

ALLEaT SATORi: Por uma escrita combinatória em AlletSator

Fábio Fernandes

Resumo: O presente artigo tem como objetivo mapear o percurso da construção narrativa subjacente à trajetória do interator no projeto AlletSator, apontando suas referências e origens no território literário, particularmente por intermédio de dois eixos: a literatura de ficção científica, representada por expoentes como Isaac Asimov e Arthur C. Clarke, além de nomes mais recentes do gênero como J.G. Ballard, Allen Steele, Dan Simmons e John Varley; e a produção de textos combinatórios de determinados autores do grupo OuLiPo, como Raymond Queneau, Georges Perec e Ítalo Calvino, na criação do que consideramos pertinente batizar de “hiperpuzzles”, ou seja, enigmas que criam lexias que apontam para diferentes percursos narrativos no interior do labirinto atravessado pelo interator. O artigo pretende traçar um breve histórico da literatura de ficção científica experimental (isto é, a literatura voltada para experimentações de forma narrativa, e não apenas de conteúdo de especulação científica) e explicar o processo de construção dos hiperpuzzles e de algumas das lexias por eles formadas.

Palavras-chave: ficção científica, literatura, puzzle, hipertexto

1. Fase 1: O Sonho de Mallarmé (e outros precursores honrosos)

Segundo Arlindo Machado, em seu texto *O sonho de Mallarmé*, o grande desejo do poeta francês Stéphane Mallarmé era “dar forma a um livro integral, um livro múltiplo que já contivesse potencialmente todos os livros possíveis” (1993). Outras duas definições de Machado para o desejo mallarmiano merecem atenção: *máquina poética* e *gerador de textos*. Máquina porque *mekhané*, grego para “invenção engenhosa”, mas acima de tudo gerador, aquilo que proporciona o surgimento de outras coisas de dentro de si. É o próprio Arlindo Machado quem cita o conceito de “matriz geradora de poemas” sugerido por Lúcia Santaella, ainda que neste caso o gerador referido seja o soneto *Vencido Está de Amor*, de Camões, impresso pela primeira vez em uma forma inédita até então, proporcionando uma leitura não apenas vertical mas também diagonal – e, por conseguinte, a aquisição de múltiplos significados.

A questão proposta por Machado em seu texto é a da *potencialidade* do *Livre* de Mallarmé, um livro “onde os poemas estariam em estado latente e em que a partir de um reduzido número de células de base, se poderia realizar milhares de possibilidades combinatórias” (1993). Outra palavra-chave: *combinatória*. A linguagem matemática aliada à gramatical.

O máximo que Mallarmé conseguiu fazer foi o poema “Lance de Dados”, de 1897, que apesar de estar aquém da idéia original do poeta, todavia inaugura um novo conceito de poema como forma (pela disposição gráfica e o uso do espaço da página), e não apenas como conteúdo. Para Augusto de Campos, citado por Machado, o *Livre* exigia “a superação do próprio livro como suporte instrumental do poema”.

Esse elusivo livro, contudo, não se realizará jamais durante a vida do poeta francês. Ainda que poetas anteriores, como o já citado Camões e também os quinhentistas Jean Meschinot e Quirinus Kühlmann, tenham publicado poemas em estrutura permutacional (onde os versos de um poema-fonte podem ser dispostos em diferentes ordens, criando novos poemas), não se fará nada além disso antes de Mallarmé, que acrescentaria um elemento de ilusão de tridimensionalidade fazendo publicar seu poema com diferentes formatos de caracteres.

