

Leonel Moura: sobre criar artistas, provocações e perspectivas

Leonel Moura: about creating artists, provocations and perspectives

SORAYA BRAZ* & FÁBIO OLIVEIRA NUNES**

Artigo completo submetido a 25 de janeiro e aprovado a 31 de janeiro de 2014.

*Brasil, artista multimídia. Graduação em Artes Plásticas pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA — USP) e mestrado em andamento pelo Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (IA-UNESP).

AFILIAÇÃO: Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Instituto de Artes. Rua Cristóvão Colombo, 2265 — Jardim Nazareth, São José do Rio Preto — SP, CEP 15054-000, Brasil. E-mail: sorayabraz@gmail.com

**Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP). Brasil, artista multimídia e pesquisador. Graduação em Artes Plásticas na Universidade Estadual Paulista (UNESP); Mestrado em Multimeios na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP); Doutorado em Artes na Universidade de São Paulo (USP); Pós-doutorado em andamento na Universidade Estadual Paulista (UNESP).

AFILIAÇÃO: Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Instituto de Artes. Rua Cristóvão Colombo, 2265 — Jardim Nazareth, São José do Rio Preto — SP, CEP 15054-000, Brasil. E-mail: fabiofon@gmail.com

Resumo: O português Leonel Moura é um artista multimídia provocador, que defende uma nova condição: deixar de produzir diretamente produtos artísticos para criar agentes artificiais devotados às artes. A partir da criação de robôs que atuam como artistas, este artigo busca refletir sobre esta proposição, aproximando máquinas que imitam a prática de artistas e o conceito de autopoiese. **Palavras chave:** arte e tecnologia / autômatos / impressão 3D.

Abstract: Leonel Moura is a Portuguese provocative multimedia artist, who advocates a new condition: stop producing artistic products directly to create artificial agents devoted to the arts. From the creation of robots that act as artists, this article aims to reflect on this proposition, approaching machines that mimic the artist's practice and the concept of autopoiesis. **Keywords:** art and technology / automaton / 3D printing.

O artista simbiótico

Partindo da premissa que desde o século XX, a arte “tornou-se uma atividade que visa ultrapassar os limites da própria arte” (Moura, 2012), o artista multimídia português Leonel Moura tem se ocupado daquele que seria o mais significativo limite da criação: a ação humana. É dentro desta perspectiva que, com a provocação comum aos manifestos de vanguarda e ironicamente decretando o “fim definitivo e oficial” da arte tal como a conhecemos, em 2004, Moura passa a defender a partir de seu Manifesto da Arte Simbiótica, uma nova condição: o surgimento de um “artista simbiótico”, um novo paradigma para o artista contemporâneo, que deixaria de produzir diretamente produtos artísticos para criar agentes artificiais devotados às artes (Moura e Pereira, 2004) — ou seja, em vez de realizar diretamente objetos artísticos, criar artistas. O ponto de vista de Moura pode ser contextualizado através de seu percurso no desenvolvimento de autômatos — robôs em sua maioria — com habilidade de criar imagens gráficas e pictóricas, apresentados em vários espaços de arte, design e novas tecnologias em diferentes partes do mundo.

A pesquisa artística de Leonel Moura em torno destas proposições tem um importante ponto de partida com a criação de *Swarm Paintings* (2001). O trabalho baseia-se em um braço robótico (conectado a um computador) dotado de um pincel com tinta que tem seus movimentos controlados por algoritmos — instruções computacionais, neste caso. Conseqüentemente, o braço passa a pintar uma superfície por meio das decisões geradas pelo programa computacional. O algoritmo do trabalho, por sua vez, se baseia especialmente no comportamento de formigas — direcionamento que seria aplicado nas demais experimentações do artista, efetivamente robôs. Destes, sem dúvida, o mais conhecido é *RAP* — *Robotic Action Painter* (Figura 1), que é um pequeno robô equipado com canetas coloridas, sensores e programação capazes de compreender cores e padrões. Com

