

## Notas sobre AlletSator: o retomar da viagem – sintetizador poético, ciberdrama e hipermédia<sup>1</sup>

Pedro Reis

Nestas breves páginas proponho uma abordagem panorâmica a uma parte do percurso criativo de Pedro Barbosa que faz dele uma figura incontornável no panorama da ciberliteratura em língua portuguesa.

Barbosa tem vindo a dedicar, desde há longa data, uma parte importante do seu trabalho, tanto criativo quanto teórico, à intersecção da literatura com as novas tecnologias, como o comprovam os dois volumes da então designada *Literatura Cibernética*, publicados nos finais da década de 70<sup>2</sup>.

Contudo, por razões de ordem prática que se prendem com o ponto central que aqui quero focar, proponho assinalar, não como marco inaugural mas como etapa fundamental deste percurso, a criação do Sintext – sintetizador textual automático e a consequente publicação, em 1996, de *Teoria do Homem Sentado*<sup>3</sup>.

Nesta obra, elaborada em parceria com o Engenheiro Abílio Cavalheiro, Barbosa propõe

uma consolidação da noção de texto virtual, entendido como:

um texto em potência que contém o programa genético das obras a gerar; por isso as obras concretas apenas existem nele em estado latente, em estado de semente. E do mesmo modo que a semente não é ainda a planta criada, também o programa textual não é ainda a(s) obra(s) que o leitor vai fruir. Nesta perspectiva, o texto virtual é imaterial: o que existe no suporte físico do computador não é um texto, não é um sentido, não tem um significado – é apenas o “motor” de uma pluralidade de realizações textuais por materializar significamente (1996: 9).

Logo, o texto virtual deve ser entendido como uma estrutura literária associada a um motor informático que a põe a funcionar, o que origina a multiplicidade infinita dos textos a gerar pelo programa.

A disquete na qual se apresentava o projecto na sua versão DOS, contém um algoritmo

<sup>1</sup> As notas que aqui se propõem são muito devedoras de diversas estimulantes conversas que mantive com os Colegas e Amigos Rui Torres e Pedro Barbosa, em casa deste, nas quais sempre com redobrado fascínio fui acompanhando as diversas etapas deste deslumbrante projecto.

<sup>2</sup> *A Literatura Cibernética 1: autopoemas gerados por computador*. Porto: Edições Árvore, 1977 e *A Literatura Cibernética 2: um sintetizador de narrativas*. Porto: Edições Árvore, 1980.

<sup>3</sup> *Teoria do Homem Sentado* (livro electrónico em disquete incluindo o gerador textual automático “Sintext”); em colaboração com Abílio Cavalheiro. Porto: Edições Afrontamento, 1996.

configurado num programa de computador e alicerçado numa estrutura ou modelo que se actualiza num número tendencialmente infinito de textos variacionais concretos. Fala-se assim de um gerador textual automático que implica dois estádios textuais diferentes: o texto-matriz e os seus múltiplos variacionais.

Posteriormente, no ano 2000, surgiu *O Motor Textual*, com a colaboração do Engenheiro Informático José Manuel Torres<sup>4</sup>. Nesta obra o Gerador Textual Sintext-W foi concebido para PC em ambiente Windows e optimizado para a internet. Como nos é explicado pelos autores (cf. 2000: 4), esta versão foi desenvolvida usando a linguagem de programação Java adequando-se bem ao ambiente da Internet, pelo que surge designada como Java Sintext-Web. Este sintetizador automático é constituído por duas caixas de texto: a caixa onde se encontra localizado o texto-matriz e a caixa para onde é enviado o texto gerado pelo Sintext. A primeira caixa funciona como entrada para o sintetizador de textos, enquanto a segunda funciona como saída, isto é, apresenta o(s) texto(s) produzidos pelo Sintext com base no texto-matriz.

Cada texto generativo deve ser entendido como um conjunto de constantes e um conjunto de variáveis, sendo que as constantes asseguram a continuidade do eixo sintagmático, enquanto que as variáveis constituem o léxico a introduzir variacionalmente pelo programa segundo o eixo paradigmático: e assim se reconstituem os dois eixos basilares em que se articula a linguagem.

