

Criador e Criatura: A Autoria na Obra de Leonel Moura¹

Henrique Telles Neto²

Introdução

A partir do Renascimento, quando o domínio do campo do conhecimento artístico foi devidamente fundamentado na Europa, estamos acostumados com uma ideia de arte ligada a conhecimentos técnicos e vocações criativas singulares. De certo modo, podemos dizer que este conceito de arte foi prática dominante durante séculos, assentando-se principalmente na cultura Ocidental. Esta ideia comum de arte persistiu no julgamento da genialidade, fundamentando o ofício como fruto de uma inspiração transcendental, exemplificando o trabalho artístico por diversos séculos após o período renascentista.

No campo de conhecimento artístico, diversas mudanças paradigmáticas ocorridas a partir do século XX, alteram o campo de atuação da arte, por meio do desenvolvimento de inovações práticas, formando assim as bases para a concepção e entendimento da arte contemporânea. A partir da sua afirmação, a arte contemporânea liberta o artista da esfera tradicional do ofício da arte, autorizando-o em um sentido de diversas possibilidades de atuação na sociedade. Constituída notadamente como a produção atual que dialoga com nosso tempo, em termos de relevância cultural, e não somente como a produção total efetuada hoje, a arte contemporânea configura-se como um campo de conhecimento heterogêneo, em constante mutação e expansão.

De fato, com o estabelecimento pleno do cenário artístico contemporâneo, os paradigmas habituais que dão fundamento ao empreendimento artístico sofrem alterações. Assim como as transformações sociais, econômicas e culturais, os diversos avanços tecnológicos ocorridos a partir do século XX, fornecem as bases para um alargamento do campo da arte, influenciando também na liberdade de atuação dos artistas. De fato, compreendemos que o livre-arbítrio é a principal propriedade do trabalho artístico atual, devido à ausência de regras, técnicas ou quaisquer convenções. Desse modo, podemos afirmar, grosso modo, que atualmente tudo é permitido ao artista contemporâneo. Frente à arte contemporânea, devemos ter o cuidado de buscar uma compreensão aprofundada desse conjunto amplo, caracterizado como uma grande miscelânea prática, conceitual e teórica.

Os meios digitais, hoje reconhecidos como legítimos suportes de produção artística, produzem valores próprios e trazem à luz novas questões de discussões conceituais e operatórias, como a hibridação, a interatividade, a imersão, entre outras. Além disso, por meio da contaminação tecnológica, outras áreas de conhecimento, como a Robótica, a Cibernética, a Engenharia Genética, entram em convergência com propostas artísticas, tornando-se como aportes contextuais de desenvolvimento artístico.

Este artigo foca-se nos questionamentos autorais derivados do trabalho do artista português Leonel Moura. A partir da sua investigação poética que pretende discutir a relação da tecnologia com a criatividade, o artista estabelece uma produção que confronta os princípios habituais de autoria artística. Por

meio das implicações práticas que a Robótica e a Inteligência Artificial permitem, a relação entre a ciência e a arte se estreita, de acordo com uma abordagem interdisciplinar. Desse modo, ao aproximarmos-nos de uma análise crítica deste campo de conhecimento, é preciso ter ciência de alguns conceitos fundamentais, como os que seguem a seguir, para examinarmos com sobriedade a conjuntura da arte contemporânea fundamentada em tecnologias digitais.

Apontamentos Sobre a Arte Contemporânea

A arte contemporânea caracteriza-se por uma grande mistura, uma afluência de diferentes métodos, conceitos, teorias e práticas. A extensa pluralidade de linguagens, técnicas, manifestações e possibilidades dentro da situação contemporânea delimita uma totalidade artística de difícil assimilação e entendimento. O indivíduo que pretende lançar-se à pesquisa teórica sobre arte contemporânea deve estar ciente de uma tarefa árdua. Desse modo, ao aproximarmos-nos deste contexto, é preciso ter conhecimento de alguns conceitos fundamentais, a fim de examinarmos com julgamento crítico, a conjuntura da arte contemporânea.