a tela disposta horizontalmente, assim como a *action painting* de Jackson Pollock, o robô se locomove sobre aquilo que é pintado. Segundo o artista, após preencher uma tela, *RAP* "decide quando parar," narcisisticamente assinando o trabalho ao final. Desde 2006, *RAP* faz parte do acervo permanente do Museu de História Natural de Nova Iorque, nos Estados Unidos. Ainda como um aperfeiçoamento de *RAP*, há também *ISU* (2006) que constrói composições elegendo aleatoriamente palavras que possui em seu banco de dados, bem como, é também capaz de reproduzir imagens. Um livro foi editado com os textos produzidos pelo robô, sendo que o prefácio da publicação foi escrito por uma especialista em poesia, que elaborou um texto "muito curioso, porque ela não se interessou se era um robô ou [se] era um humano" (Moura, 2012). Da mesma maneira, as imagens pictóricas de *RAP* seriam facilmente confundidas com criações humanas, mesmo por aqueles que tivessem alguma iniciação na linguagem.

No âmago desta ambiguidade entre o que seria produzido por humanos e por robôs, revela-se uma dimensão marcante do trabalho de Moura: sua intencionalidade mimética, ou seja, o desejo de criar indistinção entre criações de humanos e de robôs. Esse desejo se aproxima do chamado *Teste de Turing*, um "jogo de imitação" proposto pelo matemático britânico Alan Turing em 1950, para avaliar a inteligência das máquinas. O teste consistiria na participação de duas pessoas e uma máquina a ser testada: uma pessoa e uma máquina seriam interrogadas por outra pessoa, sem que esta tenha consciência sobre quem é humano e quem é máquina. O interrogador, sem qualquer contato visual com seus interrogados, buscará através de perguntas por texto, saber quem é quem, já cada interrogado deverá tentar convencer o interrogador de que ele é humano, e não máquina. A máquina conseguiria passar no teste caso o interrogador não fosse capaz de distinguir com certeza a natureza de cada interrogado. Com o tempo, essa proposição se juntaria a outras teorias que demarcariam com melhor definição as potencialidades de ações inteligentes em sistemas artificiais. Moura, então, extrapola a premissa de Turing para a área da criatividade: "se uma máquina fizer uma coisa que se for uma pessoa a fazer, nós dizemos: 'Isto é arte', então aquela máquina é um artista" (Moura, 2012). Ou seja, se o que é produzido pelo robô se passa por arte, logo é arte.

Ora, se por um lado, sua provocação implica em reduzir o ato da criação apenas a resultados plásticos e que a sua indistinção basta para legitimar-se como arte, por outro lado, é bastante significativa para refletirmos sobre o próprio imaginário referente ao artista: a figura do gênio, do "dom" artístico, da romantização da criação — condições agora submetidas à vacuidade de uma consciência artística de robôs.

