

Um gesto ampliado na criação contemporânea

Human gesture in the contemporary creative process

Julie de Araujo Pires

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Comunicação Visual Design
julie.pires@gmail.com

Marcelo Gonçalves Ribeiro

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Comunicação Visual Design
marceloribeiro.ufrj@gmail.com

Abstract: *This paper researches the importance of the artists/designers' gesture in the contemporary creative process and objects' production created from either digital recordings or translated human gestures. It will be considered the individual character of these gestures.*

Palabras clave: gesto; arte; design; tecnologia; processo de criação.

A utilização de novas tecnologias tem favorecido a ideação e criação de imagens e artefatos contemporâneos. Por meio de equipamentos e periféricos, essas tecnologias não apenas centradas no aspecto visual possibilitam o envolvimento dos outros sentidos humanos e deslocam a noção da visão como centro da percepção humana para uma ampliação de sensações, incluindo toque, gesto, olfato, paladar, entre outros.

Em muitos casos esses aparatos, associados à expressão *novas tecnologias*, levam a uma ideia de promessa *redentora*. Assim como Pierre Lévy (Lévy, 1996), Félix Guattari sugere cautela, tendo em vista que o entusiasmo com a tecnologia não nos conduza à ilusão progressista, mas aponta que podemos notar as inovações sem fortalecer o tom pessimista encontrado em muitos autores. A produção maquínica da subjetividade, na visão de Guattari, pode operar tanto no sentido de uma melhoria, ou seja, na criação, invenção de novos universos de referência e de um espaço de representação diferente dos outros, quanto da perda, que favorece um embrutecimento dos sentidos. Compreender isso significa destacar a importância das transformações, na maneira como diferentes aparatos trazidos por estas tecnologias modificam as condições de produção e criação em diferentes campos do saber. (Guattari, 1992, p. 15)

Nessa direção, a obra de alguns artistas suscita reflexões sobre a prática corpórea, tendo em vista a ampliação perceptiva por meio das tecnologias e da atividade criativa: como as obras ressoam no corpo, quais sensações energéticas elas geram tanto no artista quanto no leitor desses trabalhos? E, ainda, observando por este prisma, não

existiriam no passado outros dispositivos que também ampliariam a percepção e os sentidos? Quais as características específicas do uso desses dispositivos que ampliam as sensações corporais e se colocam na contramão da submissão à insensibilidade ou da ilusão que poderia ser gerada pela máquina?

Em resposta a esses questionamentos, Guattari afirma que podemos tentar recusar o dilema de optar entre a rejeição e a ideia de novidade absoluta. Segundo Guattari, o artefato deve ser entendido como elemento constitutivo do ser humano. Não apenas as técnicas são imaginadas, criadas e reinterpretadas para uso da sociedade, mas também é a partir da utilização ativa dessas mesmas ferramentas que a humanidade se constitui como tal. Desse modo, a técnica pode ser pensada como uma parte artificial e material dos fenômenos humanos. O autor assinala três zonas de “fratura históricas”, que favoreceram o destaque de três componentes capitalistas fundamentais, entre elas, a idade da informatização planetária, que “*abre a possibilidade para uma processualidade criativa e singularizante tornar-se a nova referência de base.*” (Guattari in Parente, 1993, p. 182)

Nessa idade, a mídia e as telecomunicações tendem a duplicar relações orais e de escrita. A polifonia que resulta disso associa diversas potencialidades como vozes humanas e maquínicas integradas com bancos de dados, com imagens de síntese, com a inteligência artificial, entre outros. E, assim, podemos pensar a ação do gesto humano a partir de uma noção ampliada, favorecida pelas máquinas tecnológicas de informação e de comunicação que “*operam no núcleo da subjetividade humana, não ape-*

nas no seio das suas memórias, da sua inteligência, mas também da sua sensibilidade, dos seus afetos, dos seus fantasmas inconscientes”. (Guattari, 1992, p. 14)

O acesso a recursos digitais permite hoje que diferentes profissionais compartilhem os mesmos aparatos, pois o conhecimento e a utilização desses instrumentos não estão restritos a profissões específicas ou áreas do saber de modo segmentado, possibilitando que artistas e designers participem de várias fases do processo de criação projetual.

