



Movimento Criativo: Repetição Que Se Sucedem No Tempo¹

Douglas Junio Fernandes ASSUMPÇÃO²
Greicy Marianne Lopes Guimarães Cahuana VILLEGAS³

Universidade da Amazônia, Belém, PA
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP

Resumo:

Compreender o processo de criação que é percebido pela singularidade, é a proposta deste artigo, pois a experiência criadora não deve ser compreendida como algo estático, homogêneo e atemporal. Ao contrário, deve ser pensa-la como portadora de tempo-espaço e de movimento que modifica em torno de fluxos dinâmicos (que se transformam continuamente) e configura, em certa medida, a transmissão, a circulação e a recepção das ideias. Assim, este estudo, parte da produção cultural de J. Carlos interligando suas obras ao movimento criativo sob a visão do design, através de um pesquisa bibliográfica e documental. Considerando que é viável continuar a recorrer aos discursos ambíguos e inexatos da história do *design*, pois neles se verifica a apropriação de um sistema de signos, que possibilita buscar os aspectos do *design* gráfico brasileiro, revelado no crivo do tempo.

Palavra - chave: Movimento Criativo. Processo de Criação. Design gráfico

¹ Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinar da Comunicação do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 14 a 16 de junho de 2012.

² Mestrando do Curso de Pós-Graduação em Comunicação, Linguagens e Cultura da Universidade da Amazônia (UNAMA). Especialista em Comunicação Empresarial pela Faculdade da Amazônia (FAAM). Bacharel em Comunicação Social: Habilitação em Multimídia e Relações Públicas pelo Instituto de Estudos Superiores da Amazônia (IESAM). E-mail: rp.douglas@hotmail.com.

³ Doutoranda em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP). Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP). Bacharel em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda – pela Universidade da Amazônia (UNAMA). Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo – pelo Centro Universitário das Faculdades Integradas Alcântara Machado (FIAMFAAM). Bacharel em Relações Públicas pelo Instituto de Estudos Superiores da Amazônia (IESAM). E-mail: lopes.villegas@gmail.com.



INTRODUÇÃO

O quadro da vida cotidiana é inválido, em larga medida, pelas mídias, e dentre as mídias gráficas, a revistas, em especial, como objeto de comunicação de massa, se constitui de elemento da cultura e tendência ao consumo e circulação no meio social.

Pensando precisamente na revista, qual ultrapassa a função de portadora de informação para exceder, de múltiplas maneiras, essa restrição imposta pela sua maternidade, pois a revista pode ser considerada um meio de comunicação que deve-se ser pensada como mensagem, portanto dependerá do ponto de vista do seu criador, como do indivíduo em particular em eleger um valor simbólico.

Invoque-se, portanto, a força magistral da frase de McLuhan (1969, p. 284) “O Meio é a Mensagem”. O autor reforça a concepção de que o “meio” é constituído pelos efeitos e não deve ser pensado como simples canal de passagem do conteúdo comunicativo ou como mero veículo de transmissão da mensagem; ao contrário, o meio é um elemento determinante da comunicação.

Para McLuhan (1969), o meio pelo qual a comunicação estabelece-se não apenas constitui a forma comunicativa, mas determina o próprio conteúdo da comunicação. De igual modo, o objeto “revista”, portador de forma, é também mensagem em sua exterioridade, naquilo que se refere à possibilidade de lidar com signos, cuja potencialidade possibilita ao produtor, ao designer gráfico e ao usuário internalizar (pensamento) e externalizar (linguagens), favorecendo a exploração imaginativa pelo contágio provocado pela natureza desses meios, os quais revelam diversas manifestações sógnicas em processos de semiose.