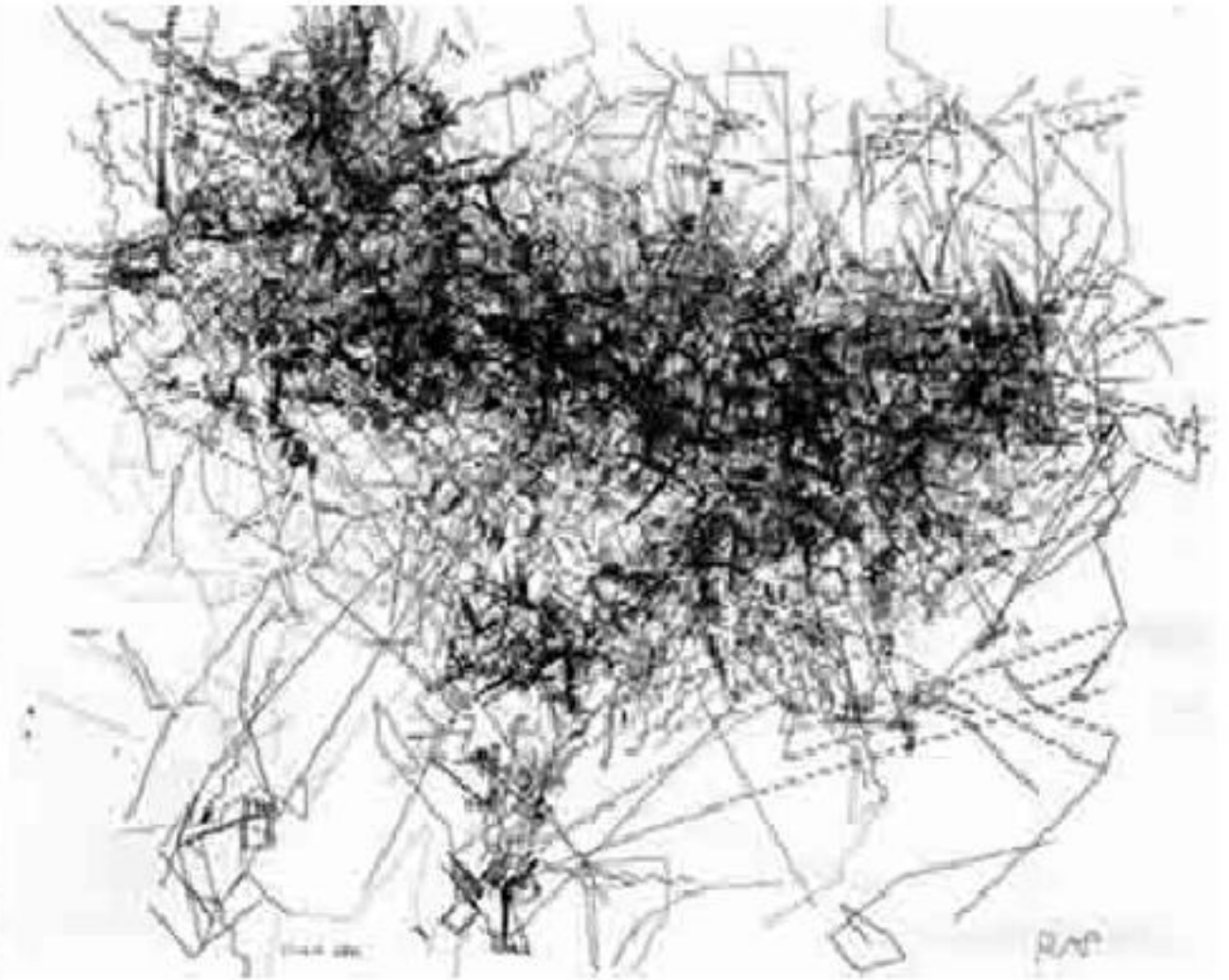


Figura 1 · Leonel Moura com *RAP* — *Robotic Action Painter* e uma das pinturas do robô (Martí, 2008).

Máquinas como artistas

Muito antes de Leonel Moura, o artista suíço Jean Tinguely, conhecido por suas máquinas que satirizam a otimismo tecnológico e científico do pós-guerra no século XX, cria máquinas que imitam o gesto espontâneo do expressionismo abstrato. Em *Metamatics* (Figura 2), produzidas entre 1955 e 1959, Tinguely propõe meta-obras: máquinas que criam automaticamente sequências infinitas de desenhos, baseadas em engrenagens, rodas, correias e motores. O objetivo do mecanismo destas meta-obras é criar copiosamente grafismos em folhas de papel. Analisadas conceitualmente, suas ações não só relativizam a figura do artista como gênio, mas também ironiza a eficiência da máquina — já que não é exatamente cultuada. Duas situações não compactuadas por Moura, que adere ao discurso da evolução tecnológica e de que “o *grande artista* do futuro não será humano” (Moura, 2012).

Ainda que necessariamente não compartilhem da proposição de Moura, podemos encontrar outras incursões de agentes tecnológicos atuando como artistas. Sob o ponto de vista da linguagem, estas produções preocupam-se em imitar a prática artística em seu âmbito manual-motor: o gesto pictórico, o traço, a construção do desenho, oferecendo tanto resultados abstratos como também figurativos. Há, por exemplo, o robô do grupo alemão Robotlab na obra *Autoportrait* (2002): o autômato é capaz de realizar retratos humanos manipulando habilmente uma caneta diante de seus visitantes. Além de desenhar com grande fidelidade ao modelo, o robô ainda apresenta o resultado ao retratado, ao final do trabalho. Já em *Interactive Robotic Painting Machine* (2011) do norte-americano Benjamin Grosser, uma máquina robótica produz pinturas abstratas — algumas remetem a pintura a dedo — a partir de estímulos sonoros. Imitando uma expressividade pictórica que é peculiar aos humanos, certamente a natureza de suas criações passaria despercebida mesmo a olhares mais atentos (Nunes, 2013: 2207-2208). Cabe citar também as incursões do espanhol Carlos Corpa, conhecido por envolver robôs em situações que são consideradas essencialmente humanas, dando origem a robôs-artistas em *APM — Another Painting Machine* (1999) e *Machina Artis 3.0* (2001), onde autômatos pintam performativamente superfícies a partir de uma programação aleatória.

