

Conceitos informáticos e escritas teatrais*

Alain Vuillemin

As primeiras reflexões acerca da aplicação dos computadores e da informática (vista como ciência do processamento de dados) à escrita teatral remontam ao princípio dos anos 60. Em 1959, em Estugarda, na Alemanha, um linguista, Max Bense, e um engenheiro, Théo Lutz, conseguiram produzir em alemão, com um computador, os primeiros versos livres electrónicos, nunca antes produzidos desse modo. Em 1960, em França, foi um outro engenheiro, François Le Lionnais, quem convenceu Raymond Queneau a fundar em Paris, sob a égide do Colégio da Patafísica, um efémero «Seminário de literatura experimental» que deu origem, no dia 22 de Dezembro de 1960, ao Oulipo-Ouvroir de Littérature Potentielle. No quadro das actividades deste seminário, conforme nos explica Jacques Bens em *Oulipo (1960-1963)*, tratou-se muitas vezes da questão do teatro. No dia 10 de Junho de 1961, Noël Arnaud dava uma palestra sobre um «muito curioso» «drama alfabético em três actos, *Le Roi Bafoué*» (Bens, p. 57) de um certo Simón Leroux. A 27 de Junho de 1961, Raymond Queneau anunciava um projecto de «compor uma tragédia dupla-rima» (Bens, p. 67) a partir de versos de Corneille e de Racine, que acabaria por ser conhecida como «Cor-

nine ou Raceille» (p. 67). A 11 de Setembro de 1962, sob a presidência de Jean Lescure (Bens, p. 163), as discussões referiam-se principalmente a dois livros de Georges Polti: *Les 36 situations dramatiques* e *L'art d'inventer les personnages*. A 18 de Janeiro de 1963, é François Le Lionnais quem imaginava criar “duas peças diferentes” (Bens, p. 181) sobre uma cena dividida em três partes e sobre uma parte central na qual as personagens de ambas as peças deveriam encontrar-se. Paralelamente, em 1964, em Montréal, Canadá, Jean A. Baudot chegou a compor por sua vez, em francês, a primeira colecção de versos livres redigidos por um computador, com a ajuda de um software baptizado Phrase¹. É menos sabido que uma outra versão deste programa designado Rephrase, foi utilizada em 1967, sempre por Jean A. Baudot, para compor «o primeiro texto - talvez mesmo o único de todo o teatro do século XX» (Lenoble, 1994, p. 38), o de *Équation pour un homme actuel* de Pedro Moretti, uma peça canadiana, em língua francesa, que foi criada no cine-teatro do Pavillon de la Jeunesse, em Montréal, a 4 de Setembro de 1967 pelo grupo Saltimbanques e que foi recuperada, em França, em Abril de 1968, no Festival mundial de teatro de Nancy.

* Tradução de Pedro Barbosa. Título original: “Concepts Informatique et écritures théâtrales”.

¹ Baudot, Jean A., *La Machine à écrire mise en marche et programmée par Jean A. Baudot: le premier recueil de vers libres rédigés par un ordinateur électronique*. Ver Lenoble, Michel, «Littérature générée par ordinateur et critique génétique».

Ao mesmo tempo, em Bucareste, na Roménia, um matemático e linguista, Solomon Marcus, tinha começado desde 1958 a interessar-se pela linguística estrutural, pela semiologia literária, pela poética algébrica, pela poesia matemática e pelas aplicações de certos métodos matemáticos ao estudo do teatro. Resultou num livro, intitulado *Poetica Matematica*, publicado em Bucareste em 1970, que inclui um longo capítulo sobre o estudo do teatro e do qual derivou uma original peça *Trilogie Antique* (*Antigone, Les Troyennes et Médée*) pelo cenógrafo romeno Andrei Serban, apresentada em Bucareste durante as temporadas de 1990-1992.

