

A arte, o gesto e a máquina*

Maria Teresa Cruz
Universidade Nova de Lisboa

“Também eu sou pintor” é o enunciado de uma pretensão. Vários foram os pintores que lhe deram voz ao longo da história, e esta ter-lhes-á dado, ou não, uma voz na Pintura. Durante séculos, a história da Pintura foi-se fazendo como a história dos seus pretendentes. Que existissem pintores, garantiu portanto à Pintura as suas obras e a sua história. No tempo em que as Academias formavam e reconheciam pintores nada permitia por isso supor que se pudesse falar um dia de um fim da Pintura. Mas, se tal veio a suceder, não foi certamente por terem deixado de existir pintores, pretendentes a pintores ou mestres de pintura. Pelo contrário, foi o fim da Pintura que determinou o fim dos mestres, dos discípulos e das academias de Pintura ou a sua sobrevivência frágil e plena de ambivalências, como a que mantêm ainda, por exemplo, no ensino artístico institucionalizado.

Mas o que é este fim da Pintura, decretado numa aparente displicência pela existência de gerações e gerações de pintores do passado e do presente. Entre ser pintor e a pintura abriu-se uma brecha que nem a academia nem o reconhecimento podiam colmatar. Para os modernos, “ser pintor” não garante a pretensão à Pintura. Na verdade, é

como se a Pintura só pudesse começar depois do fim dos pintores e de tudo o que havia transformado o gesto pictórico em técnica, *métier* ou ofício. A crise da pintura é, pois, a crise do que une o pintor à pintura. E o que une pintor e pintura é o gesto. O que está em falha é o *gesto* de pintar. Independentemente dos contornos metafísicos desta crise, isto é, dos questionamentos mais ou menos centrados sobre a essência da Pintura, a crise da Pintura é, antes de mais, uma crise do *gesto de pintar*, do seu sentido e do seu porquê. E, enquanto o gesto de pintar se mantém sob questionamento, a pintura permanece num qualquer fim ou num qualquer começo, e o pintor, uma figura restante, vazia, desocupada.

A figura vacante do pintor assumiu um papel particularmente importante na cena artística do século XX, nomeadamente pelas dramatizações que a vanguarda dela fez. Evoque-se exemplarmente, o abandono da pintura por parte de Marcel Duchamp, ou a decisão de Warhol de fazer do seu estúdio uma “fábrica” de imagens reproduzíveis. Para qualquer um deles, *ser artista* significava ser algo de outro; . . . porque não um jogador de xadrez, um conferencista, um “artífice” de objectos já feitos; . . . porque não um homem de negócios, um cineasta, ou mesmo uma máquina; em qualquer um dos casos,

*Ensaio publicado no Catálogo de Pedro Portugal, “Anchio son’ pittore” (CAM, F. Gulbenkian, Setembro de 1999)

esse *algo de outro* era um (qualquer) outro do pintor. Ser pintor, sendo algo de outro, foi o contributo paradoxal da vanguarda para a busca inquietada que a pintura moderna fez de si mesma, ou em torno do “*si mesma*”. Os lugares vacantes da arte interessaram sobretudo à vanguarda que os ocupava para, precisamente, os manter vazios, isto é, abertos a todos os gestos. Trata-se, segundo o mote inúmeras vezes repetido pela vanguarda, de manter a arte ligada à vida e comprometida com a sua condição essencial: a da liberdade. Para a vanguarda, o projecto da arte é pois um projecto fundamentalmente ético e político e não técnico e poético. Daí o ataque sistemático ao *métier* de artista, mas também à produção e à obra, fechadas numa autonomia forjada, cujo último sustentáculo seria uma arte transformada em prática institucional.

Para a vanguarda, a revitalização da arte colocava-se como a possibilidade radical de fazer comunicar a criatividade e a prática da vida, possibilidade essa fundada na crença de que “*todos os homens são artistas*”. Enunciada por um dos artistas mais marcantes da segunda metade do século, Joseph Beuys, esta pretensão pertence, na verdade, ao imaginário e à doxa culturalmente partilhados acerca da vanguarda. De facto, uma tal suposição acompanhou quase sempre, pelo menos sublinaramente, os ideais estéticos mais utópicos da vanguarda, e é por isso que a revindicação do renascentista Corregio, “*também eu sou pintor*”, tem, na aparência, um sabor surpreendentemente moderno. No entanto, as duas revindicações estão longe de ser equiparáveis. A de Corregio supõe a glorificação artística do Pintor, e por isso a revindica; a outra concorre para a sua dissolução, colocando a glória da arte para além

da glória do pintor. O escândalo potencial de que “*todos os homens sejam artistas*” não é, como bem esclareceu Beuys, que todos os homens sejam pintores, escultores, etc., mas sim que o gesto artístico está para além de qualquer uma destas competências e é um gesto universal, eminentemente humano, o gesto da criação e da liberdade. Ser pintor não implica ser artista ou, inversamente, para ser artista não basta apenas ser pintor, escultor, etc.; é preciso ser algo de outro. Tal como Duchamp, ou Warhol, também Beuys foi artista sendo *algo de outro* e fez da sua prática a sua obra.

