

POR UMA POESIA ALGORÍTMICA experiências estéticas com Peter's Haiku Generator

FOR AN ALGORITHMIC POETRY: AESTHETIC EXPERIENCES WITH
PETER'S HAIKU GENERATOR

Vinicius Carvalho Pereira¹
Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)

RESUMO

As novas tecnologias da informação e da comunicação trazem a seu reboque não apenas novas formas de realizar tarefas antigas, como a operação de cálculos ou o envio de mensagens. Mais do que isso, delas são emergentes novas práticas culturais e simbólicas, entre as quais podem destacar-se experiências literárias exclusivas do espaço digital, com gêneros poéticos próprios. Nesse contexto, o presente artigo analisa o estatuto artístico, bem como a controversa questão da autoria, em um novo gênero literário: poemas produzidos por *softwares* geradores de texto. Para tanto, adota-se como *corpus* o *software* Peter's Haiku Generator e alguns poemas por ele gerados, a fim de compreender os impasses e o rendimento estético dessa imbricação entre literatura e novas tecnologias.

PALAVRAS-CHAVE

Literatura e novas tecnologias, *softwares* geradores de textos

Seule une machine peut apprécier
un sonnet écrit par une autre machine.
Turing

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento das tecnologias computacionais vem ensejando uma revolução nas práticas socioculturais, no bojo das quais também a arte e a literatura vêm sofrendo drásticas mudanças. Em paralelo a uma subversão no sistema literário postulado por Antônio Cândido,² em que os papéis de autor e leitor ganham hoje contornos menos nítidos, a própria materialidade

¹ viniciuscarpe@ig.com.br

² CÂNDIDO. *Formação da literatura brasileira*.

das obras poéticas também se altera, uma vez que o digital e o impresso desenvolvem recursos estéticos cada vez mais diferenciados.

A imprensa revolucionou tecnologicamente a arte literária na Idade Moderna, imprimindo-lhe uma reprodutibilidade ágil e uma circulação eficaz. A emergência do romance atrelada à imprensa é um dos efeitos mais nítidos de como a tecnologia influencia muito mais do que o conteúdo de um texto literário: é a própria enunciação que se renova diante de um novo meio de expressão. Marshall McLuhan formula-o muito claramente ao reconhecer como seu modelo comunicativo clássico é permeado pela evolução tecnológica: afinal, a seleção do canal define a constituição da mensagem, bem como sua recepção.³

Do mesmo modo, as novas tecnologias da informação e da comunicação afetaram radicalmente a mundivisão e as práticas simbólicas de uma sociedade cada vez mais digital, imersa no que Pierre Lévy chama de *cibercultura*.⁴ Tal paradigma afeta diretamente a literatura, o que causa, inclusive, a emergência de novos gêneros, alguns dos quais compõem uma poética exclusivamente virtual. É o caso de obras literárias hipertextuais ou combinatórias, bem como daquelas que se constroem holograficamente como realidade virtual e cuja realização não é possível sem o apoio da tecnologia digital.

Diante de tal desenvolvimento tecnológico e de seus reflexos imediatos no campo literário, delinea-se o escopo deste artigo: textos poéticos gerados por *softwares* (agrupados sob o termo mais amplo “Literatura Generativa”), os quais produzem poemas a partir de recombinações automáticas de elementos disjuntos, segundo algoritmos que consideram o processamento de linguagem natural. Tal técnica traduz para o sistema binário da máquina faculdades que antes se imaginavam exclusivamente humanas, como a própria linguagem e a literatura.

Mais especificamente, esta análise se calca sobre os textos produzidos por um *software* específico: o Peter’s Haiku Generator, um gerador automático de haicais e *tankas*. A própria ideia de uma máquina capaz de gerar poemas postula algumas questões cruciais para compreensão desse gênero, as quais conduzem o percurso crítico aqui trilhado: são passíveis de análise literária textos dessa natureza? E como se configuram os papéis de autor e leitor diante dessas obras?

POR UMA LITERATURA ALGORÍTMICA

Uma análise de textos literários gerados por algoritmos computacionais deve tomar por base que a própria linguagem é um fenômeno algorítmico, conforme proposições da Linguística Estrutural,⁵ da Gramática Gerativa⁶ e da Linguística Computacional.⁷ Toda língua seria, pois, formada por uma gramática, conjunto de princípios associativos e restritivos que regem a seleção e a ordenação dos itens lexicais, fenômeno semelhante à organização dos dados em um computador a partir de regras de combinatória.⁸

Ademais, como a criptografia das informações digitais em sistema binário, toda língua também opera por meio de relações opositivas, segundo a compreensão estruturalista da organização

³ MCLUHAN. *Os meios de comunicação como extensões do homem*.