Logo em seguida, a partir dos anos 1960-1967 e, ao mesmo tempo em lugares muito afastados, como se constata, reflexões teóricas e experimentações práticas abriram caminho a novas pesquisas. Que sucedeu depois? Que se pode extrair do que foi explorado entre 1961 e 2001, por teóricos e dramaturgos, sobre a maneira como conceitos derivados da informática poderiam renovar a concepção da escrita teatral? Como é que estas pesquisas se desenvolveram em direcções tão diferentes? E nesta perspectiva, que deve um certo teatro experimental à marca de noções informáticas tais como as de «análise descendente», de «procedimentos algorítmicos», de «operações aritméticas», de «modelos de simulação» e, mais recentemente, de «integração hipermédia»?

I – Análise descendente e estratégia teatral

Uma das primeiras etapas que foi posta em prática, mesmo antes de qualquer recurso ao computador, consistiu em extrair da informática noções e conceitos para analisar de um outro modo as peças de teatro. No quadro do Oulipo, a partir de inícios dos anos 1960, François Le Lionnais sonhou com um «teatro booleano» (1973, p. 263) e Paul Fournel reflectiu, em colaboração com J.-P. Esnard, sobre uma «árvore teatral» com vista à composição de uma futura «comédia combinatória» (1973, p. 277). Por outro lado, na Roménia, em Bucareste, - como foi assinalado - Solomon Marcus começava a interessar-se pelo que ele chamava «estratégia das personagens dramáticas» e pelo estudo das situações teatrais, primeiro sob a forma de artigos, em língua romena e também francesa, e mais tarde, em 1970, sob a forma de um volume sobre «poética», *Poetica Matematica*, ou seja sobre a arte de compor obras. O capítulo VII desta obra, intitulado «Métodos matemáticos no estudo do teatro», consagra-se a uma aproximação retirada das matemáticas aplicadas e recorre, através de um formalismo matemático e estatístico elaborado, a uma metodologia de análise que era «informática» *avant la lettre* (a palavra «informática» foi criada em França em 1962 antes do que hoje se chama exclusivamente a «informática» como «ciência do tratamento da informação» sendo ambas confundidas na noção de «matemáticas aplicadas»). Ora em informática, a «análise»

corresponde plenamente a uma primeira fase da concepção de uma aplicação para computador. O conceito designa muito precisamente o trabalho de decomposição, etapa a etapa, das fases de um processo de tratamento da informação partindo do geral para o particular. A «análise descendente»² tem por fim estabelecer um «algoritmo», quer dizer uma descrição precisa de cada uma das operações elementares que um computador terá de efectuar passo a passo para realizar um tratamento qualquer. Este algoritmo pode ser representado sob a forma de um «grafo» ou ainda de um «organigrama». A «árvore teatral» (p. 277), imaginada por Paul Fournel no volume publicado por Oulipo em 1973 sobre *A Literatura Potencial*, é acompanhada de uma tal representação gráfica. A aproximação de Solomon Marcus é todavia mais ambiciosa. Ele interessa-se pela «estratégia» teatral (1969, p. 163), quer dizer pela arte que consiste em fazer evoluir actores sobre uma cena, diante de um público, para representar acontecimentos.

Partindo desta definição, a sua aproximação conduziu-o a analisar as relações que podem existir entre as personagens, o seu número, a sua hierarquia relativa, e progressivamente as situações, as peripécias, os lugares, os cenários e, de um modo mais amplo, todos os elementos formais ou materiais que são susceptíveis de se prestar a uma quantifica-

