

ACASO – Um Palimpsesto na Produção Poético-Tecnológica de Pedro Barbosa

Vera Tavares de Carvalho

Orientador: Prof. Dr. Sérgio Bairon, São Paulo, 2004

Aborda-se neste artigo o mecanismo do acaso e suas articulações com as propostas interativas contemporâneas, a partir das potencialidades do programa Sintext (1995) – um gerador automático de textos eletrônicos – de Pedro Barbosa (b), como conexão entre as expressividades poéticas¹ na sua criação, e tecnológicas pelo meio, as quais serão observadas nesta produção do autor, *O Motor Textual* (2001)². O Sintext (1995) um programa realizado por equações matemáticas, cuja estrutura articulada por algoritmos, mais a seleção paradigmática e combinação sintagmática de elementos textuais. Ou seja, o acaso está presente tanto na programação do sistema matemático quanto na articulação do material textual. É no cruzamento dessas determinações que se define o acaso na produção do autor.

O papel do acaso como mecanismo metodológico é fazer cruzar essas polaridades. *O Motor Textual* (2001) compreende três textos potenciais: *A Teoria do Homem Sentado* (1996)³, *Didáctica* (2000) e *A Balada de Portugal* (2000), os quais se comportam como exemplos para a ação do espectador. Texto potencial refere-se ao texto virtual, estado em potência, isto é, ainda não materializado ou atualizado, que contém o programa genérico das obras a gerar (Barbosa, 2000, p.151). O autor (1996b) completa que 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 apenas o motor de uma pluralidade de realizações textuais por materializar significamente (1996, p. 9).

1 A poética, derivada do grego *poiésis*, no sentido de criação, pressupõe três parâmetros fundamentais: a liberdade (expressão da singularidade), errabilidade (direito de se enganar) e eficácia (se errou, há de reconhecer que errou e corrigir o erro). Leva em conta a constituição de significados a partir de como a obra é feita. Ver Passeron (1989). Nunes (2000) também define *poiésis* como “produção, fabricação, criação. Significa um produzir que dá a forma, um fabricar que engendra, uma criação que organiza, ordena e instaura uma realidade nova, um ser” (p.20).

2 *O Motor Textual* (2001) é um livro virtual, que contém três textos gerativos pré-instalados. Apoiado no programa *Sintext* (1995), permite ao usuário obter uma série textual gerada infinitamente pelo mecanismo do acaso. Essa obra foi realizada em colaboração com José Manuel Torres (1996b), engenheiro de sistemas de informação e colaborador na Universidade Fernando Pessoa no Porto. Contribuiu para a programação em *JAVA* numa nova versão do *Sintext* para o *Windows*.

3 Essa obra é um livro eletrônico, que se apóia no programa *Sintext* (1995), acompanhado por um disquete para que o usuário possa conhecer o mecanismo do programa dentro do contexto de comunicação literária, no campo da geração automática de textos. Foi realizado em colaboração com Abílio Cavalheiro (1948-), um engenheiro de minas, ligado à Faculdade de Engenharia Universidade do Porto.

A centralização do exame do acaso na produção de Pedro Barbosa (1996) está na lógica da característica mais singular desse fenômeno, ou seja, a mutabilidade, nesta relação triangular: o texto potencial criado pelo autor, o programa executado pela máquina, e o texto gerado, corporificado pela leitura na recepção, como recurso metodológico e influência relevante como expressividades textuais poético-tecnológicas. A perspectiva do presente trabalho aflora da compreensão desses vértices interligados na produção do autor (1996b). Esse caráter do acaso é fundamentado na problematização teórica-prática da ciberliteratura. O termo é denominado pelo autor (1996b) na investigação sobre a literatura gerada automaticamente pela tecnologia computacional. É possível verificar na interpretação dos trabalhos de Barbosa, como este conhecimento tecnológico é aplicado à literatura gerada pela tecnologia computacional, e a ciberliteratura à imagem do computador. Se de um lado no texto potencial idealizado o acaso é um propósito, que resulta de um programa sintetizador de textos executados pela máquina, a fim de promover uma ocorrência de eventos casuais, por outro, é percebido pelo espectador, mediante sua dinâmica, como possibilidades de abertura caótica, variação criativa, espontânea, indeterminada, sem constrangimentos de regras e controle. Nisso reside o paradoxo do acaso: é realizado como um instrumento racional e percebido como uma intervenção aleatória. O acaso presente em vários campos do conhecimento apresenta-se como uma via interdisciplinar e como elo na expressividade poético-tecnológica.

No percurso por que passou o uso do computador nas artes visuais, isto é, a fase dos grandes computadores de segunda e terceira geração, em que as formas eram essencialmente feitas por programas matemáticos com tendências combinatórias, geométricas e abstratas, à era dos microcomputadores da chamada quarta geração da década de 1980, a utilização do computador passa a combinar procedimentos que criam imagens geradas internamente pela máquina com imagens de origem externa ou imaginária. Das investigações do primeiro texto computacional, atribuído a Nanni Balestrini em 1961, e seguido de perto por Louis Couffignal, com a exploração do Calliope, em 1965 (Barbosa, 1996a, p.40; 50), às precedentes tentativas de expor a literatura ao campo tecnológico, a ciberliteratura de Pedro Barbosa (1996b) deve ser identificada como uma linha evolutiva de pesquisa, no interior desse movimento de renovação da literatura gerada por computador. A ciberliteratura consecutiva do programa Sintext (1995) representa uma zona intervalar entre o transe e o algoritmo para recorrer a Edmund Couchot (*apud* Domingues, 2002, p.45), em que abordagens conceituais foram contempladas nas atuais linguagens poético-tecnológicas com o emprego do mecanismo do acaso.

O foco no objeto de estudo não se apresenta como no caso da análise de obras acabadas, mas em seu processo, isto é, o fenômeno⁴ se apresenta em constante formação e transformação, e no estabelecimento da ideia de modelo que gera o texto eletrônico de

Barbosa (1996). Estas características pelas quais a obra de Barbosa (1996b) pode ser observada parecem indicar não os resultados dessa problematização político-tecnológica pelo processo do acaso, mas como ela é proposta. Então, a criação do autor (ou do leitor como criador) não consistiria num produto acabado, definido e numa forma organizada, mas na possibilidade de várias composições, vários movimentos por meio da leitura do espectador, na sua interpretação e ação na obra. Com tal articulação, a produção de Pedro Barbosa se apresenta como substancialmente aberta, como obra em movimento, em que dessa maneira, surge numa série virtualmente infinita de leituras possíveis (Eco, 2003, p.64). É por esses espaços que se confirma a combinação de possibilidades acerca da obra do autor: os parâmetros da análise do contexto no qual a obra se coloca, movendo-se em indagações não apenas para antes e depois dela não a obra como produto acabado, mas no seu processo; não são as relações de que ela se origina como também as que resultam como um meio de fruição entre o autor e a máquina, entre o leitor e o texto e entre o autor e o leitor; e o campo de possibilidades que compreendem a obra e tais conexões. Aí estão sintetizadas as relações político-tecnológicas da produção de Pedro Barbosa, tendo o acaso como o elo interdisciplinar dessa conjunção, e que serão analisadas neste trabalho dissertativo.

