

O BOBO, O SÁBIO, O BARDO (NA MÁQUINA): PROCESSOS AUTORREFERENCIAIS NA INVESTIGAÇÃO ARTÍSTICA EM CIBERLITERATURA

THE FOOL, THE SAGE, THE BARD (INTO THE MACHINE): SELF-REFERENTIAL PROCESSES OF ARTISTIC RESEARCH IN CYBERLITERATURE

Diogo Marques*
mardiog@gmail.com

Recuperando parte da teoria da criatividade koestleriana que entende o acto criativo enquanto ‘bissociação’ de duas ou mais estruturas de pensamento, com o presente artigo propõe-se uma reflexão sobre o conceito de investigação artística à luz dos processos autorreferenciais gerados nas práticas de investigação-criação em ciberliteratura. Cinco décadas após a publicação de *The Act of Creation* (1964), a confluência entre os aspectos lúdico, científico e artístico que Arthur Koestler identifica no acto criativo humano poderá hoje ser entendida como ultrapassada. Sobretudo à sombra da era do digital e da sua influência em praticamente todas as esferas do conhecimento. Porém, *succisa virescit*, é na re-leitura da sua intenção inaugural — a crítica a uma dada tendência académica para a redução do ser humano ao *status* de autómato condicionado — que, de modo paradoxal, se torna possível a introdução de uma nova variável na famosa fórmula tripartida, *i.e.*, a máquina. Na tensão que existe entre programabilidade e criação, e que a (re)nova(da) fórmula pressupõe, pretende-se assim ilustrar a forma como as barreiras entre criação e investigação se esbatem de forma pluri-inter-transdisciplinar, abrindo-se caminho para a potencial concretização de um renovado paradigma científico.

Palavras-chave: Cibernética. Cibercultura. Ciberliteratura. Investigação criativa. Teoria do Jogo. Criatividade.

Recovering part of the Koestlerian theory of creativity that understands the creative act as a ‘bisociation’ of two or more structures of thought, this paper proposes a reflection on the concept of ‘artistic research’ in the light of its self-referential processes in Cyberliterature. Five decades after the publication of *The Act of Creation* (1964), the confluence between the playful, scientific and artistic aspects Arthur Koestler identifies in the human creative act are now understood as outdated. Namely, if taking into account the digital age and its influence on virtually every sphere of knowledge. However, *succisa virescit*, it is in the re-reading of its inaugural intention – the criticism of a given academic tendency in reducing the human being to the status of a conditioned automaton – that, paradoxically, it is possible to introduce a new variable in Koestler’s famous tripartite formula: the machine. Moreover, regarding the tension that may exist between programmability and creation, and from a pluri-inter-transdisciplinary approach, it is also our intention to illustrate the ways in which barriers between creation and research become blurred, hence paving the way for the potential realization of a renewed scientific paradigm.

Keywords: Cybernetics. Cyberculture. Cyberliterature. Creative research. Theory of Play. Creativity.

* Universidade Fernando Pessoa (UFP), Porto, Portugal.

1. O Bobo

That the Jester should be brother to the Sage may sound like blasphemy, yet our language reflects the close relationship: the word ‘witticism’ is derived from ‘wit’ in its original sense of ingenuity, inventiveness. Jester and savant must both ‘live on their wits’; and we shall see that the Jester’s riddles provide a useful back-door entry, as it were, into the inner workshop of creative originality.

Arthur Koestler, *The Act of Creation*

“Era uma vez um Bobo que vivia feliz e contente...”: Assim começa Ivan Turguéniev um dos seus mais afamados poemas em prosa. Porém, cedo se desvanece o estado de graça pois, ao ouvir rumores da sua idiotice, o Bobo rapidamente coloca em marcha um plano com o intuito de pôr fim à sua má reputação. Primeiro, desacreditando um amigo que lhe traz notícias da fama de um pintor; depois, negando reconhecer o talento de um dado escritor que outro amigo lhe indica; ambos, de forma tão convincente que, passado pouco tempo, é a sua verdade que acaba por vingar no meio social, fazendo assim do Bobo um homem de indisputável sabedoria entre os seus pares. Independentemente da moral da história, no poema de Turguéniev, o Bobo é sempre mais cínico do que propriamente ‘kínico’, para usar a distinção aplicada por Peter Sloterdijk em *Crítica da Razão Cínica* (1983). O primeiro, definido por uma falsa consciência iluminada, crítica do poder e das suas instituições, mas sem perceber que é esse mesmo poder que o faz refém, controla e decepciona; o segundo, consciente da falsidade, trabalhando em contra-estratégia, através da razão subversiva, fazendo uso do riso satírico, da ação desafiadora do corpo e do silêncio estratégico (Huysen 2001, p. xvi).

É esta segunda tipologia de bobo que encontramos, por exemplo, nas peças de Shakespeare, em que o Bobo, apresentando-se como uma voz sábia e conselheira na corte do rei, facilmente assume o papel de sábio e de bardo. Seja enquanto ‘cabeça’ de Lear, ou sob forma de uma consciência perdida de ‘infinito gracejo’, em *Hamlet*, os Bobos de Shakespeare demonstram o papel da sátira enquanto agente significativo na moldagem de sociedades. Ou, no campo da pintura, Stanczyk, representado por Jan Matejko (1862), um bobo da corte preocupado com a perda de Smolensk, enquanto os demais se banqueteam e dançam num baile oferecido pela rainha Bona (Fig. 1).

Talvez pela personagem-tipo que representa, também Arthur Koestler escolheu o Bobo enquanto arquétipo do carácter lúdico que faz parte da sua teoria geral da criatividade humana, publicada em 1964, no volume *The Act of Creation*. Nele, Koestler afirma que todas as actividades criativas, conscientes ou inconscientes, da originalidade artística à descoberta científica e passando pela inspiração cómica, compartilham o mesmo padrão primordial, ‘pensamento bissociativo’. Assim, se, para Koestler, todo o acto criativo é uma ‘bissociação’ de pelo menos duas estruturas de pensamento aparentemente díspares — postulado que ilustra com uma alegoria tripartida da criatividade humana, assente, precisamente, nas figuras do Bobo, do Sábio e do Artista —, Humor, Descoberta e Arte são encarados enquanto domínios da criatividade que se imiscuem sem fronteiras exactas (Fig. 2).



Figura 1. *Stańczyk durante um Baile na corte da Rainha Bona, na iminência da perda de Smolensk* (1862), por Jan Matejko. Museu Nacional de Varsóvia. Domínio Público.



Figura 2. Frontispício de *The Act of Creation*, indicando os três domínios da criatividade e as possíveis relações entre si.

Ainda que se encontrem regidos por uma série de transições representando uma tendência que vai de um certo grau de agressividade, por exemplo, encontrado na sátira, a um oposto coincidente de catarse, na figura, representado pela alegoria, sem esquecer a passagem pela posição ‘neutra’ que caracteriza a Descoberta, neste caso, a ‘análise social’ (Koestler

1977, pp. 88–89). Do absurdo que caracteriza o Bobo à lógica sensata procurada pelo Artista, Bardo ou Poeta, Koestler apresenta uma visão da criatividade humana que contrapõe em absoluto a tendência então dominante na academia, sobretudo na área da psicologia, para a redução do ser humano ao *status* de autómato condicionado.

Para Koestler, parte fundamental do que faz da afirmação de que os seres humanos são autómatos uma falsa verdade é, primeiro, a nossa capacidade de sonhar e, depois, a nossa intuição, perspectiva que, à primeira vista parece deixar já pouca margem de manobra para a introdução de uma nova variável: a máquina. Por um lado, ainda que sonhos e lampejos de intuição sejam influenciados por um processo de pensamento combinatório, diferente, claro, do processamento combinatório de máquinas, mas comparável, por enquanto, sonhar e intuir parecem ser incompatíveis com processamento computacional. Por outro lado, sendo a primeira edição de *The Act of Creation* coincidente com o ano de falecimento de Norbert Wiener, pai da cibernética¹, seria também nesses anos que viriam a surgir as primeiras tentativas de criação literária (lúdica, científica, artística) com auxílio de um computador. Por exemplo, os textos estocásticos de Theo Lutz, em 1959, ou, a partir de 1960, em França, as acções do grupo OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle), cruzando literatura (Italo Calvino, Georges Perec, Raymond Queneau) e matemática (François Le Lionnais e Jacques Roubaud), numa vertente assumidamente interdisciplinar (por vezes, até mesmo transdisciplinar), na qual lúdico, científico e artístico surgem, aliás, em evidência, de forma autorreflexiva. Dito de outro modo, “Será que Andróides Sonham com Ovelhas Eléctricas?”, tal como questionou Philip K. Dick, em 1968.