2 PROCESSO DE CONTINUIDADE PONTO QUE TRANCEDE TEMPO: UMA REFLEXÕES ENSAÍSTICAS SOBRE O DESENHISTA J. CARLOS

Esse episódio interessante, pois (LUSTOSA, 2006, p. 161) relata que J. Carlos, autor da revista da Careta, recusou o convite de *Walt Disney* para trabalhar com ele em *Hollywood*. *Disney* veio ao Brasil em 1941 para lançar o seu filme *Fantasia*”, logo a Associação Brasileira de Imprensa homenageou *Disney* com uma exposição que reunia os desenhos dos melhores caricaturistas brasileiros. Dentre tantos trabalhos, os desenhos de J. Carlos chamaram mais a atenção da *Disney*, mormente as folhas em que estavam os papagaios com colarinho, gravata, charuto e que apoiavam em uma bengala.

No almoço que o Ministério das Relações Exteriores do Brasil promoveu reunindo os caricaturistas brasileiros e a equipe da Disney, este fez questão de sentar-se ao lado de J. Carlos. Naquela ocasião, ele convidou J. Carlos a integrar-se à sua equipe nos EUA. J. Carlos não aceitou. Depois mandou a Walt Disney o desenho de um papagaio vestido com o uniforme da Força Expedicionária Brasileira, abraçando o Pato Donald vestido de marine. Dessa visita resultaram dois filmes: *Alô, amigos* e *Você já foi à Bahia?* – e uma enorme divulgação para o Brasil no exterior. (LUSTOSA, 2006, p. 162).

Para o filme “Alô, amigos”, Disney criou um novo personagem – o Zé Carioca, figura 03, um papagaio que possuía características semelhantes ao de J. Carlos, que nasceu da tradução do desenho de J. Carlos após sua visita ao Brasil (figura 02)

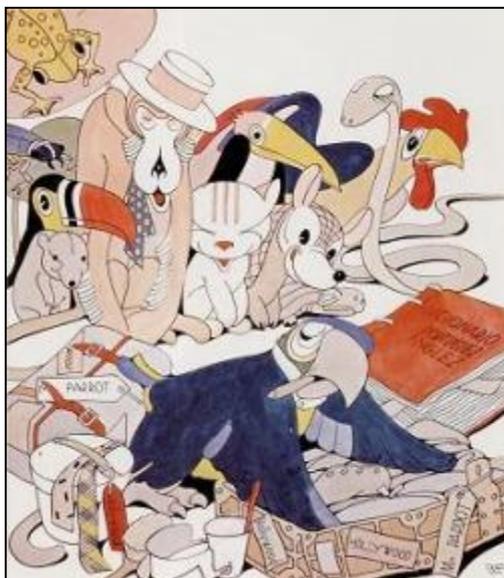


Figura 02: A partida do Papagaio
Ilustração de J. Carlos
Fonte: www.britoecunha.com

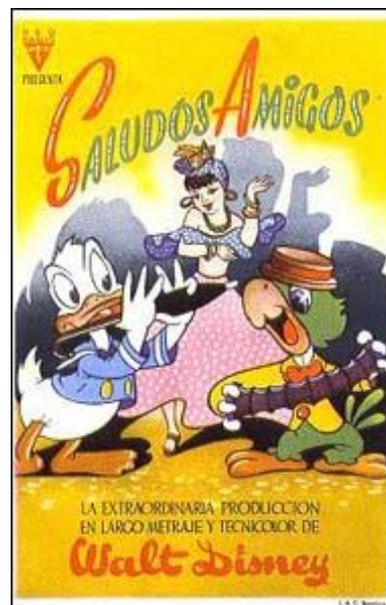


Figura 03: Personagens, Donald e Zé Carioca, criado pelo estúdios Walt Disney
Fonte: www.britoecunha.com

A produção cultural de J. Carlos permanece no tempo, fazendo história em novos projetos de criação até os dias de hoje. Como exemplo disso, lembre-se os projetos da estilista Jaqueline de Biase, do carnavalesco Fábio Ricardo e do *designer* Tony de Marco, os quais valorizaram o *design* gráfico de J. Carlos, na medida em que traduziram algumas de suas ilustrações em produções de moda, enredo de escola de samba e na área tipográfica.

