, através da resposta a um conjunto de quatro questões, o retor pode gerar ideias concretas para a sua Invenção, envolva ela o discurso escrito ou oral.

A teoria da *Stasis* é uma proposta de Invenção composta de quatro estágios que conduzem o retor na análise crítica dos assuntos sobre os quais investigam e dissertam. Esses estágios desenvolvem-se na forma de questões que permitem considerar os dois lados de um assunto ao mesmo tempo criticar cada aspeto argumentativo. A *stasis* configura-se, então, como um procedimento de inquirição generativa que vista à clarificação de todos os aspetos envolvidos na defesa ou condenação de um assunto. Cada questão colocada ilumina criticamente o essencial em discussão.

Existem quatro tipos de estágios na *stasis*: 1) questões conjecturais que dizem respeito aos factos (o que é?); 2) questões definitórias que dizem respeito às definições (qual é o seu significado?); 3) questões qualitativas (quanto bom ou mau é dado assunto?); 4) questões procedimentais (foi isto apropriado e corretamente tratado?).

Tome-se como exemplo um advogado que defende um cliente acusado de roubar um automóvel. 1) questão de facto ou conjectural: o réu efetivamente roubou propriedade que não lhe pertencia? 2) Questão definitória: esse roubo provocou um dano grande ou pequeno?; 3) questão de qualidade: existe alguma justificação para esse ato?; 4) questão procedimental: essa questão deve ser encarada como um delito civil ou criminal?

De uma outra perspetiva, podemos ver na *Stasis* as seguintes questões/ condições: 1) foi, ou não, efetivamente realizada essa ação? 2) como a definir?; 3) como avaliá-la?; e 4) que procedimentos legais foram corretamente executados?. Mais do que identificar lugares, na Invenção baseada na *Stasis* trata-se de analisar o assunto identificando-o, definindo-o, avaliando-o e verificando-o de forma a, deste modo, chegar à Invenção que produzirá a argumentação. Como se percebe a *Stasis* é concebida para ser aplicada no domínio forense e no género judicial do discurso retórico, o que não quer dizer que não seja um método da invenção que respeita os outros géneros retóricos. Por exemplo, a atividade médica pode ser considerada a partir da *Stasis*: perante a certeza das causas e sintomas (Facto e Definição) e a sua severidade (Qualidade), ele sugere um curso de ação prescrevendo um medicamento (Procedimento).

O mais importante, na *Stasis*, é percorrer um conjunto de questões contingentes que separam o verdadeiro do falso (questões conjeturais), qual a discussão que realmente temos em mãos (questões definitórias), qual a magnitude e consequências dos acontecimentos em debate (questões de qualidade) e quais as ações envolvidas na resolução do problema retórico (questões procedimentais). Isto é, os factos, a natureza do problema, a sua importância e que ações devem ser empreendidas para a sua resolução.

Existem algumas vantagens numa Invenção assente na *Stasis*, em vez dos Tópicos.

Em contraste com a imobilidade e cristalização dos lugares (Tópicos), a *Stasis* ordena, não apenas os passos da argumentação, mas, também, o fluxo de informação, o qual contribui, desde logo, para explicitar o que está em causa na discussão. Por outro lado, cada questão favorece a procura de diferentes ângulos de análise e de perspetivar um assunto. Este já não é tão claro (preto no branco) mas envolve matizes e nuances que a *Stasis* permite contemplar. Além disso, velhas discussões podem ser renovadas por o debate ocorrerá por intermédio de novos ângulos que poderiam, até aí, ser negligenciados. Porventura, a maior vantagem da *Stasis* é impedir que o retor dilate a sua argumentação em infinitos desenvolvimentos cujo maior risco é a divagação. Perante um potencial enorme de informação, a concentração em 4 questões impossibilita que o retor derrame quantidades colossais de informação na sua intervenção e ajuda a salientar o essencial de cada assunto.

Embora sejam os exemplos clássicos (Oresteia, Antígona, Macbeth) que sejam mais trabalhados pela *Stasis*, nada nos proíbe de aplicar a exemplos contemporâneos, como a Invasão da Ucrânia por parte da Rússia. É a Ucrânia uma pátria para todos, incluindo os cidadãos pró-russos (Definição)? Foi a aproximação da Ucrânia ao Ocidente que provocou a guerra (Facto)? Que consequências teve a “operação especial” da Federação Russa (Qualidade)? O que deve a Rússia fazer perante uma Opinião Pública Ocidental que a condena (Procedimento)?