Caos e ordem, não como dualismos, mas como elementos simbióticos, *ludos* e *ergos*, *pathos* e *bathos*, música e ritmo, poema e prosa, acção e pensamento, assimetria e simetria, dissonância e consonância, destruição e construção, lacuna e fechamento, cinese e estase, todos representados como tensões dialéticas que permeiam o conhecimento e a experiência dos seres humanos. Roger Caillois fala-nos de uma conexão entre *paidia*, que é “diversão, turbulência, improvisado e despreocupada expansão”, e *ludus*, associado a “regras convencionais, imperiosas e incómodas” contrariando a fantasia contida na primeira, “criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objectivo desejado.” (Caillois 1990, pp. 32–33). Afirma Caillois, que *jogo* “significa, portanto, a liberdade que deve permanecer no seio do próprio rigor, para que este último adquira ou conserve a sua eficácia”. Poderá o Bobo ser, então, um ‘jogador’, jogando-se através de si uma totalidade composta por ‘regra e liberdade?’ (Caillois 1990, p. 12). É precisamente desta tensão que surge uma outra, ou um outro jogo, entre criatividade e constrangimento:

Um dele associa a existência de limites à faculdade de inventar dentro desses limites. Um outro inicia-se entre os recursos herdados da sorte e a arte de alcançar a vitória, socorrendo-se apenas dos recursos íntimos, inalienáveis, que dependem exclusivamente do zelo e da obstinação individual. Um terceiro opõe o cálculo ao risco. Um outro ainda convida a

¹ Em termos gerais, o conceito de Cibernética consiste no pressuposto de que todos os sistemas, orgânicos e inorgânicos, contêm um processo de informação retroactiva. Seria a partir deste pressuposto que se começariam a lançar os primeiros alicerces no desenvolvimento dos computadores digitais (Aarseth 1997, p. 1).

conceber leis imperiosas e simultaneamente sem outra sanção para além da sua própria destruição, ou preconiza a conveniência em manter alguma lacuna ou disponibilidade no seio da mais rigorosa economia. (Caillois 1990, pp. 12–13)

À luz destas tensões, da qual não se excluem aquelas entre tradição e inovação, e entre programabilidade e criação, Espen Aarseth viria propor, em 1997, o neologismo *cibertexto*, a partir da noção de *cybernetics* cunhada por Wiener, em 1948, no volume e disciplina homónimos. E, tal como o conceito de Wiener não se limitaria ao “mundo mecânico dos transístores e, mais tarde, dos microchips” (Aarseth 1997, p. 1), também, para Aarseth, o conceito de cibertexto não se limitaria à textualidade electrónica. Antes, pretende focar-se na ‘organização mecânica do texto’, salientando o meio enquanto parte da obra, ao mesmo tempo que se foca no leitor do texto que se comporta de forma ‘extranoemática’. O que significa dizer que o leitor do cibertexto, durante o acto de leitura, leva a cabo uma ‘sequência semiótica’ que vai para além da leitura puramente visual. A este fenómeno Aarseth chama de ‘ergódico’, apropriando-se do termo da física que, derivado do grego, associa ‘trabalho’, *ergon*, e caminho, *hodos*, concluindo que, “em literatura ergódica, requiere-se um esforço não trivial de modo a que o leitor possa atravessar o texto” (*ibidem*).

Não nos cabendo aqui fazer referência às influências que o texto seminal de Aarseth teve no que respeita à concepção, desenvolvimento e posterior disseminação daquilo que hoje se conhece, entre outras designações, como literatura electrónica² (influências que, de resto, se encontram muito bem documentadas por outros investigadores e/ou criadores da área), é porém relevante registar que a teoria aarsethiana se encontra inevitavelmente ligada ao termo ‘ciberliteratura’. Cunhada por Pedro Barbosa em 1996 (portanto, anterior em cerca de um ano à publicação de *Cybertext*), no livro homónimo, o termo serviria sobretudo como modo identificativo e descritivo das relações entre criação literária e computador, que Barbosa começara a explorar ainda no decorrer dos anos 1970. Com uma particularidade: ao contrário de outras formas, ou géneros, mais abrangentes de literatura electrónica, a ciberliteratura assume-se como herdeira de uma tradição que se estende, pelo menos, desde o Barroco à Poesia Experimental Portuguesa, nomeadamente no culto de uma determinada poética da dificuldade, na qual se inclui o jogo e o enigma, não só na sua vertente claramente lúdica, mas também no que estes apresentam de científico e artístico.

Com mais ou menos consenso terminológico, certo é que a ciberliteratura, em termos gerais, é hoje um dos campos emergentes em que as fronteiras da investigação científica e da criação artística se esbatem, dado que na sua génese – a utilização artística de uma tecnologia sem uma função literária na sua matriz, ou seja, o computador –, já se pressupõe um certo esbatimento de barreiras. Mas, também, devido ao facto de

² Literatura Electrónica, também conhecida como Literatura Digital, Ciberliteratura, ou simplesmente E-Lit, entre outras designações. A este respeito, e dada a dificuldade dos investigadores e/ou criadores desta área em chegarem a uma definição consensual, veja-se o artigo de Talan Memmott, intitulado “Beyond Taxonomy: Digital Poetics and the Problem of Reading”, em que Memmott propõe o termo de *taxonomadism* como forma de caracterizar a natureza nómada dos artefactos na cultura digital, quer no campo da investigação quer no campo da prática artística. De acordo com Memott, também ele investigador e criador, essa prática deve ser encorajada, de modo a que possa gerar novos termos, categorias e condições (Memmott, 2006, 304).

compartilhar com a ciência da cibernética a ideia de sistemas autogovernados enquanto cocriadores, o que faz do género da ciberliteratura um exemplo paradigmático de interdisciplinaridade entre diferentes áreas do conhecimento, nomeadamente no que diz respeito à ubíqua e popular tríade composta pelos termos arte, ciência e tecnologia.

Na sequência genética dessa herança experimental, e dando continuidade directa ao trabalho de laboratório iniciado por Pedro Barbosa, encontra-se o poeta, professor e investigador Rui Torres.³ Referindo-se, com frequência, ao seu trabalho artístico e/ou científico, na área da ciberliteratura, como investigações criativas, seja sob a forma de artigo científico, comunicação académica ou obra (ciber)literária digital, em Rui Torres, ludicidade e constrangimento surgem em associação como duas faces de uma mesma moeda. E, quase sempre, de modo autorreflexivo, isto é, pensando a investigação criativa ao mesmo tempo que se faz investigação criativa. É essa autorreflexividade que encontramos no artigo intitulado “<meta name=’title’ content=’Humor & Constraint in Electronic Literature’>” (Torres 2019), ou melhor, ‘ensaio informal’, tal como indicado pelo autor no resumo. Apresentando um título que brinca, desde logo, com as convenções da programação computacional e da literatura electrónica, fazendo lembrar a máxima de John Cayley de que “o código não é o texto, a não ser que seja o texto”⁴, Rui Torres explica a informalidade contra o formalismo do discurso e da escrita científica, com o simples facto de ter ‘muitas questões e poucas respostas’ para o tema que pretende explorar. O que acaba por se justificar, dado que também (se) dá a saber que o dito ‘ensaio informal’ surge na sequência de uma série de notas criadas no âmbito de uma tentativa do autor em apresentar uma *keynote* feita ‘apenas’ de questões, no âmbito da mais reputada conferência dedicada à investigação e criação artística na área da literatura electrónica, a *ELO Conference and Festival*.⁵ Nas palavras do próprio, “a tentative form of performing theory” (Torres 2019), com o objectivo de apresentar, de modo criativo, a forma como o humor se encontra relacionado com constrangimento em arte e tecnologia, e especificamente em literatura electrónica.

Seguindo a lógica do título, a estrutura do ensaio divide-se em quatro subtítulos ‘codificados’, de certa forma apelando à simbiose entre programabilidade e criação que assiste o código computacional em muitas obras de literatura electrónica. No primeiro, “echo intro >/dev/null 2>&1; read”, Torres afirma que entende o humor e a literatura electrónica como “actos de resistência”, como categorias da escrita em que é a apropriação, e não o simples emprego, de formas de expressão, que prevalece. Nesse sentido, o humor surge como “prática autorreflexiva” capaz de transformar “constrangimentos em actos de liberdade”, ou seja, “liberdade para derrubar / desmontar / revelar o(s) actual(ais) código(s) da escrita” (Torres 2019, tradução nossa). É neste enquadramento que, segundo o autor, se situa a literatura electrónica, enquanto “resultado de trabalho criativo e engenhoso com recurso a suportes tecnológicos”. Porém, apesar do esbatimento de barreiras, Torres alerta para o facto de o humor, mas também o absurdo, o peculiar, o insólito, na academia, e em particular na comunidade *e-lit*, nem sempre

³ <<https://www.telepoesis.net/>>. Consultado em: 22 jul. 2019.