O fato é que todas estas incursões estão marcadamente calcadas na pretensa indistinção dos objetos resultantes da ação quando justapostos a seus equivalentes humanos. E muito bem poderiam encontrar respaldo se pensarmos o ofício do artista como uma atividade em que se criam objetos essencialmente. Aliás, Nicolas Bourriaud (2006: 136) é mais direto, ao falar do artista na contemporaneidade: “o denominador comum entre todos os artistas é que mostram

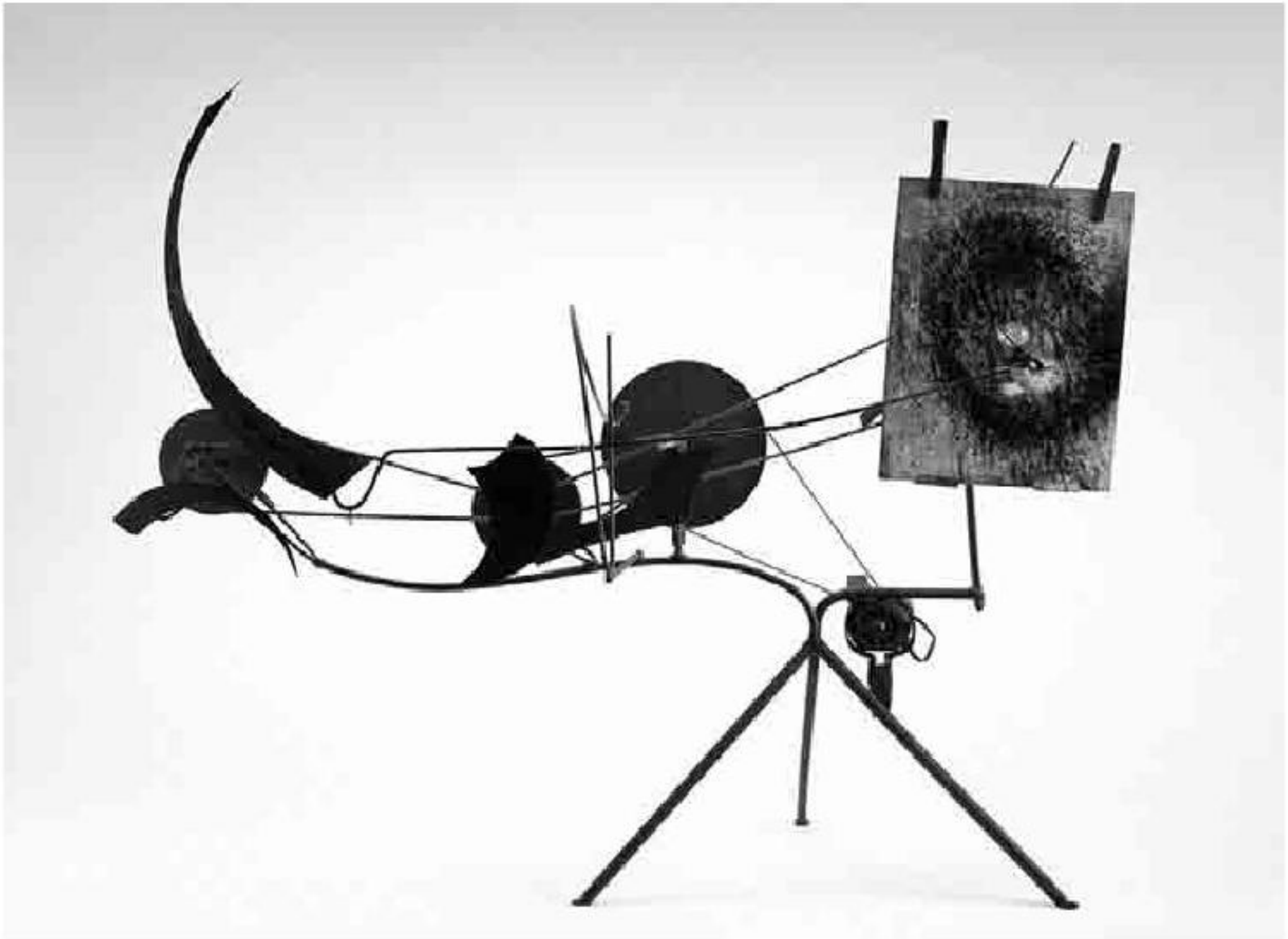


Figura 2 · *Metamatics* (1960)
de Jean Tinguely (Levin, 2013).

algo". E completa: "o fato de mostrar basta para definir ao artista, se tratando de uma representação ou uma designação". Bem, desde algum tempo os robôs produzem objetos, ainda que não-artísticos. Por sua vez, as máquinas de arte não só produzem como também "mostram" o que fazem — ocupam espaços de arte, como museus. Em mais uma provocação, Leonel Moura já insinua certa inferioridade da arte criada por humanos:

Quando a robótica deixou de simplesmente simular comportamentos humanos, como andar, jogar futebol ou contar anedotas, para se dedicar à realização da arte, alguma coisa de muito radical aconteceu. Robôs que fazem arte não questionam só a ideia de arte ou filosofia, mas põem em causa a nossa própria condição como humanos. Para quê continuar a fazer algo que as máquinas fazem melhor e de forma mais consequente?(Moura e Pereira, 2004)

Autopoiese

Evidentemente, a tentativa de Moura de personificação de seus robôs, estrategicamente nos induzindo a intuir autonomia e consciência destas criaturas, esbarra na evidente constatação de que seus robôs são construídos e programados por humanos. A proposição de Moura muito se aproxima da chamada *arte generativa*, quando um artista-programador lança um algoritmo que evolui dentro de uma proposição inicial, criando situações em que a composição visual ou sonora resultante torna-se imprevisível — mas mesmo assim, o artista não abdica de sua autoria já que foi o disparador do processo. Moura, no entanto, tem pensado como relativizar essa presença humana vislumbrando