O acaso como técnica ou como processo poético – exigências que podem vir separadas ou em conjunção – tem sido aplicado pelos artistas contemporâneos, quando se voltam para a informalidade, a desordem, as causalidades, a indeterminação dos resultados, cujos procedimentos são fixados por uma incorporação do fenômeno ou por leis matemáticas – as leis que regem a teoria das probabilidades, em que se localiza a definição científica do acaso. Para esta Dissertação não afeta perguntar qual a situação ontológica do acaso, porque a pesquisa está na proximidade e na articulação de dois grandes territórios intelectuais: de um lado, a lógica matemática da tecnologia, e por outro, o conhecimento expressivo na poética como criação. Portanto, dessa produção é que se afigura nas pesquisas poético-tecnológicas, as articulações e cruzamentos independentes e interdisciplinares gerados pelo hibridismo tanto de conhecimentos literários, quanto de procedimentos tecnológicos pela dinâmica do acaso. O programa Sintext na produção de Pedro Barbosa - se justamente sobre essa movimentação. Para tanto, a questão básica do conceito do acaso pode ser considerada a partir do que é transmitido, construído, considerado, revelado, encadeado ou implícito com a ocorrência desse mecanismo. O resultado material mostrado na transformação do texto potencial é, na verdade, uma das fases do procedimento. Isso implica dizer que a experiência poético-tecnológica não se encontra

4 Fenômeno é fato, acontecimento, evento, ocorrência (HOUAISS, 2003, p.323).

no produto final⁵. Tal expressividade encontra-se na articulação do meio de produção do programa e na incerteza, indeterminação e expectativa, experienciada pelo leitor mediante os elementos textuais inseridos, fragmentados e indiciais, vistos como vestígios do texto original, como um palimpsesto.

A triangulação entre o autor e a máquina, o autor e o leitor, e o leitor com os textos procedentes da dinâmica do acaso é considerada como um roteiro dos territórios conceituais analisados nesse trânsito. No interior desses campos, então, são configurados os conteúdos internos, subseqüentes desdobramentos, influências, relações, deslocamentos, descobertas e implicações procedentes da flexibilidade do fenômeno. Tais considerações inferem indagações sobre a maneira como o movimento do acaso possibilita construções de significação e reflexão, capazes de irromper possíveis efeitos de sentido, ou não, e se e como os conceitos se relacionam entre si. É, portanto, nesse fluxo do acaso que são vistos conceitos sobrevividos da produção textual de Barbosa (1996), como expressividade poético-tecnológica. Sabe-se que os acasos permeiam os processos criativos tanto na ciência quanto na arte. Coloca-se a questão: quais considerações podem-se obter do mecanismo do acaso? O que esse processo de mutabilidade revela como significativo? Como é feita a construção das expressividades poético-tecnológicas pressupostas na produção de Barbosa pelo discurso e pela ação do acaso?

Parte-se do princípio que o acaso sendo aplicado como recurso tecnológico é um meio operacional fundamental como criação poético-tecnológica de Barbosa. O pressuposto básico é que o acaso incorporado como um agente metodológico no sistema de produção, contribui como um procedimento na geração de novas formas de linguagem literária e poética nos meios tecnológicos. Interessa compreender que direções ou relações esse processo manifesta como método de construção e como método do possível dessas expressividades. Para tanto, procura-se descrever e analisar as associações e encadeamentos na interpretação teórica-prática dissertativa, a partir do conceito do acaso formulado na criação do autor. Tenta-se colaborar com as discussões que verificam a organização conceitual das idéias sobre a ciberliteratura. O estudo sobre a produção de Pedro Barbosa é um trabalho interdisciplinar⁶, ao mostrar como são ténues as fronteiras do conhecimento da arte e da ciência, pela relação da política e da tecnologia, e como essa complexidade criou mudanças de conceitos formais, a partir das teorias científicas contemporâneas. Portanto, o estudo observa e examina o acaso como um processo operacional, metodológico na obra de Barbosa, e como elo na articulação entre as formas e expressividades políticas na tecnologia computacional. Assim, o acaso compreende, em seu conceito e procedimento, a múltipla variabilidade dos textos eletrônicos podendo expandir os modelos pelos quais estruturamos e interpretamos a linguagem híbrida e interativa da experiência humana. No híbri-

dismo da linguagem se resumem todos os atos perceptivos que o indivíduo pode captar ao mesmo tempo, isto porque é lei da mente móvel, aberta, volátil (Santaella, 2000, p.147) e essa plasticidade da mente (p.147) promove no indivíduo a aquisição de novos hábitos, que são modificações de estados de mudanças que uma pessoa se permite em relação à acção do pensamento, da conduta, da tendencialidade aos fatos rotineiros. Da mesma forma, o acaso na produção de Pedro Barbosa pode ajudar na interatividade da experiência humana, isto porque uma regra ou princípio condutor da interpretação está sendo atualizado (Santaella, 2000, p.145-7), ou seja, passa-se do texto potencial, criado pelo autor, executado pela máquina e materializado e atualizado pelo leitor.

O conceito do acaso adotado a partir da obra de Barbosa, e que é visto no próximo subtítulo, apresenta-se como um recurso metodológico, tanto na complexidade do processo do fenômeno, quanto na discussão sobre a categoria poético-tecnológica nesses textos virtuais. Esse cruzamento torna-se significativo não somente pela fundamentação teórica, mas na relação que mantém com a programação tecnológica e interpretação poética, como criação, na produção do autor.

Pedro Barbosa propõe uma construção dinâmica no seu *Motor Textual* (2001), que contém o programa Sintext (1995) e cuja ação deve ser feita pelo espectador. O Sintext é um programa criado pelo autor a partir de um modelo conjunto de algoritmos aleatórios com uma seleção e combinação do material textual. Ou seja, Pedro Barbosa parte de um modelo matemático em conjunção a um repertório de elementos textuais. Nesse movimento, então, afigura-se o caráter de variabilidade do texto eletrônico, resultante da intenção de imprevisibilidade por meio do acaso. O que é importante notar é que o resultado numérico desse mecanismo programado equivale apenas a uma representação do acaso, porque há uma rígida relação de causa e efeito que atua nesse processo. Na verdade, trata-se de um pseudo-acaso, porque ele é um fenômeno programado pelo autor e se apresenta como um fenômeno aleatório e imprevisível para a recepção. Com isso, pode-se afirmar que um programa gerador de números randômicos e que possui a mesma semente, sempre terá o mesmo resultado. Portanto, para limitar a probabilidade de repetição de um resultado, será preciso que a semente contenha números variáveis (Barbosa, 2000, p.190). Com isso, o acaso é percebido como um

5 Os artistas tecnológicos estão mais interessados nos processos de criação artística e de exploração estética do que na produção de obras acabadas (Paz, 1996, p.22).