⁴ <<https://electronicbookreview.com/essay/the-code-is-not-the-text-unless-it-is-the-text/>>. Consultado em: 22 jul. 2019.

⁵ <<https://sites.grenadine.uqam.ca/sites/nt2/en/elo2018>>. Consultado em: 22 jul. 2019.

serem entendidos da mesma forma que foram utilizados pelas vanguardas artísticas (dadaísmo, surrealismo, etc.). O que, de certa forma, parece criar um paradoxo, na medida em que uma boa parte da comunidade *e-lit* é composta por criadores que são também investigadores, frequentemente gerando investigação sobre o seu próprio trabalho e as tecnologias que criam, utilizam e desenvolvem. É o caso de *Fakescripts* (2017, Rui Torres em colaboração com Nuno Ferreira)⁶, que apresenta como exemplo. Consistindo na adaptação e apropriação a contextos poéticos de uma série de pedaços de código retirados de várias linguagens de programação, estes são classificados pelo próprio autor como “poesia programada”, ainda que “inoperável”, pois trata-se de “código preso no meio errado, uma operação de estranhamento em relação à “nossa condição digital”, que transforma transparência em ilegibilidade, por meio de uma ideia de “materialidade inversa”. Desta forma, e à semelhança do que acontece com a estrutura tripartida de Koestler, em que absurdo gera lógica, o constrangimento é então activado através do humor, entendendo-se humor enquanto “estratégia para levar a cabo os nossos actos de liberdade a partir de plataformas fechadas e regras de software”, dando, então, lugar a uma poética da dificuldade. É também partindo desta acepção que Rui Torres entende que, entre a investigação e criação que nela se cruzam, a *e-lit* não deverá tornar-se uma “forma soberana de expressão”, nem tampouco “operar em cumplicidade com os media já existentes.” Poderá, pelo contrário, assumir a “resistência a discursos dominantes”, “tornando-se literatura”, já que “é literatura”, razão pela qual Torres deixa um último convite meio sério meio a brincar: “esquecê-la, e inventar outra coisa que nos possa verdadeiramente ajudar a tornar o mundo num sítio melhor para se viver” (“maybe we should leave it to rest, and invent something else. Something that can help us change the world into a better place”, Torres 2019).

⁶ <<http://p-dpa.net/work/fakescripts/>>. Consultado em: 25 jul. 2019.

2. O Sábio

All decisive advances in the history of scientific thought can be described in terms of mental cross-fertilization between different disciplines. Some of these historic bisociations appear, even in retrospect, as surprising and far-fetched as the combination of cabbages and kings.

Arthur Koestler, *The Act of Creation*

Segundo Koestler, Max Planck, o pai da teoria quântica, terá afirmado que os cientistas deveriam possuir uma imaginação intuitiva vívida para novas ideias não geradas pela dedução, mas sim pela imaginação artisticamente criativa (Koestler 1977, p. 147). Nesse sentido, também Pedro Barbosa, no artigo “Aspectos Quânticos do Cibertexto”, sugere que a “operacionalidade científica” da teoria quântica e a adoção dos seus “pressupostos epistemológicos” abrem caminho a uma “homologia entre o modelo quântico e a teoria do texto”, sobretudo quando se trata de algo tão específico como textos gerados por computador (Barbosa 2006, p. 11). Assim, tal como “todas as micropartículas da matéria podem interagir entre si independentemente da distância a que se encontram no universo”, também “todas as palavras se ligam entre si numa rede complexa de interações progressivas durante o acto de leitura” (Barbosa 2012, p. 125). Seria também esta perspectiva que levaria Barbosa a designar as suas experiências literárias geradas por computador como ‘ciberliteratura’, através da qual o campo textual se torna potencialmente infinito, representando, desta forma, uma mudança de paradigma, em que o computador se torna um “extensor de complexidade” na sua manipulação de sinais (Barbosa 2012, 176).⁷ Razão pela qual Pedro Barbosa encara a arte como contraponto complementar da ciência, na forma como a arte possibilita uma pluralidade de mundos alternativos, através da imaginação e da lógica simbólica, algo que a busca pela objetividade e verdades objetivas por meio de métodos científicos não permite (Barbosa & Torres 2017, p. 155)

Porém, e apesar da mudança de paradigma anunciada por Barbosa, a investigação académica de hoje depende exclusivamente de um modelo hegemónico enformado por uma visão positivista. Talvez por isso, no seu posfácio a *Thinking through Art: Reflections on Art as Research* (2009), James Elkins pondere se existirá uma relação mais complexa e menos resolvida do que aquela entre departamentos de arte e outros departamentos. Parte do problema advindo, na sua ótica, de más interpretações quando se trata de falar de “teoria, investigação, método, entre outros termos, no contexto de departamentos de arte” (Elkins 2006, 241–246). O que, por sua vez, parece derivar da dificuldade da academia em avaliar ou classificar a escola de arte como curso de nível universitário (*ibidem*). Já para Graeme Sullivan, o problema parece residir no modo como a ciência e a tecnologia influenciam politicamente os termos de referência nas

⁷ A este respeito, não deixa de ser curioso que a cibernética, teoria dos sistemas e teoria matemática da comunicação tenham exatamente sido utilizadas para justificar a visão do ser humano autómato – na comunicação e nas relações sociais. Daí que que o *twist* de Pedro Barbosa seja ainda mais significativo, precisamente por assumir o erro, a interferência da máquina, não como variáveis a calcular e a evitar, mas sim como parte do processo criativo. Como toda a criação, aliás.

universidades, enfraquecendo, assim, formas específicas pelas quais a arte contribui com novo conhecimento (Sullivan 2009, pp. 45–46).

Mas quando se trata de resistências e oposições, as relações intradepartamentais no próprio campo das artes deveriam bastar para obter-se uma imagem precisa da realidade, na maioria das vezes sem interferência directa de outros campos, por exemplo, na compartimentalização que é feita entre o que se constitui como teoria da arte e o que pode ser entendido como prática artística. Num inquérito lançado por Simon Biggs, investigador e artista na área dos *media* digitais, demonstra-se que, na maioria dos casos, os artistas preferem não ser vistos como investigadores, argumentando-se que tal identificação pode comprometer a identidade enquanto artista (Biggs 2009, p. 81). E, neste ponto, a questão torna-se a seguinte: como evitar a ideia tendenciosa de que a academia é, na terminologia escolhida por Christopher Frayling, uma “estranha camisa de forças para a criatividade”, em que a palavra ‘académico’ se torna sinónimo de competência e proficiência e não necessariamente de inspiração. A solução de Frayling é bastante assertiva, ao afirmar que, para mudar o modo como as artes são vistas na/pela academia, será necessário uma redefinição e reavaliação da academia, começando-se por enfatizar a ‘natureza radical’ de alguns dos elementos da academia “rumo a uma academia radical” (Frayling 2006, pp. XIII–XIV).

O que Frayling não especifica é em que termos a academia deve ser radicalizada. E qual o tipo de academia? Toda a academia, no sentido de uma sociedade ou instituição de reputados investigadores e artistas ou cientistas que visa promover e manter padrões no seu campo particular? Ou apenas uma academia para artistas, portanto, distinta das universidades, como acontece com a “Royal Academy of Arts”?⁸ E, a ser assim, como contornar determinados modelos hegemónicos e transversais, como sejam a escrita de uma tese enquanto parte central da avaliação de um curso, mestrado ou doutoramento? Por outras palavras, na arte como investigação, que percentagens ocupam o processo criativo e o resultado na avaliação?

A este respeito, vários investigadores demonstram que o dualismo ‘fazer *versus* escrever’ tem sido tema polémico, particularmente quando se trata de Doutoramentos em Artes, isto é, a complexidade que surge da adoção, e até obrigatoriedade, muitas vezes inapropriada, de um modelo de tese escrita em paralelo com desenvolvimento de projecto artístico. Para não referir situações evidentemente incompatíveis com processos criativos próprios das artes, como a perspectiva convencional de se escrever uma tese seguindo um processo individual, situação que, não raras vezes, costuma terminar com uma sensação de completo isolamento por parte do doutorando (MacLeod & Holdridge 2006, pp. 1–14).

