



Processos de Criação em Artes e Mídias

*Hermes Renato Hildebrand
email: hrenatoh@iar.unicamp.br*

Processo de Criação Artística

Crítica Genética e Semiótica

A Crítica Genética considera os manuscritos como seus objetos de estudo e são eles: correspondências do autor, gravações de voz, rascunhos, esboços, textos imagens e sons que tenham não são a obra e que possam indicar algo sobre ela.

Cecília de Almeida Salles resolveu relacionar esta teoria com a teoria dos signos e, assim, passou a sustentar um diálogo com a semiótica de Peirce. Através desse enfoque, o conceito estrito de manuscrito deixa de fazer sentido e é substituído pelo de "documentos de processo", que são todo e qualquer registro material do processo criador, independentemente das linguagens em que se inscreve.

Processo de Criação Artística -

Cecília Almeida Salles - Gesto Inacabado e Redes da Criação

As tensões do movimento criador também são contempladas no texto de *"Gesto Inacabado"*, tensões essas que a autora vislumbra como pólos opostos de naturezas diversas e que agem dialeticamente um sobre o outro, mantendo o processo em ação.

Dessas idéias desenhadas no texto emana uma interessante afinidade com as chamadas "teorias da complexidade", que falam de sistemas dotados de incrível capacidade auto-organizativa, apesar do forte teor caótico em que se articulam.

Processo de Criação Artística -

Cecília Almeida Salles - Gesto Inacabado e Redes da Criação

Há, portanto, na perspectiva de criação que o livro projeta, ecos do que formulam pensadores de ponta neste final do século XX, como Edgar Morin e Ilya Prigogine.

Este último, químico, estudou em termodinâmica os processos irreversíveis com a formulação da teoria das estruturas dissipativas e Entre o tempo e a eternidade e O fim das certezas.

Cecília propõe algumas "abordagens para o movimento criador", das quais se destaca o conceito de "ação transformadora". Ela defende a idéia de que o percurso criativo observado sob o ponto de vista de sua continuidade "coloca os gestos criadores em uma cadeia de relações, formando uma rede de operações estreitamente ligadas".

Processo de Criação Artística -

Cecília Almeida Salles - Gesto Inacabado e Redes da Criação

Ao caracterizar o movimento criador como uma rede complexa de inferências lógicas, a autora contrapõe-se à idéia de que a criação é uma inexplicável revelação sem história ou uma descoberta que surge de maneira espontânea.

"A criação como processo de inferências lógicas mostra que elementos aparentemente dispersos estão interligados; já a ação transformadora mostra o modo como um elemento inferido é relacionado ao outro".

O pensamento da autora enaltece o percurso orgânico e semiótico do ato criador, em que pese a linguagem específica de cada objeto construído, seu signo e interpretante. O processo relacional pelo qual o signo se constitui é o processo de semiose.

Processo de Criação Artística -

Semiótica de Charles Sanders Peirce

As Categorias Fenomenológica divide-se em três:

- **Primeiridade – o acaso, o imediato, a liberdade, ...**
- **Secundidade – a ação e reação, a dualidade, ...**
- **Terceiridade – a regra, a lei, a continuidade, ...**

Processo de Criação Artística - *Semiótica de Charles Sanders Peirce*



Processo de Criação Artística -

Semiótica de Charles Sanders Peirce

“Um **Signo** intenta representar, em parte pelo menos, um **Objeto** que é, portanto, num certo sentido, a causa ou determinante do signo, mesmo se o signo representar seu objeto falsamente.

Mas dizer que ele representa seu objeto implica que ele afete uma mente, de tal modo que, de certa maneira, determine naquela mente algo que é mediatamente devido ao objeto.

Essa determinação da qual a causa imediata ou determinante é o signo, e da qual a causa mediata é o objeto, pode ser chamada o **Interpretante**”.

Processo de Criação Artística -

Semiótica de Charles Sanders Peirce

**Signo ou
Representamen**



```
graph TD; A[Signo ou Representamen] --- B[Objeto Dinâmico]; A --- C[Interpretante Dinâmico]; B --- C;
```

The diagram illustrates Peirce's semiotic triangle. At the top is the text 'Signo ou Representamen'. A vertical line descends from this text to a central point. From this central point, two diagonal lines branch out downwards and outwards to the left and right. At the bottom left is the text 'Objeto Dinâmico' and at the bottom right is the text 'Interpretante Dinâmico'. The lines form a triangle with the text at the vertices.