Para Guattari, o sujeito é algo do domínio de uma suposta natureza humana, que já pode ser considerada como uma natureza maquínica, na medida em que sempre mescla homem e máquina, essencialmente fabricada, modelada, recebida e consumida:

“As condições de produção evocadas nesse esboço de redefinição implicam, então, conjuntamente, instâncias humanas intersubjetivas manifestadas pela linguagem e instâncias sugestivas ou identificatórias concernentes à etologia, interações institucionais de diferentes naturezas, dispositivos maquínicos, tais como aqueles que recorrem ao trabalho com computador. Universos de referência incorporais, tais como aqueles relativos à música e às artes plásticas... Essa parte não-humana pré-pessoal da subjetividade é essencial, já que é a partir dela que pode se desenvolver sua heterogênesse. Deleuze e Foucault foram condenados pelo fato de enfatizarem uma parte não-humana da subjetividade, como se assumissem posições anti-humanistas! A questão não é essa, [...] ...a subjetividade não é fabricada apenas através das fases psicogenéticas da psicanálise ou dos ‘maternas do Inconsciente’, mas também nas grandes máquinas sociais, mass-mediáticas, linguísticas, que não podem ser qualificadas de humanas.” (Guattari, 1992, p. 20)

Portanto, existe a necessidade de pensar o ato de projetar no design e nas artes a partir de diferentes combinações como, por exemplo, a ampliação do trabalho manual e o envolvimento do corpo por meio das tecnologias recentes como o uso de aparatos (luvas, óculos, pequenos sensores, entre outros) que permite a valorização dos diversos sentidos humanos, proporcionando maior liberdade de ação e imersão no processo criativo.

O estudo e o experimento das ferramentas digitais em vários campos do saber podem sugerir, ainda, diferentes possibilidades de relação profissional cotidiana com a tecnologia. Na arte, a desmistificação da obra única e a ampliação do uso de suportes, que antes eram considerados como materialidade artística, possibilitaram a apropriação de diversos materiais, além do registro de imagens em vídeo e filme.

Neste trabalho observaremos o uso combinado de ferramentas – criação 3D, por exemplo – e a possibilidade da valorização do gesto realizado pelo artista no debate sobre novas possibilidades artísticas frente às recentes tecnologias. Para Merleau-Ponty, “...o gesto de expressão, que se incumbe desenhar por si mesmo e fazer emergir o que visa, mais intensamente portanto recobra o mundo.” (Merleau-Ponty, 1980, p. 162).

Tavs Jørgensen, artista dinamarquês que trabalha como designer de cerâmica desde 1991, concentra pesquisa no uso criativo das tecnologias digitais, ampliando sua atuação em diferentes materiais e processos. Apesar de ter formação em práticas artesanais, cada vez mais ele explora a tecnologia digital no desenvolvimento de seus projetos. Na criação de artefatos, este designer emprega a dinâmica dos movimentos da mão e do braço – por meio de luvas e outros aparatos ligados ao computador – que capturados são transformados em dígitos, fornecendo uma alternativa libertadora para o acabamento ‘frio’ e ‘perfeito’ dos softwares CAD. A partir de aparatos tecnológicos, Jørgensen insere certa imprevisibilidade do gesto e das ‘imperfeições’ geradas pelo movimento humano:

“A nova tecnologia oferece igual, se não maior oportunidade para individualismo. Longe de usar computadores para automatizar habilidades artesanais, a visão para o futuro deve ser o de desenvolver habilidades de artesanato tradicional em conjunto com as novas oportunidades criativas.” (Jørgensen, 2011)

Algumas reflexões sobre a possibilidade de atuação do artista e do designer são incentivadas por exemplos como o de Jørgensen, no estudo da interação entre tecnologia e uso do gesto envolvido ato projetual diante da possibilidade dos meios digitais. Até que ponto a valorização do gesto seria uma característica inovadora das tecnologias atuais? Uma vez que a interação entre arte, design, cotidiano, tecnologia e a presença do gesto no ato criativo também pode ser evidenciada na produção de diversos artistas em décadas passadas.