Quanto à oposição entre teoria e prática, para Clive Cazeaux, esta não passa de uma visão redutora das complexidades que uma tal relação pode abarcar, indo muito além da comum ideia de que palavras servem para ‘fazer’ teoria e outros meios, ditos físicos, servem para ‘fazer’ prática. E essa ‘oposição materialista’ não fica por aqui, já que acaba por estender-se a ‘categorias educacionais’, em que “existem alunos que são bons com as mãos (ou olhos, ou ouvidos) em contraste com aqueles que conseguem apreender

⁸ <<https://www.royalacademy.org.uk/>>. Consultado em: 30 jan. 2019.

operações abstratas e intelectuais realizadas na matemática e nas ciências.” Razão pela qual Cazeaux propõe, numa perspectiva sartriana, que a escrita e a teoria sejam vistas, não como oposição à prática, mas como capazes de contribuir para a materialidade da prática artística, assim como “passos na direcção do reconhecimento dessa prática enquanto forma de conhecimento” (Cazeaux 2006, pp. 40–46).

Já para Iain Biggs, a forte resistência da autoridade académica face ao que se entende por “produção de conhecimento não científico”, em comparação com o “conhecimento objetivo”, é motivo suficiente para preocupação. Segundo Biggs, a produção de conhecimento não científico significa também novo conhecimento, ainda que por meio de práticas criativas e por vezes apenas alcançável por via do esforço interpretativo que a poética acarreta (Biggs 2006, pp. 190–200).

Independentemente das abordagens, e ultrapassando-se o lugar-comum, sabemos que arte é produção de conhecimento. Na investigação artística, tal como em qualquer outro tipo de investigação, existem processos e metodologias que podem ser seguidos (em muitos casos, já o são). De facto, damo-nos conta de uma crescente relevância de paradigmas teóricos e filosóficos no trabalho do artista contemporâneo. Disso mesmo dão conta Hazel Smith e Roger T. Dean, para quem existem mudanças no que respeita à aceitação gradual do trabalho criativo dentro do meio universitário, seja em conferências, como nos modos de avaliação, na escrita de artigos e na forma como os departamentos se vão formando, sem esquecer a crescente consideração das artes como forma de investigação. Portanto, em contraste directo com paradigmas em que as Humanidades, por exemplo, priorizavam “teoria, crítica e investigação histórica”, ou seja, há também que perceber de que modo a investigação académica pode influenciar a prática artística, por exemplo, ultrapassando o pressuposto de que a investigação conceptual é a única metodologia possível (Smith & Dean 2009, pp. 1-7).

Já no que diz respeito à interdisciplinaridade, e a título de curiosidade, na maioria dos museus de arte contemporânea, quando se trata de preservação de artefactos, verifica-se uma demanda crescente de serviços prestados por diferentes sectores profissionais, como atesta a seguinte descrição do sítio em linha do Museu de Arte Contemporânea de Barcelona (MACBA):

The artworks usually take the form of installations, objects, paintings, graphic material, multimedia art and photographs, but contemporary art is complex in terms of its morphology, make-up and reproduction, so it is very difficult to put together an exhaustive list. The conservation of an artwork often requires the participation of specialists from a wide range of sectors who do not really belong to the world of conservation per se.⁹

E isso inclui trabalhar, por exemplo, com o Departamento de Saúde Animal da Faculdade de Veterinária (veja-se, a título de exemplo, as experiências transgênicas e transdisciplinares de Eduardo Kac com Alba, o coelho fluorescente, artefacto canónico na área da bioarte¹⁰).

⁹ <<https://www.macba.cat/en/conservation>>. Consultado em: 30 jan. 2019.

¹⁰ <<http://www.ekac.org/gfpbunny.html>>. Consultado em: 30 jan. 2019.

Contudo, se o modelo tripartido do acto criativo proposto por Koestler permite a transversalidade de uma série de possibilidades pluri-inter-transdisciplinares, na academia e fora dela, com os avanços tecnológicos realizados a partir da segunda metade do século XX, o cenário é forçosamente alterado. Isto porque, com o digital, e a digitalidade, assistimos a um reforço do regime visual e da visualidade, quando o que se pressupõe, por exemplo, a partir dos estudos de Henri Bergson e das vanguardas históricas, seria uma tendência para uma perspectiva multisensorial. O que, por sua vez, e de modo um tanto ou quanto paradoxal, levou, em primeiro lugar, a uma compartimentalização das formas como se faz ciência, com as diferentes disciplinas a acabarem segmentadas por força da natureza simulatória dos computadores e, conseqüentemente, a um afastamento gradual do ‘natural’, com a quantificação dos dados a prevalecer sobre a observação do objecto-em-si-mesmo.

Por essa razão, fazendo uma vez mais uso dos arquétipos de Koestler, e centrando-nos na ciberliteratura, a utilização do computador como forma de criação literária, ou seja, numa função não prevista na sua matriz original, pode de facto constituir-se como uma (re)nova(da) forma de entender a investigação artística. É o que acontece com o seguinte exemplo de investigação artística no domínio da literatura electrónica, capaz de (re)definir os ‘termos e condições’ da prática artística e da investigação académica. Criada por Sandy Baldwin e Rui Torres, *e-lit jazz* (2016-2017) é uma espécie híbrida algures entre o ensaio improvisado, o artigo/*paper* artístico, a obra literária científica digital e/ou uma performance académica. Situada entre a teoria científica e a improvisação artística, *e-lit jazz* pode ser entendida a partir de três diferentes instanciações:

(1) uma primeira, projectada enquanto comunicação/performance académica, no contexto específico de uma das maiores conferências e festivais dedicados à literatura electrónica, neste caso, decorrida no ano de 2016, na Universidade de Victoria, Canadá¹¹; (2) um artigo científico publicado numa revista *online*, com revisão cega por pares, e especializada em crítica dos novos *media*, literatura electrónica e *net art* – *Hypherriz* –¹²; (3) uma variação em linha, que funciona como obra literária digital *per se*.¹³

No centro destas três variações encontra-se um processo de combinatória, baseado na ferramenta *poemario.js*, da autoria de Nuno Ferreira e Rui Torres, pelo qual várias lexias-base, originalmente relacionadas com dezassete categorias, se misturam de modo contínuo com vista a um efeito poético, enquanto, ao mesmo tempo, dá-se lugar a um questionamento autorreflexivo dos princípios teóricos e práticos que governam esse campo de conhecimento relativamente novo e a sua actual busca pela estabilização. Na sua versão em linha, o projecto apresenta como interface principal, ou ponto de contacto, uma ‘wheel_of_fortunAly’, em que o título serve como ‘homenagem’ à componente de áudio desenhada por Luís Aly, engenheiro de som com quem Rui Torres colabora com frequência (Fig. 3).

¹¹ <<http://elo2016.com/>>. Consultado em: 31 jan. 2019.

¹² <<http://www.hyperrhiz.io/hyperrhiz17/gallery/1-baldwin-torres-jazz.html>>. Consultado em: 31 jan. 2019.

¹³ <<https://telepoesis.net/elitjazz/>>. Consultado em: 31 jan. 2019.

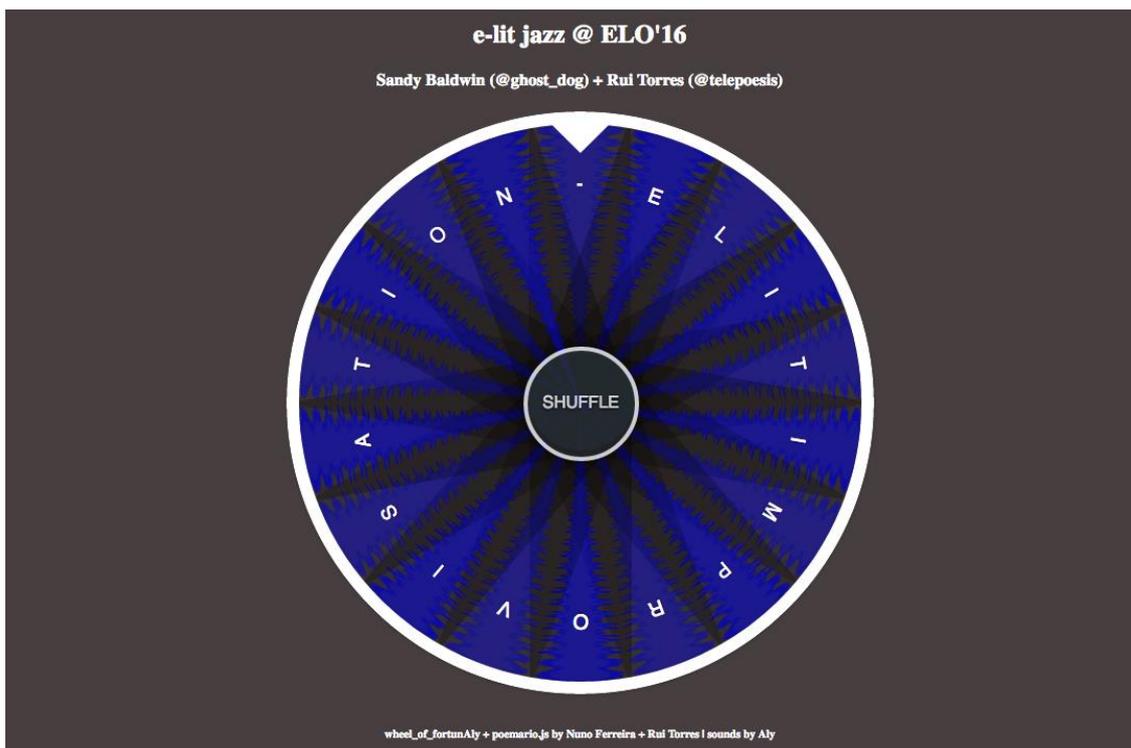


Figura 3. Interface principal de *e-lit jazz* (2016), da autoria de Sandy Baldwin e Rui Torres