Machado nos fornece outra peça do quebra-cabeças ao sugerir que o projeto de Mallarmé demanda outro modo de produção e talvez nem pudesse “ser um livro no sentido estreito do termo”. Mais do que um conjunto de letras, o *Livre* seria um *algoritmo combinatório*. Machado cita o videotexto e a holografia como novos suportes de linguagem que seriam mais um passo na direção desse livro absoluto, com tudo o que essas novas mídias possam ter de base computacional, portanto matemática, acrescentando que mesmo

máquinas criadas para gerar textos artificialmente têm valor, pois esses textos podem ser interpretados tanto quanto um texto dito “natural”, ou seja, criado inteiramente por mãos humanas. Cita ainda a máquina de fabricar aforismos do professor português Pedro Barbosa, também conhecida como *motor textual*: um software cuja função é embaralhar aleatoriamente determinadas palavras dentro de uma estrutura frasal, “de modo a proporcionar resultados semânticos de tipo aforístico” (Machado, 1993, p.173). Um dos exemplos dados por Machado:

*Acaso Deus é tudo em presença do nada?
Acaso Deus é nada na ausência de tudo?
Acaso Deus é Deus na ausência de tudo?
Acaso tudo é nada na ausência de Deus?*

Os exemplos de aforismos relacionados por Machado são interessantes, mas não seria precipitado nos animarmos demais com essa suposta “artificialidade” do texto, uma vez que sua matriz geradora foi criada por um humano e não por uma máquina?

O próprio Machado parece concordar, ao citar o exemplo do grupo europeu OuLiPo. O *Ouvroir de Littérature Potentielle*, criado na França mas que contou com membros de várias partes do mundo (entre eles o italiano Ítalo Calvino e o americano Harry Matthews) que se empenharam, capitaneados pelo escritor Raymond Queneau (autor de *Exercícios de Estilo* e *Zazie no Metrô*) na definição de uma matemática do texto literário. Seus autores, em especial Georges Perec, buscaram um

controle na criação do texto que envolvesse conjuntos de regras e orientações definidas - praticamente uma programação do texto. Em *La Disparition*, Perec faz uso do procedimento do lipograma: escreve um livro inteiro sem usar uma única vez uma das letras do alfabeto (no caso, a vogal e). Queneau, que além de escritor era matemático, é o responsável por *Cent Mille Millions de Poèmes*, que consistia em um conjunto de dez sonetos de quatorze versos alexandrinos impressos em cartões destacáveis. Os versos podiam ser embaralhados em uma proporção exponencial, podendo chegar a 100 bilhões de combinações diferentes. Este trabalho, segundo Machado, inaugura o conceito de literatura potencial por incorporar o movimento e a permutação como elementos estruturais.

No entanto, a não ser por uma ou outra experiência mais ousada, a maior parte do que se fez nesse campo teria sido ainda muito tradicional em termos de resultado final. Machado encerra o seu texto acenando com uma possível viabilização técnica do *Livre* de Mallarmé num futuro próximo, graças ao conceito de hipertexto. Mas, seja por limitações técnicas, seja por limitações de seus autores (ou programadores), esse futuro ainda não havia chegado. Até agora.

2. ALLET SATOR: Uma viagem permutacional

O Projeto *AlletSator* é um território fértil para trabalhar uma estrutura narrativa não-linear

experimental, a começar por seu próprio nome. *AlletSator*, anagrama de *Rota Stella* (ou Rota Estelar, em bom português), resulta de uma permutação de letras.

Daí surgiu uma idéia para a criação de *lexias em texto* para as paisagens fantásticas vislumbradas no projeto. Importante frisar o papel do texto: *AlletSator* começou como uma ópera multimídia, onde o texto era já ele próprio uma permutação gerada em software sob os auspícios de seu criador, Pedro Barbosa. Em sua versão para hipermídia, portanto, achamos que não só o texto não poderia ficar de fora, como também deveria servir como “chave” para passagens de um determinado ambiente para outro. Trabalhando em conjunto, este autor e o Prof. Luís Carlos Petry, responsável pela construção do universo visual de *AlletSator* em 3D, sugeriram a criação de o que chamaremos de *hiperpuzzles*: charadas verbais permutacionais que criariam *lexias* para lançar o interator em outras páginas/paisagens desse universo ficcional.