a potencialidade de seus robôs-artistas criarem a si próprios. A proposição de Moura flerta com a ideia de *autopoiese* de Humberto Maturama e Francisco Varela, conceito advindo da biologia e com visibilidade em outros campos do conhecimento, que compreende "um sistema que mantém a si próprio e se mantém" (Santos, 2007:436). A aplicação do termo para o universo de criações artísticas que lidam com vida artificial e algoritmos computacionais é bastante recorrente, já que consegue circunscrever uma das propriedades em voga neste universo de criação.

Além do já citado *Swarm Paintings*, Moura também trabalhou com algoritmos em *Swarm Sculptures* (2000), quando foram criadas esculturas utilizando instruções computacionais baseadas no comportamento de formigas: áreas percorridas pelas formigas virtuais transformavam-se em formas tridimensionais digitais, e mais tarde, modelos em acrílico. Algumas das estruturas, entretanto, não foram bem sucedidas quando transpostas para materiais físicos.

Os desejos do artista por resultados tridimensionais reacenderam-se a partir



Figura 3 · Um dos objetos da exposição *Evolução*: #5, 2013, plástico, 16 x 17 x 30 cm (Moura, 2013a).

de sua atuação em um novo campo de interesse: a impressão 3D. Proveniente das áreas de arquitetura e engenharia industriais, a impressão 3D consiste na construção de objetos físicos a partir de modelos digitais feitos no computador em softwares de desenho ou modelagem digital tridimensional, como também escaneamento digital. Com variadas aplicações, desde fabricação de próteses orgânicas na medicina ou produção de carros personalizados, ou ainda o uso doméstico da tecnologia para a fabricação de objetos customizados, a impressão 3D atrai entusiastas em diversas áreas, entre eles o próprio Leonel Moura que a reconhece como uma nova revolução tecnológica em curso (Moura, 2013c) que possibilitará às máquinas construir suas próprias criações, uma vez que só precisam enviar o modelo do objeto concebido digitalmente direto para a impressora, sem necessidade de passar por qualquer outra etapa de produção.