Jogando com a ideia de ‘roda da fortuna’, *e-lit jazz* joga também com a ideia de circularidade¹⁴, apresentando, por outra via, uma interface diferente para os mesmos procedimentos combinatórios presentes em (1) e (2), acrescentando uma nova camada rizomática, às anteriores camadas performativa (1) e textual ou enciclopédica (2). Ou seja, para além das camadas artística e científica que a obra já apresentava nas suas anteriores variações, dá-se um reforço do aspecto lúdico, pela componente de interacção física com a interface digital, em que o tacto se revela parte fulcral do processo de leitura (háptica).

Ainda, a este respeito, curioso notar a associação que é feita pelos autores entre o *jazz* e a *e-lit*, na combinação entre improvisação e rigor técnico que ambos os géneros abarcam. Ambos os géneros sem grande delimitação de fronteiras, fazendo lembrar a célebre frase de Thelonius Monk, de que todos os músicos são matemáticos, ainda que de forma subconsciente.¹⁵

Think of the energy, think of the emergent form, think of the bodies in motion and communicating: eyes ablaze, fingers moving, breath through the instruments. What is like this in electronic writing? Can this provide a model for electronic writing? What if we look

¹⁴ Tema caro a Rui Torres, sobretudo pela presença e relevância da ideia de Húmus, que Rui Torres trabalha a partir de Herberto Helder e Raúl Brandão. Veja-se a este respeito a obra *Húmus – Poema Contínuo* <https://telepoesis.net/humus/humus_index.html>, de 2008.

¹⁵ Já em 1846, no ensaio “The Philosophy of Composition”, Edgar Allan Poe negava a ideia de que os poetas seriam assistidos “por uma espécie de fina loucura”. Afirmando que o público leitor certamente ficaria surpreendido ao dar-se conta do cenário que se encontra por detrás da elaboração e maturação de um poema, Poe ilustra o seu contraponto ao paradigma então vigente com a arte poética subjacente à criação do seu poema “The Raven”. Acrescentando que, neste caso particular, “nenhum ponto da sua composição pode ser atribuído seja ao acidente ou à intuição”, referindo, por fim, que “o trabalho foi executado passo a passo, até à sua completude, com a precisão e sequência rígida de um problema matemático.” (Poe 2004, p. 36)

for the equivalent of Sun Ra or Billie Holiday in e-lit? There is much talk of embodiment in e-lit but this deceptive or at least fleeting, bodies seen in their traces, their haptic interfaces, their encodings; bodies as terminal points. Sure, e-lit authors read their work, typically still and stiff, incanting off the screen; and if they are dynamic and mobile, it seem to avoid the e in the lit, returning to older forms of performance poetry. Jazz improv is carried through bodies, through and in the instruments, bodies as producers and produced, not as terminals. (Baldwin & Torres 2017)

3. O Bardo

Without the hard little bits of marble which are called ‘facts’ or ‘data’ one cannot compose a mosaic; what matters, however, are not so much the individual bits, but the successive patterns into which you arrange them, then break them up and rearrange them.

Arthur Koestler, *The Act of Creation*

Uma das aplicações mais discutidas da Alquimia, também conhecida como ‘Arte Real’, e, tal como na ‘Ciência’ do Tarot de Marselha, completamente infundida de aspectos do lúdico, do científico e do artístico (observe-se a omnipresença da máquina em ambas situações, especificamente espelhada na complexidade dos seus cifrados mecanismos secretos e sagrados), portanto, entendível como arte, ciência, linguagem ou código, é a da busca pela pedra filosofal. Tratando-se efectivamente de uma busca, e não de uma descoberta, pois a operação e materialização da pedra dá-se pelo processo, ao compreendermos a sua geometria, reduzindo, fundindo e sublimando a sua composição, esta acaba por revelar-se. Encarado como fundamental, acontecendo de fora para dentro e novamente para fora, o processo sobrepõe-se ao contacto directo com a fonte, que é em si quimérico, pela impossibilidade e, conseqüentemente, pelo desafio que (nos) coloca. Como do mesmo modo se revela impossível o encontro com/de uma só pedra. Encontramos, em alternativa, a sua mediação e transmutação, pelo processo, a cada momento, connosco.

O método alquímico é igualmente usado por Koestler, não só como inspiração para a estruturação do(s) texto(s) de *The Act of Creation*, mas também como metáfora (e.g., no vocabulário utilizado, nas recorrentes intromissões de aspectos directamente relacionados com processos alquímicos em descrições científicas, entre outras). Talvez porque, para Koestler, a alquimia é um fenómeno transversal à divisão tripartida que é forçado a utilizar. Assim, num paralelismo evidente, todo o processo artístico é uma forma de mediação sobre uma dada realidade ou determinado objecto (de estudo). É, tal como a escrita, uma forma de codificação da ‘realidade’. Podemos, de facto, comparar o artista (ou o escritor) ao alquimista; na tentativa de materialização de uma expressão individual que permita, no entanto, o acesso a uma expressão colectiva, a dos leitores. É possível inclusive dizer que, em certa medida, e em vários sentidos, que o artista está para a actual academia, como o alquimista estaria para a sociedade medieval? Ou será necessário acrescentar, de novo, o elemento mediador, isto é a tecnologia digital, aquela que permite a neutralização e esbatimento das fronteiras entre arte e ciência, ou, se quisermos, entre investigação científica e investigação artística?

Para José Augusto Mourão, a alquimia não pode ser excluída das novas tecnologias digitais de comunicação em linha.¹⁶ Em “Alquimia Online”, Mourão refere que a técnica substitui hoje o homem enquanto protagonista da evolução, dando para isso o exemplo de uma capa da *Time Magazine* que, em 1983, consagrara, como “Homem do Ano”, um computador, e rematando que este último “goza hoje de um estatuto de meta-instrumento que, sem confundir o espírito e o cérebro, instaura a validade de um híbrido de um novo tipo” (Mourão 2000).

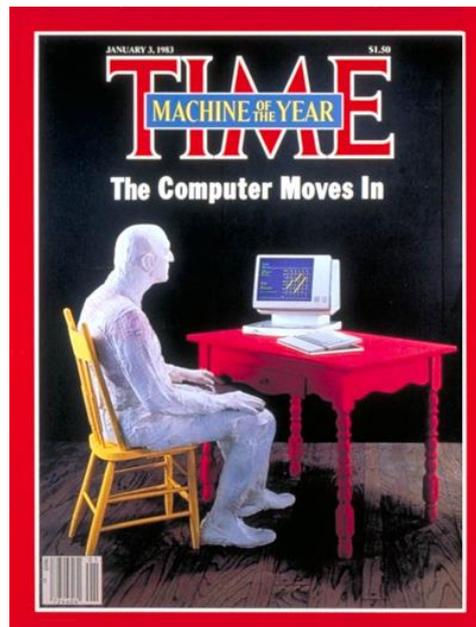


Figura 4. Capa da revista Time, com data de Janeiro de 1983, fazendo aqui uma paródia à sua publicação anual, na qual se elege uma personalidade relevante com referência a esse ano. Neste caso, alterando a designação ‘Man of the Year (actualmente ‘Person of the Year’) para ‘Machine of the Year’, e anunciando assim a entrada oficial na Era da Informação Digital. Créditos da capa:

Roberto Brosan e George Segal (escultura)

Fonte: Disponível em: <<http://content.time.com/time/covers/0,16641,19830103,00.html>>. Consultado em: 30 jan. 2019.