6 Interdisciplinar porque os conceitos implícitos na obra de Pedro Barbosa podem remeter a outros campos do conhecimento específico como a filosofia, a sociologia, a antropologia, a física.

elemento diferente numa série de elementos repetitivos. Se o acaso é observado a partir de um elemento distinto, pode-se dizer que o acaso nasce nessa série de elementos que se repetem? Ou em outras palavras, o acaso é percebido quando há uma descontinuidade ou uma cadeia elementar interrompida numa seqüência ordenada de elementos?

As interfaces da ação do acaso n' O Motor Textual

Toda interface é uma arena humanamente construída para a realização de alguma tarefa que envolva interação homem-computador, tal como a maçaneta é a interface entre nossa mão e a porta... (Levacov, 2000, p.270).

No âmbito específico da ciberliteratura convirá explicitar ainda alguns conceitos: a) o computador como um produtor de signos ou máquina semiótica (Barbosa, 1996b; Santaela, 2003a; Plaza, 2003). O computador é encarado aqui como o articulador do material lingüístico que obedece a um conjunto de regras gramaticais de acordo com um conjunto de instruções definidas pelo programa algoritmo; b) a linguagem é concebida como uma combinatória infinita de fragmentos lingüísticos, como letras, fonemas, vocábulos, sintagmas, frases (Barbosa, 1996b); e como conseqüência, tem-se c) a obra como estrutura de signos recombina- dos de modo inovador (Barbosa, 1996b; Plaza, 1998); d) a criação assistida por computador, em que as regras gramaticais e as executadas pelo programa geram normas de constrangimen-

tos por seleção e combinação dos elementos textuais e algoritmos (Barbosa, 1996b); e) o programa pode ser percebido como um objeto poético que envolve o componente do programa gerador e que está na base do dinamismo do acaso (Barbosa, 1996b; Plaza, 1998); f) um campo criativo na esfera da criação do modelo do acaso e na exploração do campo das possibilidades, percebido pela multiplicidade dos textos gerados; (Moles, 1990) e por último, g) o campo de leitura, em que os textos são variáveis e não sua reprodutibilidade em forma de cópias idênticas.

Neste tópico, a proposta é observar as articulações que resultam pela mutabilidade do fenômeno. Mas como diferentes relações procedentes do mecanismo do acaso se formam? Como se pode relacioná-las? Quais são suas características distintivas? A resposta para essas perguntas parte da hipótese de que o processo de construção de significado pelo acaso advém de sua característica de mutabilidade.

Pode-se dizer que o computador é determinado por sua lógica e sem qualquer ambigüidade, e suas ações estão previamente codificadas com resultados idênticos e infinitos. Mas o computador não é capaz de saber se a imagem que resulta da operação matemática oferece um mínimo de informação estética. É pela percepção que o leitor torna visível o fenômeno do acaso, isto é, percebe-o no seu processo de movimentação. A percepção parece ser o ponto de ligação entre o território poético e o domínio tecnológico.

Quando um programa é executado, ele não cria um produto material, mas gera uma informação derivada de sons, imagens ou textos. Essa informação não adquire um valor estético apenas por meio de uma simulação randômica. É preciso haver uma certa percepção em face dos resultados para se pensar numa experiência estética. Ou seja, primeiro há uma operação técnica, depois, uma percepção que ressignifica os textos gerados (Entler, 2000, p.191). Isto porque percebe-se algo na medida em que a seletividade da percepção permite vê-lo. Acontece o mesmo com o acaso, isto é, a abertura para os significados que o acaso como fenômeno pode promover é dada pela percepção.

Segundo Eco (2003), a percepção pode ser expressa em termos de probabilidade, de acordo com o que se vê na termodinâmica. Desse modo, o percebido se apresenta como uma configuração de todos os sentidos (p.139), porque o homem ao enfrentar a realidade do diálogo de uma ordem desorganizada para uma desordem organizada, em que o mecanismo do acaso aparece nesse trânsito, possibilita-o a perceber um campo criativo que motiva à descoberta, no momento em que a ciência reconhece o acaso.

Entretanto, Eco (2003) acrescenta que as leis da percepção não são fatos de pura naturalidade, mas se formam dentro de determinados modelos de cultura ou sistemas de preferências e hábitos, convicções intelectuais e tendências emotivas que se formam como efeito de uma educação devida ao

ambiente natural, histórico-científico, social (p.139). Santaella (2001b) também reconhece que os sistemas perceptivos são órgãos de atenção ativa, suscetíveis de aprendizagem (p.78). E, mesmo no estado perceptível, ainda não se tem à reversibilidade das operações intelectuais, influenciadas pela contribuição da experiência. Em outras palavras, se na parte cognitiva há construção de estruturas móveis e variáveis, na percepção existem sempre processos aleatórios e probabilísticos, que concorrem para construir também a percepção como um processo aberto a muitos resultados possíveis (p.135), em função das qualidades do mecanismo do acaso.

Peirce (2004) chamava de percepção qualquer coisa de qualquer espécie, desde que seja compulsiva, surpreendente, bruta, isto é, que não apele ao raciocínio voluntário, impondo-se para ser experienciada, independentemente daquilo que faz se sentir compelido e independentemente de poder ou não identificar a fonte da compulsão (*apud* Santaella, 2004, p.21-2). Santaella (2001b) esclarece que todas as teorias da percepção conhecidas são diádicas, pois consideram basicamente a relação entre um sujeito que percebe e o objeto percebido. Diferente da tradição, a teoria da percepção peirciana é triádica:

em todo processo perceptivo, três elementos estão envolvidos: o percepto, o percipuum e o juízo perceptivo. O percepto corresponde ao estímulo: algo fora de nós se apresenta à nossa percepção. Tão logo o percepto atinge os sentidos, é imediatamente convertido

em percipuum. Essa conversão ou tradução pode se dar em três níveis: (1) como mera qualidade de sentimento; (2) de modo surpreendente; (3) sob a forma de um hábito interpretativo (p.110).

Não é objetivo deste estudo descrever e analisar todas as correspondências a respeito da percepção. Em síntese, o percepto bate à nossa porta, insiste, mas é mudo. O percipuum é o percepto já traduzido pelos sentidos. Essa tradução pelos sentidos tem três níveis: o do sentimento, o do choque e o do automatismo interpretativo, este correspondendo exatamente ao juízo perceptivo, o qual, por sua natureza interpretativa, é aquele que nos diz o que está sendo percebido (Santaella, 2001a, p.87). Para tanto, devem-se utilizar as teorias estudadas pela pensadora Santaella (1998; 2000a; 2001a; 2001b). O que os psicólogos gestaltistas nos legaram foi a afirmação de que o campo perceptivo, por mais simples que seja, é constituído de figura e fundo. Perceber algo é perceber uma figura sobre um fundo, e esta não é uma característica contingente da percepção, mas algo que lhe é essencial: "A impressão pura não é apenas não encontrável, mas imperceptível e, por conseguinte, impensável como momento de percepção" (Merleau-Ponty, 2000, p.22).

Ter percepção do meio tecnológico é tanto atuar sobre ele como dele receber informações. O sentido perceptivo contribui para ativar as funções cognitivas, cujos níveis de funcionamento são complexos e únicos. Por meio da percepção, o indivíduo procura

obter a melhor interface possível de interação. Pensar o indivíduo em interação com a máquina parece ser um dos desafios da contemporaneidade, porque essa comporta a ambigüidade entre a natureza e a ciência, que o homem instiga. Parece que diante da técnica e conhecimentos ilimitados, a estratégia parece ser o jogo, a abertura, o controle e o uso do acaso.