⁴ LÉVY. *Cibercultura*.

⁵ SAUSSURE. *Cours de linguistique générale*.

⁶ CHOMSKY. *Language and Mind*.

⁷ OTHERO; MENUZZI. *Linguística computacional: teoria e prática*.

⁸ LOSH. *Assembly Lines: Web Generators as Hypertexts*.

do código em dicotomias, como ficou consagrado a partir da noção saussuriana de valor linguístico.⁹ Tal estruturação do sistema linguístico como uma série de díades – zero e um, na linguagem computacional, que correspondem à ausência e à presença de carga elétrica – confirma a analogia entre a linguagem humana e os algoritmos computacionais, pressuposto teórico basilar para este artigo.

Tais aproximações cada vez mais se revelam frequentes nos estudos não só linguísticos, mas também literários, diante da proliferação de obras veiculadas na rede mundial de computadores. Muitos desses textos já tiveram seu estatuto estético reconhecido pela crítica especializada e pelos círculos acadêmicos, havendo, inclusive, uma taxonomia básica de gêneros poéticos exclusivamente virtuais, conforme proposto por José Manuel Torres e Pedro Barbosa:

No estado atual em que se encontra, a LGC [Literatura Gerada por Computadores] abrange três grandes linhas, gêneros ou tendências de criação textual, as quais muitas vezes podem assumir uma forma mista:

- A Poesia Animada por Computador, que, na continuidade da poesia visual, introduz a temporalidade na textura frequentemente multimidiática da escrita em movimento no ecrã;
- A Literatura Generativa, que mediante “geradores automáticos” apresenta ao leitor um campo de leitura virtual constituído por infinitas variantes em torno de um modelo;
- A Hiperficção ou narrativa desenvolvida segundo uma estrutura em labirinto, assente na noção de hipertexto, ou texto a três dimensões no hiperespaço, em que a intervenção do leitor vai determinar um percurso de leitura único que não esgota a totalidade dos percursos possíveis no campo de leitura.¹⁰

Entre essas três vertentes, interessa a este artigo a Literatura Generativa, o que vai na contramão dos estudos mais frequentes acerca da literatura digital, os quais versam majoritariamente sobre recursos hipertextuais. As discussões sobre leitura e navegação na rede e sobre hiperficção estão mais consolidadas no meio acadêmico e literário, na medida em que se reconhece a hiperficção digital como desdobramento de práticas já adotadas no meio impresso, como, por exemplo, em *O jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar. Por outro lado, a Literatura Generativa carece de estudos mais profundos, uma vez que ainda é tratada por poucos pesquisadores no Brasil como efetivamente literária – exceção seja feita, entre outros casos, a trabalhos como os de Alckmar Luiz dos Santos¹¹ e Ricardo Portella Aguiar.¹²

Diante dessa escassez de discussões no meio acadêmico brasileiro acerca do estatuto artístico da Literatura Generativa, é preciso então definir as concepções de literatura aqui adotadas para tratar como literários os textos produzidos pelo *software* Peter’s Haiku Generator, analisado na próxima seção. Para tanto, podem-se invocar as discussões pós-estruturalistas acerca da “trapaça” que a literatura perpetra no seio da língua, desconstruindo as formas de percepção e representação tradicionais na medida em que o próprio sistema é levado a situações limítrofes, em um jogo ardiloso e traiçoeiro com suas próprias regras, sem delas abrir mão. Como um computador é apenas capaz de aplicar as regras que lhe foram programadas previamente a fim de gerar, a partir de uma matriz frasal idiomática, versos e poemas inéditos que por vezes desafiam os ditames da língua, é nesse uso subversivo dos próprios padrões algorítmicos que a Literatura Generativa deve ser pensada.

⁹ SAUSSURE. *Cours de linguistique générale*.

¹⁰ TORRES; BARBOSA. *Sintext-Web: um gerador de texto automático como instrumento computacional de criação literária*, p. 2.