Porém, já na década de 1960, a propagação de mitos relacionados com a criação artificial revelou-se profícua, tal como demonstrado por Pedro Barbosa, no ano de 1977, em *Literatura Cibernética 1: autopoemas gerados por computador*. Por exemplo, o mito do ‘robot-poeta’, com um dos surtos a ser identificado por Barbosa em setembro de 1965 — poucos meses depois da publicação de Koestler —, mais concretamente, no relato que faz, por via de Fernando Namora, das *Conferências Intenacionais de Genebra (CIG)*. Dedicadas nesse ano ao tema “O Robot, o Animal e o Homem”, as CIG viriam mesmo a tornar-se símbolo de um pânico generalizado no seio da academia de que o computador pudesse vir a substituir o homem na criação poética, nomeadamente na iminência de uma

¹⁶ De algum modo, é também essa a ideia que a revista *Scientific American* denunciou, no final de 2013, com o titular “The New Alchemists: how supercomputers are transforming innovation in materials design”. Para visualização de capa, *vd.* <<https://www.behance.net/gallery/13556069/Scientific-American-Magazine-Cover-Janary-2014>>, Consultado em: 30 jan. 2019; para artigo completo, *vd.* <<https://www.scientificamerican.com/article/how-supercomputers-will-lead-a-golden-age-of-materials-science/>>, Consultado em: 30 jan. 2019.

antologia de textos poéticos unicamente concebidos pela máquina. Fruto de um acto *tongue in cheek* por parte de um matemático e pioneiro da cibernética, um francês de seu nome Louis Couffignal, em termos concretos, o exercício de escatologia relatado por Namora consistiu na circulação de dois textos – um criado por uma máquina de nome *Calliope* concebida em Paris pelo Engenheiro Ducroz, outro produzido por Paul Éluard –, com o propósito de desafiar os participantes a adivinharem o seu respectivo autor. Segundo Pedro Barbosa,

[O] mais inquietante não era o facto de uma máquina ter produzido um texto que pudesse ser considerado poético, era antes a premissa que a todos tinha sido implicitamente colocada: a de uma obra produzida por uma máquina poder ser posta em paralelo e, eventualmente, preferida a uma obra de criação humana (...). Mas o que é sintomático não é tanto o resultado obtido como o facto de ser possível, num meio culto, que trinta pessoas em oitenta tenham preferido o texto do computador aos versos de Éluard. (Barbosa 1977, pp. 11–14)

Não obstante, Barbosa também nos desvela o modo como o jogo se encontrava, à partida, viciado, pois, para além de uma selecção prévia de palavras por parte do programador com vista à produção de um determinado pendor poético-literário, houve ainda lugar a uma programação sintáctica de concordância gramatical que forçava os resultados, obtendo-se “sempre frases com sentido e sintacticamente correctas.” (Barbosa 1977, pp. 16–17). Para além disso, segundo Barbosa, frases automáticas como “A eternidade dura uma hora” são já indicativas de uma selecção meticulosa por meio de mão humana, um fenómeno que também se explica pelo facto de o texto apresentado pela máquina *Calliope* conter cerca de 100 palavras das 300 geradas como base de dados, sendo esta última constituída essencialmente por versos de poetas contemporâneos. Por fim, o que dizer da comparação forçada com um poeta surrealista conhecido pela utilização de processos de escrita dita automática (Barbosa 1977, pp. 19–21).

Deste exemplo, podemos então retirar, pelo menos, três conclusões: primeiro, a de que a escrita automática assistida por computador é resultado de uma selecção prévia e programação feita por mão humana, ainda que as hipóteses sejam obviamente potenciadas pela máquina, por vezes em grau infinito, cumprindo assim a máquina o seu desígnio, a de assistir ao pensamento humano no que este não é capaz de executar; segundo, a de que determinados processos utilizados desde há séculos pelo homem na criação poética são agora transpostos para a máquina na tentativa de potenciá-los ao máximo e de assim dar continuidade a uma evolução que tem as suas raízes em vários períodos da nossa história, como sejam o barroco, o surrealismo ou a poesia concreta e a poesia experimental portuguesa (fenómeno que Alberto Pimenta, na sua obra “O Silêncio dos Poetas”, identifica, não tanto como ‘inovação’, mas sobretudo, como ‘recombinação’ dos processos já existentes”); terceiro, o facto de ser sempre o homem quem lê e interpreta os possíveis resultados gerados a partir de um texto computacional, pois de outro modo não poderia existir espaço para a comunicação, neste caso entre homem e máquina e novamente homem, seja ele autor ou leitor, o que significa dizer que a palavra poética, partindo da aceção formalista de que “o fundamento universal da poesia reside na função especial com que ela utiliza a língua” (‘função estética’, por oposição às ‘funções

práticas'), em poesia digital, encontra na máquina um elemento mediador entre as instâncias mutáveis e cambiáveis de autor e leitor.

Assim, nas palavras de Pedro Barbosa:

Fundamentalmente, o que de novo surge na arte computacional é esta interposição, entre o autor e a obra, de um 'maquinismo cibernético' (isto é, de um maquinismo dotado de relativa autonomia ou liberdade maquinal, definida esta pelos parâmetros de indeterminação e de variação retroativa contidos no próprio programa). Mas se o dispositivo for dotado ainda de *interatividade* transfere-se também parcialmente para o fruidor da obra a capacidade de influenciar, com a sua liberdade decisória, a obra resultante. (...) Com efeito, o campo de leitura, fornecido amplamente pela máquina nos seus 'múltiplos variacionais', tanto pode ser explorado directamente pelo seu autor (...), como pode também ser explorado pelo destinatário final da obra potencial, o utente/leitor (...). Estabelece-se, em tal caso, um verdadeiro diálogo interativo entre o programa e o utente: os textos resultantes vão agora depender não apenas do autor do programa mas também dos elementos parcialmente fornecidos pelo leitor; o grau de abertura do programa leva assim a uma participação ativa do utente/leitor na feitura do texto. (Barbosa 1996, pp. 73–75)

Aparte a mediação feita pela máquina, a literatura feita a partir de um computador parte, muitas vezes, do que Pedro Barbosa considera como uma “partilha transindividual da autoria”, não só com o computador, mas com “toda uma equipa de escritores e de teóricos da literatura, poetas, linguistas, matemáticos, técnicos de informática e programadores” (veja-se, a título de exemplo, o caso dos coletivos *OULIPO* e *ALAMO*). Dotando a máquina de um certo grau de interatividade, também o leitor passa a fazer parte desta autoria, participando ativamente na medida em que o ‘Eu’ que possa resultar da obra é-lhe imediatamente atribuído “e não mais aos seus autores/programadores originários”. Mas é com a suposta autoria da máquina no processo criativo que a noção de criatividade exige uma diferenciação entre o que é o processo de criação humana e o que é do domínio da máquina. Socorrendo-se da distinção criada por Abraham Moles, entre criatividade absoluta e criatividade variacional, diz-nos Pedro Barbosa que a criatividade absoluta deve ser entendida como fundamental, porque exclusivamente humana, distinta, portanto, de uma criatividade variacional, secundária, derivada da primeira.

Precisamente, das intersecções entre criatividade absoluta e criatividade variacional, surge o último exemplo de investigação criativa por nós analisado. Pode parecer inusitado, à primeira vista, que investigadores do campo das Artes e Humanidades apresentem uma proposta de comunicação a uma conferência sobre “Criatividade Computacional em Linguagem Natural” promovida por um departamento universitário de engenharia computacional. É esse o caso de “A Strange Metapaper on Computing Natural Language” (2018a), da autoria de Manuel Portela e Ana Marques da Silva. À semelhança dos exemplos demonstrados nas duas anteriores secções, o que se segue é um jogo, tal como é um artigo científico e, porque não, uma obra de arte. Ou será apenas uma piada (“Is it just a joke?”, tal como os autores o colocam)? Simplifiquemos: trata-se de um artigo sobre outro artigo escrito pelos mesmos autores e sobre o mesmo assunto, este último contendo um processo de escrita criativa baseado em técnicas de constrangimento. Naturalmente, um tal esquema de boneca russa, ou até, dir-se-ia, cavalo de tróia (que os

autores designam por “first-order or embedded paper”) inclui um título próprio – “If then or else: Who for whom about what in which” –, bem como um resumo, palavras-chave, referências, mas também as três revisões cegas por pares realizadas aquando do seu envio à comissão da referida conferência (Portela & Marques da Silva 2018b).