Na atualidade, a tecnologia digital nos oferece o uso de mouse, scanners e canetas óticas que, desde algum tempo, intensificam a integração entre o gesto humano e a tecnologia. Contudo, enquanto esses recursos exploram a ação em um plano bidimensional, outros periféricos exploram um gesto mais amplo. A diferença maior, no entanto, está não no uso de aparatos técnicos, mas na relação de crítica e de uma diferente via de aproximação com a tecnologia digital, na medida em que Tavs Jørgen-

sen observa que os softwares comerciais direcionam – e muitas vezes predeterminam – a estética do designer: “... criar a partir de um pacote de CAD é um exercício muito estático e calculista, afastado do processo intuitivo”. (Jørgensen in Jackson, 2007)

Contudo, este artista adota múltiplas possibilidades da tecnologia buscando incorporar mais intensivamente aspectos manuais no seu trabalho. Assim, os artefatos são gerados por diferentes movimentos “do gesto da mão e do braço”, tais como varrer, solavancar ou agitar. Os dispositivos tecnológicos registram esses movimentos, como prova possível da ação humana fixados pelos softwares como tremulações e torções. (Jørgensen, 2005, p.6)

Para Jørgensen, esse modo de criar com a tecnologia digital é uma “nova fronteira”, diferente caminho da programação repetitiva do computador, que produz um resultado mais espontâneo e menos automático: desenhos mais fluidos e caligráficos do que aqueles criados usando apenas softwares. O artista cria espessamento das linhas, dando-lhes volume em desenhos que podem ser transformados em objetos 3D através de prototipagem rápida. Ao gravar no computador sua ação cria, por exemplo, uma linha definindo um círculo à mão livre no ar que, posteriormente, será usada para delinear a borda de um recipiente. Esse traçado, criado por meio de aparatos tecnológicos, se aproxima também do campo da gravura, onde o gesto do artista é um caminho possível para pensar o traço que antecipa a obra. Neste sentido, Gaston Bachelard nota a ação do gravador e, lembrando os trabalhos de Braque, ressalta: “Ao perder a cor – a maior das seduções sensíveis –, o gravador conserva uma possibilidade: poder encontrar o movimento. A forma não bastaria. (...) na enérgica gravura, o traço não é nunca um simples perfil, nunca um preguiçoso contorno, nunca uma forma imobilizada. O menor traço de uma gravura é já uma trajetória, já um movimento, e se a gravura é boa, o traço é um primeiro movimento, um movimento sem hesitação ou retoque.” (Bachelard, 1994, pp. 55-56)

Aqui entenderemos o poder do gesto de maneira ampla, sendo este responsável pela centelha que expande o movimento da mão ou da mente idealizadora e não apenas a intervenção imediata do artista sobre o suporte. Uma abordagem mais ampla nos permite investigar obras de diferentes processos de criação artísticos, considerando suas similitudes e aproximações não em função do resultado aparente, mas a partir de um traçado que rememora gestos e ações envolvidos no ato criativo, ainda que não

exista o emprego direto das mãos do artista; em outras palavras, ações essas que não *brotam* somente das mãos, mas são também obra do olhar e das ideias. Encontramos no gesto desses artistas o fenômeno que antecede sua aparição, o movimento fugaz e original anterior mesmo a sua materialização gráfica ou a ideação conceitual do artista.

O artista e historiador Verostko Roman interessa-se desde o fim dos anos 1960 pela criação de obras a partir do estudo de linguagem de programação de computadores. Antes de desenvolver seu trabalho mais intenso com softwares, Roman pesquisava seu gesto na pintura, “Os aspectos gestuais do trabalho representaram os aspectos da experiência humana que poderia vir do descontrolado, como um sentimento ou um impulso. A regra dominante era de que as marcas tinham de ser inteiramente espontâneas e sem qualquer edição consciente. Durante vários anos eu tinha trabalhado através de centenas de obras gestuais em um esforço para obter marcas irracionais.” (Roman, 1990, p. 18)