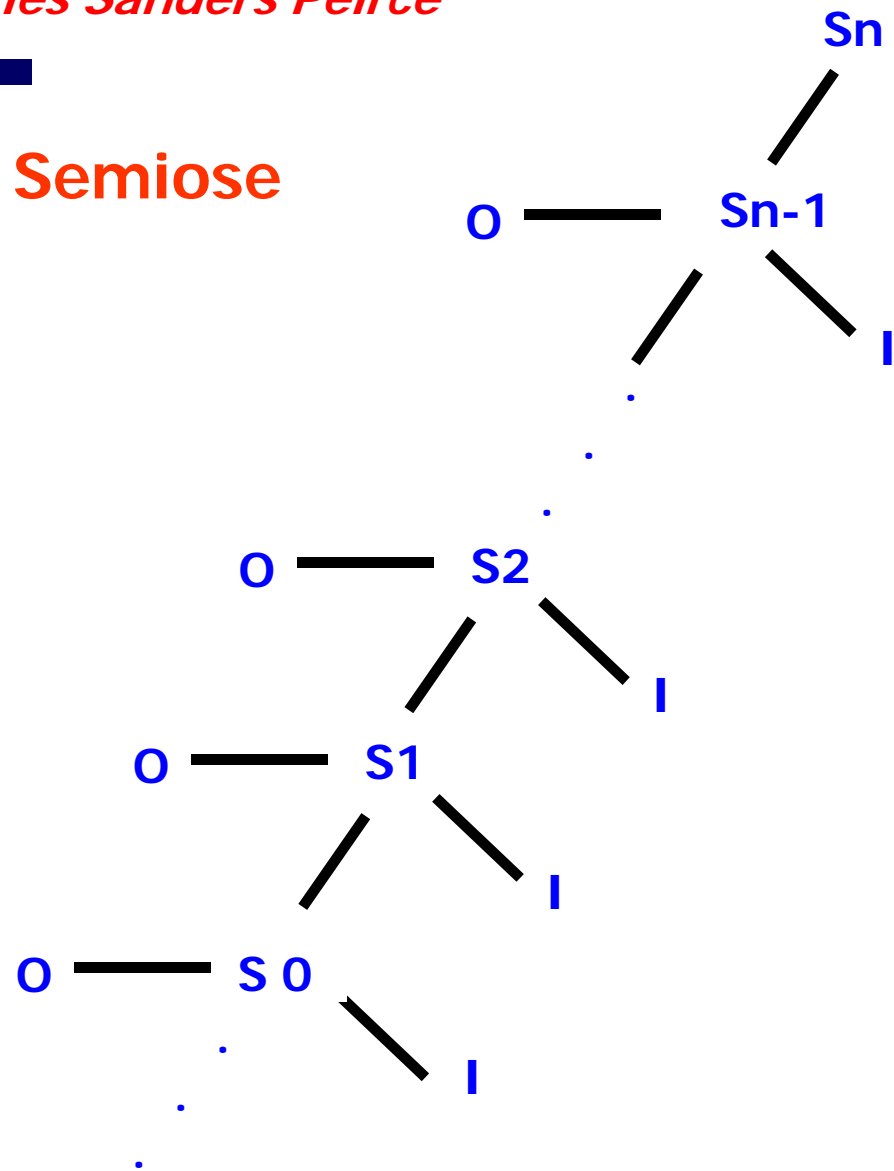
**Objeto
Dinâmico**

**Interpretante
Dinâmico**

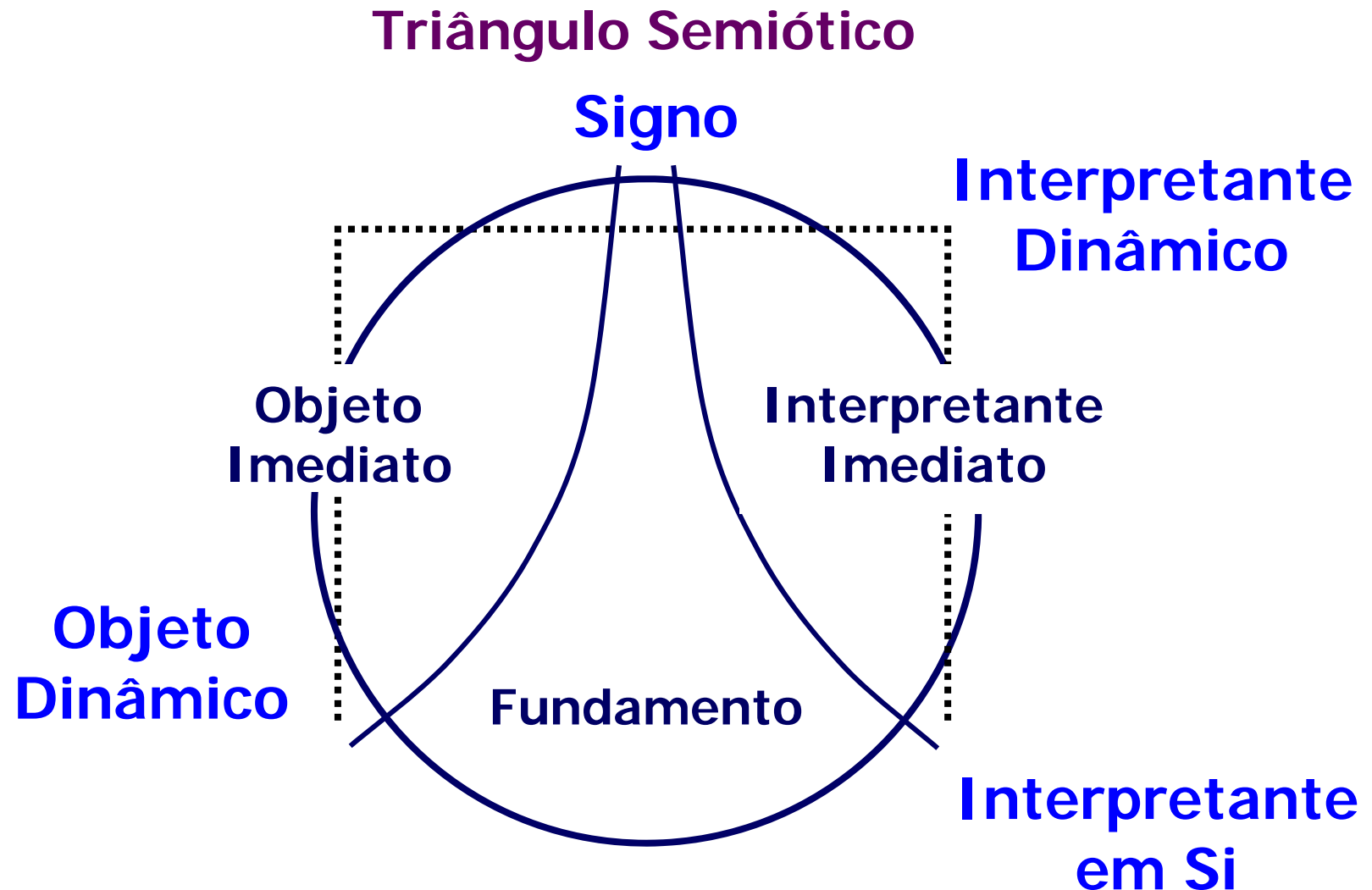
Processo de Criação Artística -

Semiótica de Charles Sanders Peirce

O Processo de Semiose



Processo de Criação Artística - *Semiótica de Charles Sanders Peirce*



Processo de Criação Artística -

Semiótica de Charles Sanders Peirce

O signo como:

Qualidade:

(em primeiridade)

- Fundamento
- Objeto Imediato
- Interpretante Imediato

Existente:

(em secundidade)

- Objeto Dinâmico
- Interpretante Dinâmico

Generalidade:

(em terceiridade)

- Interpretante Final

Etapas do Processo de Criação Artística

- **O INSIGHT**

Princípios do pensamento artístico

- **O CHOQUE COM A MATÉRIA**

Princípios do pensamento operacional

- **AVALIAÇÃO DA OBRA REALIZADA**

Lógica como fundamento da representação

O Insight

Abdução - a Idéia

1. Todas as formas da lógica podem ser reduzidas a combinações de inferências, alteridade e à concepção de uma características individual. Estas são simplesmente, formas de primeiridade, secundidade e terceiridade.
2. O processo contínuo do pensamento se inicia na percepção; o percepto só é conhecido através do juízo perceptivo, que, por sua vez, é o limite da inferência abdutiva, porta do pensamento para os outros esquemas lógicos – a indução e a dedução.
3. Após as inferências puramente hipotéticas que caracterizam esta fase do pensamento do artista, ele procura conduzi-lo para a materialização de uma obra.

O Choque com a Matéria

Indução - Ciclo Pré-Industrial

Esculpir: Por detrás do ato de esculpir, encontra-se uma série de raciocínios que vão desde a imaginação da peça a ser trabalhada até a ação propriamente dita sobre a matéria, quando são levadas em consideração as resistências do material, os seus veios de crescimento, as ferramentas à disposição com suas diferentes funções e a força motriz do autor.