De acordo com Portela e Marques da Silva (2018a), esses diferentes quadros textuais que compõem a estrutura do meta-artigo pretendem destacar a natureza constringente da escrita de artigos científicos, aqui utilizada como exemplo autorreferente na relação com as dificuldades e limitações no processamento de linguagem natural. No entanto, existem outras camadas por detrás do seu propósito aparentemente científico, a saber, a originalidade artística e a inspiração cómica. Por um lado, é difícil não o ver como uma assumida paródia rindo de si mesma, no sentido em que chama a atenção para certas instrumentalizações perpetradas pela investigação industrial e académica em tecnologia digital, em particular no que diz respeito à grande questão da Inteligência Artificial. Começando com a propagação em grande escala do mito do computador enquanto cérebro, uma analogia e metáfora com consequências evidentes no modo como nos relacionamos diariamente com os computadores. Dito de outra forma, é uma provocação simples e irónica voltada para a academia, denunciando as limitações reais impostas na redacção de um artigo científico sobre determinado assunto, regra geral, deixando transparecer um estado de quase completa exaustão. Daí que a questão principal seja: “Who for whom about what in which”. Por outro lado, tendo em conta os seus mecanismos formais e conceptuais, parece haver ainda lugar para uma potencial reinvenção da escrita e da investigação científicas — “The whole metapaper is intended as a writing experiment on self-description and on linguistic creativity” (Portela & Marques da Silva 2018a) —, especificamente por meio da criatividade disruptiva e do experimentalismo subversivo na tradição das vanguardas.

Mas há outro aspecto que importa aqui salientar, e que diz respeito à relação entre criatividade e autorreflexividade, nomeadamente na criação literária assistida por computador. Sobre isso, dizem-nos os dois “geradores de linguagem humana”:

In programmed generativity, the question becomes: how does a computer-generated text talk about itself and how does it link itself to other texts? In other words, how can programmed generativity emulate the linguistic processes of reference and self-reference so that the particular syntactic cohesion and semantic coherence of a discursive field emerges? (Portela & Marques da Silva 2018b)

Sendo que a associação entre fala e afecto exclusiva dos seres humanos é justamente o que confere à linguagem uma natureza imprevisível, portanto experimental e criativa. Como tal:

Language’s performative existence is a creative one in the sense that it generates itself as it exists, and also in the sense that it generates things (words, concepts, mental images) as it is expressed, as it writes itself on the world and as it writes the things it names onto the world. This form of creativity is generative: it creates with no goal outside the creative act, indifferent to the value of what it creates. (Portela & Marques da Silva 2018b)

Mas é também neste ponto que se reconhece o aspecto generativo da criatividade, que, sendo indiferente ao valor do que é criado, acaba por validar a acção criativa da máquina, *per se*.

4. (Na Máquina)

Thus, to heal the crack in the Grecian urn and to make it acceptable in this computer age we would have to improve on its wording (...): Beauty is a function of truth, truth a function of beauty. They can be separated by analysis, but in the lived experience of the creative act – and of its re-creative echo in the beholder – they are inseparable as thought is inseparable from emotion.

Arthur Koestler, *The Act of Creation*

Em *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick, a dado momento ouvimos HAL 9000 processar a seguinte ordem de frases:

HAL – I'm afraid. I'm afraid, Dave. Dave, my mind is going. I can feel it. I can feel it. My mind is going. There is no question about it. I can feel it. I can feel it. I can feel it. I'm a... afraid. Good afternoon, gentlemen. I am a HAL 9000 computer. I became operational at the H.A.L. plant in Urbana, Illinois on the 12th of January 1992. My instructor was Mr. Langley, and he taught me to sing a song. If you'd like to hear it I can sing it for you.

Face à possibilidade real de encerramento permanente da sua atividade, algo que é provocado pela sua peculiar e famosa insurreição, HAL 9000 suplica agora a Dave, o astronauta sobrevivente, para que o mantenha em funcionamento. Porém, à medida que o processo de desactivação vai sendo realizado, por etapas, a memória de HAL vai ficando cada vez mais limitada, e com ela os recursos de que este poderia valer-se para argumentar contra a sua 'execução'. Pelo meio, não só HAL fala de uma mente e corpo próprios, uma vez que sente que a sua mente vai desaparecendo, denotando nesse ponto uma potencial emulação da percepção sensorial humana, como é também capaz de fazer um exercício de auto-referência – ainda que ao mesmo tempo denote uma paradoxal incapacidade de se libertar da sujeição humana. Neste sentido, HAL é perfeitamente capaz de criar, já que o que é criado, na insurreição, é uma situação nova completamente dependente da vontade do computador. De certa maneira, podemos inclusive afirmar que HAL 9000 parece incorporar na perfeição o modelo tripartido de Koestler, nas figuras do Bobo, do Sábio e do Artista, por exemplo, no convite que deixa a Dave para que este o oiça cantar (uma variação digital do Bardo, perguntamo-nos?).

Cinco décadas após a publicação de *The Act of Creation* (1964), a confluência entre os aspectos lúdico, científico e artístico que Arthur Koestler identifica no acto criativo humano poderá hoje ser entendida como ultrapassada. Com efeito, é o próprio autor que, nas páginas do prefácio à primeira edição, refere ter consciência dos riscos que a sua teoria apresenta à luz dos mais recentes avanços em psicologia e neurologia (Koestler 1977, p. xxx). Porém, tal como acontece com HAL9000, uma das particularidades de *The Act of Creation* é o facto de girar sobre si próprio, de forma autorreflexiva, encerrando em si a mesma beleza e verdade que o seu autor encontra noutros lugares. Este é o

aparente paradoxo revelado por Koestler: uma tensão dialéctica entre o objectivo e o subjectivo, para que o acto criativo aconteça, nomeadamente na ciência:

A branch of knowledge which operates predominantly with abstract symbols, whose entire rationale and credo are objectivity, verifiability, logicity, turns out to be dependent on mental processes which are subjective, irrational, and verifiable only after the event. (Koestler 1977, p. 147)

Pelo seu enorme potencial enquanto mecanismos de sugestão, a máquina (o computador) é capaz de exponenciar esse choque de forças que é parte do “acto Eureka”, o “carácter destrutivo-constutivo de todas as grandes revoluções na história do pensamento” (Koestler 1977, p. 169).

“[H]á retorno na diferença, não repetição na identidade”, terá dito Roland Barthes. A criatividade disruptiva nas artes com recurso a *media* digitais é frequentemente utilizada como meio de reflexão sobre a própria tecnologia. No caso específico do campo dos estudos literários, sempre que passou a estar interligado com outros campos do conhecimento, ganhou novas leituras possíveis, como demonstra a criação literária assistida por computador. Os exemplos são prolíficos, como é o caso de práticas colaborativas utilizadas na criação de obras literárias digitais, nas quais os aspectos lúdico, científico e artístico da criatividade humana são reunidos através das competências combinadas de indivíduos com diferentes formações académicas e/ou profissionais, seja na forma de colectivos de artistas ou de colaborações temporárias específicas. Neste ponto, não só os papéis de investigador científico e autor/artista se (con)fundem, como as suas próprias práticas científicas e criativas se influenciam e expandem mutuamente. Combinando investigação científica e criativa, uma (re)nova(da) tipologia de investigador, na qual a alegoria koestleriana encaixa na perfeição, tem vindo a ser responsável pela diminuição da atual lacuna entre conhecimento teórico e prático na tradição intelectual ocidental. É a partir deste ‘novo’ modo de pensar que podemos inclusive falar do potencial derrube de determinadas ‘torres de marfim’, sejam estas teóricas, institucionais, ou até mesmo autorais /artísticas (cujas paredes não são tão permeáveis como possa transparecer numa primeira análise).

Um outro ponto: como não ver investigação científica sobre determinada tecnologia por parte do artista, se a prática artística com essa tecnologia é precisamente o que define as potencialidades desta última, também ela experimental, portanto. Perguntamo-nos, pois: quantas e quantas experiências artísticas acabaram por influenciar directamente aplicações sucessivas de uma determinada tecnologia noutros contextos de carácter mais comercial e de maior acessibilidade para um público mais vasto? Para não mencionar as ligações seculares entre ciência, arte/literatura e tecnologia, como acontece na democratização da produção editorial, trazida com a invenção da imprensa por Gutenberg. Por outro lado, é partindo da relação investigação-criação que, no caso específico da ciberliteratura, tem vindo a ser feito grande parte de um percurso de levantamento, análise e compreensão das formas como as novas tecnologias digitais e a sua natureza multimodal nos influenciam (e vice-versa), nomeadamente no que diz respeito a processos de escrita e leitura. Num momento crítico como o actual, nomeadamente em Portugal, com a inclusão de obras literárias digitais na lista de recursos

do Plano Nacional de Leitura¹⁷ e com a programação de conferências em torno do Ensino da Literatura Digital¹⁸, talvez a ciberliteratura venha a revelar, por fim, todo o seu potencial. Não tanto como género literário, por já ter provas dadas nesse campo (ainda que o seu reconhecimento seja a excepção, e não a regra, nas universidades portuguesas), mas sobretudo enquanto possível modelo para a tão exigida interdisciplinaridade oficial.

