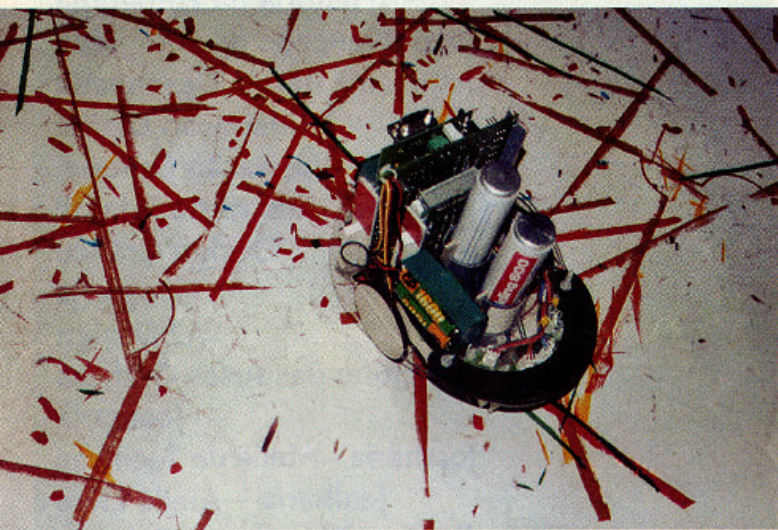


Robots pintores

Arte robótica portuguesa desloca-se a Berlim e a Nova Iorque **TEXTO E FOTOGRAFIA DE NUNO CRATO**



Um dos robots de Leonel Moura em acção

Leonel Moura é um artista interessado nas relações da ciência com a pintura. Uma das suas criações recentes consiste em gravuras feitas por robots, que são programa-

dos precisamente para produzir obras de arte.

Escrevemo-lo e pensamos: obras de arte? Como pode a obra artística ser produzida mecanicamente? Não se tratará an-

tes da geração mecânica de grafismos? A pergunta é pertinente e é difícil dar-lhe uma resposta conclusiva. Talvez nem seja isso que o artista pretende, mas apenas explorar

uma nova forma de produzir pinturas que atraiam e repousem o olhar.

A essas telas pode-se aplicar uma versão do conhecido teste de Turing, segundo o qual uma máquina seria inteligente se um ser humano não conseguisse distinguir o seu comportamento do de um outro ser humano. Poder-se-á então dizer que são artísticas as criações que os seres humanos não distinguem de arte. Nesse sentido, as telas dos robots de Leonel Moura são surpreendentes, pois à primeira vista são indistinguíveis de pinturas abstractas feitas por pintores contemporâneos.

Não se sabe bem o que isso nos diz, nem sobre os pintores, nem sobre os robots, nem sobre nós, enquanto apreciadores de arte. Mas a realidade é que a experiência vale a pena ser vista.

Assim o pensaram os organizadores de dois importantes eventos artísticos internacionais que, este mês de Setembro, acolhem os companheiros mecânicos de Leonel Moura. Os pintores sem alma estarão em Nova Iorque, num evento apoiado pela Universida-

de Columbia (ver mais informação em artbots.org). Antes disso, os amigos mecânicos do artista estiveram a fazer das suas no festival ICHIM, que há dias terminou em Berlim (www.ichim.org).

Os trabalhos dos robots pintores estão disponíveis na Internet em www.lxcl.pt. Mas mais interessante ainda é vê-los a actuar e perceber como pintam eles as telas.

Poderíamos imaginar que robots pintores teriam mãos mecânicas, segurando um pincel. Mas estas máquinas têm pouco a ver com os seres humanos. Aparentemente, são pouco mais que canetas com rodas. Nesse aspecto, afastam-se de uma visão antropomórfica, tal como a Inteligência Artificial e a robótica modernas se afastam da reprodução directa da inteligência humana.

A máquina Deep Blue, que em 1997 venceu Kasparov, o campeão mundial de xadrez, não procurava reproduzir o pensamento e as estratégias dos humanos, que contam com a intuição para seleccionar o estudo racional de alguns entre os milhões de movimentos possíveis. Pelo contrário, usava a força bruta, considerando 200 milhões de posições por segundo. Como diziam os engenheiros da IBM que a conceberam e progra-

maram, «Deep Blue tem um reduzido conhecimento de xadrez e uma enorme capacidade de cálculo, enquanto Kasparov tem um enorme conhecimento de xadrez e uma relativamente reduzida capacidade de cálculo».

Os robots de Leonel Moura são programados com meia dúzia de instruções simples. São colocados a andar sobre uma tela e, cada vez que detectam determinada mudança de cor, reagem de acordo com a sua programação. Podem, por exemplo, produzir um risco azul ao ver um risco vermelho, e virar em seguida à direita. Sob a tela, são traçadas algumas figuras iniciais simples. Os robots são largos, vários em simultâneo, e vão pintando pouco a pouco o espaço. O resultado final é construído ao fim de algum tempo, por vezes horas, por um processo iterativo contínuo, parcialmente aleatório, parcialmente determinístico. Cada risco serve de estímulo para um novo risco — é o chamado «feedback» positivo, ou retroacção positiva, com tanta fama em cibernética. Os resultados são variados. Umhas pinturas são densas, outras ligeiras; umas contêm curvas, outras segmentos de recta. Será que passam o teste de Turing?