O programa prevê e incentiva a interacção criativa do leitor com a obra seja através da inclusão de léxico no eixo paradigmático, seja inclusive através da criação de um texto-matriz. Este processo, previsto por Barbosa desde a génese do projecto, permite-nos considerar que o circuito comunicacional da literatura se encontra assim alterado, com o acto da leitura a poder tornar-se interactivo, envolvendo o leitor na co-criação do texto final mediante um processo simultâneo de escrita-leitura, que o autor propõe designar como “escrileitura” (1996: 10).

A aventura ciberliterária de Barbosa prossegue surpreendentemente com a produção, em 2001, de uma peça de teatro a partir de textos automáticos produzidos com o Sintext.

Como explica Barbosa no Triálogo que antecede estas notas, o desafio surgiu com o convite de Sílvia Correia para fazer um espectáculo de teatro a partir de textos automáticos produzidos com o Sintext. Ora, como esses textos tinham sido estruturados como poéticos, a sua vocação dramática parecia nula. Por isso, Barbosa começou por dizer que não, que lhe parecia impossível. No entanto, ainda pensou numa espécie de recital de poesia electrónica em palco, com textos generativos criados em tempo real, mas ao fim de algum tempo acabou por surgir a ideia de AlletSator, e isto sem modificar os textos programados, mexendo apenas em alguns campos lexicais que alimentavam o reportório dos programas. Paralelamente, surgiu a ideia de se convidar para o espectáculo um compositor de música electrónica, Virgílio

Melo, juntando texto electrónico e música electroacústica, e assim aconteceu aquilo que ficou baptizado como “ópera electrónica”.

A peça foi estreada no Teatro Helena Sá e Costa, no Porto, a 11 de Outubro de 2001, no âmbito da programação independente da Porto 2001-Capital Europeia da Cultura e posteriormente o seu texto publicado, em 2003, pelas Edições Afrontamento<sup>5</sup>.

O tema central da obra evoca mitos como o Apocalipse, a demanda de um novo mundo, a arca de Noé da tradição bíblica, alegorizados num ambiente cósmico, próprio da era espacial em que vivemos. O ponto de partida é a explosão da Terra que obriga os últimos humanos sobreviventes, reunidos na nave XPTO, partir em busca de um outro planeta habitável configurando, de certo modo, uma versão contemporânea de uma arca de Noé intergaláctica.

Como é dito na nota prévia que abre o livro, “[a] dramaturgia deste espectáculo assenta quase integralmente em texto electrónico gerado por computador utilizando o Sintetizador Textual Automático Sintext” (Barbosa & Cavalheiro, 1996).

De salientar que este é apenas “um” entre a quase infinidade de outros textos possíveis

no interior da mesma estrutura dramaturgica. Se a prática da realidade teatral o permitisse, cada espectáculo poderia assentar num texto novo, gerado por computador, de dia para dia.

Então, o projecto concretizou-se não obstante o facto de ter partido daquilo que o autor identificou inicialmente como uma impossibilidade, já que de início não lhe parecia possível fazer com esses textos cibernéticos um espectáculo de teatro propriamente dito, pois a estrutura dos textos programados no Sintext era de teor lírico e não narrativo, não dramático. Mas à medida que a ideia foi progredindo, a simples alteração do campo lexical que já alimentava o Sintext, mudando alguns dados no reportório, por exemplo, substituindo “leitor” por “piloto” ou “astronauta”, permitiu ao autor recriar um ambiente narrativo compatível com uma estrutura dramática. A dramaturgia do espectáculo foi-se desenvolvendo assim em torno da ideia de uma Nave intergaláctica que atravessaria o espaço numa viagem de busca de um novo planeta habitável após a explosão da Terra, a par da criação de personagens como o Piloto, uma Tripulação, uma Potestade ou os coros dos Filhos do Espaço.

Prosseguindo igualmente a lógica de incorporação do público na obra, um elemento

<sup>4</sup> *O Motor Textual* (livro electrónico infinito em CD-ROM, com colaboração de J. M Torres). Porto: Edições UFP, 2000.