ção ou a decomposições. Aplicadas primeiro ao teatro clássico, francês ou romeno, estas análises estenderam-se em seguida ao teatro moderno, ao teatro musical e à ópera. Uma ideia directriz inspirava estas pesquisas, a saber, a convicção de que uma peça de teatro é construída não apenas sobre um conflito entre personagens e sobre elementos para-verbais, mas também sobre um texto e sobre réplicas, e que, nesta perspectiva, seria possível assinalar as tendências recorrentes, as permutações, as variações potenciais e os prolongamentos virtuais. Retomadas não somente na Roménia por discípulos de Solomon Marcus, como Mihai Dinu, Corina Grosu, Iolanda Lalu, Gheorghe Paun, mas também no Canadá, nos Estados Unidos, na União Soviética, na Alemanha, na Bélgica, por outros seguidores, estas investigações acabaram aos poucos por renovar uma certa maneira de apreender e de analisar os elementos constitutivos de uma peça de teatro a partir de meados dos anos 1970.

II – Procedimento algorítmico e situações dramáticas

A «análise descendente» subverte o procedimento algorítmico precedente. Parte-se dos resultados da «análise descendente» para reconstituir os processos de tratamento correspondentes em direcção a aplicações cada vez mais elaboradas. Desde o seu

² Ver Vuillemin, Alain, *Informatique et traitement de l'information en lettres et sciences humaines*, Paris, Masson, 1986, p. 48.

primeiro manifesto, elaborado em 1961 por François Le Lionnais, o grupo Oulipo tinha enunciado esse mesmo princípio. Nas pesquisas que o *Ouvroir de Littérature Potentielle* desejava empreender, duas tendências contrárias podiam distinguir-se, respectivamente viradas para a Análise e para a Síntese.

A tendência analítica [trabalha] sobre as obras do passado para nelas investigar possibilidades que ultrapassam frequentemente o que os autores tinham intuído [...]. A tendência sintética é mais ambiciosa [...]. Trata-se de abrir novas vias, desconhecidas pelos antecessores [...]. Em resumo, o «anoulipismo» dedicava-se à pesquisa, o «sintoulipismo» à invenção. (1973, p. 15-18)

A partir daí, bastava apenas encontrar precursores como Carlo Gozzi, um escritor italiano do final do século XVIII, reeditado em 1962, cujas dez «fábulas» teatrais, compostas entre 1761 e 1765, pressentiram esse carácter combinatório do teatro, ou críticos como Georges Polti, autor de duas obras sobre *As 36 Situações Dramáticas*, entre 1912 e 1924, e a *Arte de Inventar Personagens* em 1930, ou Étienne Souriau, cujas *Les Deux cent mille situations dramatiques*, obra surgida em 1950, permanece a obra maior. Em *Oulipo (1960-1963)*, Jacques Bens refere que os dois livros de Georges Polti foram objecto de apresentações e de comentários aquando de várias reuniões do Ouvroir. Em 1984, no número 95 da revista *Action poétique*, um membro de Alamo³, Simone Balazard, resumia a sua subs-

tância e as intuições num artigo muito denso sobre a «Combinatória das situações dramáticas», e em seguida aplicava os critérios a uma análise do *Tartufo* de Molière e daí deduzia, então, nove variantes concebíveis. No final do seu propósito, Simone Balazard convidava os práticos do teatro a reflectir sobre o seu ofício a partir destas observações. O artigo de Simone Balazard apareceu na primavera de 1984. Ora, a 3 de Junho de 1984, o teatro circular «Stephen Joseph» de Scarborough em Yorkshire, na Inglaterra, um autor inglês, Alan Ayckbourn, criava e encenava *Intimates Exchanges*, uma série de oito peças (para dois actores apenas), qualificadas de «imbricadas» («related»), escritas na origem aos pares e susceptíveis de serem representadas alternando as cenas de cada uma. Os dois volumes da edição original, impressa, dessas oito peças nas edições Samuel French de Londres, em 1985, comportavam assim dois «grafos» que lhe descreviam a «arborescência». A acção passa-se numa povoação inglesa, Hutton-Buscel, em diferentes lugares, um jardim, uma tenda, um cemitério, um terraço de hotel, um campo, um terreno de críquete, um terreno de golfe, e um abrigo de jardim. Antecedida de uma espécie de prelúdio, intitulado «How it Began», uma primeira bifurcação permite escolher entre o equivalente de dois prólogos: «A Gardener Calls» e «A Gardener in love» por um lado, «A Visit from a Friend» et «Dinner in the Patio» por outro lado. A partir daí, uma série de encadeamentos permite entrecruzar as cenas de oito peças distintas, no total, organizadas em dois ramos: *Affairs in a Tent*, *Events on a*