Repare-se, ainda, que as seis perguntas básicas da escrita de uma notícia possuem uma herança na *Stasis*, nomeadamente, ao descrever todo o acontecimento através das perguntas: Quem? Fez o Quê? A Quem? Onde? Quando? Como?

A diferença entre a Invenção Tópica e a Invenção baseada na *Stasis* é fácil de discernir: enquanto os tópicos configuram-se como um repositório de lugares ou temas recorrentes que os retores vão buscar, a *Stasis* assume-se com um percurso por definir e identificar. Envolve mais o labor intelectual do retor porque em vez de confiar em lugares partilhados pela comunidade, ele procede ao exame minucioso de um assunto através das quatro questões. Embora a *Stasis* seja mais flexível, ela denota ainda um rigor articulatório, uma imobilidade que fixa o caminho do retor em torno- e apenas em torno- de certas questões, ou ângulos de análise.

Em ambos subjaz um entendimento sistemático da Invenção. O retor percorre um caminho, mas este é fixo e pré-demarcado pelas questões a responder. Ambas são métodos da Invenção sistemáticos ao abordar a totalidade de um assunto pela soma das suas partes. A própria etimologia de *stasis* revela o quanto denota um

processo estático. A Invenção do retor possui maior autonomia face aos tópicos, mas essa autonomia é relativa já que subordinada à decomposição de um problema retórico em partes ou questões. A *stasis* pode ser entendida, literalmente, como um “abrandamento” ou ponto de paragem que cada questão simboliza. Antes do argumento se concluir, procede-se, na Invenção, a 4 estágios diferentes que é necessário resolver antes de passar ao ponto - à paragem - seguinte.

Ora é justamente este aspeto que necessita de ser revisitado. A minha tese é que essa reavaliação implica um ultrapassar das tradições tópica e *Stasis* da Invenção através de uma compreensão precisamente não-sistemática. Se a Invenção é um caminho, é um que não possui paragens. Caracteriza-se pela fluidez itinerante.

Uma proposta não-sistemática da Invenção

Quero, agora, propor uma terceira via da Invenção retórica, uma via não-sistemática e ametódica.

Na medida em que a Topologia e a *Stasis* partem de lugares ou de questões, não se trata de uma Invenção firmada na prática nem na adaptação. Todavia, como as próprias premissas do Acordo Prévio (Perelman, 1993) exemplificam, a comunicação persuasiva mais não é do que adaptar as ideias apresentadas às pessoas a quem são dirigidas. É esta adaptação que faz com que o exercício retórico seja potencialmente infinito na medida em que se reformula constantemente, seja por intermédio de contra-argumentações, seja por intermédio das atitudes e comportamentos por si desencadeados. É a adaptabilidade da retórica, e por extensão, da Invenção, que lhe confere durabilidade e, simultaneamente, flexibilidade.

A Invenção retórica caracteriza-se pela reciprocidade que nasce do juízo e da ação práticos. Afinal, ao ser uma arte da comunicação, é, também, uma arte da discussão pondo-se, por isso, ao absolutismo e ao relativismo filosóficos. Se o absolutismo não deixa espaço para a dúvida, o provável e ao plausível, por seu turno, o relativismo não permite sustentar nenhum facto como verdadeiro, logo, o acordo prévio (de valores, acontecimentos, juízos, etc.) em que se sustenta a discussão não é possível. A retórica não é paradigmática e a sua força inventiva reside, naturalmente, no equívoco, no duvidoso, no ambíguo, na indeterminação.

O entendimento baseado nos Tópicos, ou firmado na *Stasis*, não compreende que a Invenção se coloca mais no domínio da perplexidade e da irresolução do que do domínio da convicção ou da atribuição. A *Stasis* questiona para definir, enquanto os tópicos nem sequer envolvem questionamento da parte do retor assumindo um lugar de partida alegadamente partilhado.

O que sugiro é resistir à tentação de reduzir a Invenção a regras, passos, sistemas ou lugares. A Invenção retórica representa, antes de mais, a resistência endémica à tirania do método (Arthos, 2016). Não é apenas uma indexação de lugares ou uma indagação. Ela realiza-se igualmente através de uma auto-atualização deslocalizada e não-questionante. Enquanto negociação de um sujeito social que se

prática no momento em que fala ou escreve, a Invenção é muito menos individual do que colaborativa. Distanciamos-nos das noções de agência ou originalidade. É muito a exteriorização de uma psique individual do que coletiva. Envolve mais uma constelação de juízos, factos sociais e acontecimentos que a colocam como técnica assistemática (Arthos, 2016).