¹¹ SANTOS. *Novos processos de criação literária?*

¹² AGUIAR. *Crátilo: da natureza da linguagem aos códigos do palimpsesto cibernético*.

Nesse sentido, Roland Barthes foi perspicaz ao afirmar que a literatura é um logro que foge ao fascismo da língua, visto que esta obriga o sujeito a se expressar de acordo com determinadas regras de associação e construção. Para o pensador francês, “é no interior da língua que a língua deve ser combatida, desviada: não pela mensagem de que ela é instrumento, mas pelo jogo de palavras de que ela é o teatro”.¹³

Tal perspectiva corrobora a ideia de que uma máquina, abastecida com as estruturas e o léxico de uma língua, pode formar, por regras de combinação, seus próprios versos, uma vez que operará dentro dos limites impostos pela própria língua e cifrados pelo programador do *software*. E se os versos formados parecerem às vezes mal encaixados, ou mesmo *nonsensical*, isso não anula seu valor estético, mas requer a adaptação de conceitos tradicionais da Teoria Literária a essa nova poética. Considerando que o *estranhamento* é uma categoria formalista associada à literariedade,¹⁴ um verso desconexo produzido pela máquina pode ser lido não como um *bug* acidental no sistema, mas como um índice da opacidade da linguagem literária, eclipsada na comunicação cotidiana. A esse respeito, cabe lembrar as considerações de Umberto Eco,¹⁵ para quem a semiose pode não só considerar, mas também ignorar os códigos estabelecidos, emergindo a significação mesmo no ruído. Do mesmo modo como as vanguardas do século XX e a poesia experimental buscaram a subversão dos artifícios poéticos já estabelecidos na tradição literária, a Literatura Generativa também questiona o que garante o estatuto poético de um texto, em uma era que este pode ser produzido e apagado com apenas um clique.

Aceita a hipótese de que textos produzidos aleatoriamente por máquinas possam ser poéticos, a Literatura Generativa deve ser lida e analisada considerando-se as características desse gênero emergente, impostas pela sua forma de enunciação: em vez de um produto poético cuja mensagem total seja o produto lógico e coerente de suas partes, como no romance realista burguês, a fragmentação é inerente a essa poética virtual. Assim como na rede mundial de computadores toda informação só pode ser captada como colagem, superposição e confronto de dados dispersos, é também como colagem, opacidade e ruído que se apresentam os versos de um texto gerado por *softwares*.

Outro problema que esse gênero postula à definição tradicional de sistema literário¹⁶ é a questão da autoria. Em lugar da *morte* do autor preconizada por Barthes,¹⁷ vê-se na Literatura Generativa uma *dissolução* da autoria: quem é o autor do poema produzido pelo *software*? O leitor, que desencadeia a composição randômica do poema a partir de um clique? O engenheiro de *software*, que escreveu também um texto – o código de programação –, o qual permite o funcionamento e a operação artística da máquina? Ou o autor dos versos originais recombinações pelo *software*, no caso de máquinas¹⁸ que trabalhem com essa matéria-prima?

¹³ BARTHES. *Aula*, p. 17.

¹⁴ JAKOBSON. *Linguística e comunicação*.

¹⁵ ECO. *The Open Work*.

¹⁶ CANDIDO. *Formação da literatura brasileira*.

¹⁷ BARTHES. *A morte do autor*.

¹⁸ Entre outros *softwares* desse tipo, o grupo ALAMO (Atelier de Littérature Assistée par les Mathématiques et les Ordinateurs) desenvolveu o Alexandrins au Greffoir, o qual forma sonetos a partir da recombinação aleatória de hemistíquios de versos alexandrinos de poetas franceses famosos, como Gérard de Nerval, Paul Valéry e Charles Baudelaire.

A questão é: nenhuma dessas instâncias conhece o produto poético final antes que a recombinação automática aconteça. Autor descentralizado, que desconhece o produto de sua autoria: trata-se de uma poesia em que quem fala não é o homem, mas a própria linguagem ou o canal pelo qual é veiculada. Portanto, poéticas seriam as operações de manipulação sobre o código e o meio pelo qual elas são geradas e circuladas, não apenas o texto em si, uma vez que este é sempre só mais um diante da infinidade de combinações que a máquina pode gerar. Ademais, ele se esvai em apenas um clique se não for salvo em um arquivo separado, no caso de algum leitor que queira perpetuar um resquício da aura perdida na era da reprodutibilidade técnica.¹⁹