Modelar: Em termos operacionais, a modelagem é uma operação mista de fazeres; aparentemente pensa-se a modelagem como uma operação inversa à escultura. A escultura retira matéria e a modelagem adiciona matéria ao bloco original. No entanto, a principal diferença entre ambas é o uso dos materiais: os sólidos para a escultura e os plásticos para a modelagem. A modelagem permite a reposição da matéria ao bloco inicial.

O Choque com a Matéria

Indução - Ciclo Pré-Industrial

Fundir: Fundir é reproduzir volumes enquanto forma de pensamento operativo. Para se obter esta operação, é necessário ter um protótipo original (positivo) do qual se retira um molde (negativo), e a partir do qual, pela fundição propriamente dita, consegue-se a cadeia de objetos semelhantes ao protótipo.

Esculpindo, modelando ou reproduzindo volumes, as operações artesanais trabalham a matéria ainda com o pensamento voltado para soluções num bloco material único, consolidando um espaço real centrado na própria matéria, enquanto ocupante deste espaço.

O Choque com a Matéria

Ciclo Pré-Industrial

**Michelangelo
David
c. 1501-1504
Mármore
Altura 410 cm**

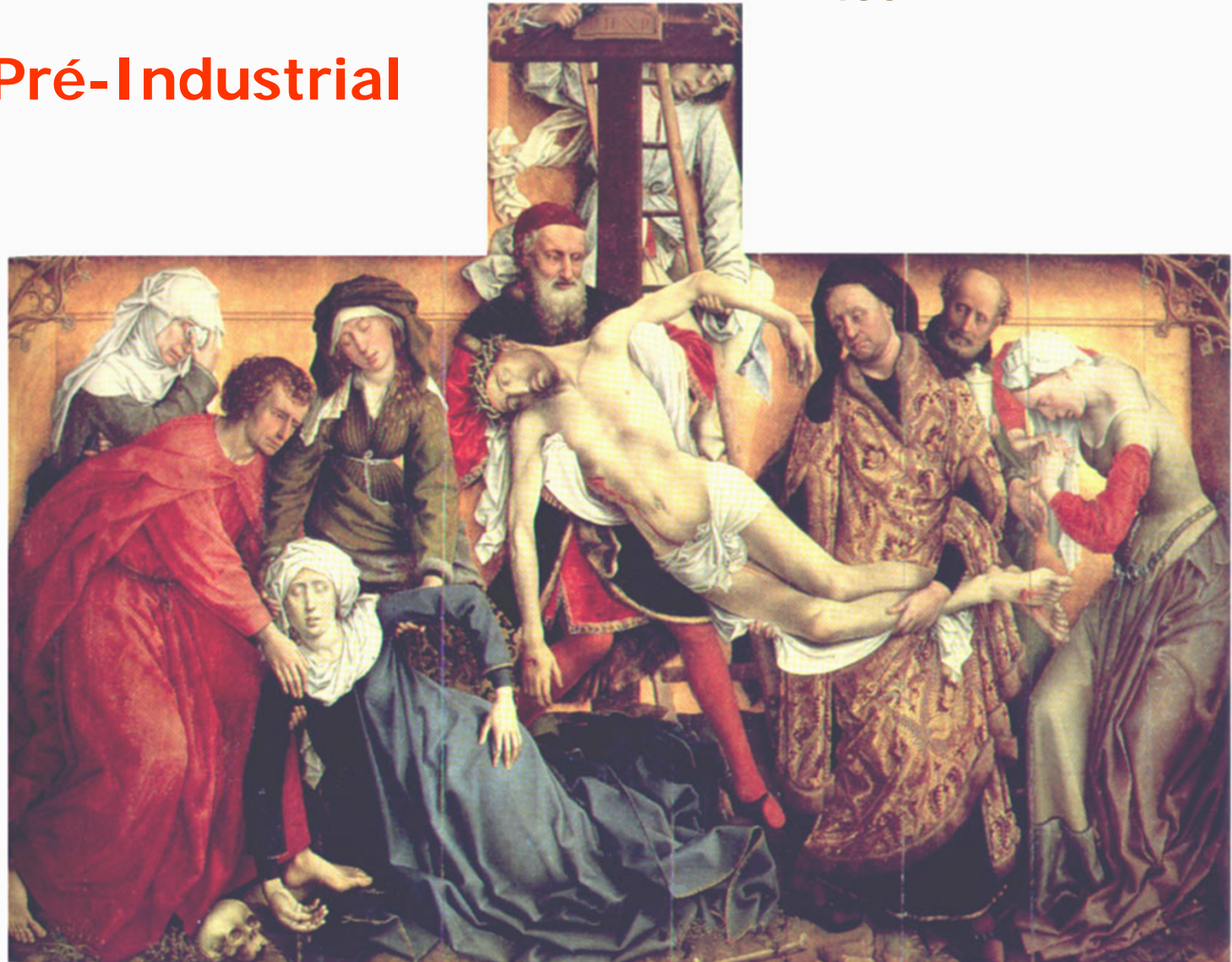
**Accademia delle Belle Arti
Florence**



O Choque com a Matéria

Rogier van der Weyden
A Descida da cruz
- 1435 -

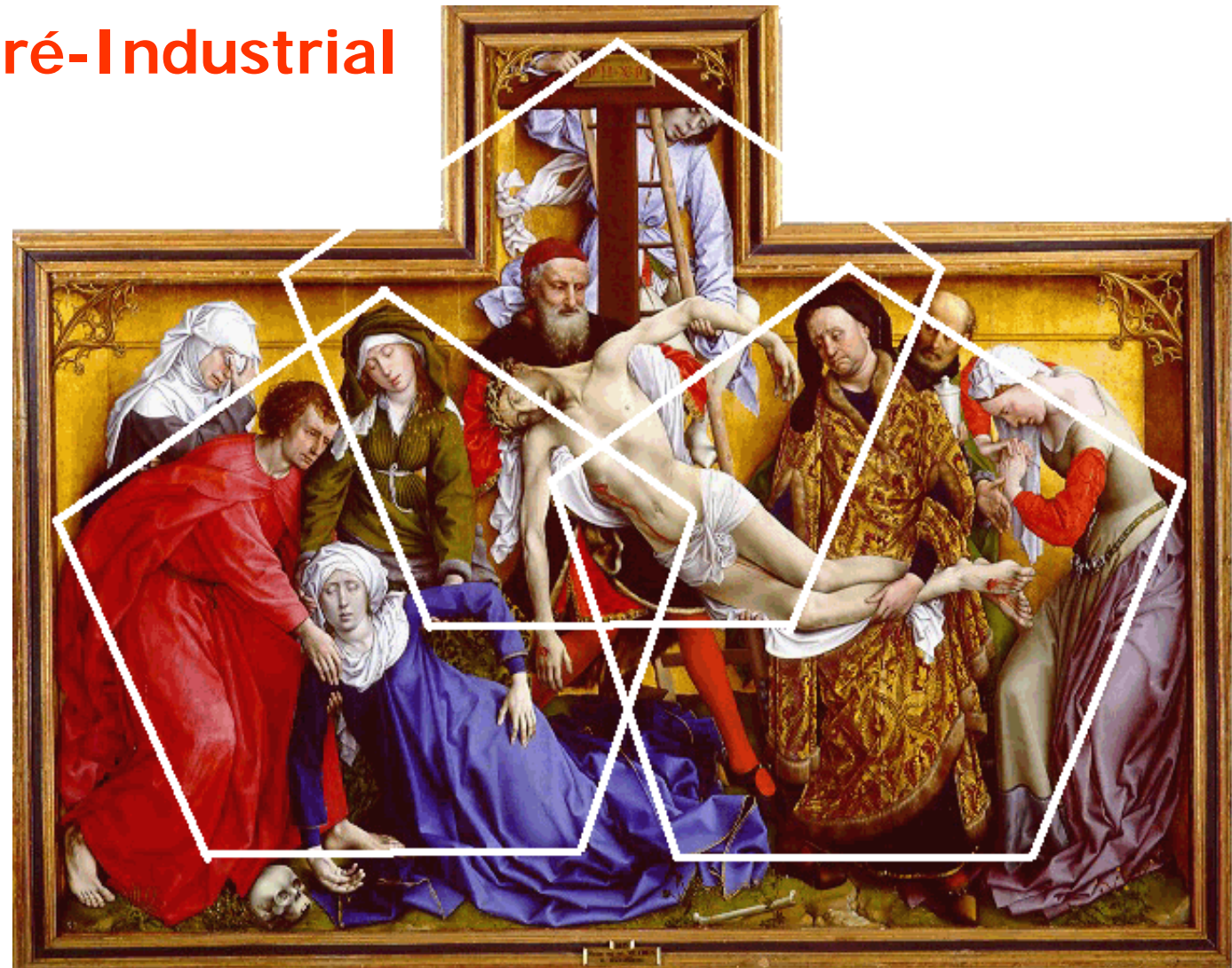
Ciclo Pré-Industrial



O Choque com a Matéria

Rogier van der Weyden
A Descida da cruz
- 1435 -

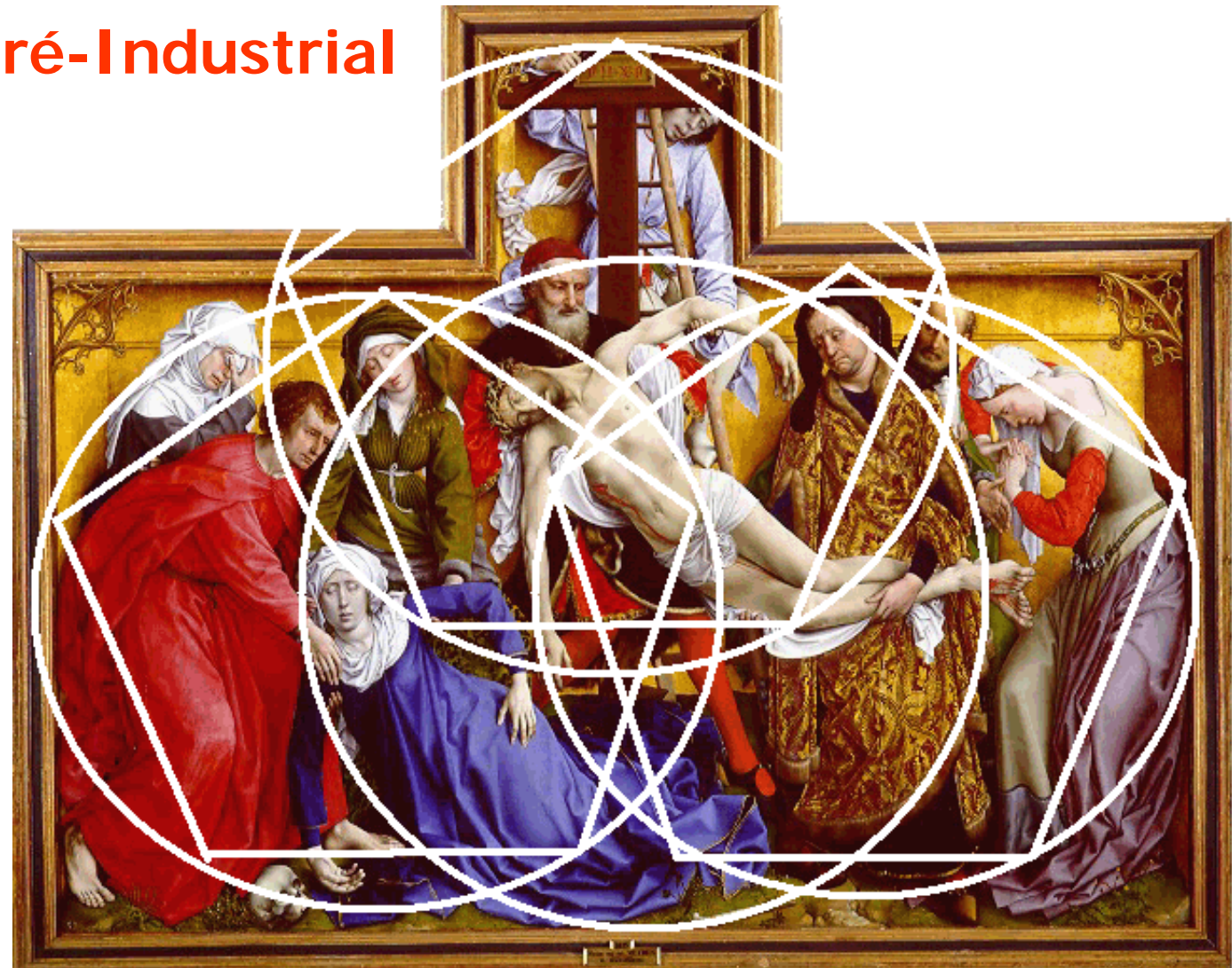
Ciclo Pré-Industrial



O Choque com a Matéria

Rogier van der Weyden
A Descida da cruz
- 1435 -

Ciclo Pré-Industrial



O Choque com a Matéria

Indução - Ciclo Industrial Mecânico

A influência mecânica no fazer artístico artesanal:

Construir: os hábitos operacionais da construção estruturam a organização espacial com elementos modulados industrialmente. O artista coordena a ação espacial de cada elemento isolado, compondo o todo íntegro e participativo. Trata-se de conjugar espaços sugeridos pelos volumes escolhidos para a produção. Por exemplo, os volumes transparentes unem dois espaços. A obra de Naum Gabo é um exemplo de construção.