A Invenção não representa um método de inquirição do mundo nem um método subsidiador da argumentação. É uma técnica não-sistemática de criação do discurso.

Isso significa que a Invenção não é tanto ferramenta para argumentar, como o próprio discurso que se forma. Não é meio, mas essência. Não é método, mas técnica de criação. Essa formação não é isolada: vive de discursos que o antecedem e forma uma manta de retalhos intertextual a partir do qual se tecem novas tessituras discursivas adaptando-se a diferentes culturas e situações retóricas.

Neste ponto, gostaria de introduzir o trabalho de Simonson (2014) sobre a Invenção, o qual nos ajuda a perceber melhor que natureza não-sistemática da Invenção. Afirma ele que temos de passar desde uma tradição pedagógica da Invenção para entendê-la como fenómeno sociocultural.

Tal como a topologia e a *Stasis* demonstram, a Invenção foi sendo considerada, desde a Antiguidade Clássica, como pedagogia: um método fixo e estável de procurar uma finalidade retórica e que pode ser transmitido de professor a aluno através dos tempos. Portanto, a Invenção é concebida enquanto aprendizagem e desenvolvida em meio académico. Um método intencional e consciente de resolver uma dificuldade.

Alternativamente, e de uma modo não-sistemático, a Invenção é defendida como um fenómeno sociocultural (Simonson, 2014: 303) abordado por várias ciências sociais e humanas incluindo a Psicologia (cf. Psicologia da criatividade), a Sociologia (cf. Imaginários sociais) e a Antropologia (cf. Bricolage de Lévy-Strauss). Saindo para fora do ambiente controlado de aprendizagem entre aluno e professor, a Invenção situa-se ao nível dos contextos, relações sociais, regras sociologicamente definidas, instituições e culturas, bem como discursos que circulam pela sociedade. Neste caso, a Invenção é, sobretudo, considerada um processo social de produção discursiva que transcende os indivíduos. Ela vai além do ambiente pedagógico ou da composição para se firmar no mundo, na prática discursiva, nos negócios humanos. Tal insere-se numa tentativa de rever e amplificar uma teoria da retórica adequada aos conceitos, sociedade e necessidades do séc. XXI, não apenas do ponto de vista académico como profissionalizante.

A Invenção é, nesse caso, considerada como um processo não tanto literário, mas social que toma forma no modo como os indivíduos interagem e como coordenação a sua ação coletiva através de diferentes pontos de vista, objetivos e estratégias. Aberta ao mundo social, a Invenção enquanto técnica não-sistemática insiste na ideia de produção que inclui esquemas de pensamento, ideologias, papéis

sociais, géneros, estilos e símbolos culturais. A modernização da retórica implica, pois, pensá-la enquanto ampliação ou potencial expansivo, para lá da logosfera.

Existe um eixo fundamental dessa modernização no que diz respeito à Invenção.

A Invenção precisa de ser vista, nas palavras de McKeon (1987), como uma arte arquitetónica produtiva que não apenas resolve o problema do conteúdo da comunicação, como decide a forma de resolução que a comunicação apresenta acerca de um problema social. A Invenção deixa, assim, de ser a solução somente para o problema retórico, para ser solução do problema social contribuindo discursivamente para novas práticas (discursivas e não-discursivas). Daí que possa ser considerada uma arte de estruturar os princípios do conhecimento, do fazer e do produzir (Simonson, 2014: 305). Não apenas uma arte logofílica, da palavra, mas uma arte ou técnica não-sistemática de produzir estados de coisas novos dentro da sociedade. Coloca, portanto, a argumentação para lá do argumento académico, literário, poético colocando-a no meio da sociedade.

O que proponho aqui é excelentemente descrito por Simonson (2014) como “a reinvenção da invenção” onde não se trata tanto de descobrir ou inventar quanto da reprodução discursiva na retórica considerada como prática quotidiana.

Como se pode aplicar esta abordagem não-sistemática que ultrapassa a escrita e proferição de discursos, é o que pretendo explicar na próxima seção.

