



O processo da criação artística

Andersen Viana

Artigos Meloteca 2009



Andersen Viana¹

Desde as mais remotas eras o ser humano sempre procurou um meio de expressar-se. Ora para aplacar as forças da natureza, para invocar as divindades que as governavam ou para celebrar algo que fosse importante para o grupo, representando, de formas variadas, fenómenos e seres ao seu redor. O canto de um Xamã, invocando as divindades, esculturas talhadas em pedra, imagens e pinturas representativas de animais, deuses e semi-deuses, são os primeiros passos da grandiosa aventura criativa da civilização. *A priori* não poderia existir uma única fórmula que fosse apreendida e ensinada como um padrão efectivo no processo da criação conceitual e artística. O dilema e a grande dificuldade de qualquer forma de expressão de arte actualmente existente - ou ainda a ser desenvolvida - reside no facto da multiplicidade e diversidade da natureza do meio do realizador, bem como de seu *modus operandi*.

¹ Maestro-compositor, professor e produtor cultural brasileiro. Estudou em diversas instituições no Brasil, Itália e Suécia: UFMG, UFBA, Accademia Filarmonica di Bologna, Arts Academy of Rome, Accademia Chigiana di Siena e Royal College of Music - Estocolmo. Especializou-se na Itália em música para cinema com Morricone e Polizzi. Frequentou também os seminários sobre cinema e música com Ettore Scola, Giuseppe Tornatore, Armando e oficinas de roteiros cinematográficos, textos e cinema com Paulo Halm, Claudio MacDowell, Ana Miranda. Pela sua obra musical recebeu dezanove prémios nacionais e internacionais. O seu catálogo actual consta de 253 obras musicais. Tem desenvolvido projetos artísticos e culturais nos seguintes países: Brasil, Suécia, Itália, EUA, Rússia, República Checa, Honduras, Reino Unido, Portugal, Grécia e Bélgica. Contacto: www.andersen.mus.br.

O processo da criação artística

Se hoje vemos uma pintura rupestre ou o entalhe em rocha da Vénus de Laussel (28.000 AC) e "sentimos" que é uma arte dita "primitiva" - e por essa razão, extremamente pura e despojada de pretensão (?) -, podemos presumir de forma errónea, pois esses homens e mulheres tinham a intenção de ritualizar o que para eles era considerado algo mágico, sobrenatural, religioso - e posteriormente - cívico, político e social. Então, essas expressões, não tinham o olhar estético que hoje, desde a mais tenra idade possuímos, pois o seu modo era, fundamentalmente, ritual, o que permaneceu desse modo por milénios. Há pouco mais de sete séculos vivemos a era estética. Desde J. S. Bach (e durante todo o século XVII -, quando o processo de criação musical estava subordinado a uma ordem e regras muitas vezes restritivas - o próprio Bach subverteu essa mesma ordem, enriquecendo sobremaneira a herança musical da humanidade -, até ao momento actual, em que sofisticados *software* e *hardware*, geridos por tecnologias de última geração, realizam complexas operações) os inventores da arte actual deparam-se com grandes dilemas.

Se por um lado as facilidades trazidas pela moderna tecnologia realizam facilmente tarefas de extrema complexidade nunca antes imaginadas a um custo de produção muito baixo, a profunda compreensão dos meios de criação e produção de nossos antepassados não estão tendo a devida atenção. Essa constatação remete-nos para uma padronização conceptual e intelectual de baixo nível, superficial, com pouco conteúdo, baseando-se em valores que se estruturaram e se consolidaram nos últimos trinta anos. Esses mesmos valores e conceitos são direccionados exclusivamente pelo mercado, com as suas relações de investimento e retorno financeiro, geridos pela fórmula dos quatro pés (do marketing). Por detrás do "conteúdo atractivo" de alguma criação artística - produto ou serviço, pessoal ou colectiva - de modo especial em música e cinema - existe um elaborado plano de promoção e venda. Claro que a cena actual está repleta de excepções, devido principalmente a esforços pessoais e de pequenos grupos organizados. Comparativamente, a relação entre a proporção aritmética desses oásis criativos e a proporção geométrica dos produtos de consumo de massa impostos por poderosos grupos económicos detentores de organizadas estruturas comerciais e promocionais não chega a ser significativa, mas o processo de pasteurização da arte e da cultura actuais influencia directamente os criadores que, infelizmente, acabam - com o passar do tempo - por fazer mais e mais concessões, desfigurando, por completo, algo que poderia ser diferencial. Fórmulas padronizadas estão sendo amplamente difundidas através dos mais variados meios. Que essas criações estereotipadas, essas meias verdades, objectivam o lucro não resta dúvida - o que não acontecia nos séculos passados, mesmo se uma obra fosse encomendada ou se o artista fosse um simples empregado que deveria produzir arte para o consumo do patrão.

Ao fruir os quadros de um Bruegel, um Boticelli ou um Archinboldo, as esculturas e formas arquitectónicas de um Michelangelo, Bernini ou Borromini, os sons proféticos de um Gesualdo da Venosa, a fantasia das *Mil e Uma Noites* ou as maravilhosas aventuras do Quixote de Cervantes,

O processo da criação artística

deparamo-nos com algo desconcertante, pois constata-se que todos esses fazeres e meios vieram de um único local: a imaginação humana. Claro que a ideia inicial - matéria prima do todo criativo - foi, pode e deve ser filtrada, trabalhada, exaustivamente estudada, calculada, transformada, variada, adicionada e tantas vezes modificada e repensada. Mas mantém-se inalterada a sua essência - a engenhosidade da invenção. Podemos, hoje, visualizar uma página da web - através dos pré-fabricados *templates* - e o "pai da criança" garantirá que é uma obra de arte do mais alto nível, que não pode ser mudada em nada e ai daquele que discordar ou fizer alguma sugestão... Outro grande dilema: o que é arte hoje? Claro que o exemplo extremo acima citado deixa transparecer claramente o pouco ou nenhum conhecimento dos grandes mestres do passado - alguns de talento tão grande que algumas obras chegam a ser incompreensíveis para o público leigo.

Loops, templates, samplers, copy and paste são alguns exemplos do processo criativo contemporâneo. A técnica - computacional ou não - substituiu a criatividade e o processo de "artesanato artístico" por algo já esperado, padronizado e pasteurizado. Os fazedores de arte e de cultura reproduzem padrões, as agências anunciam, os comerciantes vendem e o público consome. Uma cadeia que nos remete ao conto de João do Rio, do início do século XX: *O Homem de Cabeça de Papelão*. Na "contra-cultura da mediocridade" anda, felizmente, a grande maioria dos escritores e dos cineastas, teatrólogos, pintores, companhias de balé e alguns músicos e grupos musicais alternativos os quais desenvolvem produtos, ideias e conceitos inovadores que podem trazer visões realmente diferenciadas em um mundo em constante transformação.

CAPA:

Pablo Picasso - Guitarra, partitura, copo