<sup>5</sup> *Alletsator - XPTO.Kosmos.2001* – libreto de ópera electrónica sobre texto sintetizado por computador, com música de Virgílio Melo e encenação de João Paulo Costa, em produção do “Esbofeteatro” no âmbito da programação da Porto 2001-Capital Europeia da Cultura. Porto: Edições Afrontamento, 2003.

importante do espectáculo foi a integração do público dentro do imaginário da viagem, razão pela qual a sala foi decorada como se fosse o interior da Nave XPTO, conferindo aos espectadores o estatuto, senão de personagens, pelo menos de figurantes, isto é, elementos da tripulação entre os últimos sobreviventes da Terra.

Deste modo se processou a transmutação de uma estrutura lírica em estrutura narrativa ou dramática, sem grandes alterações na programação do Sintext, por dramatização de grande quantidade de texto gerado automaticamente em torno dessa ideia de uma deriva pela Rota das Estrelas (Rotastella). E assim ficou transposta esta primeira impossibilidade.

Por volta de 2004, é lançado a Pedro Barbosa um outro desafio: o de Luís Carlos Petry, para converter AlletSator em hipermédia. De novo, Barbosa de início respondeu que não, por várias razões: o texto tinha sido concebido dramaturgicamente para funcionar em palco, assentava num fluxo linear requerido pelo discurso teatral, além do mais era muito iterativo, com um desenvolvimento combinatório em espiral, algo wagneriano, fazendo muito uso do leit-motif, pelo que a sua disseminação em mosaico destruiria tudo isso (cf. Triálogo). Consequentemente, a sua fragmentação para uma navegação em rede requerida por uma estrutura hipermediática parecia-lhe algo incompatível, pois aí se perderia a ideia subjacente à sua génese, a renovação semântica permanente do texto combinatório automático – isto é, a sua infinidade de sentidos...

Ou seja, também neste caso Barbosa anteviu outra impossibilidade. A estrutura dramática tinha sido concebida como uma narrativa linear, exigida pelo fluxo temporal do espectáculo teatral, e mais ainda, dado que acabou por se tratar de uma ópera, o libreto adquiriu uma estrutura repetitiva, em espiral, desenvolvendo o tema lentamente como um interminável leit-motif wagneriano de tonalidade poética.

Ora, tudo isto parecia em dissonância com a estrutura narrativa em rede, fragmentada em blocos textuais, exigível pela hipermédia. E ainda havia a questão da integração do público na sala/nave, que parecia outra impossibilidade.

Mas o desafio desta nova transmutação tornou-se também ele estimulante. Ao fim de algum tempo, esse projecto começou a parecer exequível ou, pelo menos, a surgir como um desafio interessante pelos problemas de estratégia narrativa que suscita.

A hipermédia tinha em comum com a ópera em palco o facto de aglutinar uma multiplicidade de discursos, qual “obra total”, ressuscitando, de outro modo, na era da informática, o postulado wagneriano. Porém, a fragmentação do texto exigida pela navegação na hipermédia, com a consequente perda do fio narrativo, foi sentida como a principal dificuldade e obrigava a congeminar estratégias narrativas que tornassem viável a experiência. Corria-se igualmente o risco de se perder a ideia da geração textual automática infinitamente renovável...

O trabalho de Barbosa concentrou-se então na roteirização: converter o texto linear inicial numa narrativa em rede. As personagens que foram entretanto nascendo de um estimulante diálogo nesta parceria com Petry ajudaram muito e essa nova visão de um universo imaginário, ou de um “multiverso”, com características de ficção científica, com a interactividade a revitalizar o que se perderia do espectáculo teatral.

Na roteirização, Barbosa tenta salvaguardar a ideia de um leit-motif, a circularidade de um desenvolvimento em espiral, com a função de criar uma envolvência temática marcadamente poética. Na hipermédia, a repetição renovada, em cada mundo virtual, é sugerida também visualmente pela reiteração de cenas: os coros e a cena da nave pousando com a tripulação em cada novo ambiente 3D visitado. E assim, progressivamente tem vindo a ser superada mais esta impossibilidade, ou este segundo desafio.