No contexto dessas observações é importante ressaltar que há um atrativo especial na produção de Pedro Barbosa por se tratar de imagens formadas por elementos verbais. Mesmo que a seqüência global possa estar enfraquecida, as palavras surgem em pequenas seqüências ou sugerem tais seqüências pela justaposição delas. Arnheim (2000) diz que a "percepção lida com estados do ser e transforma em ser o vir a ser" (p.101). Ao ordenar as palavras e frases em esquemas não-sequenciais, a produção de Barbosa está para o caráter não-conclusivo do raciocínio. Sugere que não há começo nem fim, ou uma percepção da incompletude e do inacabamento dos textos. De uma forma positiva, a percepção manifesta tolerância por uma multiplicidade de relações e envolve as ambigüidades e contradições da experiência perceptiva a serem incorporadas pela cognição. Arnheim (2000) ainda afirma que a imagem "articula símbolos e suas inter-relações com o mesmo tipo de inteligência penetrante que se encontra no discurso literário" (p.101-3). Nesse contexto, o estudo dissertativo verifica as conexões entre os conceitos empregados, como obra aberta, estética gerativa, o

computador como máquina semiótica e as relações entre o autor e o leitor.

Os domínios do acaso

Na cena do texto não há ribalta: não existe por trás do texto ninguém ativo (o escritor) e diante dele ninguém passivo (o leitor); não há um sujeito e um objeto. O texto prescreve as atitudes gramaticais: é o olho indiferenciado de que fala um autor excessivo (Angelus Silesius): "O olho por onde eu vejo Deus é o mesmo olho por onde ele me vê. (Barthes, 2002, p.23)

Os processos criativos que pressupõem a existência de um gerador aleatório têm o acaso como elemento de dominância na sua produção. Pode-se verificar esse fato nas imagens aleatórias (Plaza, 1991, p.37) segundo uma equação algorítmica, tendo o acaso como um organizador do programa, ou seja, incorporando a distribuição dos elementos materiais a partir de um gerador aleatório. Desse modo, o próprio "acaso se torna um procedimento do programa; simula-se não apenas a própria seleção, mas também aquilo que, no domínio da produção artística humana, manual, é realizado pela decisão intuitiva, pela idéia repentina" (Bense, 1975, p.139). A criação caracteriza-se, assim, pela transição de um repertório finito para um produto, produto este que pode ser reflexo do repertório de um estado de ordem regular e normativo ou de um estado irregular, configurado ou singular (Bense, 2003, p.108-13).

Já foi mencionado que o procedimento da estética gerativa foi o caminho que Pedro

Barbosa encontrou para melhor solucionar os entraves com o material textual na literatura cibernética. A estética gerativa de Bense, a partir de 1950, era a teoria que procurava na ciência a estrutura de uma nova estética. Tratava-se de uma estética dinâmica e em constante transformação. Em sua *Pequena Estética*, Bense (2003) elaborou um suporte teórico com três ramos principais na sua proposta: a) estética semiótica ou sígnica; b) estética numérica ou informacional; e c) estética gerativa, uma teoria matemático-tecnológica da transformação de um repertório em princípios que levam a certos procedimentos e, conseqüentemente, a resultados estéticos (p.19).

Bense (2003) formula que por estética gerativa "se deve conceber uma teoria matemático-tecnológica da transformação de um repertório em diretivas, das diretivas em procedimentos e dos procedimentos em realizações" (p.136). Portanto, o processo de criação, no sentido da estética gerativa, possui um momento de concepção e outro de realização. A primeira trabalha no campo das idéias; a segunda, no campo material e técnico. Barbosa (1995) afirma a estética gerativa como um modo que "designa uma simbiose entre o computador e o autor no processo criativo, sendo a máquina usada como um extensor automático de sentidos e não apenas como armazenador e transmissor de informação" (p.189), na aplicação da geração automática dos textos. A estética gerativa de Bense (2003) – que compreende como teoria a conjugação de esquemas matemáticos e procedimentos técnicos – encontra

respaldo teórico para melhor compreender os fenômenos onde o acaso se impõe como determinante. O autor sugere que o processo conjunto e gerador se desenvolvem conforme o seguinte esquema:

Programa * Computador + Gerador Aleatório *
Realizador (p.189).

No programa constam às diretivas, expressas por um repertório de signos da linguagem de programação. Cabe ao realizador a confecção do programa, que será executado pelo computador. No programa está incluído o gerador aleatório, princípio que permite introduzir nos procedimentos gerativos, seqüências estocásticas ligadas ao aparecimento de fenômenos casuais. Segundo Bense (2003),

a gênese técnica da casualidade no computador deve, portanto, já estar prevista no programa; isto é, seu repertório deve conter seqüências de números casuais, à semelhança dos que podem surgir no jogo de dados ou na roleta; estas ficarão no armazenador da máquina computadora, à disposição, para os procedimentos de cálculo e algoritmos (p.137).

Numa analogia, pode-se admitir que isso nada mais seria do que um jogo de combinação, no qual o indivíduo criador, segundo Moles (1990), após ter analisado e catalogado elementos para compor um repertório, submete esses elementos às condicionantes de um algoritmo, para explorar o campo de possibilidades delimitado a partir de uma

capacidade criadora atualizada pelo jogo (p.117). No universo das imagens eletrônicas, a arte permutacional é um exemplo característico desse jogo descrito por Moles (1990). Nesse contexto, o indivíduo criador é o responsável pela idéia (na escolha de elementos e algoritmo combinatório) e o computador é o auxiliar técnico, o instrumento utilizado para explorar o campo de possibilidades. É o elemento escolhido para fazer as permutações possíveis, também pela expressão artística. A arte permutacional caracteriza-se pelo princípio de que quanto maior o número de elementos escolhidos, maior o campo de possíveis para a exploração. É, nessa perspectiva, segundo Moles (1990), que a mente humana apreende o infinito pelo artifício do finito. Esse autor depreende que se “estabelece através do finito, se não a idéia do infinito, pelo menos a da multiplicidade das soluções” (p.139). Moles (1971) considera que no tratamento da imagem por computador a visão do mundo é alterada. Para o artista, nasce aí um campo de liberdade, o de uma criatividade por variação para ser explorado (p.35).

Moles (1990) ajuda a entender a expressão de infinito ao lembrar que o espírito humano apreende daí o finito:

é um dos paradoxos mais notáveis do pensamento matemático: com efeito, o procedimento combinatório é finito na sua essência, visto que podemos calcular o número de combinações ou de permutações nas quais entram n elementos segundo certas regras. Mas desde que se aumente o número de elementos,

o das combinações possíveis excede muito depressa a capacidade da nossa imaginação e, a fortiori, da nossa percepção (p.133-4).