A partir destas premissas, Moura realizou em 2013 a exposição *Evolução*, apresentada no Centro Cultural de Belém, em Lisboa, com objetos tridimensionais que foram modelados automaticamente por algoritmos que simulavam mecanismos morfogénéticos e ao término do processo o arquivo da escultura era enviado diretamente para ser construído por uma impressora 3D (Figura 3). Por esta mesma lógica, no futuro, robôs também poderiam ser construídos e postos em funcionamento por outras máquinas, efetivando o desejo por sua autonomia.

Percebe-se que é significativa a capacidade de Moura em engendrar um discurso que eleva o otimismo tecnológico em uma escala hipérbolica, em última

análise, sugerindo uma suposta obsolescência do artista humano. Ainda que sua proposição se apresente como bastante frágil em vários aspectos apresentados, é evidente o seu poder de friccionar tanto o universo das artes — a própria acepção da criação e o imaginário que a cerca — como também o universo dos autômatos — em regra, direcionados para tarefas que independentem de qualquer subjetividade. Se seu trabalho se insinua como “vanguarda,” fica evidente que sua contribuição definitivamente não está nas obras criadas por seus autômatos, nem na legitimação a que confere a estas criaturas, mas em seu poder de gerar inquietações — e involuntariamente, reafirmar o domínio subjetivo das proposições humanas.

Agradecimentos

Os autores agradecem ao apoio de FAPESP — Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo e CAPES — Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, Brasil.

Referências

- Bourriaud, Nicolas (2006) *Estetica Relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora. ISBN: 978-987-11-5656-6
- García, Ricardo (2013) *Carlos Corpa, por uma estética crítica robótica*. In: Revista: Estúdio — Artistas sobre outras obras. Volume 4, número 7. Lisboa: Universidade de Lisboa, janeiro-junho, 2013. p. 43-49. ISSN: 1647-6158
- Levin, Gordon (2013) *Metamatics — Jean Tinguely*. [Consult. 2014-01-12]. Fotografia. Disponível em: <URL: <http://cmuems.com/2012/c/files/2012/08/Jean-Tinguely-metamatics2.jpg> >.
- Martí, Silas (2008) *Robô de Portugal faz pintura abstrata*. Folha de São Paulo. Caderno Ilustrada. 26/08/2008. [Consult. 2014-01-12]. Disponível em: <URL: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u416337.shtml> >.
- Moura, Leonel (2012) *O grande artista do futuro não será humano: Leonel Moura at TEDxAveiro* [Consult. 2014-01-12]. Vídeo. Disponível em <URL:<http://youtu.be/JBxe7Ow8sYg>>.
- Moura, Leonel (2013a) *Evolution — A new kind of art* [catálogo da exposição]. Lisboa: CPS Gallery.
- Moura, Leonel (2013b) *Impressão 4D* [Consult. 2014-01-12]. Texto. Disponível em: <URL: http://www.jornaldenegocios.pt/opiniaodetalhe/impressao_4d.html >.
- Moura, Leonel (2013c) *Revolução 3D* [Consult. 2014-01-12]. Texto. Disponível em: <URL: http://www.jornaldenegocios.pt/opiniaodetalhe/revolucao_3d.html >.
- Moura, Leonel; Pereira, Henrique Garcia (2004) *Symbiotic Art Manifesto*. [Consult. 2014-01-12]. Web site. Disponível em <URL: <http://www.leonelmoura.com/manifesto.html>>.
- Nunes, Fabio Oliveira (2013) *Provocações de agentes tecnológicos como artistas*. In: Anais do 22º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Afonso Medeiros, Idanise Hamoy, (Orgs.). 1. Ed. Belém: ANPAP/PPGARTES/ICA/UFGA. ISBN: 9788560639021
- Santos, Nara Cristina (2007) *Autopoiese: uma possível referência para compreender a arte como sistema*. In: Anais do 16º Encontro Nacional da ANPAP. Sandra Regina Ramalho e Oliveira ; Sandra Makowiecky. (Org.). Florianópolis: ANPAP, UDESC, Clicdata Multimídia. ISBN 85-98958-04-2
- Turing, Alan (1950) *Computing machinery and intelligence*. [Consult. 2014-01-12]. Texto. Disponível em: <URL:<http://loebner.net/Prizef/TuringArticle.html>>