Ler este “*anchi’o son pittore*”, aqui e agora, como “*também eu sou artista*” e ocupar, num rasgo supostamente vanguardista, o lugar vazio do pintor, eis o jogo curioso e ambíguo que sugere o dispositivo de pintura de Pedro Portugal. O “*prière de toucher*” a ele convida, sedutoramente, iniciando um pequeno teatro de *qui pro quos* na cena interactiva da peça. Se o lugar do Pintor está vago, o primeiro convite é, no fundo, o de que meditemos sobre tal vazio. E se o Pintor o abandonou, exibindo-o nesse vazio, é porque, de algum modo, ele não era já o seu lugar. *Também eu já não sou pintor* é aliás uma das sugestões possíveis a retirar da proposta anterior de Pedro Portugal, ambigualmente intitulada “*Últimas Pinturas*”. Que todos possam ocupar facilmente e com à-vontade o lugar do pintor, à excepção do próprio pintor, é uma das ambiguidades fundamentais que esta peça de Pedro Portugal exhibe e desconstrói, como herança da própria vanguarda. Ocupar o lugar vazio do pintor, pintando o que se puder e como se puder, ou pintando seja o que for, é certamente uma das possibilidades que também ficou em aberto depois do trabalho dissolutório da

vanguarda. Mas que todas as possibilidades estejam em aberto não significa que umas não sejam melhores do que outras. A arte inventa possibilidades. É este o seu modo de escolher umas em vez de outras. Inventar possibilidades é, no entanto, uma forma particular de realizar, de intervir no real. É nessa medida que a arte é um gesto, e desde que haja gesto, nem tudo permanece em aberto. O gesto de “*Anchi’o son pittore*” é o do jogo, o gesto por excelência da fronteira entre abertura e fechamento, entre finitude e infinitude, entre possibilidade e realização. O gesto que se encena e se experimenta a si mesmo. Através de um arquivo plástico e de uma aplicação informática que disponibilizou num interface interactivo, e do compromisso de aceitar executar pictoricamente os resultados, Pedro Portugal encomenda-se a si mesmo um conjunto de pinturas. “*Anchi’o son pittore*” encena todo um processo complexo que lhe permite fazer retornar a si o gesto de pintar.

Quem levar para casa o seu quinhão de “*pittore*” não leva nem uma pintura de sua autoria nem uma pintura de Pedro Portugal, mas sim um resultado ou um efeito possível do jogo contido na obra interactiva “*Anchi’o son pittore*”. A pintura (ainda que assinada por Pedro Portugal) será, quando muito, uma pintura “a várias mãos”: umas terão operado com um interface gráfico, outras com tintas e pincéis, outras com símbolos lógicos e matemáticos. A realização da cada pintura é partilhada por várias pessoas e por várias operações. No caso, Pedro Portugal terá reservado para si, aparentemente, a mais modesta, isto é, a operação da mera execução reprodutora de uma imagem em tela ou em papel. E, no entanto, a esta operação corresponde uma competência que, por mais

que queiramos desvalorizar, não é facilmente apropriável por nenhum dos outros intervenientes: a competência do pintor. O lugar do pintor está pois menos acessível do que pode parecer a um primeiro olhar sobre o jogo. No CD-Rom que acompanha e prolonga esta experiência fora do espaço da exposição, pode ler-se, aliás, a advertência quase moralista: *não volte a dizer “isto também eu fazia”*. Ao pintor o que é do pintor.