Dentro desse princípio, esse tipo de procedimento consegue materializar o que ele define como o “excesso do número de parâmetros (elementos) sobre o número de relações (regras) que servem para determinar o sistema” (Moles, 1990, p.117). Do esgotamento desse universo de possibilidades geram-se obras que, apesar de diferentes são, contudo similares; elas realizam a renovação do previsível, que é o oposto da cópia.

Segundo Eco (2003), uma obra aberta, em movimento, mesmo com o acaso programado, depende da atuação do leitor (p.39). Em outras palavras, a obra existe onde e enquanto existe a ação (como no caso dos *happenings*). A obra não importa tanto como um objeto, nem se define pela contemplação imóvel do espectador diante da obra, mas quanto ao seu processo e a sua dinâmica. Isso leva à seguinte reflexão: quando a ação é mais importante que a obra, essa como produto acabado não tem significação, mas somente como processo. Portanto, pode se afirmar que o sentido da produção de Barbosa é dado primeiro na dinâmica da fruição do leitor, e depois pelo deslocamento do texto eletrônico para o campo conceitual, isto é, das idéias.

A arte aleatória está ligada à teoria da estética gerativa. O processo criativo no sentido da estética gerativa possui uma fase de concepção e uma fase de realização, como já

mencionado. Segundo Bense (2003), o processo gerador com a tecnologia computacional discorre no seguinte esquema: repertório – programa (computador + gerador do acaso) – realizador (máquina) – produto (sendo o repertório o conjunto de elementos de base, com os quais se elabora um programa). Bense (2003) explicita melhor que

o gerador do acaso é o princípio que permite introduzir nos processos gerativos seqüências estocásticas, cujo desenvolvimento está ligado à afloração de fenômenos casuais como por exemplo: números casuais em seqüências numéricas; a gênese técnica da casualidade no computador deve, portanto, estar prevista no programa, é dizer, seu repertório tem que conter seqüências de números casuais de um modo similar aos que poderiam aparecer num jogo de dados na roleta e estar à disposição no armazenador do computador para os procedimentos de cálculos e algorítmicos (...) Mediante a introdução de números casuais para os elementos materiais, essencialmente selecionáveis da distribuição estética, o próprio acaso converte-se em procedimento do programa. Não só simula a seleção como aquilo que no domínio da produção humana da arte é levado a cabo pela decisão intuitiva, pela idéia súbita (p.108-13).

Essa posição oferece ao receptor um campo textual como um território de possibilidades, aspecto que Umberto Eco (2003) denomina obra em movimento: “é possibilidade de uma multiplicidade de intervenções pessoais” (p.62), que dessa forma necessita da ação do especta-

dor, e que revela um modelo estrutural. Porém, se a produção do texto potencial é desmaterializada, por ser uma característica inerente ao meio tecnológico, qual o valor que o leitor pode perceber em seu modelo, uma vez que a ação é mais importante que o objeto, e os textos são sempre inacabados. Faz sentido pensar em produtos potenciais ou apenas no seu processo?

Para Murray (2003), em um território interativo,

a estrutura interpretativa está embutida nas regras pelas quais o sistema funciona e no modo pelo qual a participação é modelada. Mas a capacidade enciclopédica do computador pode distrair-nos a ponto de questionarmos os motivos pelos quais as coisas funcionam de uma determinada maneira e o porquê de sermos convidados a assumir tal papel e não outro qualquer. Conforme esses sistemas adquirem maior conteúdo narrativo, a natureza interpretativa dessas estruturas torna-se cada vez mais importante (p.93).

No campo das experimentações, para o leitor o modelo estrutural se torna mais abstrato. Com isso, a coerência ou a justificativa do texto potencial se desloca para o campo dos conceitos. O acaso, então, está incluído no processo de passagem dos elementos do repertório para o produto. Com isso, ele se torna um elemento qualitativo das configurações poéticas. A arte estocástica baseia-se, portanto, na objetividade de um projeto que se propõe como controle sensível do acaso probabilístico e que atua de forma contextual e por incorporação. “Opõe-se ao campo infini-

tamente reduzido ao arbitrário pois este não possibilita a evolução de formas” (Pignatari, 1965, p.147-8). Pode-se dizer, portanto, que o processo gerativo é aqui o próprio texto gerado e é no campo do acaso que tem lugar o tempo da criação, mediante a permuta dialética entre a razão e a espontaneidade, norma e forma possibilitada pelo computador.

Nas palavras de Bairon & Petry (2000), observa-se a explicitação da posição do leitor no meio das tecnologias computacionais: “na estrutura hipertextual, o leitor é destronado de seu exclusivo recurso de leitura e assume a missão de criador de rotas e picadas. Os atalhos sob os comandos de “buscar” etc. são visivelmente poderosos e o leitor pode se aproximar do escritor” (p.54). Assim, o autor pode deixar que o computador e o acaso realizem os textos. Na escrita computacional parece ser a própria linguagem articulada ao acaso, que revela o sentido e constrói o seu referente. Isso porque, num texto feito pelo acaso, o sentido não existe antes da leitura, porém, a obra provoca o leitor a participar. Nessa perspectiva, pode-se dizer que ao idealizar e realizar a obra, o autor mantém o espectador como implícito na sua criação.

Quem desenvolveu a teoria do leitor implícito foi Hans Robert Jauss (2003), da escola alemã Konstanz, em que se privilegia a experiência estética, e por consequência, o espectador (apud Valverde, 2003, p.207-9). Essa teoria pode ajudar a compreender que a obra só vem dar significação na perspectiva do receptor. Jauss (2003) não concebe a obra como

um fim em si mesma, mas como uma criação que traz em si um esquema com instruções de leitura e interação – implícitas – a partir da sua criação. Tais instruções funcionam como um leitor virtual, um pré-leitor, que antecipa a leitura do receptor explícito. A apreensão da obra, porém, não é determinada, mas é indicada no percurso do texto, o qual se atualiza em cada receptor. Esse teórico realiza, assim, uma revalorização do papel do leitor, “distançando-se, do estruturalismo, que postulava a auto-suficiência do texto literário” (p.209).

A perspectiva importante para este texto é como Jauss (2003) vê a obra: “um lugar de convergência de produção, recepção e comunicação”, em que o leitor experiencia a obra; é no e para o intérprete que a obra se realiza, se abre, se movimenta e exige a presença de um receptor. Pode-se dizer então que a obra aberta é uma obra que possui movimentação; que se mantém à atividade interativa; em que suas relações internas são ressignificadas pelo leitor, no ato da percepção e da leitura.

A obra de Pedro Barbosa ainda produz múltiplas escolhas ao leitor, significados que atravessam e interligam os textos, o que indica que há um trânsito entre eles, e portanto, apareceria aqui, a intertextualidade. À luz da intertextualidade o ato de escrever é sempre uma iteração que também é uma re-iteração – uma reescrita que traz ou desloca para o primeiro plano textos ou traços de vários textos de forma consciente ou não. A intertextualidade é o processo de incorporação

de um texto em outro, seja para reproduzir o sentido incorporado, seja para transformá-lo (Tezza, 2003, p. 89). Trata-se do sentido intertextual, movente, pela ação do acaso. Uma vez que o texto é uma unidade da manifestação, nele se alocam patamares de sentido. O percurso gerativo de sentido do texto potencial de Pedro Barbosa diz respeito à presença de outras vozes textuais. Qualidade essa que também se reveste de sentido.