Em tempos não mais de máquinas de escrever, mas de máquinas escritoras, o novo escritor se converte, diante do computador, em “engenheiro de textos”. E, desde logo, não faltam motivos para isso, pois a base do que se convencionou chamar de “Ciberliteratura” não é outra que a infinita capacidade combinatória dos computadores, unida a uma análise lógica da linguagem [...]. Ao multiplicarem-se ao infinito as possibilidades combinatórias, resultam infinitos os textos possíveis; o autor, por conseguinte, desconhece de antemão o texto concreto que pode resultar dos dados que implanta no computador, pois este trabalhará de forma autônoma; tampouco este [o computador] pode conceber em abstrato os resultados oferecidos por aquele [autor].²⁰

Se a tradição romântica e a crítica do século XIX divinizaram a figura do autor como a de um sujeito tocado pela inspiração, distante do vulgo e senhor dos sentidos do seu texto, a ciberliteratura, especialmente na vertente generativa, desconstrói todos esses parâmetros, levando-nos a repensar o próprio ato da escrita. Comparado a um engenheiro do texto, o poeta não é mais alguém que se move aos sussurros das musas, mas um indivíduo que opera algoritmos linguísticos – ou mesmo computacionais e linguísticos – com vistas a um rendimento estético.

Surpreendendo-se com as combinações randômicas da máquina, o autor e engenheiro do *software* se confunde com um leitor desavisado. Este, por sua vez, clica no botão e gera novo poema, participando da composição do texto e o levando de potência a ato, por meio de seu simples toque no *mouse*, de modo a contribuir como coautor. Mas quem escreve e quem lê, então? Parece, pois, raiar no horizonte a realização da mais famosa promessa de Stanley Fish, a “comunidade interpretativa”,²¹ em que escritor e leitor se confundem como fontes que se sobredeterminam mutuamente, a que teóricos da ciberliteratura chamam pelo neologismo “escreitor” (ou, em inglês, *wreader*, fundindo *writer* e *reader*).²²

Confundem-se, pois, instâncias basilares da Teoria e da Crítica Literária, as quais talvez precisem de novas categorias operacionais para dar conta de obras como as discutidas na próxima seção, em que se analisam detidamente o *software* Peter’s Haiku Generator e dois haicais por ele produzidos.

¹⁹ BENJAMIN. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.

²⁰ “el nuevo escritor se convierte ante el ordenador en un ‘ingeniero de textos’. Y, desde luego, no le falta razón, pues la base de lo que se ha dado en llamar ‘Ciberliteratura’ no es otra que la infinita capacidad combinatoria de las computadoras u ordenadoras personales como solemos denominarlos, unida a un análisis lógico del lenguaje [...] Al multiplicarse hasta el infinito las posibilidades combinatorias, resultan infinitos los textos posibles; el autor, por consiguiente, desconoce de antemano el texto concreto que puede resultar de los datos que facilita al ordenador pues éste trabajará de forma autónoma; tan sólo este puede concibir en abstracto los resultados ofrecidos por aquél” (MESA. Ciberliteratura: juegos de lenguaje y literatura virtual, p. 154, tradução minha).

²¹ FISH. *Is There a Text in this Class? The Authority of Interpretative Communities*.

²² MESA. Ciberliteratura: juegos de lenguaje y literatura virtual.

O *designer* Peter Howard, autor do texto em linguagem de programação que dá vida ao Peter's Haiku Generator (FIG. 1), dedicou-se ao longo de sua carreira aos três principais gêneros delimitados por Torres e Barbosa²³: a Poesia Animada por Computador, a Literatura Generativa e a Hiperficção. Atuante poeta experimental no que tange à integração entre arte e tecnologia, Howard desenvolveu outros *softwares* de Literatura Generativa, como Peter's Poetry Program e Millenium, que operam com diferentes níveis de combinatória e, portanto, produzem diversos produtos poéticos, operando ora com seleção/restricção de versos de célebres autores, ora com combinações no nível vocabular, a partir de palavras cadastradas em bancos de dados, sem referência intertextual explícita a outros autores.