Segundo Millet (1997) a arte tornou-se contemporânea quando se propôs a tratar do nosso tempo, realizando, de certo modo, o projeto modernista. O termo contemporâneo não serve para definir tudo o que é produzido hoje, mas sim tudo o que dialoga com o tempo atual, de acordo com uma reflexão crítica da própria prática artística. De fato, como define Cauquelin (2005), não se trata de uma arte contemporânea no sentido direto do termo, mas sim de uma produção que necessita de certos critérios, “distinções que isolam o conjunto dito ‘contemporâneo’ da totalidade das produções artísticas” (CAUQUELIN, 2005:11-12).

A produção contemporânea se referencia de paradigmas da própria história da arte para fazer emergir vários questionamentos através de obras. Em outras palavras, o que podemos perceber, na essência vital da arte contemporânea, é que ela não responde a nenhuma questão, a nenhum problema. Pelo contrário, ela busca o questionamento dos paradigmas artísticos tradicionais, levantando dúvidas sobre o próprio conceito de arte,

afrontando público e crítica com propostas poéticas instigantes, por diversas vezes polêmicas e controversas.

Uma das principais discussões que se instauram na contemporaneidade é o questionamento da figura do artista e seu papel de protagonista no enredo da história da arte. A crença comum da atuação do artista nasceu no Renascimento, pois foi a partir desse período que a arte tornou-se autônoma, distanciou-se dos princípios religiosos e se estabeleceu como ofício. De certo modo, a posição romântica do artista como gênio solitário, persiste até hoje na ideia genérica de arte. No entanto, a produção situada hoje entre as interfaces da arte, da ciência e da tecnologia nos permite um distanciamento conceitual destes preceitos clássicos. Ao analisarmos a produção contemporânea, focando-nos principalmente na produção em arte e tecnologia, deparamo-nos com acontecimentos que procuram discutir, ou até negar o antropocentrismo da práxis artística.

Arte e Tecnologia: Autoria e Interdisciplinaridade

Sabemos que, historicamente, a produção artística foi sempre condicionada por seus meios e por suas devidas técnicas, desempenhadas sempre por um indivíduo – o artista. No entanto, na produção tecnológica o artista produz “através da mediação de dispositivos maquímicos, que materializam um conhecimento científico, que já tem certa inteligência corporificada” (SANTAELLA, 2003:153).

Dessa maneira, as produções em arte e tecnologia distanciam-se dos preceitos clássicos que caracterizavam uma obra de arte, devido às suas dinâmicas processuais, decorrentes do uso da tecnologia digital. Segundo Perissinotto (2010) o campo da arte tradicional difere-se do universo da arte e tecnologia, pois tem sua existência baseada em conceitos rígidos, como o conceito de autoria, pois “na cultura digital, é comum criar através de parcerias e, portanto, pode haver uma desintegração do artista como autor” (PERISSINOTTO, 2010:373).

Com efeito, a maioria dos trabalhos de arte e tecnologia se realiza em colaborações nas quais artistas e cientistas se unem em torno de uma proposta comum. É frequente que os

artistas tenham um processo criativo individual e quando surge a necessidade de resolver tecnicamente o projeto, eles buscam uma equipe capaz de viabilizá-lo. Pode ocorrer então a desmistificação de certos valores artísticos convencionais, como a ideia de que a obra de arte é fruto de um criativo individual.

Desde a metade do século XX, os intercâmbios disciplinares passaram a ser o principal recurso para a realização de trabalhos “que dependiam de técnicas específicas desenvolvidas por outras áreas, tais como a mecânica, a óptica, a engenharia e mais tarde a eletrônica e a cibernética” (PERISSINOTTO, 2010:370). A partir de influências mútuas, o trabalho artístico se valida de uma abordagem interdisciplinar, fruto da interação entre os conhecimentos envolvidos.