A produção de Pedro Barbosa assume a categoria de obra aberta, não apenas como define Umberto Eco (2003), mas por movimentos e intervenções que acontecem pela interação do agente com o computador. A obra aberta aqui não se refere somente à possibilidade de instaurar várias interpretações, mas à possibilidade dos textos conferirem múltiplos sentidos, realizações e atualizações, ao que Pierre Lévy (1999) denomina “obra-fluxo”, “obra-processo”, ou ainda “obra-acontecimento”, em que o autor “não assina uma obra acabada, mas um ambiente por essência inacabado, cabendo aos exploradores construir não apenas o sentido variável, múltiplo e inesperado, mas também a ordem de leitura e as formas sensíveis” (p.148). Conceitos como multiplicidade, dinâmica, complexidade, incompletude e indeterminação apontam para uma estreita relação com a tecnologia. Um evento que não se consegue descrever com detalhes, gera indeterminação, isto é, parece ser casual, variável e induz à dúvida. A expectativa do leitor mediante o texto infinito causa um prazer e um desejo de se perder, e da mesma forma, uma ansiedade

em se reencontrar. Como fala Pedro Barbosa (1996b), é o reverso do anteverso, e todos mantêm uma virtude, ambos constituem-se no princípio de ordem ou desordem – à procura de composição, na idéia de desconstruir – o paradoxo do acaso, cujo motor trabalha sobre a metamorfose da realidade humana.

O ciberdrama *Alletsator*: modelando uma ópera no ambiente digital

“o ciberdrama que desponta pode ajudar-nos a reconciliar a experiência subjetiva que temos de nós mesmos com nosso conhecimento científico (...) Ele pode sugerir metáforas de processos que restabelecerão o sentido de individualidade humana ao nosso modelo da mente” (Murray, 2003, p.262).

Além das obras citadas, Pedro Barbosa (2003) compôs uma ópera eletrônica, *Alletsator XPTO – Kosmos.2001*, um “libreto de ópera sobre texto electrónico sintetizado em computador (para actores, músicos e outros animais)”, encenada no Teatro Helena Sá e Costa, na programação independente do evento Porto 2001 – Capital Européia da Cultura, pela entidade cultural Esbofetatro.

Pedro Barbosa (2003) afirma que “a dramaturgia deste espectáculo assentou quase integralmente em texto electrónico gerado por computador utilizando o Sintext (1995), com alguns materiais gerados que incorporam fragmentos de Herberto Helder, Robin Shirley e Angel Carmona, como elementos lexicais e sintagmas estruturantes mixados

nos textos originais” (p.2). O autor (2003) ressalta que o texto apresentado no interior dessa estrutura é apenas um dentro da infinidade que pode ser apresentado: “se a prática da realidade teatral o permitisse, cada espetáculo poderá, de facto, ser inoculada com um texto diferente daquele que para este caso concreto foi fixado e aqui se apresenta” (p.2). Este tópico apresenta-se aqui mais como uma curiosa invenção de Pedro Barbosa (2003), pois a reunião de uma ópera ‘orquestrada’ pelo mecanismo do acaso, revela um fato surpreendente, demonstra a interdisciplinaridade e seu caráter de inovação. A montagem da ópera mediada pelos meios tecnológicos constitui uma dificuldade para os atores, que a cada apresentação precisariam decorar novos diálogos na sincronia do mecanismo aleatório. O *Alletsator* serve de exemplo em que a tecnologia pode marcar o encontro entre as diferentes expressividades artísticas, em que a colagem de textos de diferentes autores já incorporam a originalidade da celebração entre a literatura, teatro e mídias eletrônicas.

O enredo envolve naves espaciais e mitos da ficção científica e não há um protagonista como ator central, tornando-se todos como se não tivessem identidade, num mundo igualitário, com palavras que rompem a semântica usual. A sua execução torna-se extremamente difícil pois não há uma fórmula de memorização para os atores, uma vez que o texto parte de uma linguagem de programação midiática, embora apenas por essa razão, a peça torna-se atraente para o público. Nesse tipo de jogo em

que os ambientes e as falas devem ser constantemente modificados, acontecem relações de interatividade com o público que reagem à novidade da apresentação, graças à simulação do drama. Segundo Santaella (2001b),

a mais ambiciosa promessa do novo meio narrativo é o seu potencial para contar histórias sobre sistemas inteiros. O formato que explora mais completamente as propriedades dos ambientes digitais não é o hipertexto ou o jogo do combate, mas a simulação: o mundo virtual cheio de entidades relacionadas entre si, um mundo que podemos adentrar, manipular e observar em pleno funcionamento. Podemos, então, esperar que os virtuosos do ciberdrama criem ambientes simulados que capturem padrões de comportamento e de inter-relacionamento com nova clareza. Mas talvez o novo meio possa levar-nos ainda mais longe em ambas as direções, voltando-se em profundidade para a mente humana e abrangendo ainda mais do mundo social externo (p.261).

A seguir, um pequeno trecho do início de um possível texto dessa ópera sintetizada pelo programa e na voz do primeiro personagem, um locutor explica:

Indecifráveis amigos:

Sois os únicos sobreviventes diante da loucura.

Os livros todos cantam em coro a morte térmica do universo, tendes nuvens de electrões à volta do cabelo. As cadeiras vão adormecer-vos

o traseiro. Sois o retrato do espectador pós-moderno que assiste parado à grande festa das imagens: envolto numa poalha de sinais. Por favor, desliguem os vossos telemóveis, bips e relógios com sinal sonoro. Não é permitido registar imagens, sons ou qualquer outro tipo de informação desta viagem final. As notícias do milénio vão ficar para trás. Preparem-se para a Grande Viagem: a nave XPTO levar-vos-á até um novo planeta. Na Terra que deixais desfralda-se já o anúncio: "Planeta aluga-se!" Queiram pois acomodar-se, prezados sobreviventes: isolem-se bem das coisas reais que gritam lá fora. Arquivem estas palavras convexas. Abandonem-se ao universo dos sinais.

Tentem ser felizes... Até já!

(Barbosa, 2003, p.8).

E um trecho do roteiro da obra:

Kaos: o caos à entrada dos espectadores para a nave-cósmica «XPTO».

Grande explosão inicial: começo ou fim do Mundo?

Terramoto. O Grande Portão de entrada cai com estrondo metálico abrindo a sala-porão ao acesso do público foragido. Os espectadores são varridos por uma tempestade de sons, luzes, sombras, chuvas e trovoadas. Gera-se o pânico no claro-escuro. Forte ruído de ventos ciclónicos e águas revoltas: helicópteros e aviões rasantes, sirenes de guerra, brigadas de socorro, derrocada de prédios e colisão de veículos. Fogo de artifício, chuva de morteiros.

O público é imerso neste caos de sensações e refugia-se na nave-bunker XPTO, orientado e conduzido por personagens animais de uma nova Arca de Noé preparada para o Grande Salto Cósmico.

Animais, Animais, Animais (com escafandro e vestes espaciais): vozes de animais.