Modular: A modulação é uma operação além da construção, pois é a partir da experiência de construir que se pode imaginar o modular. O perfil básico do elemento construtivo deve permitir a elaboração em módulos. A modulação parte de uma unidade mínima. As estruturas modulares provocam um afloramento de um sentimento original e inesperado diante da composição executada. A obra de Kandinsky e de Julio Lepark (artista argentino cinético).

O Choque com a Matéria

Indução - Ciclo Industrial Mecânico

A influência mecânica no fazer artístico artesanal:

Alimentar: A modificação do conceito de espaço. Ele torna-se virtual. É configurado pelo espaço vazio ao redor da peça que é projetada pelo espaço constituinte. Integração do espaço interno da obra com o espaço circunvizinho da mesma, relacionando a peça ao ambiente. As formas cubistas de Picasso, as obras de Henry Moore, as torres de luz, movimento e som de são indicadores destas características. Ambientar e ou instalar corresponde ao auge deste braço de pesquisa, onde a preocupação recai no aproveitamento das qualidades espaciais condicionadas por determinado ambiente.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Mecânico

Naum Gabo

**Variações de
Torção**

c.1974/75

altura 136.5 cm



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Mecânico

Henry Moore

Hill Arches
1973

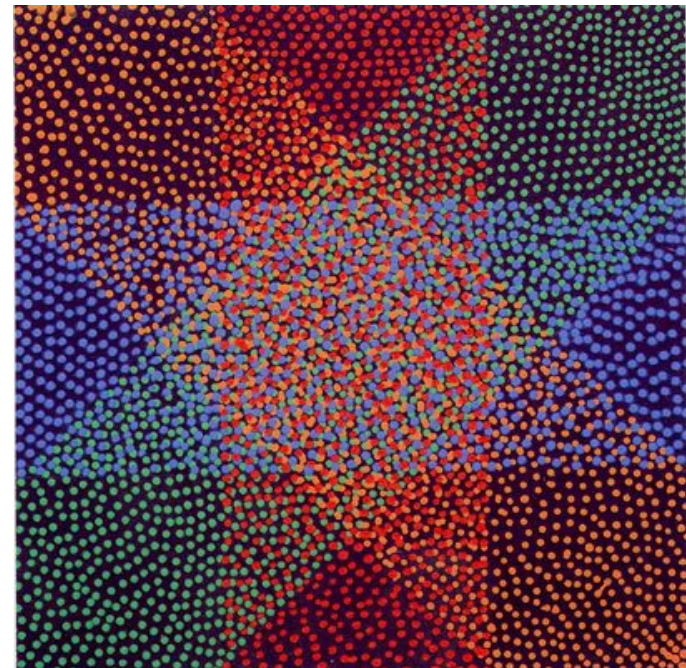
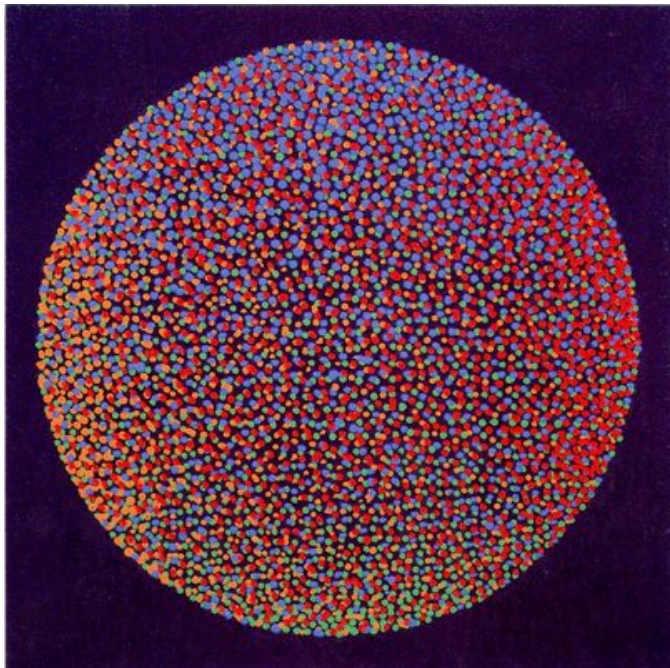


O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Mecânico

Julio Lepark

Alchimie I e II



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Mecânico

O fazer artístico com instrumentos mecânicos

Registro: O planejamento e registro propriamente dito carregam em si a qualidade expressiva de fatores que condicionam as decisões de execução. O planejamento corresponde, no sistema industrial, à etapa de projeto e, o registro, à preparação do protótipo.

Processamento: No processamento do material sensível, apesar de ser uma etapa aparentemente técnica, sem possibilidades de interferência, constitui um outro momento onde a atuação do fazer pode trazer resultados diferenciados para a concretização do trabalho.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Mecânico

O fazer artístico com instrumentos mecânicos

Montagem: Esta etapa fica evidenciada no cinema, principalmente na construção da narrativa. É uma etapa pós-registro, pós-laboratório que define uma operação que não existe nos meios artesanais. O filme é produzido em takes separados e depois editado. Permite economia na produção. A montagem é uma etapa operacional em que os pensamentos determinam significados além do material registrado. Estes novos significados estão condicionados ao desencadeamento de paradigmas. O fazer artístico, com instrumentos mecânicos, tem que gerenciar as três etapas operativas de modo conjugado.

O Choque com a Matéria

Oscar Rejlander
Two Ways of Life -
1857

Ciclo Industrial Mecânico - Fotomontagem



A fotografia era um método de fazer arte como um processo de documentação. Ele acreditava que as fotografias preservavam as proporções humanas e, assim, os pintores teriam mais liberdade para criar e, ao registrar o modelo manteriam a luz sob ele.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Mecânico

Marcel Duchamp
Roda de Bicicleta
1913

Em 1913 os ready-mades de Duchamp, eram tidos como a mais legítima obra de arte de apropriação, pois tomavam um objeto de seu local de origem e transformavam seu significado sem nenhuma, ou quase nenhuma intervenção.



O Choque com a Matéria

Ciclo Eletro-Eletrônico

Memória,
Automação,
Conhecimento e Decisão;

Lógica Operacional:

Co-Operação por Reciclagem da Memória,
Co-Operação por Automação e
Co-Operação Branda

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico - Memória

Gerar memória é uma das características evidentes da sociedade industrial.