Uma Invenção reinventada pelos Media e pela Criatividade

A minha proposta é devedora àquela de Simonson (2014: 313) na qual a Invenção é definida como “a geração de materiais retóricos”. Gerar significa aqui dar vida, dar forma, tornar existente e reproduzir. A invenção generacional ocorre pela descoberta ou pela criação, mas também pela recomposição, encaminhamento e recombinação. Simonson descreve os “materiais retóricos”, de forma muito pertinente, como os elementos físicos e simbólicos que são reunidos com um propósito comunicacional. Eles incluem o texto, a apresentação oral ou a composição. Mas incluem igualmente desempenhos e artefactos tecnológicos. Não são apenas palavras, ideias e argumentos. São, também, histórias, estilos, gestos, rituais, movimentos corporais e emoções (Cf. Mateus, 2018a). São imagens incessantemente repetidas e reimaginadas publicamente. São objetos que deixam de ser “coisas” para serem materiais semióticos, isto é, de produção de significação.

Uma abordagem não-sistemática da invenção repousa nesta noção de “materiais retóricos” que podem encontrar-se prontos a usar (como os tópicos) ou prontos a percorrer (como as questões da *Stasis*) mas que são, também, gerados na heterogeneidade dos assuntos humanos. Que são germinados numa rede de significações, materiais e simbólicas. É neste ponto que interessa convocar o papel dos Media, os dispositivos tecnológicos de mediação simbólica. Tal como Simondon (2014: 313), eu também advogo a existência de Media invencionais. Neste caso, Media,

não no sentido de meio (*medium*), isto é, de conduta, canal ou intermediário. Mas Media num sentido ontológicos e expressivo. O que significa isso?

Media, no contexto de Media Inventionais da retórica, aponta para um sentido de *habitat* ou mundo envolvente, tal como se fala em ecologia mediática ou na Teoria dos Meios de McLuhan ou de Kerkhove.

Tal como um organismo vive num habitat, assim o homo rhetoricus habita um mundo simbólico que é, também, um mundo retórico. Por outro lado, Media pode ser visto como materiais da expressão humana. E, numa terceira aceção, Media alude aos modos de expressão comunicativa, um meio técnico (mediatizado ou não) pelo qual nos dirigimos aos outros. Reunindo estes três sentidos, os Media inventionais são habitats simbólicos que providenciam os materiais e os modos a partir dos quais a invenção retórica decorre (Simonson, 2014: 314). Os Media inventionais constituem paisagens simbólicas que fornecem os recursos de conteúdo de expressão da invenção retórica. Assim, a Invenção realiza-se no momento em que se organiza e materializa num espectro de Media que se intersectam na prática retórica. Cada um desses Media representa um potencial de construção, interpretação, explicação e recomposição. Falar em Media inventionais envolve, deste modo, referir a natureza não-sistemática da invenção que deixa de estar amarrada a preceitos rígidos transmitidos de geração em geração para descrever, de forma mais plausível, a criação-elaborativa e mediada da invenção. Esta acontece por entre a experiência, a linguagem (verbal e não-verbal), a multimodalidade, padrões cognitivos de compreensão e corpos sensíveis que reagem emotivamente. Envolve, também, o tempo - seja ele imediato (sincrónico) ou histórico (paradigmático), já que a passagem do tempo marca a passagem discursiva dos agentes sociais e se reflete naquilo que está disponível, ou não, para integrar a invenção. Envolve, ainda, a sociedade - as relações de género, as interações, as identidades sociais ou os papéis sociais. Por fim, envolve a cultura - culturas mainstream ou marginais, subculturas, culturas nacionais ou regionais, bem como a opinião comum (doxa), a tradição, os costumes.

Os Media inventionais da abordagem não-sistemática possuem a enorme vantagem de nos explicar como a invenção é dotada e gera formas simbólicas através das quais se expressa na produção discursiva retórica. Implica agora olhar para as apps, para os CD, para o Zoom, para a realidade aumentada, para a realidade virtual, para o metaverso. Deixa de se cingir à palavra falada ou escrita para incluir manifestações multimodais. Pondera o uso de emojis na expressão humana e como eles podem ser usados para exprimir pictogramas. Num mundo digital e colaborativo, a invenção deixa de ser individualizada e também colaborativa. Isso já acontece no software colaborativo open-source, na Creative Commons, na possibilidade de equipas de trabalho usarem o mesmo documento para chegar ao resultado final.

Devemos reconhecer que, no mundo atual, os Media reconfiguram o potencial retórico abrindo novas capacidades à Invenção. A Invenção, hoje, pode ser hipertextual, conectada, em rede, de autoria partilhada, uma re-constituição permanente.

A invenção retórica como caminho hipertextual que não possui uma ordem pré-definida, nem lugares de paragem. Um percurso de itinerância constitutiva de desempenho do retor fazendo usos dos Media.