Desse modo, os três *designers* reavivam os feitos de J. Carlos com uma habilíssima evocação do ausente, a ponto de torná-lo novamente atual, dado se apropriam de suas obras não com a intenção de se apossarem delas, de repetirem a



experiência temporal passada, mas, ao toma-las por empréstimo num outro tempo e contexto, utilizam-nas e digerem-nas para então, de forma paradoxal, revivificarem o esquecido.

Jaqueline de Biase apresentou uma coleção de maiôs, duas peças e biquínis na passarela do verão Fashion Rio em 2008. Ao vestir e adornar o sujeito, Biase buscou, por intermédio de linhas e contrastes das formas, privilegiar a experiência e a prática feminina de valorizar o corpo ao vestir-se para expor-se ao sol e ser notada.

Para as estampas das peças, retornou aos documentos passados e traduziu em moda as imagens de J. Carlos, as quais revelavam os costumes de um tempo dado, de forma que se reconcilia o presente com o passado, que é visitado pela mudança e pela proposta do novo projeto, que garante a memória e a duração no tempo, das imagens de J. Carlos.

Nessa tendência, o carnavalesco Fábio Ricardo, em 2009, criou o enredo “Tem Francesinha no Salão; O Rio no meu Coração” para a escola “Acadêmicos da Rocinha” (Rio de Janeiro).

É indubitável que o carnaval brasileiro tornou-se conhecido praticamente em todo o mundo por causa dos desfiles das escolas de samba, especialmente as do Rio de Janeiro, cujo espetáculo transforma-se em show promovido por carros alegóricos, pela bateria, pelo casal de mestre-sala e porta-bandeira, além dos passistas, que, no compasso da bateria, dão a dimensão real e concreta do samba-enredo.

A criação do desfile de Fábio Ricardo baseou-se na vida e nas obras de J. Carlos e destacaram-se as dançarinas de *CanCan*, o mestre-sala e a porta-bandeira, que desfilaram com a fantasia “Sonho em *Art Nouveau*” (representavam o sonho de transformar a capital federal numa Paris tropical).

Nesse evento, de magnitude ímpar, as alegorias que se destacaram foram: “Rio: Cidade Luz” (representou a *Belle Époque*), “Alma Carioca” (simbolizando as moças cariocas) e “Batalha de Confete” (que destacava as Guerras Mundiais, tão criticadas por J. Carlos).

Não pode cair em esquecimento o trabalho que vem sendo desenvolvido pelo ilustrador Tony de Marco na área de *design*. Ele iniciou sua vida profissional no jornal “Folha de São Paulo” e, mais tarde, fundou a Bookmakers (editora com a qual lançou a revista “Macmania”, especializada no universo Apple).



Em 2001, juntamente com o tipógrafo e editor Claudio Rocha, criou a revista “Tupigrafia”, uma publicação que aborda as diversas formas de manifestação da tipografia presente na pintura, na fotografia, no cinema, na história e no próprio design gráfico.

Mas o que realmente interessa é o fato de Tony de Marco haver criado a fonte “Samba”, “inspirada nas letras *Art Deco* do ilustrador J. Carlos”.

“Tony criou a fonte para uma matéria sobre J. Carlos que seria publicada na revista Tupigrafia”. O *designer* explica o nome da fonte criada e a mudança do nome por conta de sua participação em um concurso internacional de fontes tipográficas:

[...] quando eu criei a fonte para um artigo da Tupigrafia sobre o trabalho tipográfico de J. Carlos, a fonte foi chamada de Melindrosa, numa clara homenagem ao genial ilustrador [...] Ao decidir participar do concurso, três motivos me levaram a repensar o nome. O primeiro é a provável pronúncia difícil, em inglês, seria algo como “Melindrossa”. Argh! E o mercado de venda de fontes é majoritariamente norte-americano, não considerar este fato pode ser suicídio comercial. O segundo é que a versão Expert, que caracteriza a família, não tem referência direta no trabalho de J. Carlos. A influência veio da pesquisa de ferragens residenciais de estilo europeu, encontradas em abundância também no Brasil. O terceiro motivo é que já havia uma fonte dingbat horrível, com dançarinos de salsa, maracas e outros ícones caribenhos chamada “Samba”!!! Decidi que era hora de uma fonte feita por brasileiros inspirada em um ilustre brasileiro, que, aliás, escreveu alguns sambas, receber a honra de se chamar “Samba”.