No início dos anos 1980, Verostko investigou diversos dispositivos, principalmente os Plotters de impressão, máquinas frequentemente utilizadas naquela época por arquitetos. Concentrando sua atenção na elaboração de um software (Hodos) desenvolvido especificamente para a realização da sua obra, o artista adaptou um pincel oriental ao Plotter com a proposta de acrescentar improvisação ao movimento criado pela máquina. Esse artista visava, por meio do automatismo gerado pelo computador, *imitar* graficamente alguns gêneros de atividade artística, como o Tachismo, que se caracterizou por sua recusa de qualquer tipo de forma consciente e por romper com técnicas e modelos anteriores, a partir da noção de abstração associada ao gesto de improvisado. Mas, seria possível que essas intenções fossem alcançadas por meio de um software? Simular a intenção do artista por meio de algoritmos e condicionar o plotter a desempenhar o papel da mão do artista representou o esforço de Verostko para alcançar qualidades do que era visto como espontaneidade. Para ele, o uso da tecnologia visou libertar o artista para concentrar sua energia criativa no nível da dialética. Segundo Verostko Roman, Hodos fazia pinturas que teria grande familiaridade com sua obra realizada ‘à mão’ e poderia ser pensado como uma evolução natural pela mão do artista, permitindo ao espectador perceber sua individualidade nas linhas e pinceladas. (Roman, 1995)

A partir de sua obra, é importante notar que o algoritmo

atua também como um gerador de formas na arte, mas até que ponto um processo de trabalho, mesmo automatizado, pode improvisar e gerar imagens que, sob a ótica formal e do estilo, reproduzam o gesto sem a presença do artista? Para Verostko, esse processo exemplificado pelo software Hodos, “*amplia o poder do conceito de arte original*” e “*estende a capacidade do artista de improvisar ou visualizar possibilidades de improvisação sem limites aparentes*”. (Roman,1995, p. 23)

Não é só o gesto delicado ou enérgico das mãos desejosas em traçar que ativam o suporte e operam a matéria. O uso de aparatos tecnológicos permite novos movimentos, gestos que transmutam em riscos trêmulos, como um traço criado com ferramentas tradicionais.

O computador alia-se a noção do gesto humano, trazendo a imperfeição para a fabricação, desarticulando a noção de precisão e perfeição associada à máquina, que serviu de parâmetro de beleza desde a Renascença na fabricação de artefatos. Torna-se necessária uma revisão do interesse do artista pela tecnologia, não descartando a máquina em favor do retorno ao artesanato ou na produção medieval, por exemplo, mas assim como a máquina de Guattari, um ser-obra que amplia o gesto do seu criador.

Ao considerar os exemplos aqui abordados, é possível re-dimensionar categorias para além da relação sujeito-objeto, buscando superar os limites da representação gráfica, como tem sido entendida, ultrapassando dicotomias impostas pelas classificações: bidimensional-tridimensional, artesanal-tecnológico, entre outras. Desta forma, não há sentido em notar separações já que se trata de observar o mundo como uma rede complexa e a relação sujeito-objeto em um movimento de alternância contínua.

Referências

- Bachelard, G. 1994. *O Direito de Sonhar*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 4a ed. 250 p.
- Guattari, F. 1992. *Caoesmose: um novo paradigma estético*. Trad.: Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Ed. 34. 208p. (Coleção Trans)
- _____. 1993. *Da Produção de subjetividade*. Em, Parente, A. (Org). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34. 304p.
- Jackson, L. 2007. Tavs Jørgensen em *Iconeye magazine*. ICON 046. Recuperado em abril de 2010, de <http://www.iconeye.com/read-previous-issues/icon-046-%7C-april-2007/tavs-jorgensen-%7C-icon-046-%7C->

april-2007.

- Jørgensen, T. 2005. Binary Tools. Em *Proceedings of 'In the Making'*. Nordic Design Research Conference, Copenhagen, Royal Academy of Fine Arts.

_____. 2011. *Autonomic*. Recuperado em fevereiro de 2011, de www.autonomic.org.uk.

- Lévy, P. 1996. *O que é o virtual?* Trad.: Paulo Neves. São Paulo: Editora 34. 160 p.

- Lieser, W. 2010. *Arte digital: novos caminhos na arte*. Trad.: Helena Morbey. Postdam: H. F. Ullmann/Tandem Verlag GmbH.

- Merleau-Ponty, M. 1980. *Textos escolhidos*. Seleção: Marilena de Souza Chauí. Tradução e notas: Marilena de Souza Chauí...[et. El.]. São Paulo: Abril Cultural. (Os Pensadores) 262 p.

- Roman, V. 1990. Epigenetic Painting: Software as Genotype. Em *Leonardo: Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology*. Vol. 23, N. 1. pp. 17-23