Historicamente, pode-se falar em interdisciplinaridade no decorrer do processo artístico, porém, na maioria das vezes, este conceito limita-se em contatos de mera citação ou alusão a disciplinas de outros campos de conhecimento, como a literatura, por exemplo. Contudo, se definirmos que as tecnologias são resultantes de “conhecimentos acumulados, teorias de visões de mundo que estão em constante movimento, resultado de um conjunto que envolve as diversas áreas num diálogo interdisciplinar e transdisciplinar” (SOGABE, 2004:130), podemos conjecturar que, em arte e tecnologia, a problematização instaurada pela necessidade de uma abordagem interdisciplinar é aprofundada com mais tenacidade em que qualquer outra produção artística.

Entrecruzamentos interdisciplinares sempre ocorreram, mas no contexto da arte, ciência e tecnologia, estas contaminações têm gerado obras, projetos e projetos cujos contornos inerentes a cada área estão cada vez mais diluídos. Segundo Beiguelman (2009), tal produção não aborda apenas uma criação puramente temática do meio digital utilizado em sua produção. De fato, trata-se sim de um trabalho criativo que só é possível por meio da pesquisa científica e do uso das tecnologias da comunicação que proporcionam relações interdisciplinares na contemporaneidade, jogando com a hibridação entre saberes e conceitos. Desse modo, percebemos que o processo criativo tão associado à prática artística também está presente no fazer tecnológico, através do diálogo com outras áreas disciplinares.

(...) o sentido de interdisciplinaridade no campo da media art abrange um âmbito mais vasto que os já familiares enunciados sobre as relações entre arte e tecnologia. Quando falamos de cruzamento das artes, das tecnologias e das ciências, nos referimos a um processo de aproximação, contiguidade, interferência, apropriação, intersecção e compenetração, que conduz à geração progressiva de redes de contato e de influências multidirecionais não hierárquicas. Assim, a media art não deve se limitar à mera utilização de certas tecnologias, nem ter nas máquinas o único atributo que a caracteriza e, muito menos, o único fim. Pelo contrário, deve ser uma arte que encontra nos meios tecnológicos um caminho de expansão e um vínculo com outras manifestações criativas. (GIANNETTI, 2006:86)

Dentre os principais avanços tecnológicos do século XX com os quais a arte se aproximou, citamos aqui a Robótica e a Inteligência Artificial, como fontes de experimentação poética. A Robótica é um ramo da tecnologia que trata de sistemas máqunicos e automáticos. Estes sistemas, baseados na mecânica, na eletrônica e na computação, possibilitam a criação de robôs, máquinas projetadas de forma a realizarem tarefas que potencializem a força humana. A Inteligência Artificial (IA) é uma área da ciência da computação dedicada à busca de dispositivos computacionais que possam simular a capacidade racional humana de resolver problemas, pensar ou, de alguma forma, ser inteligente. Desse modo, analisaremos aqui neste ensaio, produção de Leonel Moura, categorizadas por Gianetti (2006) como Arte Robótica e Vida artificial:

Arte Robótica: seres automatizados tridimensionais (autômatos) que simulam comportamentos de seres vivos reais, como os mecanismos de busca, auto-preservação, interatividade, movimento, etc. Vida artificial: configurações eletrônicas e programas que desenvolvem criaturas ou organismos de vida artificial imaterial, com representação em duas ou três dimensões, que tem comportamentos semelhantes aos dos seres vivos reais e simulam processos vitais, como a codificação informacional, a reprodução e a extinção de um grupo de indivíduos (populações) autômatos celulares ou algoritmos que simulam o desenvolvimento de seres vivos e que podem interagir com os seres humanos. (GIANNETTI, 2006:162)

Leonel Moura e RAP: Criador e Criatura

Leonel Moura (1948-) é um artista português, nascido em Lisboa, que trabalha atualmente nas interfaces entre arte, ciência e tecnologia. Nos últimos dez anos vem produzindo sua poética por meio de dispositivos baseados na robótica e na inteligência artificial (IA). Desde 2003, dedica-se à criação de robôs inteligentes, com o intento de serem aparelhos suficientemente independentes para produzir sua própria arte.