O *designer* destaca que esse trabalho marcou sua carreira, pois, em 2003, foi reconhecido e premiado no *Linotype International Type Design Contest* com a fonte Samba.

Esta arte me influenciou muito. Foi uma coisa de pesquisa, de sair na rua fotografando tudo o que era Art Deco. Além disso, é prazeroso ver que o espírito do J. Carlos, que era uma pessoa muito ligada ao carnaval e ao samba, é inspiração para CD de um artista também ligado ao samba, como Zeca Pagodinho e para produto publicitário da Rede Globo para o Carnaval de Recife⁴.

Esses três exemplos citados, que fizeram uso da força dos traços de J. Carlos, remetem de novo ao pensamento de Braudel, que não escreveu sobre *design* gráfico necessariamente, mas o fato de ter ele incluído edifícios, mobiliário, interiores, vestimenta, comida, tecnologia, dinheiro e urbanismo no seu estudo do capitalismo

⁴ O leitor pode ter acesso aos depoimentos de Tony de Marco acerca de sua carreira e das premiações que recebeu no site pessoal do *designer*, que também serviu de consulta a esta pesquisa: 1) <http://www.professionalpublish.com.br/>; 2) http://tipograficamente.blogspot.com.br/2006_01_01_archive.html. Acesso em 16/02/2013.



continua a servir de exemplo sobre como a cultura material pode ser assaz incorporada na compreensão dos trabalhos dos designers, dentro de um contexto socioeconômico.

Braudel sondava as permanências e as repetições da história em proveito das estruturas de longa duração. Uma história que não era feita por antecipação, “ao contrário surgia da materialidade do passado, e que se revelava pouco a pouco na medida em que (SIC) ia sendo transformada pela decifração de hieróglifos em geral esquecidos” (DAIX, 1999, p. 92).

Sob a perspectiva da longa duração, Braudel não via as maneiras de agir e de pensar dos indivíduos como obras, mas estas surgiram das manifestações coletivas que os ultrapassam e davam-se em processo de continuidade, a ponto de transcenderem o tempo.

3 O MOVIMENTO CRIATIVO EM PROCESSO

A importância da produção de J. Carlos, conseqüentemente, de um modo mais alargado, a dos *designers* gráficos não estão somente adstritas ao ponto de vista da produção pessoal e individual, mas porque avançam pelo vasto mundo social e cultural, que produzem as circunstâncias determinantes, dentro das quais os *designers* trabalham, dando-lhes as condições para a continuação de sua prática.

Sob a cambiante diversidade de procedimentos criativos em qualquer área, as traduções podem ser atos comuns que manifestam uma forma de fazer e saber que oferece resistência à anulação dos textos instauradores do passado.

As traduções criativas servem, por vezes, de testemunho triunfante ou modesto, íntegro ou mutilado da tentativa humana de permanecer no tempo, estabelecendo relações ou conexões com o grande contexto em que a vida acontece (características dos sistemas complexos). Os “[...] sistemas complexos podem agregar certos elementos e negar ou excluir outros, à medida que isso importe para a sua permanência” (VIEIRA, 2008, p. 37).

Essas ideias caminham novamente para o pensamento sistêmico em termos de conectividade de relações e de contexto. Afinal Vieira trata “relações e conexões” como palavras sinônimas, assumindo que as conexões podem “ser estabelecidas em graus de intensidade”. As conexões dizem respeito aos parâmetros evolutivos, ou seja, estão



associadas ao parâmetro sistêmico – aquele que surge e permanece no tempo e tende a ser coeso:

A conectividade entre os subsistemas com o conseqüente transporte de informação gera a condição em que cada subsistema é mediado ou vem a medir outros, comportando-se como signo, de acordo com a proposta de PEIRCE. Dessa forma, temos a possibilidade de conciliar a visão sistêmica com a semiótica peirceana, o que nos parece uma dilatação ontológica fértil para o estudo da complexidade. (VIEIRA, 2008, p. 14).