Figura 1 - Interface do Peter's Haiku Generator

Peter's Haiku Generator é um programa que gera haicais e *tankas* automaticamente, a partir de uma série de algoritmos que regem a combinação aleatória de palavras cadastradas em seu banco de dados, categorizadas de acordo com seu valor morfosintático. O passo inicial dado pelo *software*, a partir do clique do usuário, é a seleção de uma estrutura sintática para cada verso, a qual pode repetir-se ou não no poema, a depender dos resultados da escolha aleatória da máquina. Embora o *software* trabalhe inicialmente com um grupo predefinido de padrões frasais básicos, estes também podem ser enriquecidos pelo usuário, caso disponha de conhecimento básico de programação em Flash.

Quando da construção desses padrões, Howard levou em consideração uma estrutura de encaixamento, como a das bonecas russas ou a da análise sintática gerativo-transformacional: uma estrutura chamada “frase simples” pode ser dividida em duas subestruturas, chamadas de “sintagma nominal” e “sintagma verbal”, subdivisíveis também em subestruturas ainda menores, e assim sucessivamente, até construções mínimas não fracionáveis, reproduzindo-se digitalmente o processamento cerebral da linguagem. A fim de tornar mais clara essa explicação, apresentam-se a seguir (QUADRO 1) as estruturas sintáticas básicas do Peter's Haiku Generator e as respectivas subestruturas que podem ser geradas em seu fracionamento. Os sinais de < e > delimitam esses

²³ TORRES; BARBOSA. Sintext-Web: um gerador de texto automático como instrumento computacional de criação literária.

sintagmas, ao passo que os colchetes indicam que determinado constituinte é opcional, podendo ser ou não inserido pelo computador no verso, a depender do número de sílabas das palavras selecionadas:

Quadro 1 - Regras de *parsing* processadas pelo Peter's Haiku Generator

Estruturas	Subestruturas
<frase>	<oração> [<conjunção> <oração>]
<oração>	[<locução de gerúndio>] <oração>
<oração>	<sintagma nominal> [<sintagma adverbial>] <verbo intransitivo> [<preposição> <sintagma nominal>] OU <sintagma nominal> <verbo intransitivo> [<preposição> <sintagma nominal>] [<sintagma adverbial>] OU [<sintagma adverbial>] <sintagma nominal> <verbo intransitivo> [<preposição> <sintagma nominal>] OU <sintagma nominal> <sintagma verbal transitivo> <sintagma nominal>
<sintagma nominal>	<artigo definido> [<sintagma adjetivo>] <substantivo comum> OU [<sintagma adjetivo>] <substantivo próprio> OU <artigo indefinido> [<sintagma adjetivo>] <substantivo comum singular>
<locução de gerúndio>	[<sintagma adverbial>] <verbo no gerúndio>
<sintagma adverbial>	[<advérbio>] <advérbio>
<sintagma verbal transitivo>	[<sintagma adverbial>] <verbo transitivo>
<sintagma adjetivo>	<adjetivo> [", "<adjetivo>]
<adjetivo>	<adjetivo> [<adjetivo>] OU [<advérbio>] <adjetivo>

Fonte: HOWARD. *Peter's Haiku Generator*.

Na coluna da esquerda, observam-se as estruturas ou subestruturas que, por meio de *parsing* – “interpretação automática (ou semiautomática) de sentenças de linguagem natural por meio de programas de computador conhecidos como *parsers*”²⁴ –, geram as subestruturas da coluna da direita. Algumas destas têm um correspondente exato na coluna da esquerda, podendo, pois, ser novamente fracionadas.

Depois da seleção aleatória da estrutura sintática subjacente, o sistema faz novo lance de dados, escolhendo ao acaso palavras em seu banco de dados para preencher as posições sintáticas previamente definidas. Note-se, porém, que são respeitadas as regras morfossintáticas da língua

²⁴ OTHERO; MENUZZI. *Linguística computacional: teoria e prática*.

inglesa (idioma empregado por Peter Howard nos poemas de suas máquinas), na medida em que as palavras no banco de dados são categorizadas de acordo com seu valor gramatical. Assim, não são produzidos, por exemplo, versos com verbos não acompanhados de sujeito, uma vez que esse tipo de construção inexistente na língua inglesa.