A nave intergaláctica XPTO prepara-se para a sua ascensão: tripulação e passageiros (espectadores) são os últimos sobreviventes da tragédia planetária. A sua rota será o planeta ORUTUF ORP.

Faz-se silêncio súbito. O caos dá lugar ao cosmos: começa a ouvir-se a “música das esferas” sobre a qual será entoado o Coro dos Filhos do Espaço.

Entretanto, numa gigantesca projecção de raios-laser, a palavra MIF vai rodando no espaço até se converter na palavra FIM.

Início da viagem cósmica em direcção a «ORUTUF ORP»: o êxodo (Barbosa, 2003, p.7).

Cabe acrescentar, que Pedro Barbosa em parceria com Luís Carlos Petry desenvolvem um projeto em hipermídia sobre a ópera eletrônica *Alletsator*. Tal criação, em artigo de Petry (2004), possui um

“estilo ficção científico-fantástica, que discute os destinos da humanidade no limiar das viagens espaciais do terceiro milênio. Trata-se de uma hipermídia que contém o desenvolvimento integral do texto da peça teatral, adaptado para a hipermídia e previsto

de interatividade. Além disso, desenvolve-se conjuntamente com a narrativa da peça, agora hipermidiática, como uma ópera quântica, uma narrativa hipermidiática, ao modo de um jogo, no qual, para cada cena da peça, tarefas e desafios são propostos ao usuário, visando a continuidade das narrativas” (p.2).

Nesse projeto, Petry (2004) explicita que o roteiro hipermidiático é feito a partir de uma metodologia derivada da sua tese de doutorado defendida em 2003, no Programa de Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, intitulada *Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia*. A metodologia escolhida segue o modelo do *work in progress*, em Peirce (2004), cujo conceito é realizado por um processo de semiose ilimitada, isto é, em que o processo hipermidiático é feito no percurso do próprio pensamento em signos, em que “o processo da modelagem tridimensional serve, ao mesmo tempo como produção do roteiro como Storyboard, bem como etapa prévia ao refinamento dinâmico das imagens da narrativa” (p.2-18). Petry (2004) explicita que essa desenvolve o “universo de Moebius com suas histórias fantásticas. Neste caminho Girard escreve sobre a forma de Moebius trabalhar o roteiro: “não há qualquer razão para que uma história seja como uma casa, com uma porta para entrar, janelas para ver a paisagem e uma chaminé para o fumo. Pode muito bem se imaginar uma história com a forma de um elefante, de um campo de trigo, ou de uma chama soprada de um fósforo” (p.3).

Ao provocar a platéia para o processo criativo disponibilizado pelo programa, em que Pedro Barbosa amplifica a obra com múltiplas possibilidades, é criado um efeito perturbador e um envolvimento por parte dos espectadores, para capturar experiências lúdicas, estéticas ou outros comportamentos. De qualquer forma, nessa situação de eventos imprevisíveis até mesmo para o autor, há um estado de exposição por parte do público, cuja circunstância não há imunidade.

Considerações finais

“Mas há um elemento de acaso no universo, responsável pelas variações acidentais do que resulta que, provavelmente, não haverá nunca resposta definitiva para nossas perguntas” (Santaella, 2004, p.257)

Podem-se apontar alguns aspectos dos textos eletrônicos em seu caráter prismático e relacioná-los com os conceitos acima:

- o texto virtual apóia-se em uma estrutura ou modelo que se atualiza por meio de um número maior ou menor de textos variáveis, daí, seu caráter de multiplicidade infinita e inacabamento;
- o texto potencial tem uma relação intrínseca com o movimento, ou seja, ele se realiza mediante o fluxo contínuo de novas configurações;
- o texto virtual convida para uma leitura múltipla, variáveis e renovadas semanticamente;
- ele depende de um programa algoritmo que o atualize na sua metamorfose;
- mediante sua abertura estrutural, essa transcende à abertura semântica. Nesse contexto não-linear e na multipli-

cidade de textos, diferentes no seu sentido e equivalentes na sua estrutura, implica em uma participação e intervenção do usuário, o que promove uma relação interativa na triangulação entre o autor, a máquina e o leitor e no cruzamento desses vértices pelo fundamento do acaso na sua movimentação, mutabilidade e transfiguração. É um sem fim de começos.

A contribuição da obra de Pedro Barbosa está no afastamento da visão crítica em considerar a literatura somente como impressa. O autor lança mão de argumentos de ruptura com as convenções e intolerância acadêmicas para justificar o momento da sua produção, e também por entendê-lo em sua verdadeira natureza, como um fenômeno ideológico de grande amplitude. A linha de pesquisa gerada por ele proporciona um conjunto de inovações poético-tecnológicas com revisão de postulados do passado. Pedro Barbosa não está entre aqueles que anseiam pelo fim do livro. A sua preocupação é com o esquecimento da palavra, e o computador como um instrumento de transição e resultado das invenções que o homem tornou desde o texto impresso. Acredita que o meio tecnológico possa contribuir para uma outra expressividade textual, assim como tem complementado a produção do conhecimento em outras áreas. A obra de Pedro Barbosa preocupa-se em adequar não só o universo literário nas vias tecnológicas, mas também um conjunto de relações que gravitam ao redor dos novos meios, e que auxiliam o caráter reflexivo nessa nova configuração. A sua produção

poético-tecnológica prefigura e marca uma intervenção sobre a realidade literária e quando intervém a atualiza, na busca de uma coerência lógica para a literatura como ocorreu com a música e as artes plásticas, plenamente inseridas nos meios digitais. Da crise da epistemologia fundamentada na continuidade e semelhança, que abre caminho para uma nova epistemologia, a da descontinuidade e diferença, Barbosa aproveita-se dessa última, ao utilizar o processo do acaso, que se coloca como um instrumento metodológico e como elemento produtor da expressividade poético-tecnológica que sua produção aflora. Com o objetivo de trazer à discussão as questões pertinentes à literatura digital, Pedro Barbosa centraliza na questão literária a possibilidade de fundar a palavra à via tecnológica. E sua forma, como o que é sempre o mais criativo, desliza pela via da transgressão. Das observações feitas mediante a gama de conceitos na malha de relações que revela o mecanismo do acaso, pode-se considerar que esse fenômeno acontece no trânsito entre a intenção do autor via programa e na apresentação do texto gerado, ou seja, no encontro entre a operação mental e a operação física há uma ligação. O processo do acaso na produção de Pedro Barbosa é uma unidade dentro da diversidade que se projeta sobre ele mesmo. Tal unidade dentro da cadeia de elementos imprevisíveis espelha a indeterminação, a incerteza que envolve as transformações da realidade contemporânea.