Ao se levarem em conta os processos criativos na abordagem sistêmica, está-se enfatizando que o pensamento é contextual, ou seja, estabelece teias de relações entre as várias partes componentes de um todo mais amplo.

À medida que a concepção de rede tornou-se mais e mais proeminente na ecologia, os pensadores sistêmicos começaram a utilizar modelos de rede em todos os níveis dos sistemas, considerando os organismos como redes de células, órgãos e sistemas de órgãos [...] há redes aninhadas dentro de outras redes. (CAPRA, 2006, p. 44-45).

Isso quer dizer que o processo de criação pode ser entendido numa complexa teia de relações, que determinam a textura do todo. Desse modo, não se impõe a criação de um modelo rígido, mas se supõe um diálogo com o variante e o instável, com as alterações de trajetórias inesperadas e com as bifurcações imprevistas que surgirem ao longo do caminho.

Em outras palavras Salles (2006) desenvolve o conceito de criação como rede em processo e sustenta que o ato criativo vincula-se à noção do pensamento, que experimenta associações em diálogo com as subjetividades tramadas em redes particulares da percepção de quem produz.

Isso significa que o ato criativo vivencia um modo individual de busca dentre uma infinidade de signos e objetos para, por fim, reuni-los como fonte na criação. “Ao adotarmos o paradigma da rede estamos pensando o ambiente das interações, dos laços, da interconectividade, dos nexos e das relações, que se opõem claramente àquele apoiado em segmentações e disjunções” (SALLES, 2006, p. 24).

Essas temáticas são persistentemente suportadas por se ancorarem na perspectiva do tempo, o qual revela as mudanças, mas também a permanência social. Esta, a seu turno, manifesta a resistência dos hábitos, dos valores e dos movimentos repetitivos que



ultrapassam o individual e o evento, sem, necessariamente, negá-los, pois os insere no bojo de uma realidade mais complexa.

É com esse olhar que se visualiza o tempo longo, que permite a percepção e a identificação das continuidades e das descontinuidades do design gráfico. Revela a criação como processo de um resultado não linear, não determinista, e que continuamente movimenta a história.

Por essa razão, a criação humana tem a ver com a complexidade e “[...] todo mundo percebe que a complexidade está ligada a multiplicidades de comportamento, a sistemas cujo futuro não se pode prever, como se pode prever o futuro de uma pedra que cai” (PRIGOGINE, 2002, p. 50).

O processo de criação não está limitado a situações simplificadas, mas leva em conta o incerto, estando aberto a possibilidades, uma das quais é, exatamente, a de reabsorver os eventos, visando a uma tradução com novas bases, fundada em uma liberdade própria do ser humano.

O Prigogine (2002, p. 50), essa urdidura torna-se ainda mais perspicaz, pois ele oferece o conceito de um futuro que se constrói graças ao jogo de possibilidades criativas. No seu entender, essa forma de perceber compreende um tempo irreversível que se torna propício à amplificação das inovações. Diz ele: “[...] podemos falar de um futuro que se faz, de um futuro em construção [...]”.

O indeterminado e a irreversibilidade (é impossível voltar ao estado anterior, pois existe uma flecha do tempo) são teorias que, para Prigogine (2002), desempenham um papel fundamental na Física, mas também as escolhas, as possibilidades e a incerteza são, ao mesmo tempo, uma prioridade do universo e da existência humana.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No que concerne ao *design* gráfico, portanto, compreender o tempo físico irreversível de Prigogine (2002) é compreender a criação e todo seu processo como uma nova inconstante estética que abarca a ordem/desordem, o equilíbrio/não equilíbrio e o determinismo/indeterminismo. Vinculado à experiência da troca de matéria, energia e informação com o ambiente, implica acatar a complexidade do mundo e admitir uma realidade em constante transformação, que se dá em uma relação dinâmica de



interdependência entre a história, o social e o biológico, conjuntamente com os aspectos culturais.