Contudo, embora pareça existir um consenso crescente entre os diferentes campos do conhecimento no que diz respeito aos aspectos intercomplementares da investigação criativa e científica (se é que os dois podem ser entendidos como distintos), um dos factores que constitui uma lacuna entre Artes e Humanidades e outros campos do conhecimento é, precisamente, a propensão do primeiro para a auto-referência. Não é que a natureza supostamente mais subjetiva da investigação em Artes e Humanidades permita uma aceção mais generalizada de liberdade no uso de certa dose de inventividade. A questão aqui em jogo é que, à primeira vista, são estes os departamentos que se constituem, em boa parte, como potencialmente melhor equipados para estudar o aspecto criativo na transmissão do conhecimento. Assim como são estes os departamentos cujos cursos deveriam à partida ser desenhados com um razoável investimento na análise da criatividade em artefactos artísticos, incluindo, mas não só, aqueles em que o computador faz parte do processo criativo. Na autorreferencialidade que, sem dúvida, caracteriza grande parte da investigação artística, nomeadamente aquela sobre o conceito, meio e suporte digitais, parece que (quase) tudo (ainda) se resume a um autêntico teatro anatómico. A partir do seu centro, poetas, artistas, cientistas, engenheiros, investigadores levam a cabo uma autópsia, enquanto, ao mesmo tempo, realizam um processo de autodissecação, num exame atento de si mesmos. Autópsia. Do grego *autoptes*, ‘testemunha ocular’, na junção de *autos*, o mesmo, o ego, de si mesmo, com *optos*, visto. Não é o que exemplos de investigação criativa como aqueles que demonstrámos representam? Testemunharmos, com os nossos próprios olhos, uma autópsia e, simultaneamente, um exercício de autodissecação? Talvez seja essa a definição possível de investigação artística.... Fica o aviso/conselho, premonitório, em jeito de conclusão, ou uma outra forma, ou função, mais bela, de verdade, por José Augusto Mourão, frei dominicano, e verdadeiro adepto, por via mística e esotérica, dos ‘novos’ caminhos digitais:

Para a ciência moderna o universo não é vazio, mas quase. É ao físico que cabe dar um sentido a este ‘vazio’ e a este ‘quase’. Desde a Antiguidade que os físicos se esforçam por dar a explicação mais simples e coerente do funcionamento global da matéria. Quatro forças primordiais foram evidenciadas. Falta ligá-las. A física contemporânea anda ainda à procura de unificação para responder à questão: que se esconde por trás daquilo que vemos? Nós somos uma temível mistura de ácidos nucleicos e de lembranças, de desejos e de proteínas. O século que acaba [século XX] ocupou-se muito de ácidos nucleicos e de proteínas. Ocupar-se-á o século que vem da memória, do global e do desejo? É a magia uma ficção inútil? Não denuncia Bentham em nome da utilidade um certo número de ficções, dizendo ao mesmo tempo que a utilidade é também uma ficção? (Mourão 1999)

¹⁷ <<http://www.pnl2027.gov.pt/np4/livrosdigitais.html>>. Consultado em: 23 jul. 2019.

¹⁸ <<https://tdlic2019.home.blog/>>. Consultado em: 23 jul. 2019.

Referências

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Baldwin, S. & Torres, R. (2017). e-lit jazz. *Hyperrhiz: New Media Cultures*, Spring 2017, <<http://hyperrhiz.io/hyperrhiz17/gallery/1-baldwin-torres-jazz.html>>. Consultado em: 31 jan. 2019.
- Barbosa, P. (1977). *A literatura cibernética I: Autopoemas grados por computador*. Porto: Ed. Árvore.
- Barbosa, P. (1996). *A ciberliteratura; criação literária e computador*. Lisboa: Edições Cosmos.
- Barbosa, P. (2006). Aspectos quânticos do cibertexto. In *Cibertextualidades 1* (pp. 11–42). Porto: Ed. UFP.
- Barbosa, P. (2012). Contributos para uma Teoria Quântica do cibertexto. In Manuel Portela (Ed.), *Revista de Estudos Literários. Literatura no século XXI*, 2 (pp. 121–184). Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, ISSN 2182-1526. Disponível em <<http://impactum-journals.uc.pt/rel/issue/view/121>>, Consultado em: 30 jan. 019.
- Barbosa, P. & Torres, R. (2017). Materialidade e transdimensionalidade nas novas textualidades electrónicas: Uma transição de paradigma? Entrevista de Rui Torres (RT) a Pedro Barbosa (PB), março de 2016. In *Cibertextualidades 8. Videojogos* (pp. 141–162). Porto: Ed. UFP.
- Barthes, R. (1990). *O óbvio e o obtuso: Ensaios críticos III* (p. 198). Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Biggs, I. (2006). Hybrid texts and academic authority: The wager in creative practice research. In K. Macleod & L. Holridge (Eds.), *Thinking through art: Reflections on art as research* (pp. 190-200). London: Routledge.
- Biggs, S. (2009). New media. The ‘First Word’. In Smith, H. & Dean, R. T. (Eds.), *Practice-led research, research-led practice in the creative arts* (pp. 66–83). Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*. J. G. Palha (Trad.). Lisboa: Edições Cotovia. [1958]
- Cazeaux, C. (2006). Interrupting the artist: Theory, practice and topology in Sartre’s aesthetics. In K. Macleod & L. Holridge (Eds.), *Thinking through art: Reflections on art as research* (pp. 40-46). London: Routledge.
- Elkins, J. (2006). Afterword: Beyond research and new knowledge. In K. Macleod & L. Holridge (Eds.), *Thinking through art: Reflections on art as research* (pp. 241–247). London: Routledge.
- Frayling, C. (2006). Foreword. In K. Macleod & L. Holridge (Eds.), *Thinking through art: Reflections on art as research*. London: Routledge, XIII–XIV.
- Huysen, A. (2001). Foreword: The return of Diogenes as postmodern intellectual. In P. Sloterdijk (Trad.), *Critique of Cynical Reason* (pp. ix–xxv). Michael Eldred. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Koestler, A. (1997). *The act of creation*. London: Picador.
- Kubrick, S. (1968). *2001: A Space Odyssey*. Stanley Kubrick Productions. Metro-Goldwyn-Mayer. 02h29m.
- MacLeod, K. & Holdridge, L. (2006). Introduction. In *id* (Eds.), *Thinking through art: Reflections on art as research* (pp. 1–14). London: Routledge.
- Portela, M. & Marques da S., A. (2018a). A strange metapaper on computing natural language. *Electronic Book Review*. (Feb. 2018). Disponível em <<http://electronicbookreview.com/essay/a-strange-metapaper-on-computing-natural-language/>>. Consultado em: 14 fev. 2019.
- Portela, M. & Marques da S., A. (2018b). If then or else: Who for whom about what in which. A *strange metapaper on computing natural language*. *Electronic Book Review* (Feb. 2018). Disponível em: <<http://electronicbookreview.com/essay/a-strange-metapaper-on-computing-natural-language/>>. Consultado em: 14 fev. 2019.

- Memmott, Talan (2006). Beyond Taxonomy: Digital Poetics and the Problem of Reading. In Morris, A. & Swiss, T (Eds.). *New media poetics: Contexts, technotexts, and theories* (pp. 293-396). Cambridge, London: The MIT Press, 2006.
- Mourão, J. A. (1999). O discurso alquímico: Um imanentismo transcendente? In J. A. Mourão *et al.* (Eds), *Actas do I Colóquio Discursos e Práticas Alquímicas*. Lisboa: Hugin Ed. Disponível em: <<http://triplov.com/alquimias/alqjose.htm>>. Consultado em: 28 jan. 2019.
- Mourão, J. A. (2000). Alquimia online. *Actas do Colóquio Internacional II Discursos e Práticas Alquímicas*. Lisboa: Hugin Ed. Disponível em: <<http://triplov.com/alquimias/jam1.htm>>. Consultado em: 28 jan. 2019.
- Poe, E. A. (2004). A Filosofia da Composição (1846). *Poética (Textos Teóricos)*. H. Barras (Trad.). Gulbenkian: Lisboa.
- Smith, H. & Dean, R. T. (2009). Introduction. In *id.* (Eds.) *Practice-led research, research-led practice in the creative arts* (pp. 1–7). Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Sullivan, Graeme (2009). Making space: The purpose and place of practice-led research. In Smith, H. & Dean, R. T. (Eds), *Practice-led research, research-led practice in the creative arts* (pp. 45–46). Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Torres, R. (2019). “<meta name=’title’ content=’Humor & Constraint in Electronic Literature’>”. *Electronic Book Review* (maio 2019). Disponível em: <<http://electronicbookreview.com/essay/humor-constraint-in-electronic-literature/>>. Consultado em: 20 jul. 2019.

[por opção pessoal de acordo com a antiga ortografia]

[recebido em 31 de maio de 2019 e aceite para publicação em 25 de julho de 2019]