Uma outra ambiguidade mantém, porém, incerto o lugar do pintor: o que é do pintor, poderá ser da máquina? Se o pintor apenas executa *a posteriori* o que a manipulação da máquina lhe propõe, então o pintor não é menos maquínico do que a máquina. Na verdade, fica ironicamente sugerida uma estranha inversão de papéis: a máquina produz e o pintor reproduz. E se a reprodutibilidade técnica da imagem fica a cargo do pintor, a única mais-valia seria a de que o pintor reproduz à mão. Transformado em máquina de reprodução manual, o gesto do pintor fica reduzido ao gesto propriamente técnico de desenhar e colorir. Na oferta final, as reproduções manuais do pintor concorrem, aliás, com a impressão da imagem directamente retirada da máquina. O que a máquina aliena do pintor não é pois a mão. No limite, a mão é o que resta ao pintor para concorrer com a máquina. O que a máquina aliena é o seu gesto. É por isso que, através da máquina, outros podem pretender a esse gesto, mesmo sem saberem desenhar ou colorir, mesmo deixando com o o pintor essas tarefas.

Como bem compreendeu W. Benjamin, a reprodutibilidade técnica da obra de arte não vinha apenas, nem sequer primordialmente, afectar o lugar da mão no processo de constituição da obra, mas sim instâncias bem mais

incorporais como a “genialidade” a “criatividade” e o culto esteticista a elas prestado. Nas novas condições de produção e de recepção impostas pela técnica moderna, e muito especialmente pelos novos dispositivos da imagem como a fotografia e o cinema, as formas de arte tradicionais, como a pintura, a literatura e o teatro, necessitavam de se reinventar como gesto, isto é, de procurar novas formas de envolvimento com o mundo e de aquisição de um valor social e político. O problema não era apenas o de que as imagens pudessem, doravante, ser produzidas sem a mão do homem, aspecto que fascinou os primeiros receptores da fotografia ou do “*photogenic drawing*”, como lhe chamava Talbot. Na verdade, e como acontecia, aliás, em diversos sectores da produção industrializada, a mão era ainda requerida, a vários níveis, embora adestrada a novos aparelhos e a novas funções, de precisão, de repetição e de ritmos. A técnica não só mantinha um programa para a mão, para um novo adestramento da mão, como previa, aliás, todo um programa de ligação a outros membros e órgãos do corpo. Mais do que em qualquer outro momento da História, a técnica moderna, nomeadamente a dos meios de comunicação, implica todo um processo radical de inclusão e reconstituição do corpo, com amputações, potenciações e complementações, como compreendeu, desde cedo, Marshal McLuhan. As mãos, ou os olhos, não ficam propriamente desocupados, sendo na verdade palco, senão mesmo munição, de muitas batalhas, que a técnica trava precisamente no território do corpo. Não é pois o comprometimento aparentemente essencial da pintura com a mão que coloca a pintura em crise, na era da técnica. O lugar da pintura não se torna incerto pelo simples

facto de ela ser manual. A técnica moderna não compromete a mão do pintor, mas sim, bem mais radicalmente, o seu gesto, e este, como diz Wilém Flusser, é algo mais do que “o encontro entre o pintor e os seus materiais”, o “encontro entre corpo e espírito” ou entre criatividade e procedimentos técnicos, sejam eles maquínicos ou manuais.

Se a crise do gesto de pintar está, de algum modo, relacionada com a entrada em cena da técnica moderna, é na medida em que esta afecta de facto o homem nos seus gestos, e não apenas na sua envolvimento, mais ou menos instrumental, com materialidades e imaterialidades. Retomando uma vez mais a reflexão de Flusser no seu livro sobre *Os gestos* (1991), a intencionalidade, a vontade, e logo, a liberdade são necessariamente requeridas para compreender o gesto, pois “não se pode dar para ele uma explicação causal satisfatória”¹. É isto que carrega o gesto de sentido e de responsabilidade. Mas, por outro lado, o gesto não se confunde com o agir em si mesmo ou com a acção moral. A eleição da esfera do gesto por outros pensadores contemporâneos, como por exemplo Agamben, mostra precisamente que há algo que é preciso redescobrir e valorizar, na actividade humana, mais para além do fazer e do agir. Para Agamben, o gesto é distinto do fazer, mas também do agir, na medida em que é uma espécie de *res gerere*, o que implica “alcançar alguma coisa, retê-la sobre si, assumir inteira responsabilidade”, mas não necessariamente agir nem ser agido por ela. Como diz, “se o fazer é um meio em vista de um fim e o agir um fim sem meios, o gesto rompe a falsa alternativa entre fins e meios que paralisa a moral, e apresenta meios que se sub-

¹Wilém Flusser, *Los Gestos*, p. 8

traem como tal ao reino dos meios, sem por isso se tornarem fins”.² Para Agamben a arte pretence precisamente a esta esfera que não é nem técnica, nem moral, estando antes próxima do político. Ela não é nem a esfera dos meios para fins, nem dos fins em si mesmos, mas a esfera de uma medialidade pura na qual o gesto pode libertar-se enquanto tal.