Hotel Terrace, A Garden Fête e *A Pageant* no primeiro volume; *A Cricket Match, A Game of Golf, A One Man Protest* et *Love in the Mist* no segundo volume. Chega-se assim a um total de 16 versões diferentes deste esquema, construído sobre 31 cenas. Desde 1979, uma outra peça, *Sisterly Feelings*, igualmente criada em Scarborough, tinha já explorado a fórmula no espaço mais restrito de uma peça única, cuja primeira e última cenas podiam ser idênticas. Assim estruturadas, *Sisterly Feelings* e *Intimate Exchanges* de Alan Ayckbourn são as primeiras comédias dramáticas «combinatórias», conformes às intuições de Paul Fournel e do Oulipo, a que se possa fazer referência no teatro inglês e europeu, pelo menos de nosso conhecimento.

III – Operações aritméticas e construções interactivas

Outros empréstimos a noções informáticas e, sobretudo, aritméticas, foram incorporadas sob uma quantidade de denominações às reflexões e às experimentações empreendidas desde 1960 em torno de Oulipo. Em conjunto, os pioneiros do Oulipo tiveram o cuidado, com efeito, de definir o que entendiam pela expressão de «Literatura Potencial». As publicações colectivas do *Ouvroir sur la littérature potentielle* em 1973, no *Atlas de Littérature Potentielle* em 1981, na *Bibliothèque*

que Oulipienne em 1987 e em 1990, e, mais recentemente, em inglês no *Oulipo Compendium* de Harry Mathews e de Alastair Brotchie, surgido em Londres em 1998, são outras tantas tentativas de definições e de ilustrações. Basta ir ao índice destas obras: utilização de «estruturas combinatórias», «permutações», «métodos S+7», «manipulações lexicográficas, sintácticas ou prosódicas», «sintoulipismos perimatemáticos»; todos estes títulos ilustram a «Amalgama das Matemáticas com a Literatura» que teria estado no centro da pesquisa de Raymond Queneau e dos Oulipianos (Le Lionnais, 1981, p. 34), e que a informática viria a permitir renovar. As reflexões levadas a cabo sobre o teatro procedem daí. Mas é só em 1990 que será criado em Londres, no teatro do «Globo», uma associação derivada do Oulipo, o «Outrapo» («Ouvroir de Tragicomédie Potentielle»)⁴, por iniciativa de Stanley Chapman, membro de Oulipo desde 1961. Sob a égide desta nova associação tiveram lugar representações anuais em diferentes lugares, nomeadamente em Paris. Em 1998, cinco números de uma revista difundida por Outrapo descreveram esses acontecimentos. Por essa data, uma peça, intitulada *Cent mille milliards de pièces dramatiques (A Hundred Thousand Billion Dramatic Pieces)*, estava em germinação. O título era significativo, retomando o de uma recolha de dez sonetos escritos por Raymond

3 ALAMO: Association pour la Littérature Assistée par la Mathématique et l'Ordinateur, criada em 1981 por transfugas de Oulipo (após a morte de Raymond Queneau em 1976).