Desde a tipografia de Gutenberg até os sistemas de off-set sempre estivemos a gerar memória.

Exemplos: arquivos, fichários, museus, bibliotecas, filmotecas, fonotecas, etc. Com o surgimento dos computadores, a informação veio a agilizar o trânsito destas informações arquivadas.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico - Automação

O segundo ponto onde a informática valorizou a informação foi a automação.

A automação contribuiu para agilizar determinadas práticas que antes tinham sua eficácia comprometida por serem executadas mecanicamente.

Como advento da eletrônica, a velocidade foi deslocada para o comando destas funções, viabilizando diferentes respostas a partir de bancos de informação.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico Conhecimento e Decisão

A informação passa a ser sinônimo de conhecimento e decisão.

No ciclo eletrônico, onde o planeta começa a mostrar sinais de esgotamento material, o homem ocidental percebe que sua atuação, enquanto produtor, depende de uma co-participação com a natureza.

O conhecimento e decisão significam uma postura entre homem e natureza.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Etapas do fazer eletrônico:

O que difere fundamentalmente o início da pós-modernidade da modernidade é o fato de esta última ter edificado a sua era sobre um ambiente natural, culturalmente virgem, ao passo que a era eletrônica parte de um ambiente carregado de traços culturais já valores convencionalmente estabelecidos e difundidos.

A postura do homem produtor na eletrônica, portanto, torna-se de um co-operador, pois todo o trabalho executado carrega consigo traços culturais preexistentes, De maneira implícita, estes traços encontram-se no bojo das culturas de hoje em diante produzidas.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Etapas do fazer eletrônico:

Co-operação por reciclagem de memória cultural:

trabalhar com a memória, encarada pelo aspecto da materialidade, ou seja, com a informação contida na produção natural ou cultural já realizada, exige outras formas de operar.

O universo cultural produzido pelo homem ocidental é o composto por objetos originais e por reproduções. Agora, é necessário incorporar a informação existente dentro deste universo, tornando a autoria, uma co-autoria, fruto de um processo co-operativo.

As características deste tipo procedimento são citar, traduzir e comentar.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico



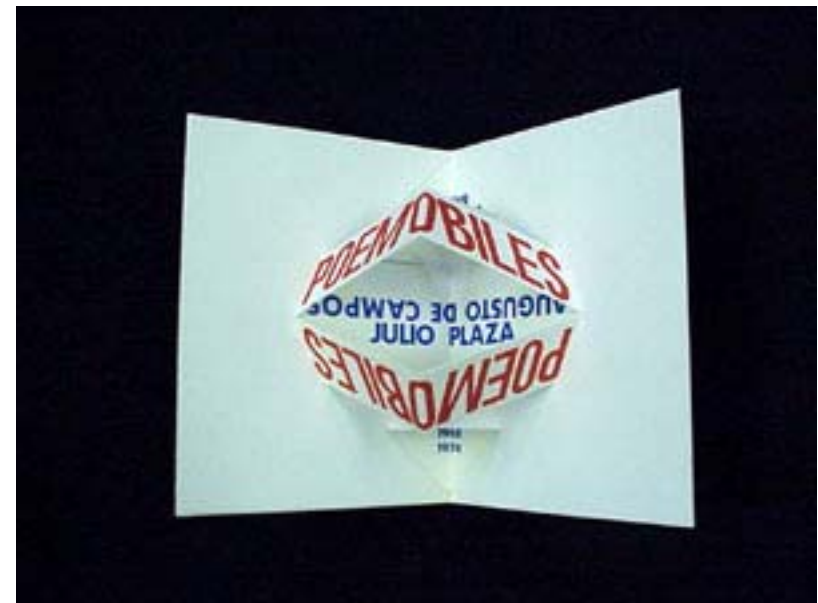
Regina Silveira



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

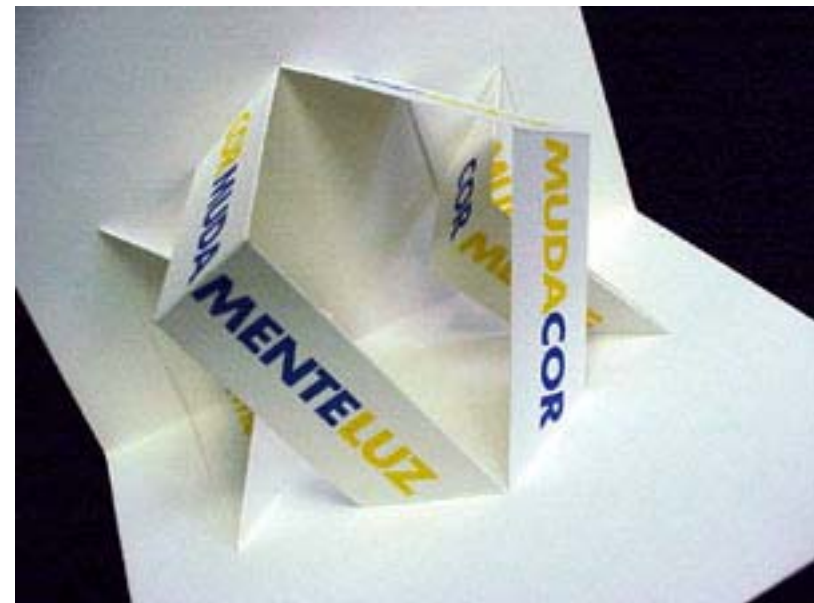
Julio Plaza e Augusto de Campos



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Julio Plaza e Augusto de Campos



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Etapas do fazer eletrônico:

Co-operação e automação: a automação de funções de comando de produção permite ao artista agilizar o seu fazer, acrescentando à obra a velocidade como auxílio para novas percepções sugeridas pelo trabalho desenvolvido.