Ademais, para que as isotopias²⁵ sejam respeitadas na construção dos poemas, os vocábulos no banco de dados são subclassificados também segundo o campo semântico²⁶ ao qual pertencem, o que permite que os textos gerados contenham palavras de um mesmo universo de sentido. O usuário, quando do manuseio da ferramenta, pode escolher o campo semântico do poema a ser gerado, além de acrescentar novas palavras ao banco de dados, caso tenha conhecimentos mínimos de programação em Flash. Por fim, um algoritmo relacionado à métrica dos versos é desencadeado: são formados apenas versos heptassílabos e pentassílabos, de acordo com a versificação tradicional de haicais e *tankas*. Por fim, o usuário clica em “Generate Haiku” ou “Generate Tanka”, e um poema do gênero selecionado é produzido.

Tais idiossincrasias do processo de “escrita” da máquina, se comparada à forma como são produzidos romances e poemas no meio impresso, exigem também métodos particulares de análise. Por exemplo, não é possível fazer uma leitura exaustiva de toda a produção poética gerada pelo *software*, como se faz frequentemente em pesquisas sobre os textos de sujeitos empíricos que escreveram poemas, romances ou algo que o valha. Diante da virtual infinidade de textos que podem ser recombinaados e gerados, toda crítica totalizante sobre a Literatura Generativa malogra antes mesmo de nascer: só resta, pois, a opção metodológica de gerar aleatoriamente alguns poemas e analisá-los, adotando como procedimento crítico o mesmo caráter randômico com que funciona a máquina. Trata-se, pois, de uma crítica errante e desde sempre incompleta, capaz apenas de lançar um vislumbre por entre as tramas do texto poético e do código de programação, a fim de entrever algo dos infinitos poemas que habitam em potência o *software*.

Um dos poemas gerados pelo *software* após algumas tentativas é transcrito a seguir para fins de uma leitura mais imanente:

Yellow winds waste streets.
Fear turns however heat turns.
Tepid heaven Burns.²⁷

Tal haicai foi gerado a partir da seleção de um campo semântico específico no banco de dados: o vocabulário *noir*, o que justifica a presença de itens lexicais associados às noções de destruição e sofrimento, como “*waste*”, “*fear*” e “*burns*”. O mesmo valor semântico está presente no nível fonético dos versos, pela assonância da vogal central seguida de consoante retroflexa, em *fear*, *turns*, *however* e *burns*, em que o som ressoa na cavidade bucal com pouca movimentação dos lábios e da língua – inertes como a paisagem desolada descrita no haicai. Ainda no que tange a aspectos da fonética estilística, a aliteração do *glide* /w/, que desliza na boca, como seu nome revela,²⁸ sugere as ondas de vento quente que assolam as imagens descritas no poema.

²⁵ GREIMAS; COURTÈS. *Sémiotique*; dictionnaire raisonné de la théorie du langage.

²⁶ Na versão online do *software*, estão disponíveis os vocabulários erótico (*erotic*), *noir*, bobo (*silly*), não bobo (*not silly*), mínimo (*minimal*) e natalino (*xmas*). Há ainda a possibilidade de escolher a opção padrão, em que palavras de quaisquer campos semânticos são misturadas no mesmo poema.

²⁷ Optou-se, neste artigo, por não traduzir para o português os textos gerados pelo *software* a fim de que o leitor possa perceber o respeito às regras sintáticas, semânticas e de versificação garantidas pelos algoritmos de combinatória.

²⁸ A palavra “*glide*”, além de sinônima de “semivogal”, significa “deslizar”, em inglês.

Um poema *friamente* escrito pela máquina fala, pois, tanto no âmbito vocabular quanto no fonético, de uma ambiência *quente*, onde o céu é tépido e queima (“*tepid heaven burns*”): paradoxo como aquele que une programação e aleatoriedade na construção de um haicai por parte de uma máquina. Do mesmo modo, é também paradoxal a sinestesia de “*yellow winds*”, correntes de vento amarelas que varrem as imagens do poema desde o seu primeiro verso, à guisa das correntes elétricas que apagam cada novo haicai quando o usuário clica novamente sobre o botão.

Mas como fazer uma interpretação dessa natureza de um *software* gerado pela máquina? Se o texto é apenas um produto fortuito do acaso, é pertinente buscar diferentes camadas de sentido em sua leitura? A esse respeito, Eco fala claramente da intenção da obra, em oposição à intenção do autor e em complementaridade à intenção do leitor.²⁹ Na medida em que a obra é dotada de uma intenção e uma significação imanentes, dissociada da pretendida por um sujeito empírico que a criou, as análises que aqui se propõem falam da intenção da obra digital, a qual está sempre na condição de devir e deve ser lida como um constante vir-a-ser. Afinal, o poema pode sempre ser repentinamente apagado e substituído por outro, como céu que queima tepidamente (“*tepid heaven burns*”), encerrando (ou deletando?) o último verso do haicai.