Segundo Moura, a possibilidade de se criar máquinas inteligentes, se possíveis mais inteligentes que o homem, sempre esteve na agenda da pesquisa científica, “algumas vezes como ambição, mas na maioria como pesadelo” (MOURA, 2006). Seus robôs pretendem responder algumas das questões da IA, integrando três conceitos da robótica: corpo, situação e emergência. Como define o artista, ao depararmos com seus inventos,

(...) estamos diante de pequenas máquinas inteligentes, dotadas de um corpo próprio e autônomo, sem qualquer ligação externa e portanto, capazes de se situarem num ambiente pelo seus próprios meios e programadas segundo um princípio de emergência e não de otimização de tarefas predeterminadas a partir de uma forma qualquer de fitness (MOURA, 2006).

Em 2003, Moura criou e produziu seu primeiro “robô artista”. Em 2006, apresentou ao público um robô denominado RAP. Sua sigla significa *Robot Action Painter*, e deriva do conceito de *Action Painting*, termo cunhado para denominar o gênero de pintura disseminado por Jackson Pollock. RAP é um robô pintor que, supostamente, é capaz de criar e produzir arte. Em 2008, fez parte da programação da quarta bienal de arte e tecnologia do Brasil, Emoção artificial 4.0, que aconteceu em São Paulo. Desde 2007, o RAP encontra-se em permanente “atividade criativa” no Museu de História Natural de Nova Iorque.

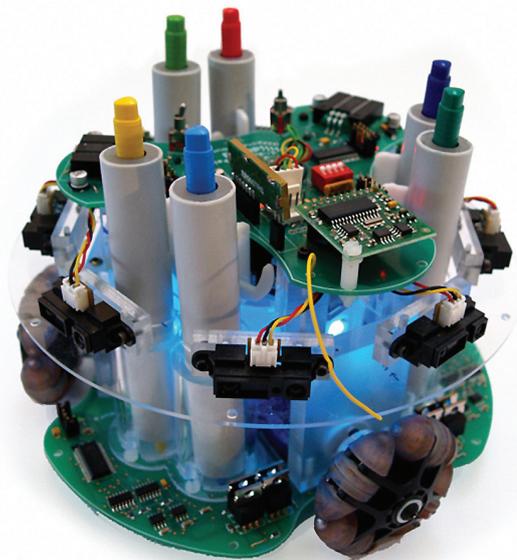
Com a concepção de RAP e seus semelhantes, Leonel Moura retorna a um



Rap e Leonel Moura

questionamento da inteligência artificial aplicado à arte: pode uma máquina criar? Com efeito, sua pesquisa discute a necessidade do artista no processo criativo, levantando “um conjunto de questões, não só à arte, mas acima de tudo à própria ideia de humano” (MOURA, 2006).

O artista defende a tese que seu robô tem plena autonomia em seu processo criativo e não sofre nenhuma influência externa. Sua programação é complexa, de modo que RAP possa decidir quando sua obra está pronta, usando para isso quaisquer cores e grafismos que ele desejar. Pode passar cinco minutos diante de uma obra, ou ficar trabalhando durante dias. Ao julgar terminado um desenho, RAP desloca-se até o canto direito do papel e assina suas iniciais. É, portanto o autor legítimo de suas obras, que possuem boa inserção comercial.