4 Ver «Work of the Outrapo», in Mathews, Harry et Brotchie, Alastair, *Oulipo Compendium*, London, Atlas, 1998, p. 335.

Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*, que foi publicado pelas edições Gallimard em 1961 sob forma impressa e reeditado em 1999 de forma informatizada em CD-ROM por Gallimard multimédia, com o título de *Machines à écrire*, com realização de Antoine Denize. Estes sonetos eram compostos de tal maneira que cada verso de cada um deles podia combinar-se com qualquer outro verso dos dez outros textos. Segundo Paul Fournel, no *Atlas de littérature potentielle*, essa criação original teria sido a primeira obra de «literatura combinatória» ou ainda de «literatura algorítmica» (p. 298-299) de que se podia dar testemunho. O percurso de Stanley Chapman e do Outrapo mais não fez do que transpor esse princípio para o teatro. Nessa perspectiva, constata-se um renovado interesse pelas publicações da *Bibliothèque oulipienne*, com vista à criação dramática em França a partir de 1990. Em 1990, com efeito, no seu número 41, Jacques Roubaud propunha um condensado de *Arsace*, uma tragédia em cinco actos e em alexandrinos, outrora escrita por um autor obscuro, Le Royez de Prade (1666). Em 1991, no número 61, ele evocava a «crise do teatro» imaginando, à maneira de Luigi Pirandello e das *Seis Personagens em busca de Autor*, personagens chamadas respectivamente o Actor, a Actriz, o Público, o Crítico e o Director. Em 1996, no número 83, o mesmo Jacques Roubaud publicava enfim *La Terre est plate*, 99 diálogos dramáticos breves, precedidos de «ruminações» diversas. A passagem de testemunho seria feita de seguida, em 1997, no número 87, por Marcel Bénabou, com o *Hannibal perdu*, uma peça representada em

Paris, no Inverno de 1977, na «Halle Saint-Pierre», por actores idênticos às personagens, a saber Marcel Bénabou, Jacques Roubaud, H. Le Tellier et M. Grangaud. No número 99 dessa «biblioteca oulipiana», Paul Fournel regressaria ainda a este tema a propósito de «Foyer-jardin, théâtre». Mas é sobretudo no teatro fora de Oulipo e de Outrapo, que desde 1984, com *Intimate Exchanges* de Alan Ayckbourn, e depois em 1993, com o filme de Alain Resnais, *Smoking/No smoking*, o qual transpunha para o cinema duas das (dezasseis) versões (potenciais) de *Intimate Exchanges*, que os primeiros exemplos de construções interactivas, capazes de deixar aos espectadores a escolha de construir o seu próprio percurso no interior de uma peça, ou de um argumento, se encontraram concretizados tanto no teatro como no cinema.

IV – Modelos de simulação e simulação de diálogos

O teatro nutre-se de diálogos. Desde 1963, antes mesmo de Jean A. Baudot ter conseguido fabricar os seus primeiros versos em francês com um computador no Canadá, já nos Estados Unidos, no Massachusetts Institute of Technology (MIT), um informático americano, Joseph Weizenbaum, tinha conseguido conceber «Eliza», um primeiro gerador de diálogos entre um computador e um utilizador. Assim chamado em homenagem à heroína, Eliza Doolittle, da peça do autor britânico George Bernard Shaw, *Pigmalião* (criada em 1913), este «programa» podia aprender a

“falar” cada vez melhor (p. 125), parodiando as «respostas de um psicoterapeuta não directivo aquando de uma primeira entrevista psiquiátrica» (p. 125). Desse modo, como observa Joseph Weizenbaum, Eliza criava a ilusão de compreender as inquietudes das pessoas que conversavam com ela (ou com ele). De facto, o programa de tratamento e de geração de frases que tinha sido concebido assentava sobre um «script», ou por outras palavras, sobre um «modelo» de argumento que «simulava» o desenrolar de uma conversa terapêutica. Poder-se-ia escolher outros modelos de conversas. O argumento baseava-se na época sobre hipóteses correntes no domínio da compreensão da linguagem e em pesquisas sobre o tratamento das línguas naturais e na simulação do raciocínio humano, que se desenvolveram depois com o nome, muito genérico, de «Inteligência Artificial»⁵. A partir daí, Eliza deu nascimento no MIT a toda uma série de programas de criação de «personagens interactivas», chamadas «Characters Maker». A última versão que estava disponível na Internet em 2001, no site do MIT, permitia a «autores» considerados «inexperientes» elaborar conversas sobre assuntos variados,