Actualmente, este projecto, que está em curso, constitui um verdadeiro *work in progress* é, além disso, um verdadeiro trabalho colaborativo. Ainda que possa ser apresentado como um trabalho de co-autoria entre Barbosa e Petry, na verdade, na hipermédia o trabalho é muito diversificado e complexo, daí terem vindo a agregar-se outras colaborações, como a de Sérgio Bairon nas texturas sonoras, ou a de Rui Torres pela junção de outras modalidades textuais, entre diversas outras colaborações.

É certo que a peça já existia antes do desafio de Petry para a criação de uma obra em hipermédia, mas, no entender de Barbosa, não se trata de uma adaptação ou transmutação, mas de uma verdadeira recriação de AlletSator. É uma nova obra que se encontra em gestação em que uma produção textual generativa, associada a outras modalidades intersemióticas se vai plasmar numa estrutura em rede hipermediática originando algo mais complexo.

Experiências e contributos criativos vários vão-se cruzando, vindos de quadrantes diferentes para um mesmo centro, e esse centro será o tema e o guião de AlletSator, o que faz desta versão “um torvelinho de dinâmicas concêntricas” (cf. Triálogo).

Entre as inúmeras questões que uma tal recriação levanta, destaco apenas três:

(1) A aleatoriedade e a infinidade do texto de base são fundamentais neste trabalho. Porém, a geração textual automática que as produz pode não ser perceptível para quem navega pela hipermédia. É certo que este problema também já existia aquando do espectáculo teatral, na medida em que o que era apresentado em palco era uma versão definitiva entre as infinitas variantes possíveis. Por isso, para a narrativa em rede na hipermédia, Barbosa tem a preocupação de tornar tanto quanto possível explícita a geração automática de texto, nomeadamente através das interações com o «Oráculo» e com «Anaximandro», procurando tornar mais explícita

a estratégia do texto em gestação, do texto variacional infinito que está subjacente ao texto realmente encontrado. Assegurar que este efeito é identificado pelo internauta, poderá passar por dar a ver o texto em construção de modo automático em tempo real através de um sintetizador incorporado.

(2) Na peça, há uma linearidade cronológica: o planeta Terra explode e uma nave espacial parte em busca de um mundo novo habitável. Na hipermédia, com uma estrutura reticular, o “espectador” pode escolher entrar por qualquer universo. Daí a importância de um leit-motif que se repetirá em todos os ambientes para lhe introduzir alguma unidade temática, como, por exemplo, os coros ou a cena da descida da astronave, com personagens como o Piloto, a Potestade, entre outras, que surgirão sempre, embora aleatoriamente renovados, para lembrar em cada etapa, em cada paragem da nave, que há uma viagem e que a tripulação da Nave XPTO vai aterrando nesses diferentes ambientes ou mundos para efectuar uma exploração, sem fim nem horizonte. Daí a ordem dos factores se ter tornado quase arbitrária, em muitos momentos randômica. O único episódio que será forçosamente fixo será a sequência inicial, que é a explosão da Terra (Arret), já que é a destruição do nosso planeta que origina a necessidade do êxodo, da viagem... A partir daí a navegação poderá começar por qualquer lado. Na hipermédia não há linearidade cronológica mas apenas a continuidade da busca, da viagem, pelo que consequentemente, como explica o autor,

não há um “e depois”, haverá quando muito um “a seguir”. A ideia de linearidade deve, pois, ser substituída pela de sequencialidade, sendo que esta é aleatoriamente estabelecida pelo utilizador.

(3) Além disso, a hipermédia possibilita uma renovação de estratégias narrativas. Como defende Barbosa (cf. Triálogo), o ficcionista convencional opera segundo uma lógica subtractiva, em que, por norma, se vê forçado a consagrar uma entre várias possibilidades de progressão diegética. Com efeito, quando confrontado com um labirinto infinito de caminhos cruzados, o narrador tradicional procede à exclusão de várias possibilidades para consagrar apenas um fluxo de acontecimentos, mas o narrador hipertextual poderá construir linhas narrativas paralelas, desenvolvendo mundos alternativos, num universo narrativo plural, que funciona agora no interior de uma lógica inclusiva e não seguindo uma lógica exclusiva. Assim, na formulação de Barbosa, a narrativa linear é subtractiva ao passo que a narrativa em rede é aditiva.