Esta perspectiva torna-se sobretudo interessante para afrontar um certo tipo de dramatizações acerca da técnica e dos meios que ela põe à nossa disposição, a saber, se na sua relação com estes meios, nomeadamente os das máquinas, o homem está ainda em condições de eleger os seus próprios fins, ou se estas os controlam no seu lugar. A atenção ao gesto vem mostrar que há algo mais do que o controlo ou o descontrolo das máquinas. Na relação entre a técnica e o humano, a liberdade não está unicamente ameaçada pelo descontrolo das máquinas, nem fica unicamente garantida pelo seu controlo. Ela passa pela possibilidade de uma gestualidade pura, sem *para quê* técnico ou *em si* moral, mas não alheada dos meios enquanto tais, capaz de os explorar e exhibir na sua medialidade. Como compreendeu Agamben, algumas das máquinas modernas, como por exemplo a do cinema, foram bem mais eficazes a apoderarem-se da nossa gestualidade do que das nossas finalidades, pelo que o diálogo em falta com a técnica não seria ético ou moral, mas político e artístico.

A perspectiva de Benjamin, algumas décadas antes, era já esta. A técnica moderna sugeria uma perigosa apropriação estética da

política, que deveria suscitar, por sua vez, uma resposta política da arte. De algum modo, na perspectiva esperançosa de Benjamin, as novas artes emergentes, como a fotografia e o cinema, fariam parte desta resposta. Neste contexto, um dos aspectos mais interessantes da reflexão de Benjamin é o de ter visto na vanguarda, (nomeadamente no dadaísmo, no cubismo, no futurismo e no surrealismo), uma estratégia alternativa para transformar, por processos e efeitos paralelos aos da técnica, não apenas a produção e a recepção da obra, mas o gesto artístico, convertendo-o em “choque”. Esta estratégia alternativa é o que Benjamin descreve como a tentativa de assegurar “uma distração intensa, colocando a obra de arte no centro de um escândalo”. Esse “escândalo do público” era o que Benjamin chamava um “choque” ainda de “invólucro moral”. Só a efectiva penetração da técnica na obra, como no caso do cinema, viria dar a esse escândalo a efectiva “qualidade tátil” do choque. Na vanguarda, Benjamin vê, portanto, um conjunto de “tentativas insuficientes da arte para empreender a penetração da realidade com aparelhagem”. O envolvimento através da “recepção tátil” impõe-se, segundo Benjamin, como uma necessidade de adaptação a novas “tarefas apresentadas do aparelho de percepção humana (...) [que] não podem ser resolvidas por meios apenas visuais”. Esta “recepção tátil” por força do envolvimento afectivo do espectador, proporcionava, aquilo a que chamava uma “recepção na diversão”, que permitiria fazer coincidir, como no cinema, “as atitudes críticas e de fruição”. Ao recolhimento contemplativo que suscitava tradicionalmente a arte, contrapunha-se pois, na perspectiva de Benjamin, “a distração como uma espécie de

²Giorgio Agamben, “Notas sobre o gesto”, in *Interactividades. Artes Tecnologias Saberes* (1997), p.20

jogo de comportamento social”, que transformava o homem de massa numa espécie de “examinador distraído”.³ Apesar do seu relativo entusiasmo quanto ao acolhimento da fotografia e do cinema pelas massas, Benjamin vê um claro sinal de crise nas pretensões que a pintura revela para alterar, também ela, as suas condições de recepção e dirigir-se, de igual modo, às massas. O lugar da pintura seria, por natureza, o de “um aqui e agora”, incompatível com a reproduzibilidade técnica e a apropriação pela massa, pelo que o lugar do pintor parecia de facto destinado a um inevitável vazio.

Hoje, que a cultura está decididamente penetrada pela aparelhagem, que as artes se designam a si mesmas como “tecnológicas”, que o mundo se estilhaçou numa infinidade de imagens, que os dispositivos da visão se convertem cada vez mais em dispositivos da imersão e do táctil, a pintura, e tudo aquilo que ela representava, parece ser, mais do que nunca, um gesto irre recuperável. A cultura tecnológica ter-se-ia instalado finalmente como a cultura da reproduzibilidade, da diversão e da massa. Contudo, os diagnósticos sobre a aliança entre a cultura e as novas tecnologias da informação vêm, no presente, o despontar de uma nova era para as artes. Estaríamos a passar da era da reproduzibilidade técnica da obra de arte, para a era da sua realidade comunicacional, geralmente pensada sob o signo da interactividade. Transformada desde logo no operador ideológico deste tipo de discursos, a interactividade representaria a possibilidade de um efectivo alargamento tecnológico da experiência artística sem o seu decaimento na