Outro poema gerado pelo *software* após mais algumas tentativas, mas agora sem definição de um campo semântico específico, pode iluminar a leitura que aqui se empreende:

A piano squeals.
Twisted angels smoke on heat.
Soft fortresses run.

Enquanto as imagens do primeiro poema eram mais facilmente integráveis em uma única paisagem, o segundo haicai apresenta caráter mais fragmentário: a construção de uma isotopia tem menor substrato nas escolhas lexicais feitas aleatoriamente. Como as fortalezas macias (“*soft fortresses*”) do último verso, as bases para interpretação desse texto são mais lábeis, se considerarmos a vacilação de sentidos que há entre as três imagens propostas nos versos.

O piano que guincha (“*a piano squeals*”), em vez de tocar afinadamente, é máquina artística que funciona diferentemente da convencional. Metáfora para o *software* gerador de haicais, que guincha às vezes versos mal-ajambrados, às vezes pequenas joias poéticas? Metapoesia de paradoxos, em que o caráter algo divinal da inspiração das musas se esfumaça, como os anjos caídos que fumam no calor (“*twisted angels smoke on heat*”)? Questões, mais do que respostas, postula a poesia; a gerada por *softwares* indaga ainda a possibilidade da poesia em sua enunciação, perguntando por sua condição poética no devir da máquina que produz incessantemente a cada clique.

E quem toca o piano que guincha? Em “*a piano squeals*”, o piano se torna objeto intransitivo, que guincha por si só, enquanto os anjos caídos apenas fumam distantes. Leitor e engenheiro de *software*, que se assombram com os impensáveis poemas gerados pela máquina artística, enquanto esta emite seus ruídos poéticos? Como *writers*, ou escritores que colaboram com a máquina na criação de seus improváveis poemas, é talvez o calor (*heat*) de seu fumo angelical que desencadeie os grunhidos do piano e o funcionamento da máquina. Há de se notar, aliás, que “*heat*” é o único termo que se repete em ambos os poemas.

²⁹ ECO. *Interpretação e superinterpretação*.

Por fim, se os padrões do haikai foram fixados mais sistematicamente no século XVII por Matsuo Bashô, que se dedicou a fazer desse gênero uma prática espiritual, o programa de Howard oferece um esvaziamento do caráter ascético ou redentor do haikai, substituindo as musas ou uma inspiração proveniente da alma por um conjunto de operações lógicas perpetradas por uma máquina, que pretende reproduzir ludicamente a faculdade da linguagem humana. Tal dimensão do jogo digital de palavras, ficção computacional da escrita, questiona a pretensa seriedade e espiritualidade da poesia, supostamente alheia à esfera da brincadeira e do gozo. Séria brincadeira, o jogo algoritmo do Peter's Haiku Generator é literalmente um *puzzle*, na ambiguidade entre jogo e confusão que o termo tem na língua inglesa, de modo a “*puzzle*” o leitor e o engenheiro de *software* diante de textos poéticos que ambos criam juntos, por meio de uma máquina poética, mas operando-a sem nunca saber o que será produzido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se as máquinas de escrever do tipo Remington um dia revolucionaram a forma de redigir, hoje as máquinas escritoras revolucionam a forma de compreender a própria escrita: 26 letras criptografadas em zero e um, código do código que embaralha nossas certezas. Quem é que escreve? Quem é que lê? Qual é a obra de arte: o *software* ou o poema? Nessa série de dúvidas e imprecisões, o próprio lugar da literatura na vida em sociedade se interroga, diante das novas formas artísticas que emergem, engendradas pelo desenvolvimento tecnológico.

Nesse contexto, cabe ressaltar que, em sua dimensão algorítmica, a língua se revela desde sempre um programa computacional *avant la lettre*, usado na comunicação linear mas subvertido em seu próprio seio na literatura. Levado a situações-limite na arte, o sistema se confunde em suas regras, derrubando o fascismo da língua e instalando – por que não? – um *bug* no programa. Se toda pane na máquina é, pois, fruto da própria programação, a “trapaça” é a própria regra vista do avesso, instalando-se como regra oblíqua nos algoritmos da língua.