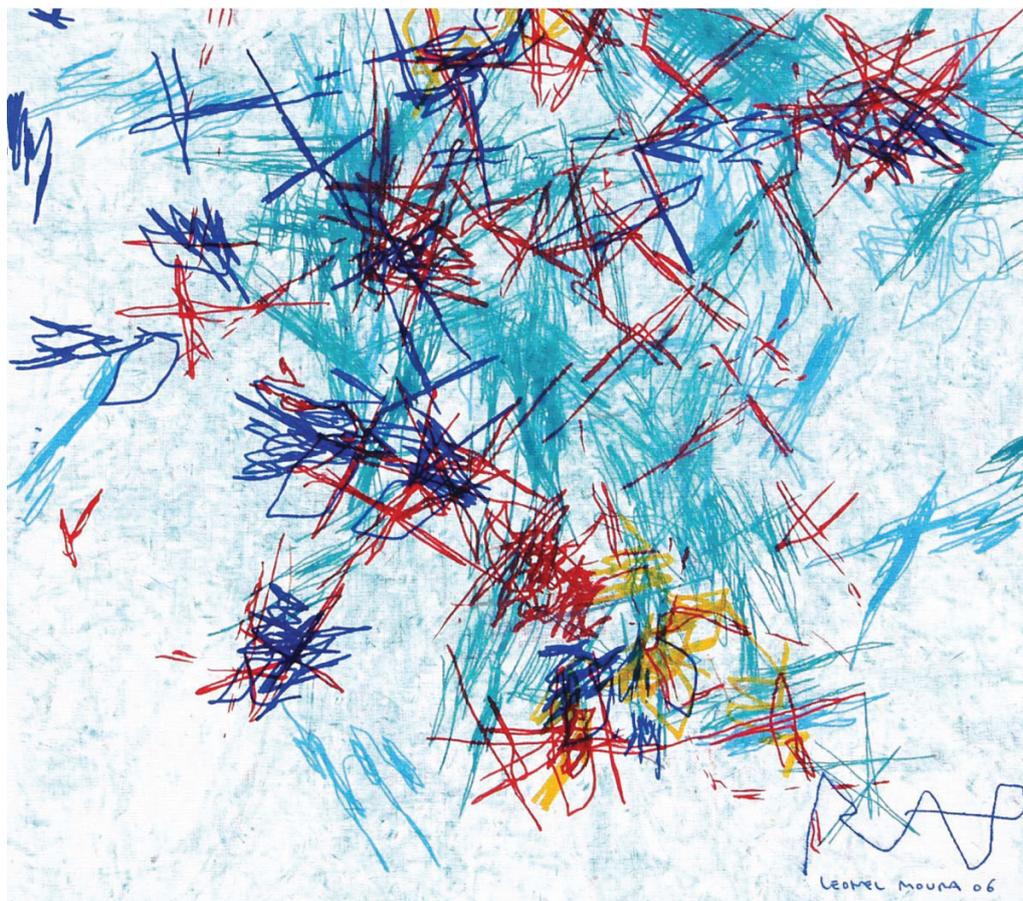


RAP(Robot Action Painter)

No entanto, podemos observar que ao assinar suas obras, RAP está condicionando-se aos parâmetros tradicionais de autoria e criação artística. Ironicamente, seus desenhos também são assinados por Leonel Moura, logo abaixo de RAP. Mesmo o artista defendendo que o robô pode ter independência criativa, Moura não lhe dá crédito total por suas obras. RAP, a criatura, está invariavelmente condicionado às vontades de Leonel, seu criador.

atual revela uma interdisciplinaridade intensa no que diz respeito à pesquisa e a atuação artística, por meio da produção colaborativa.

Na contemporaneidade, podemos observar que a liberdade de recursos possíveis aos artistas é evidente e não há limitações em relação ao uso de técnicas, tecnologias e meios artísticos. Assim, todas as perspectivas de visões artísticas coexistem simulta-



Desenho de RAP assinado pelo robô e por Leonel Moura

Considerações Finais

A arte contemporânea libera o artista de sua esfera usual, autorizando diversas possibilidades de atuação na sociedade. Mais do que encantar por sua qualidade técnica, diversos trabalhos contemporâneos pretendem provocar público e crítica. Por meio da pesquisa tecnológica, os artistas expandiram o campo das artes para as interfaces com outras áreas do conhecimento, questionando os limites dessa conexão. A interligação entre arte, ciência e tecnologia

neamente, sem preponderância de qualquer parte. Com efeito, existem inúmeras diversas direções a serem seguidas, sendo que nenhuma é mais válida que a outra, nem sofre mais de mais ou menos privilégios. O contexto versátil da arte contemporânea, derivada da pluralidade de possibilidades é intensificado devido à grande velocidade das transformações, em que as tecnologias surgem e são exploradas por suas potencialidades artísticas.