³W. Benjamin, “A obra de arte na era da sua reproduzibilidade técnica”, ed. Relógio d’Água, p.107-110

cultura de massas: a possibilidade de interagir em tempo real com uma máquina que produz representações variáveis, aceitando *inputs* dos seus utilizadores. Neste sentido, a era da arte interactiva seria a arte em que todos podem finalmente ser artistas, *apesar* de serem algo de outro. A arte interactiva é a nova arte das máquinas e dos seus utilizadores, chamando a si velhos valores, como os da criatividade. Não é pois surpreendente que também o computador apresente pretensões ao lugar vazio do pintor, como “máquina de pintar”. Para alguns, e dadas as suas possibilidades fantásticas de análise e de síntese no domínio da imagem, ele estaria mesmo mais apto a passar o teste de Turing, fazendo-se passar por pintor.

Tal seria, por exemplo, o caso de AARON, um sistema pericial que alia programação gráfica e inteligência artificial e produz imagens em tudo semelhantes a pinturas, quer no traço do desenho, quer na utilização de uma paleta, quer na composição. Concebido em 1974 por um pintor, Harold Cohen, e por uma equipe especializada de engenheiros informáticos, AARON foi evoluindo de um programa gráfico, para um programa que simula tantas técnicas pictóricas quantas aquelas que os seus criadores foram sistematizando e tornando disponíveis aos utilizadores. Através da própria interacção, Aaron foi integrando novas possibilidades e desenvolvendo competências. Desde então, tem exposto as suas pinturas em diversas galerias e museus. Numa exposição recente no Japão, AARON criou mais de 7000 imagens diferentes enquanto Cohen estava na Califórnia. Quando lhe perguntam a quem se deve atribuir as pinturas produzidas, Cohen responde: “Eu escrevi o programa. AARON faz as imagens”. Isto é, nenhum deles, na

verdade, pinta. A pintura, como técnica, permaneceu, traduzida num conjunto de regras de execução ou de mão; mas, como gesto, desapareceu. Desde os anos 90, AARON transformou-se num sistema mais complexo ainda, aliando ao computador um braço robotizado que executa efectivamente com tintas, pincéis e tela, as imagens produzidas. A redução do gesto à mão não poderia ser mais clara.

A máquina de pintar de Cohen expõe, pelo menos, um aspecto curioso: diz-nos que a interactividade tem como estrutura implícita a automação e que, em última análise, a máquina tende a dispensá-la. Se os gestos de interacção com a máquina são eles próprios antecipáveis e programáveis, então não são gestos, mas sim operações. A “*high technology*” do presente pode perfeitamente simular a “*high art*” tradicional do passado, desde que a reduza a um conjunto de operações e a anule como gesto. Por muito espectacular que seja a performance informática e robótica da máquina de Cohen, só por uma imensa ilusão óptica própria ao espectáculo se poderá dizer que a máquina pinta. A máquina não pinta, apenas funciona. Como diz Flusser, uma vez instalada, uma máquina “não faz mais do que funcionar, pura e simplesmente”.⁴ As suas “pinturas” limitam-se a ser variações, necessariamente pouco variadas, de uma programação, sendo nessa medida que conseguem impôr a ilusão de um estilo.

Na verdade, o elemento de variação mais interessante que pode ser introduzido no funcionamento de uma máquina é o daquele que funciona *com* a máquina, isto é, aquele que se relaciona com as suas funções. Ora, a

interactividade tem basicamente implicado a sua redução a um *utilizador*, isto é, a um conjunto abstracto de *operações*, sejam elas mais ou menos conscientes, mais ou menos intencionais ou mais ou menos imediatas, como aquelas que são incorporáveis a partir de sensores ligados ao próprio corpo do utilizador. Em qualquer dos casos, a nossa relação com as novas máquinas é ainda um mero gesticular, para o qual só as máquinas (e não nós) descobrem “sentido”, e mascaram de “interacção”. Ora as máquinas não agem. As máquinas funcionam, e nós, quando muito, funcionamos com elas. A arte do presente passa inevitavelmente pelas máquinas, por um gesto que não visa dramaticamente um aquém ou um além delas, mas sim o seu funcionamento. Se a técnica é aquilo que extrai máquinas (de pintar, e outras) dos nossos gestos, então as artes tecnológicas deverão poder extrair gestos das nossas máquinas.

⁴Flusser, op. cit, p. 28