Acredita-se que o programa como produção de Pedro Barbosa sirva como hipótese de sua

preocupação com a palavra e a literatura, e que o fenômeno do acaso oferece um meio para pensar e situar a literatura e a palavra na atualização do mundo contemporâneo, ou pelo menos livrá-la das categorias limitadas ou puramente realizadas no meio impresso. Parece dar um passo nessa direção. Numa versão indeterminista, imprevisível, dinâmica e inesperada pelo mecanismo do acaso, o autor utiliza justamente o fragmentário, a descentralização para manter a unidade da palavra, cujo valor semântico é desestruturado impondo um novo espectro para a articulação do sentido, o que dá a sua obra uma dimensão poética no formar e na técnica, e tais expressividades se associam pelo mecanismo do acaso. Segundo Kubler (1977), «as invenções estéticas alargam directamente a consciência humana, como novos modos de viver o universo, e não com novas interpretações objectivas» (p.95). A ação da produção poético-tecnológica não muda o mundo físico e biológico, no entanto, ela afeta a percepção humana, transformando perspectivas e levando à compreensão diversa do mundo circundante. Nesse sentido, o conhecimento que tal produção possibilita é o desenvolvimento da outra capacidade de experimentar e expressar o mundo, contrastando experiências adquiridas. Senão uma fonte particular de conhecimento, ao menos um modo original de conhecimentos para explorar. A produção do autor exige uma vinculação dialógica na relação triangular proposta neste trabalho, para lembrar Bakhtin (1997), isto é, o agente reage com o desejo de compreender o que acontece no texto gerado pelo programa, e

isto se realiza quando ocorre uma modificação e conexão recíproca, e portanto, um novo conhecimento. Este pode ocorrer no reconhecimento de informações veiculadas por elementos referenciais, e na assimilação da própria linguagem da produção no seu formar-se e no seu acontecer, possibilitado pela dinâmica aleatória do programa (p.382).

Discutir o mecanismo do acaso na produção poético-tecnológica de Pedro Barbosa, é abordar a especificidade da linguagem do fenômeno e sua possível relação com o sujeito e o mundo, pois a dinâmica e o encadeamento de relações do acaso, pode possibilitar a condução do agente à interpelação de si, ou seja, a possibilidade de construção antropológica. É claro que essas direções precisariam de um outro estudo, mas as proposições e indagações que afloram da produção do autor, sejam por estranhamento, surpresa ou expectativa por parte do leitor, correspondem à função cognitiva de provocar no agente o desejo de questionar a metamorfose, a indeterminação, o inacabamento, a infinitude, o incerto, o imaterial que flui por meio dos textos, uma vez que convocado a participar da produção, há um ato de transformação da parte do leitor. Ao mesmo tempo que intervém e transforma, passa a conhecê-la e recriar a obra. Do mesmo modo, o agente na observação desse repertório examina sua humanidade, focaliza a superação de limites e sua própria permanência. É nessa ambiguidade que é possível traçar o processo do acaso no exercício de uma linguagem instauradora de sentidos. A pro-

posta é a possibilidade ser possível e múltipla. Embora se trate de um conceito abstrato, ele é percebido mediante sua mutabilidade e sua característica de conexão. A palavra metamorfoseada criada nos textos e lançada infinitamente converte o fenômeno do acaso num elo entre o autor e a máquina, entre esta e o leitor; um intermediário entre os textos e o usuário, e entre o programa concebido pelo autor e percebido pelo agente.

Um vínculo enigmático e que surpreende – esse laço estranho.

Bibliografia

- ARNHEIM, Rudolf. *Arte & Percepção Visual*. São Paulo: Pioneira, 2000.
- BAIRON, Sérgio; PETRY, Luís Carlos. *Psicanálise e História da Cultura*. São Paulo: Editora Mackenzie, 2000.
- BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BARBOSA, Pedro. *Alletsatorotastella. XPTO – Kosmos.2001*. Porto: Edições Afrontamento, 2003.
- _____. *A Ciberliteratura: criação literária e computador*. Lisboa: Edições Cosmos, 1996b.
- _____. *A literatura cibernética 1, autopoemas gerados por computador*. Porto: Edições Arvore, 1977.
- _____. *A literatura cibernética 2, um sintetizador de narrativas*. Porto: Edições Arvore, 1980.
- _____. *Máquinas Pensantes: aforismos gerados por computador*. Lisboa: Livros Horizonte, 1988.
- BARBOSA, Pedro; CAVALHEIRO, Abílio. *Teoria do Homem Sentado*. Porto: Edições Afrontamento, 1996a.

- BARBOSA, Pedro; TORRES, J.M. *O Motor Textual*. Porto: Edições UFP, 2001.
- BARTHES, Roland. *O prazer do texto*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- BENSE, Max. *Pequena Estética*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- DOMINGUES, Diana. *Criação e interatividade na ciberarte*. São Paulo: Experimento, 2002.
- ECO, Umberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- ENTLER, Ronaldo. *Poéticas do acaso: acidentes e encontros na criação artística*. Tese de Doutorado. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2000.
- HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles; MELLO FRANCO, Francisco Manoel. *Dicionário Houaiss de sinônimos e antônimos*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2003.
- KUBLER, G. *A forma do tempo – observações sobre a história dos objectos*. Lisboa: Veja, 1977.
- LEVACOV, Marília. *Bibliotecas Virtuais*. In : MARTINS, Francisco ; SILVA, Juremir (org.). *Para navegar no século XXI*. Porto Alegre : EDIPUCRS, 2000.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia de la percepción*. Barcelona: Ediciones Península, 2000.
- MOLES, Abraham. *Arte e computador*. Porto: Afrontamento, 1990.
- NUNES, Benedito. *Introdução à filosofia da arte*. São Paulo: Ática, 2000.
- PASSERON, René. *Pour une philosophie de la création*. Paris : Klincksieck, 1989.
- PAZ, Octávio. *Marcel Duchamp. Ou o castelo da Pureza*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- PETRY, Luís Carlos. *Roteiro Alletsator*. Roteiro de trabalho em Hipermídia: 03 OSIARAP. Artigo. São Paulo, 2004.
- PIGNATARI, Décio. *Informação. Linguagem. Comunicação*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.
- _____. *O que é comunicação poética*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- _____. *Semiótica e literatura*. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.
- PLAZA, Julio. *A Imagem Digital*. Crise dos Sistemas de Representação. Tese de Livre-Docência - São Paulo, ECA/USP, 1991.
- _____. *Arte e Interatividade: autor-obra-recepção*. Revista de Pós-graduação. São Paulo, Campinas: CPG, Instituto de Artes, Unicamp, 2000.
- _____. *Funções da Imagem*. Apostila. São Paulo, 1998a.
- _____. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.
- SANTAELLA, Lucia. *Estética*. De Platão a Peirce. São Paulo: Experimento: 2000b.
- _____. *A Percepção*. Uma teoria semiótica. São Paulo: Experimento, 1998.
- _____. *A Teoria geral dos signos*. Como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Editora Pioneira, 2000a.
- _____. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 2003a.
- _____. *Matrizes da Linguagem e Pensamento*. Sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras, 2001b.

_____. *O Método Anticartesiano de C.S.Peirce*.

São Paulo: Editora da UNESP, 2004.

SANTAELLA, Lucia; NÖRTH, Winfried. *Imagem*. Cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2001a.

TEZZA, Cristóvão. *Entre a prosa e a poesia: Bakhtin e o formalismo russo*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

VALVERDE, Monclair. *As formas do sentido*. Rio de Janeiro: Editora DS&A Ltda, 2003.