Apreendemos, dentro do contexto analisado neste artigo, que os paradigmas de

criatividade e autoria tradicionais podem sofrer reposicionamentos, pois outros parâmetros de julgamento podem entrar em cena. Em certo sentido, conjecturamos que, dentro do campo da arte, ciência e tecnologia, a genialidade artística habitual pode ser substituída por uma engenhosidade de conhecimentos, ou seja, pela criatividade em engendrar poéticas por meio de envergaduras e competências híbridas, artísticas ou científicas, como exemplificada na produção de Leonel Moura.

Fruto de uma intensa pesquisa científica e artística, só possível na atual conjuntura interdisciplinar entre arte, ciência e tecnologia, RAP constitui uma instigante fonte de questionamentos. Ao aproximarmos-nos de seu trabalho a partir de um caráter analítico, podemos observar a conceitualização do robô e da possibilidade deste criar e produzir, é um questionamento mais interessante do que o trabalho do robô em si. Ou seja, os resultados práticos das obras de RAP são definitivamente irrelevantes em relação às possibilidades advindas da inteligência artificial.

Por fim, ao propor a tese de que um robô pode fazer arte, Leonel Moura questiona o antropocentrismo tradicional inerente à arte. Assim, o artista insere-se num contexto de contestação alinhado com a contemporaneidade. No entanto, ao assinar as obras de RAP, Moura tolhe sua criatura de uma plena atividade artística, pois percebermos que, mesmo defendendo que um robô pode criar e fazer arte, o artista ainda sente necessidade de apresentar sua assinatura nas obras do robô. Tal fato torna conflitante o discurso de Leonel Moura ou no mínimo, incoerente. Mais ainda, com tal hierarquização, percebemos que com tal postura autoral, o artista não consegue distanciar-se do caráter humano que define a práxis artística, fato que nega veementemente.

Referências Bibliográficas

- CAUQUELIN, Anne. Arte contemporânea: uma introdução. São Paulo: Martins, 2005.
- EU robô. Revista Bravo!, São Paulo: Editora Abril, agosto 2008.
- GIANETTI, Cláudia. Estética digital: sintopia da arte, ciência e tecnologia. Belo Horizonte, Editora C/ Arte, 2006.
- MILLET, Catherine. A arte contemporânea.

Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

- PERISSINOTTO, Paula. Arte e tecnologia: uma história porvir. In: Paula Perissinotto e Ricardo Barreto (orgs.) Teoria digital: dez anos do festival internacional de linguagem eletrônica. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: FILE, 2010.
- SANTAELLA, Lucia. Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo, Ed. Paulus, 2003.
- SANTOS, Nara Cristina. Arte (e) tecnologia em sensível emergência com o entorno digital: projetos brasileiros. Tese de Doutorado, Porto Alegre, UFRGS, 2004.
- SOGABE, Milton. Processo criativo em arte-tecnologia. In: Maria Beatriz Medeiros. (Org.). Arte em pesquisa: especificidades. 1 ed. Brasília: pós-graduação em Arte da UnB, 2004, v. 2, p. 328-334.

Bibliografia Eletrônica

A arte na era da sua reprodutibilidade digital - Leonel Moura (2006). Disponível em <http://www.lxxl.pt/txt/txt_009.html> Acesso em 06/04/2011.

RAP - Leonel Moura (2006). Disponível em <<http://www.leonelmoura.com/rap.html>> Acesso em 15/04/2011.

Rumo à tecnofagia - Gisele Beiguelman (2009). Disponível em <<http://www.desvirtual.com/rumo-a-tecnofagia/>> Acesso em 02/04/2011.

Notas

1 Artigo desenvolvido sob orientação da Prof^a. dra. Nara Cristina Santos. Doutora Artes Visuais/ HTC. Pesquisadora e orientadora no PPGART/ UFSM. Coordenadora do LABART (Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais) e Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq.

2 Mestre em Artes Visuais pelo PPGART/UFSM 2012. Bolsista CAPES/CNPq. Integrante do LABART e Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/ CNPq. Bacharel em Desenho Industrial/ Programação Visual, UFSM, 2004.