2.1. Um hiperpuzzle

Uma dessas hipercharadas consistia em fazer com que o robô Anaximandro, personagem principal da hipermídia e espécie de cicerone do interator, servisse também como instrumento na montagem de um quadro. O quadro em questão, composto por oito quadrados de dimensões idênticas, conteria todas as letras que compõem a expressão *AlletSator*, previamente embaralhadas. A regra deste puzzle era a seguinte: o interator

deveria, com a ajuda de Anaximandro, arrastar cada letra separadamente e soltá-la em uma linha determinada abaixo do quadro. Nem todas as letras precisariam ser usadas simultaneamente, mas as letras usadas necessariamente teriam de fazer sentido, formando palavras já existentes na língua portuguesa (isto num primeiro momento; a possibilidade de uma versão em inglês foi considerada).

Abaixo, uma lista resumida de palavras:

Alto
Toca
Tela
Sorte
Ator
Salto
Ratos
Arte
Alea
Lata
Traste
Sol
Solto
Rosa
Sal
Atol
Atolar
Tarso
Reta
Letra
Lastro
Altar
Astro
Ostra

E, a seguir, uma das lexias para onde leva o link de uma das palavras:

Tela

Desta nave. A tela é a nossa última interface. Nosso último contato com o que há lá fora. E o que há lá fora? Quem sabe? E, se soubesse, diria?

Cada uma dessas “definições” procura seguir um padrão que mais confunde que explica, nas pegadas de Heráclito, segundo orientação do Prof. Petry.

2.2. A inspiração ficcional

Se a forma é pré-socrática, o conteúdo é pós-moderno: a inspiração para esse puzzle específico partiu de um conto de ficção científica de Allen Steele, intitulado *Red Planet Blues*, no qual um velho guitarrista de blues é convocado pela NASA para uma missão a Marte a fim de decifrar um enigma matemático composto por notas musicais. As combinações de notas que o *bluesman* conseguia em sua guitarra iam aos poucos fazendo com que peças do puzzle comesçassem a se encaixar e revelar um segredo deixado pela antiga civilização marciana.

A ficção científica desempenha um papel fulcral na composição dos cenários e dos conteúdos de AlletSator, desde o projeto inicial. O presente trabalho visa apenas contribuir para esse panorama, acrescentando referências tanto para os cenários em 3D (inspirados, entre outros, nas paisagens alienígenas

descritas por Dan Simmons em seus livros *Hyperion* e *The Fall of Hyperion*) quanto para os textos, que, apesar de crípticos, procuram também uma relação com elementos ligados a esse gênero de ficção, por intermédio de seus temas e de autores ditos experimentais, como J.G.Ballard e John Varley. Pensamos, com isso, contribuir para o diálogo entre hipermídia e literatura – numa espécie de “satori aleatório”, daí o nome deste artigo, que é ao mesmo tempo o nome fictício da parte textual deste projeto – , fornecendo à primeira novas possibilidades narrativas com base em temáticas fantásticas.

Bibliografia

- BARTHES, R. *S/Z*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.
- ECO, Umberto. *Seis Passeios Pelos Bosques da Ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- MACHADO, A. *O Sonho de Mallarmé*. In *Máquina e Imaginário: O Desafio das Poéticas Tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1993.
- PEREC, Georges. *La Disparition*. Paris: Gallimard, 2003.
- QUENEAU, Raymond. *Cent Mille Millions de Poèmes*. <http://x42.com/active/queneau.html>. Acessado em 2 de março de 2006
- SIMMONS, Dan. *Hyperion*. New York: Bantam Spectra, 1989.
- SIMMONS, Dan. *The Fall of Hyperion*. New York: Bantam Spectra, 1990.
- STEELE, Allen. *Red Planet Blues*. In: *Labyrinth of Night*. New York: Ace Books, 1992.
- VARLEY, John. *The John Varley Reader – Thirty Years of Short Fiction*. New York: Ace Books, 2004.