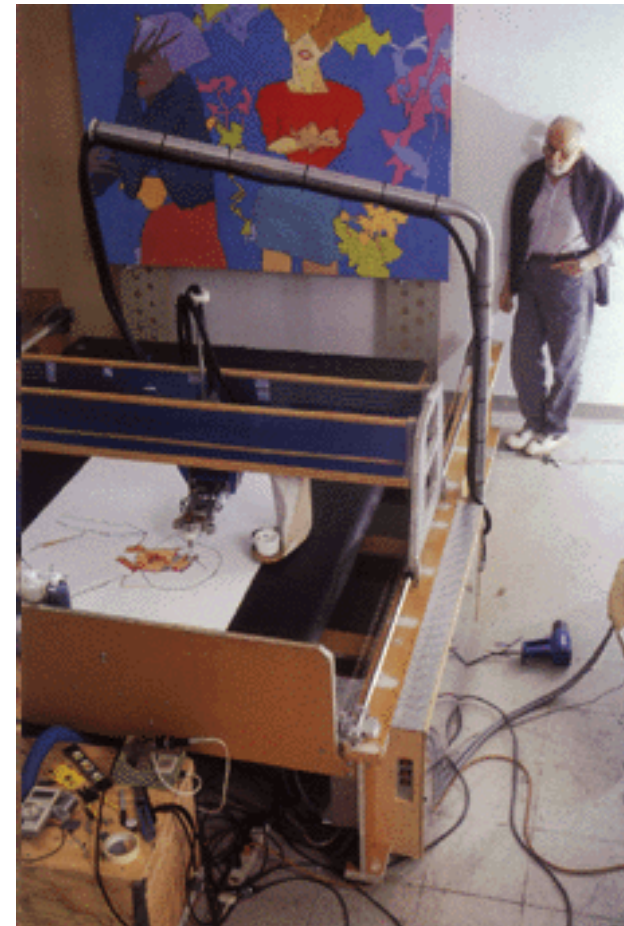
O artista, ao invés de pensar em copiar o real, pensa em simular um real ainda não vivenciado; a velocidade adiciona na execução do trabalho faz este chegar primeiro onde o homem muitas vezes sequer poderá chegar.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Harolde Cohen – Aaron

O Código de AARON é um dos sistemas com mais alto nível de "inteligência" já desenvolvidos. Representa mais de 20 anos de trabalho de Harold Cohen, um pintor, que se voltou para a área de computação e programação em 1968.

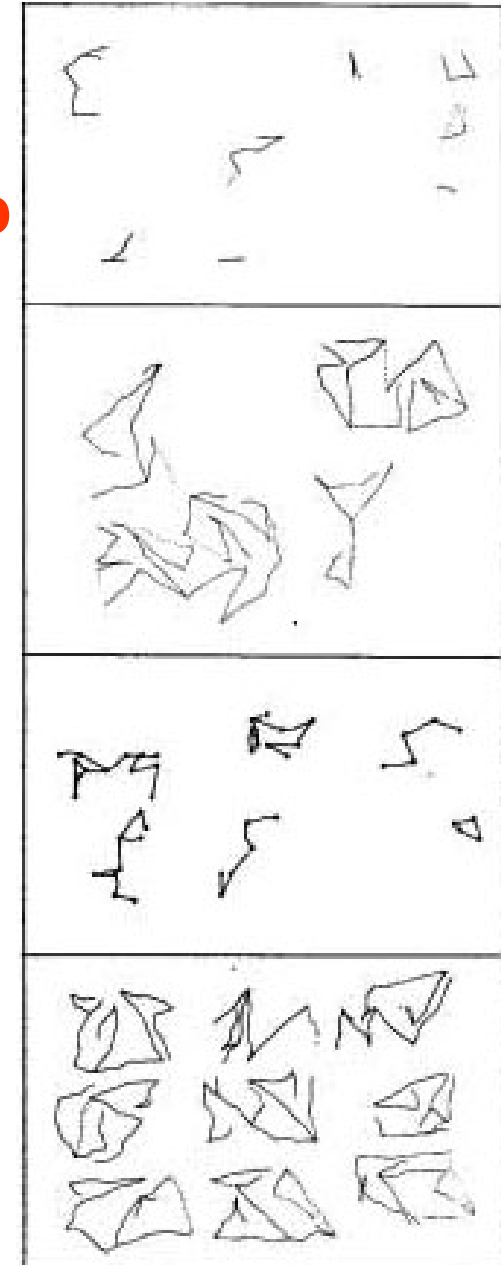


O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Harolde Cohen – Aaron

AARON tem evoluído de um simples conjunto de regras que geravam fórmulas básicas para conjunto complexo de regras para gerar figuras que requerem conhecimentos detalhados, tanto do assunto como do método de representação visual.



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Harolde Cohen – Aaron



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Harolde Cohen – Aaron

O programa desenha autonomamente baseado apenas no seu próprio conhecimento, um conjunto de estruturas de regras e também já levando em consideração o que foi feito para determinar o que será feito.



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Etapas do fazer eletrônico:

Co-operação branda: Este diálogo entre homem e natureza, que proporciona a nova visão de produção, só é possibilitado pelos sensores e extensores eletrônicos, que assumem o papel de transdutores entre o conhecimento do homem (realidade) e o potencial dos fenômenos universais (real).

Qualquer ato produtivo deve ser entendido como uma decisão conjunta a partir do grau de conhecimento interativo entre homem e universo, na confluência das suas ações, discriminadas pelo perfil de inteligência destes transdutores.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Etapas do fazer eletrônico:

Co-operação branda:

A estrutura do novo processo produtivo, homem e equipamento não estão distantes entre si, cada qual com funções e conhecimentos próprios e participantes de uma hierarquia que decide em conjunto.

A tecnologia promove um intercâmbio informacional entre a cultura do homem e os valores universais. Com este papel, assume um caráter brando, não impondo as suas regras produtivas ao mundo, transformando-o simplesmente.

Aprende e apreende as qualidades do mundo para melhor executar a obra artística.

O Choque com a Matéria

Michael Wesely - empregando uma câmara fotográfica especialmente construída e com um tempo de exposição de dois anos, condensou os trabalhos da construção na praça de Potsdam, em Berlim, numa série de fotografias em preto-e-branco, que retardam artificialmente, ao extremo, o agitado movimento no maior canteiro de obras da Europa.