Considerar os Media na Invenção significa desalojar o sujeito pensante, ativo e origem da invenção. Podemos, agora entender, outras dimensões da retórica à medida que a Invenção incorpora, possui uma forma material simbólica emergente, em re-formação permanente. A invenção situa-se nas pessoas e no uso que elas fazem, não tanto do seu génio ou do seu conhecimento individual, mas da multiplicidade de Media que enraízam a invenção na cultura, nas instituições, nos corpos ou nas tradições e costumes.

A ideia proposta por Simonson (2014: 318) de como a invenção é materializada através de diferentes Media não apenas pode ser aproveitada para ilustrar a proposta não-sistemática da invenção como delinear onde e como ela se realiza. Afinal, a Invenção retórica não tem início. Também não tem fim. A invenção é um *remix* e, enquanto tal, uma reinvenção. De habitats, materiais e expressões simbólicas.

A invenção não-sistemática decorre por intermédio de dois princípios basilares. Acabámos de ver o primeiro, os Media invencionais. O segundo princípio é a criatividade, não o ato de criar mas a qualidade do processo de criação.

O livre exercício da criatividade é uma prerrogativa da abordagem não-sistemática da Invenção e pode, por vezes, ser chamada de “técnicas de criatividade” (Hofmesiter, 1993: 7). Parece-me, porém, que associar a criatividade a uma técnica não é aconselhável uma vez que “técnica” remete-nos para uma abordagem sistemática da Invenção, como são os Tópicos e a *Stasis*.

Zhang e Kitalong (2015: 200) enfatizam precisamente o exercício da criatividade enquanto Invenção retórica. Afirmam, mesmo, que a criatividade é parte intrínseca do cânone Invenção.

Aquilo que em português se chama de “engenho” humano, no sentido de perspicácia, encontra-se relacionado com a Invenção retórica. De facto, é muito provável que, todos os dias, exercitemos formas Inventivas como aplicações da criatividade, uma vez que, enquanto seres humanos, somos problem-solvers criativos. Somos dotados das capacidades para inventar soluções originais que respondem a problemas complexos, sejam eles no domínio da comunicação, da tecnologia, da economia, etc.

Ignorar a criatividade como performance da Invenção seria negligenciar uma das formas mais comuns no mundo laboral, o brainstorming. Este consiste em encontrar a solução para um problema, ou gerar uma ideia nova a partir da contribuição espontânea de diferentes pessoas. A sua intenção é remover preconceitos e inibições e falar livremente do que vem à cabeça de cada uma na esperança de que cada contributo possa ajudar a formar uma solução final. Liberdade e espontaneidade são os princípios basilares do exercício da criatividade.

Enquanto ilustração não-sistemática da Invenção, a criatividade acontece de acordo com três princípios centrais: 1) a quantidade permite chegar à qualidade.

Isto é, a Invenção realiza-se acolhendo todas as sugestões num momento de produção coletiva sem filtros segundo a intuição de que quanto maior o número de ideias em discussão, maior a probabilidade de se gerar uma solução inovadora e radical; 2) isenção da crítica. Na Invenção criativa abolem-se os filtros, juízos e avaliações que podem inibir a geração de novas soluções para um dado problema. A crítica surge apenas numa fase posterior da Invenção criativa. Deste modo, e pela suspensão do juízo crítico, cada indivíduo terá a liberdade e motivação para avançar ideias inusitadas e pouco prováveis. Ora, sendo uma forma não-sistemática da Invenção, a criatividade estimula precisamente as ideias que, à partida, parecem mais implausíveis e paradoxais. É dessa aparente impossibilidade que surgem as ideias inovadoras; 3) combinação de ideias. Na criatividade, cada intuição encaixa noutras intuições, agregando-se e encaixando-se para formar uma ideia completa a partir da contribuição de cada participante. A intuição assume uma nova perspectiva e esta combina-se com as demais de forma a gerar, coletiva ou individualmente, uma imagem clara e coerente da solução. É popular o slogan “1+1=3” para simbolizar como a associação de ideias é um processo criador donde pode resultar não uma soma das partes, mas uma totalidade até aí inexistente.

Existem outros exemplos de abordagens não-sistemáticas da Invenção retórica baseada na criatividade. Uma variante do *brainstorming* é o *brainwriting*, no qual 6 elementos escrevem 3 soluções que são aperfeiçoadas por outros 5 membros. É, por isso, conhecido pelo “método 6-3-5”. Em Portugal, um romance policial chamado “O Código D’Avintes” empregou precisamente uma invenção literária semelhante. Sete reconhecidos escritores decidiram escrever um romance puramente assente na espontaneidade e criatividade: cada uma deles escrevia um capítulo que era, depois, completado e dado seguimento no capítulo seguinte. Não havia assim um guião ou sinopse prévios ao romance. Cada escritor escrevia um capítulo sem saber como o romance seria prosseguido pelo coautor seguinte. É, portanto, uma obra cheia de reviravoltas à medida que cada um preenchia o vazio causado pelo capítulo anterior.