Concluindo, em AlletSator cruzam-se duas estratégias de passagem do virtual ao actual: a estratégia da geração automática e a estratégia da hipertextualidade em rede. Ambas coexistem nesta obra. Uma actua ao nível da criação do texto, do tecido das palavras, a outra actua ao nível da sua organização estrutural em rede. Neste sentido, o projecto AlletSator faz a síntese das diferentes modalidades do texto informático, que dantes existiam como géneros cultivados separa-

damente: texto automático, texto animado, hipertexto, multimédia, interactividade, indo ao encontro dessa vocação totalizadora ou “operática” da hipermédia. Parece-nos, pois, inegável que nesta reformulação de AlletSator, esta fusão, criando uma sinergia que torna o todo maior que a soma das partes, forma que podemos designar, de forma abarcadora e sintética, como um hipermédia interactivo, que se constitui inegavelmente como um poderoso paradigma para comunicar uma informação e proporcionar uma fruição estética complexas.

Ainda que o ciberdrama assente quase integralmente em texto electrónico gerado por computador, utilizando o Sintetizador Textual Automático (Sintext), é todavia perceptível uma narrativa com encadeamento linear, alicerçada em três tempos da viagem (back, now, forward). A migração desta viagem para o suporte electrónico convida-nos, insidiosamente, a passarmos para o outro lado do ecrã, para o universo da simulação. Neste, a navegação randómica, configurando uma network semântica não linear feita de múltiplos caminhos e múltiplas experiências da informação, conflitua com a dinâmica narrativa que o ciberdrama procura preservar. Deste modo, a estratégia criativa hipermediática parece ser geradora de uma tensão permanente (e inultrapassável?) entre um ambiente não-linear, não hierárquico e sem fronteiras, próprio de uma estrutura reticular, e a presença de operadores de legibilidade que confirmam enquadramento narrativo e unicidade temática.

Assim sendo, um projecto onde se trabalha uma ideia com dinâmica narrativa numa estrutura reticular implica a procura de autênticas soluções de compromisso, como poderão ser ora a roteirização aleatória e caótica, na expectativa de que a leitura do internauta seja instauradora de uma certa ordem, ora a criação de mundos paralelos, com a intenção de ir ao encontro da impossibilidade de linearização (em que, num ambiente alienígena, se dá um viagem conjunta de seres humanos e não-humanos por diferentes mundos).

Não obstante estes aparentes distanciamentos, as versões ciberdrama e hipermédia de AlletSator vêm a encontrar-se harmoniosamente quando, a um nível mais profundo de análise da dinâmica narrativa da peça, identificamos uma temática que se desenvolve não por linearização mas por espiralização, numa sugestão cíclica reforçada pela iteração permanente presente já na peça e que a hipermédia permite acentuar ainda mais. Este é um factor que evidencia a adequação do ciberdrama ao tratamento hipermediático e que nos permite defender que o texto clamava desde a sua génese a migração para o ambiente digital, algo que o desafio de Petry veio proporcionar. Neste sentido, a versão hipermédia de AlletSator constitui uma nova etapa da viagem criativa de Pedro Barbosa.

Por último, resta dizer que, neste seu percurso criativo, Barbosa continua caminhando de impossibilidade em impossibilidade. O autor prepara-se agora para enfrentar, e previsivelmente superar, uma nova impossibilidade: a

interacção hipermédia/palco, introduzindo a representação ao vivo, em tempo real, interagindo com as personagens 3D no interior dos ambientes virtuais criados na hipermédia, trabalho ainda em fase muito embrionária, a ser desenvolvido essencialmente com base num núcleo de ciberteatro (NuCIT), em formação na ESMAE, por iniciativa deste incansável viajante.