Significa sobrepujar a concepção de tempo clássico e aceitar os tempos individuais, coletivos, objetivos e subjetivos, que se apresentam para a finitude do homem como infinitos tempos. Para Prigogin (2002), há uma multiplicidade de formas e de estruturas que escapam ao determinismo, que são baseadas em probabilidades e que constituem como resultado o irreversível (a seta do tempo).

É importante associar a complexidade do processo criativo às questões do tempo-espaço (vinculados a cultura e à história). O processo de criação deve ser percebido pela singularidade que a experiência criadora propicia, e esta não deve ser compreendida como algo estático, homogêneo e atemporal. Ao contrário, deve ser pensada como portadora de tempo-espaço e de movimento, visto que, sendo sistema aberto (aquele que troca matéria e energia com o mundo exterior), varia em torno de fluxos dinâmicos (que se transformam continuamente) e configura, em certa medida, a transmissão, a circulação e a recepção das ideias.

A atenção aqui dispensada gira em torno dos movimentos criativos dos *designers* do passado/presente, que, associados às experiências culturais, abrem perspectivas que assinalam, marcam e amplificam as inovações em uma nova tradução, a qual, a propósito, aceita a condição da instabilidade, da indeterminação e dos desvios de normas que, ao serem “transgredidas”, permitem a explosão de novos processos criativos.

A partir dessas ideias, cabe então pensar que o processo criativo move-se sempre fora de uma certeza absoluta. Em Braudel e em Prigogine, os conceitos de incerto e de indeterminado são vistos como sinônimos que marcam o tempo em que a mudança é desencadeada como estratégia na dimensão do cotidiano.

Por isso, parece viável continuar a recorrer aos discursos ambíguos e inexatos da história, pois torna-se possível, verificar a apropriação de um sistema de signos, que possibilita buscar os aspectos do *desing* gráfico brasileiro, revelado no crivo do tempo onde pode-se encontrar, antes de tudo, continuidades e raízes de “longa duração” e, nesses caminhos trilhados com tantas vozes, pode-se apreender a globalidade de seus contextos.

Então, voltar o olhar para a historicidade é um dos meios possíveis de acessar-se a complexidade, visto que as narrativas dos acontecimentos não estão circunscritas aos



objetos, às datações e aos eventos, pois as permutas, as transferências e as apropriações que se entrelaçam, se embrenham e fazem erigir o design gráfico no tempo estão circunscritas em um passado efetivo de experiências individuais e coletivas, nas quais se constata um processo de criação lento, que toma amplitude e aparência nítida a partir de mutações visíveis, gestadas em diferentes projetos ao longo do tempo.

REFERÊNCIAS

CAPRA, Fritjof. **A Teia Da Vida: Uma Nova Compreensão Científica Dos Sistemas Vivos**. São Paulo: Editora Cultrix

MCLUHAN, Marshall. **O meio é a mensagem**. Ed. Record. Tradução: Ivan Pedro de Martins. 1969.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1997

LUSTOSA, Isabel J. **Carlos, o cronista do traço** In: LOPES, Antônio Herculano; VELLOSO, Monica Pimenta; PESAVENTO, Sandra Jatahy. (Org.) *História Cultural e Imagem: os mundos da forma e do sentido*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2006.

PIGNATARI, Décio. **Informação, Linguagem, Comunicação**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

VIEIRA, Jorge, SANTAELLA, Lucia. **Metaciência: como guia de pesquisa: uma proposta semiótica e sistêmica**. São Paulo. Editora Mérito, 2008

SALLES, Cecília. **Redes da Criação: Construção da obra de arte**. São Paulo: ed. Horizonte, 2006.