Sem pretender fazer uma lista exaustiva de todas as formas de abordar a criatividade na Invenção retórica (Pensamento Lateral, Improvisação, Análise *Swot*, etc) quero, ainda, referir uma terceira ilustração da Invenção não-sistemática: a aleatoriedade.

Esta consiste na incorporação de elementos do acaso, acidentais ou casuais no processo de criação. Por serem elementos contingentes, a criatividade aleatória é altamente circunstancial e irrepetível. Embora se possa reincorporar elementos aleatórios, estes serão sempre diferentes na medida que se assumem enquanto fortuitos, incertos e indeterminados. A invenção criativa baseada no aleatório é mais frequente na poesia e na música, em especial no género rap ou hip-hop. Muitos dos temas *pop* mais conhecidos do séc. XXI são efetivamente construídos em torno de ideias espaçadas que nem sempre se ligam umas às outras numa história coerente. Considere-se o seguinte excerto inicial da canção “*Sing for the*

Moment” (2002) de Eminem: *These ideas are nightmares to white parents/ Whose worst fear is a child with dyed hair and who likes earrings/ Like whatever they say has no bearing/ It's so scary in a house that allows no swearing/ To see him walking around with his headphones blaring/ Alone in his own zone, cold and he don't care (...)*. Outro exemplo, Carlão, na canção “Assobia para o lado” (2020): Saúde e dinheiro para gastos, tesão/Pouco mais importa como brinda o meu amigo João/ Com esse brinde eu começo uma canção/ Que não prescinde uma certa reflexão/ Em menos de nada, a gente já foi *boy* / Tenta ser o Winnie em vez de quereses ser o cowboy/ Escolhe bem as tuas guerras, o que não te mata moi/ Ambição é boa, mas quando cega, destrói (*No doubt*).

Como se percebe, o maior risco de criar baseado na aleatoriedade é a verborreia, na qual uma torrente indistinta de palavras é usada, mais pela possibilidade de rima, do que pela possibilidade de fazer sentido e transmitir uma ideia coerente ao longo da canção. Por outro lado, o seu ponto forte consiste na introdução de novas palavras, ideias e associações no processo criativo.

No que à Invenção diz respeito, falo em criatividade enquanto processo inacabado prescindindo de outras duas aceções comuns: a criatividade como traço de personalidade (Psicologia) e a criatividade como produto (a ideia de produto criativo e Indústria Cultural) (Cropley, 2011: 512). Enquanto processo, a criatividade respeita a identificação de um problema, a criação de corpo de soluções possíveis e de seleção de soluções a partir dos constrangimentos inerentes).

Em Retórica, a criatividade é mais causa (de um discurso, de uma solução, etc) do que resultado e considerado uma capacidade exclusivamente humana, por oposição a processos ditos “criativos” da Inteligência Artificial. Sem pretender discutir a criatividade possível das tecnologias, sublinho a criatividade como abordagem humanista, não sistemática da Invenção, independentemente do facto dos sistemas informáticos terem-se progressivamente ocupado de tarefas rotineiras e repetitivas (ex: colocar uma etiqueta na embalagem) e de, na tradição da Filosofia platónica, a criatividade por ser vista como um dos mais altos feitos intelectuais e sociais. Isto não significa, porém, ignorar o papel das tecnologias e, particularmente, dos Media na abertura de possibilidades radicais para a Invenção retórica, mas também na forma como falamos (à distância), escrevemos (com os pictogramas emojis) ou pensamos (a memória digital).

Vemos, assim, que o fundamento Media (ex: media invencionais) e o fundamento Criatividade se ligam na abordagem não-sistemática da Invenção.

Os Media constituem, aliás, plataformas inovadoras de exercer a criatividade (tal como os lasers projetados se transformaram num espetáculo, ou a modelação 3D permite recriar um concerto dos ABBA cujos elementos são representados por avatares com a aparência dos anos 1970). Mesmo na arte retórica, os tablets vieram minorar a pertinência do cânone Memória, tal como a publicidade veio reescrever os géneros retóricos tradicionais (Mateus e Ferreira, 2022).