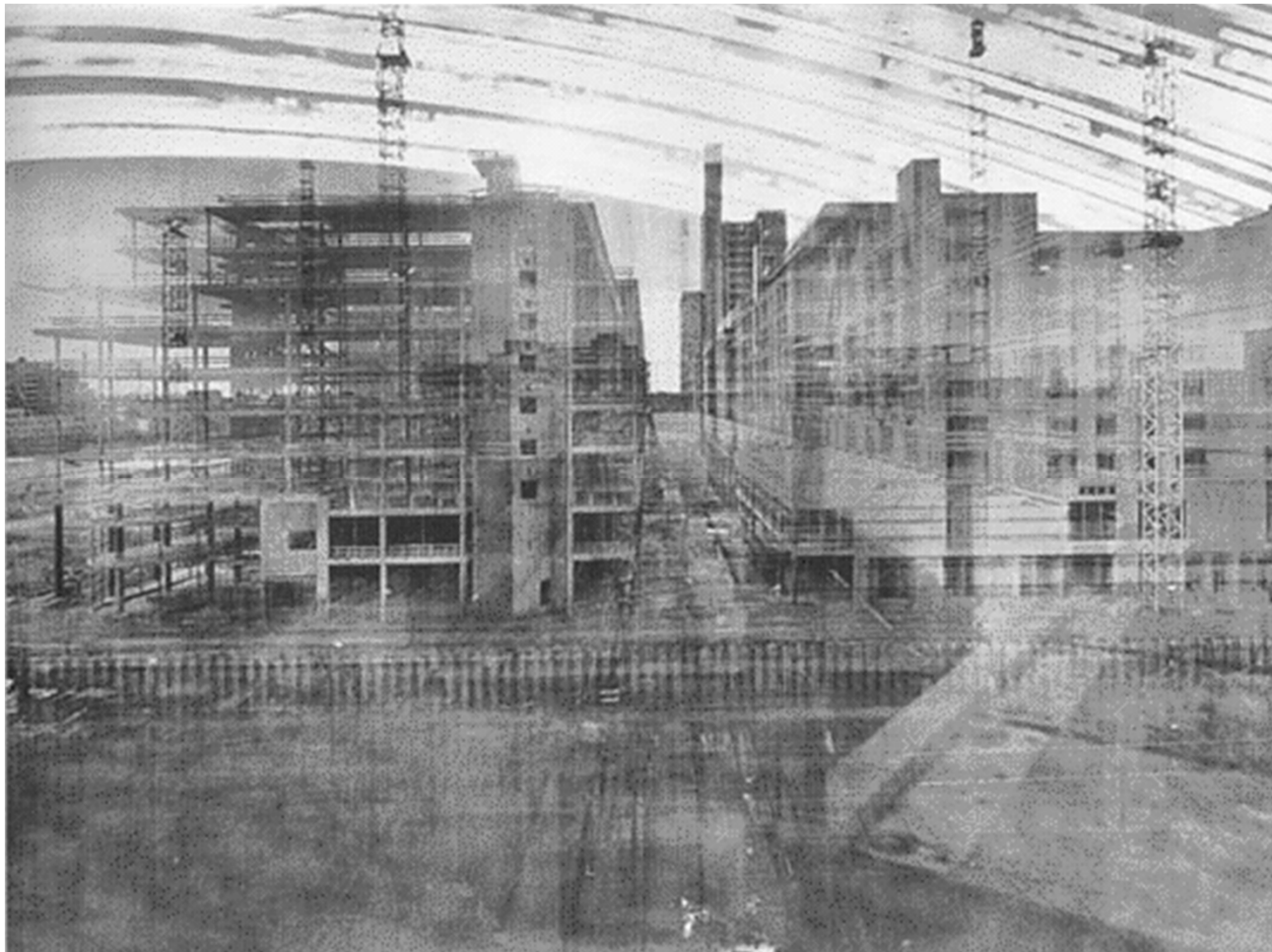


Potsdamer Platz (Berlim) - Michael Wesely

O Choque com a Matéria

Berlim - Postdam

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico



Postdamer
Platz -
Michael
Wesely

25a. Bienal
São Paulo

2002

O Choque com a Matéria

Berlim - Postdam

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico



Postdamer
Platz -
Michael
Wesely

25a. Bienal
São Paulo

2002

Figura 24 – tempo de exposição: 04/04/1997 a 04/06/ 1999

O Choque com a Matéria

Berlim - Postdam

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico



Postdamer
Platz -
Michael
Wesely

25a. Bienal
São Paulo

2002

Figura 25 – Tempo de exposição: 23/03/1997 a 13/12/1998

Avaliação da Obra Realizada – em processo

Dedução - Avaliação do Resultado do *Insight*

Etapas do Pensamento Artístico:

1. **Insight que desencadeia a idéia;**
2. **Sistema produtivo que condiciona a formatação do trabalho;**
3. **Caráter de associações lógicas existentes entra a obra realizada (em processo) e o *insight* promotor.**

Avaliação da Obra Realizada – em processo

Dedução - Níveis Lógicos da Representação

O signo artístico tem como principal característica a sugestão, portanto, os efeitos que ela causam são:

1. Algo inusitado, pela igualdade que aponta para a pesquisa poética do signo em si (**igualdade**);
2. Algum existente, pela semelhança das qualidades do fundamento do signo com as qualidades do tal existente (**semelhança**);
3. Uma associação de idéias através da analogia entre as leis compositivas do signo e as do conceito desenvolvido pela idéia sugerida (**analogia**);

Redes da Criação: Construção da Obra de Arte

A obra de arte como uma criação em rede é flexível e recebe influências de aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos de nossos modelos.

Na execução da obra de arte observamos os mecanismos do insight, a individualidade, os olhares, as lembranças, os documentos do processo, os modos de fazer e de avaliar a obra.

As tramas do pensamento, no diálogo entre linguagens utilizadas pelos artistas, na escrita que gera a pintura, nas interações cognitivas que nos conduzem mais próximo aos procedimentos do processo criativo, como no próprio processo criativo e de conhecimento são determinado pelas inferências lógicas.

Redes da Criação: Construção da Obra de Arte

E, de fato, devemos ressaltar que a rede é algo em movimento e é relevante e necessária para conceituarmos a criação no âmbito do inacabamento intrínseco a todos os processos.

Em outras palavras, todas as obras – romance, peças publicitárias, esculturas, artigos científico e jornalístico são, de modo potencial, uma possível versão daquilo que pode vir a ser ainda modificado. Isto é, são objetos inacabados.

Hoje verificamos as obras ou os objetos que são por natureza processuais: obras que são formas que se transformam.

Neste caso, a obra é processo e o crítico genético com a intenção de compreender esses objetos, necessita de instrumentos que falem de mobilidade, interações, metamorfoses e permanecem inacabados.

Redes da Criação: Criação da Obra de Arte

É claro que as obras em mídias digitais têm esse potencial processual em sua intensa agilidade, ou seja, sua propensão para a rápida e constante metamorfose, “no tempo que levamos para beber um gole de café”.

São obras que tendem a acontecer na continuidade ou na constante mobilidade das formas. Os limites entre obra e processo desaparecem a partir de um determinado momento, embora haja um percurso anterior de construção do site, por exemplo, que deixa seus documentos privados específicos.

Se tomarmos obra como aquilo que é exposto publicamente, essa acontece exatamente nas conexões, que se renovam a cada atualização.

Etapas do Processo de Criação

Todo do processo criativo engloba três momentos de elaboração: insight, operacionalização e avaliação, que devem ser compreendidos como integrados. Os três momentos são independentes, mas possuem “elos hierárquicos que possibilitam a interpretação do pensamento como todo, permitindo entender o pensamento como fruto de operações lógicas, complexas e auto-estruturantes.

“Holarquia do Pensamento Artístico” de Paulo Laurentiz

- **O INSIGHT**
Princípios do pensamento criativo
- **O CHOQUE COM A MATÉRIA**
Princípios do pensamento operacional
- **AVALIAÇÃO DA OBRA REALIZADA**
Lógica como fundamento da representação