No jogo algorítmico da Literatura Generativa, um infinito poético latente se esconde por trás do Peter's Haiku Generator e de todos os *softwares* geradores de textos a partir de combinatórias. Roçando a dimensão do absoluto, o programa de Peter Howard gera uma cifra quase incalculável de haicais, transformando a miniatura e a singeleza das imagens típicas desse gênero em um megalômano projeto de livro de Babel, que contenha uma infinidade de poemas.

Gerando ao acaso, o programa de computador se torna criatura criadora, graças ao Prometeu rebelde que dá o fogo da literatura ao *software*. Assim, o Peter's Haiku Generator assusta o homem nesse sacrílego devir criador, desafiando o artesão que compôs o *software* para mais um jogo em seus algoritmos. Máquina trapaceira, porém, o programa apenas finge respeitar o adversário, tramando com suas cartas um logro – literatura, como não? – contra o próprio sistema.



ABSTRACT

The new information and communication technologies have brought in their wake not only new ways of carrying out old tasks, such as calculating or sending messages. More than that, they are producing new cultural and symbolic practices, among which we can highlight literary experiments exclusive to digital space, with their own new poetic genres. In this context, this article analyzes the artistic status as well as the controversial issue of authorship in a new literary genre: software-generated poems. To do so, we analyze the software program Peter's Haiku Generator and some poems generated by it, in order to understand the impasses and the aesthetic gains in this mingling of literature with new technologies.

KEYWORDS

Literature and new technologies, text generators

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Ricardo Portella. Crátilo: da natureza da linguagem aos códigos do palimpsesto cibernético. *Artefactum*, Rio de Janeiro, v. 1, p. 55-61, 2010.
- BARTHES, Roland. A morte do autor. In: BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- BARTHES, Roland. *Aula*. São Paulo: Cultrix, 1994.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985. (Obras escolhidas, 1).
- CANDIDO, Antonio. *Formação da literatura brasileira*. Belo Horizonte: Itatiaia; São Paulo: EDUSP, 1975. v. 2.
- CHOMSKY, Noam. *Language and Mind*. New York: Harcourt Brace & World, 1986.
- CORTÁZAR, Julio. *O jogo da amarelinha*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- ECO, Umberto. *Interpretação e superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- ECO, Umberto. *The Open Work*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1989.
- FISH, Stanley. *Is There a Text in this Class? The Authority of Interpretative Communities*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1980.
- GREIMAS, Algirdas J.; COURTÈS, Joseph. *Sémiotique; dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Paris: Hachette, 1993.
- HOWARD, Peter. *Millenium*. 1997. Disponível em: <<http://www.hphoward.demon.co.uk/chame/frameset1.htm>>. Acesso em: 5 jul. 2010.
- HOWARD, Peter. *Peter's Haiku Generator*. 2000. Disponível em: <<http://www.peterhoward.org/flash/haikugen.html>>. Acesso em: 23 jun. 2013.
- HOWARD, Peter. *Peter's Poetry Program*. Disponível em: <<http://www.hphoward.demon.co.uk/poemgen/frameset1.htm>>. Acesso em: 5 jul. 2010.
- JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1995.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2009.

- LOSH, Elizabeth. Assembly Lines: Web Generators as Hypertexts. In: PROCEEDINGS of the Eighteenth Conference on Hypertext and Hypermedia. New York: ACM, 2007.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2000.
- MESA, Rafael García. Ciberliteratura: juegos de lenguaje y literatura virtual. In: ROSA, José Reyes *et al.* (Org.). *Creatividad y literatura potencial: actas de las primeras jornadas hispano-francesas de creatividad y literatura potencial*. Córdoba: Universidad de Córdoba, 2006.
- OTHERO, Gabriel de Ávila; MENUZZI, Sérgio de Moura. *Linguística computacional: teoria e prática*. São Paulo: Parábola, 2005.
- SANTOS, Alckmar Luiz dos. Novos processos de criação literária?. *O Eixo e a Roda*, Belo Horizonte, v. 20, n. 2, p. 15-33, 2011.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Cours de linguistique générale*. Lausanne: Payot, 1955.
- TORRES, José Manuel; BARBOSA, Pedro. Sintext-Web: um gerador de texto automático como instrumento computacional de criação literária. *Revista da Universidade Fernando Pessoa*, Porto: UFP, n. 5, set. 2000.