Estes dois fundamentos são exclusivos de uma abordagem não-sistemática da Invenção e religam a materialidade tecnológica dos Media com o génio criador da criatividade. *Res extensa e res cogitans* unidas na Invenção que não apenas descobre como enceta um processo de criatividade como solução para problemas complexos.

Conclusão

Do exposto segue-se um conjunto de conclusões importantes.

Primeiro, a abordagem sistemática da Invenção, ilustrada pela tradição Topológica e *Stasis*, caracteriza-se por ser um processo mecânico em que os argumentos são derivados automaticamente a partir de um sistema de regras (sejam elas concretizadas em Lugares ou Questões). É este ponto de partida atribuítorio que faz conectar uma regra a um argumento. Os problemas de que trata a Invenção são somente aqueles que se encontram no campo contido ou permitido pelo sistema. Além disso, existe uma grande desvantagem: a existência de Lugares. Questões ou conceitos universalmente aceites é fácil de aceitar na teoria, mas empiricamente improvável. Mesmo o Lugar da Qualidade é diferentemente entendido de acordo com a cultura - consumista ou não - em que se insira. É verdade que os *Topoi*, pela sua generalidade, se pretendem aplicáveis a todo o tipo de debates, problemas e discussões. E que a *Stasis* permite ao retor ver um problema a partir de múltiplos ângulos de análise. Contudo, não existem receitas padronizadas ou universais de aplicação desses Lugares e Questões. Têm de ser adaptados ao contexto específico da discussão e ao problema retórico em causa.

É justamente aqui que se revela a incompletude de uma abordagem exclusivamente sistemática da Invenção. Esta requer, igualmente, intuição e criatividade. Exige uma abordagem não-sistemática, uma que não seja tanto baseada na aplicação geral de regras (sejam elas Lugares ou Questões) mas na aplicação intuitiva e criativa dessas mesmas regras. Implica jogar as regras, modelá-las, deformá-las, negociando-as.

Segundo, um dos motivos pelos quais se fala tanto na abordagem sistemática da Invenção em detrimento da não-sistemática tem a ver com o facto da primeira se adaptar muito melhor ao retor inexperiente e ao orador-estudante. Estes requerem procedimentos claros e tangíveis com conceitos pré-fabricados e com eficácia comprovada. Procedimentos que possam ser ensinados em pouco tempo e que sejam de fácil e direta aplicação. O uso dos *Topoi* e da *Stasis* é uma tarefa mais exigente quanto se pretende aplicar fórmulas pré-concebidas e genéricas a casos particulares únicos.

Resolvendo este problema de aplicabilidade do geral ao particular, a Invenção não-sistemática, empregue no uso dos Media e da Criatividade, faz uso da fantasia e da imaginação para preencher essa lacuna.

Nesta medida, associações inesperadas e soluções criativas são mais fáceis de alcançar. Como vimos, a criatividade na Invenção retórica consubstancia-se como um processo complexo. Pensar os Media e a Criatividade juntamente com a Invenção significa não apenas olhar para um problema de todos os ângulos possíveis e fazer as perguntas certas; significa igualmente selecionar informação relevante; adaptar

regras gerais a casos particulares; improvisar; encontrar analogias, similaridades e diferenças; juntar elementos dispersos e heterogêneos; renovar perspectivas; e aceitar o improvável

Terceiro, o que pretendi, neste capítulo, foi clarificar a ontologia da Invenção e a sua dupla constituição em abordagens sistemáticas e não sistemáticas. Paralelamente, quis mostrar que a Invenção retórica não possui apenas uma dimensão epistémica na qual construímos o conhecimento através do discurso (Lauer, 2004: 8) decompondo, por exemplo, o problema em sub-problemas e respondendo metodicamente a cada um deles, como na tradição hermenêutica da Invenção; detém, também, uma dimensão heurística e de descoberta criativa e que inclui potencialmente os Media. A Psicologia classifica o pensamento heurístico como sendo mais flexível ao não depender da dedução formal, do silogismo, da Lógica e da tentativa e erro. As estratégias heurísticas conjugam-se com a intuição e, embora, conduzam o ato criativo não determinam um resultado final. O seu produto não deriva de premissas, conceitos ou fórmulas anteriores. Rejeitam os algoritmos (característicos de uma abordagem sistemática) mas não rejeitam o aleatório e o invulgar. De facto, essas estratégias heurísticas são aquelas que estimulam a imaginação criadora. Mais do que fórmulas algorítmicas a aplicar, mais do que regras a cumprir e procedimentos a realizar, a heurística permite saber adaptar essas mesmas regras e fórmulas a cada caso de acordo com o estilo do retor. São as estratégias heurísticas que são, portanto, pressupostas na abordagem não-sistemática da Invenção. São modelos de pensamento e ação tácitos que em vez de se limitarem a aplicar regras, criam as suas próprias regras perante a complexidade do problema.

O campo heurístico é potencialmente mais extenso do que o campo epistémico na medida em que o primeiro fundamenta o segundo. Por outras palavras, a abordagem não-sistemática da Invenção, baseada na heurística, alimenta a abordagem sistemática da Invenção fundada na epistemologia discursiva.

Naturalmente, isto não significa afirmar a superioridade da abordagem não-sistemática da Invenção face à sistemática. Não existe uma abordagem ideal: apenas problemas e pessoas que podem empregar, de acordo com cada caso, a melhor estratégia de Invenção. Ou mesmo, uma mistura de ambas. Com efeito, não é assim tão raro observarmos discursos onde os *Topoi* se misturam com a Criatividade; ou onde os Media invencionais antecedem as questões da *Stasis*. O que deve ser ensinado, não é apenas uma Invenção Sistemática, mas uma Invenção Não-sistemática. Será a articulação entre ambas que permitirá ao retor alcançar a melhor capacidade de resolução de um problema.

Mesmo se é mais difícil ensinar a abordagem não-sistemática – que inclui os Media e a Criatividade – tal não é certamente impossível. E à medida que a retórica evolui nas suas formas de comunicação persuasiva, também o seu ensino deve evoluir, incluindo a *ars inveniendi*.

Bibliografia

- Arnauld, Antoine, and Pierre Nicole. **Logic or the Art of Thinking** [The Port-Royal Logic]. Trans. and ed. Jill Vance Buroker. Cambridge: Cambridge UP, 1996. Print.
- Arthos, J. **Rhetorical Invention**. Oxford Research Encyclopedia of Communication (2016)
- Arthos, J. "Locating the Instability of the Topic Places: Rhetoric, Phronesis, and Neurobiology." **Communication Quarterly** 48.3 (2000): 272-92. Print.
- Barthes, R. **L'ancienne rhétorique**. Aide-mémoire, Communications, 16 (1970) p. 172-223
- Cropley, A. J. "Definitions of creativity". In M. A. Runco & S. R. Pritzker (Eds.), Encyclopedia of creativity (2011). (pp. 511-524). San Diego, CA: Academic Press.
- Heath, M. The substructure of stasis-theory from Hermagoras to Hermogenes, **Classical Quarterly** 44 (1994) 114-29.
- Hofmeister, R. **Rhetorik**. Vol. I. Andreas and Andreas, (1993) Salzburg.
- Kienpointner, M. "On the Art of Finding Arguments: what ancient and modern masters of *Invention* have to tell us about the ars inveniendi", **Argumentation**, 11, 225-236. 1997
- Lauer, J. M. **Invention in Rhetoric and Composition**. Anderson, SC: Parlor Press (2004)
- Mateus, S. **Introdução à Retórica no Séc. XXI**, Covilhã, Labcom Books (2018)
- Mateus S. "Affective Rhetoric- What It Is and Why It Matters" In Zhang and Clark, Affect, Emotion, and Rhetorical Persuasion in Mass Communication, London, Routledge.
- Mateus, S. e Ferreira, I (org.). **Retórica Mediatizada – a comunicação persuasiva através dos media**, Lisboa, Sistema Solar/Documenta (2022)
- Martin, J. E. "El Concepto de Ingenium Ciceroniano". Estudios, 118, vol. XIV.
- McKeon, R. **Rhetoric**: Essays in *Invention* and Discovery. Ed. Mark Backman. Woodbridge, CT: OxBowPress, (1987).
- Perelman, C. **O Império Retórico**. Porto: Edições Asa. (1993)
- Simonson, P. "Reinventing *Invention*, Again", **Rhetoric Society Quarterly**, 44:4, (2014) 299-322, DOI: 10.1080/02773945.2014.938862
- Young, R., and Becker, A. "Toward A Modern Theory of Rhetoric." Harvard Educational Review 35 (1965): 450-68. Rpt. W. Ross Winterowd. Contemporary Rhetoric: A Conceptual Background with Readings. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1975. 123-43.
- Zhang, Y. and Kitalong, K. S. "Influences on Creativity in Technical Communication: *Invention*, Motivation, and Constraints", **Technical Communication Quarterly**, (2015) 24:3, 199-216, DOI: 10.1080/10572252.2015.1043028