acompanhadas de ilustrações visuais a três dimensões. O processo transpõe as técnicas informáticas de descrição e previsão dos fenómenos que são utilizadas nas ciências físicas, em economia, nas finanças, em demografia, a partir de «modelos» matemáticos que são supostos representar os fenómenos e de «teorias» que os tentam abranger. Em França, em 2001, não existiam ainda realizações equivalentes em língua francesa. Em francês, as pesquisas levadas a cabo sobre a geração de textos por computador apenas conduziram à criação de uma efémera colecção de «geradores» ou de «sintetizadores» de textos, colecção apelidada de «Génération», que esteve disponível entre 1994 e 1999 sobre computadores Macintosh, nas edições Ilias, isso sob o impulso de Jean-Pierre Balpe. Outros geradores eram também disponibilizados na Internet em 2001, nomeadamente nos portais de Oulipo, de Alamo ou ainda no site do laboratório «Paragraphe», igualmente animado por Jean-Pierre Balpe junto da Universidade de Paris VIII. Nenhum destes geradores, todavia, era concebido para produzir fragmentos de diálogo dramático. Mas era possível imaginá-lo. É um exercício, com efeito,

⁵ A expressão de «Inteligência artificial» correspondia na origem ao título de uma revista de informática, fundada nos Estados Unidos em 1965, e assim denominada como provocação para descrever as pesquisas em curso nessa época sobre a simulação do raciocínio humano.

⁶ Berthelin, Jean-Baptiste, «Imprécations de la précarité», CNRS, LIMSI - Université de Paris-Sud (Paris XI), s.d. - Par les bascules profitables qui dirigent mon froussard, / Je pense que votre autruche fendue produit / D'innombrables moines! / Par les dégénérescences rares qui endorment mon exemple, / Je pense que votre vitrine espagnole interpelle / D'innombrables huissiers! / Par les druides débiles qui imaginent mon gorille, / Je pense que votre tulipe espagnole occulte / D'innombrables temples!

frequentemente praticado pelos informáticos a fim de iniciar os seus estudantes nas subtilezas dos tratamentos ditos «avançados» da linguagem. Citar-se-á em nota, a título de exemplo, algumas «imprecações da precariedade»⁶, realizadas nos anos 1980 por um informático, Jean-Baptiste Berthelin, num computador da Universidade de Paris-Orsay (Paris XI). Mas estes jogos informáticos parece nunca terem tido prolongamentos literários. Quando muito poder-se-ia citar neste domínio uma iniciativa canadiana, a de Luc Courchesne, autor em 1996, na Universidade de Montréal, de um programa para Macintosh chamado *Portrait n°1* (p. 118), que propunha uma discussão interactiva entre um «espectador» (o utilizador do computador) e uma personagem chamada «Marie», uma jovem de Montreal cujo retrato aparecia em busto no ecrã do computador. Entre os dois, estabelecia-se um diálogo amoroso... A analogia com o princípio do sistema americano Eliza de 1963 é flagrante.

V – Integração multimédia e ópera digital

Uma arte total, inclusivamente teatral, será então concebível? A ideia foi lançada em 1993, em Itália, por um poeta, ensaísta, romancista, videasta e encenador italiano, Gianni Toti. Fascinado pelas novas tecnologias e pelo processo de unificação das artes mediante a electrónica, Gianni Toti lançava um apelo aos artistas de todo o mundo para «recriar uma grande arte total, um teatro feito de todas as artes, cinema,

fotografia, televisão, vídeo, performance, instalação, happening: tudo o que foi descoberto para alargar o campo do teatro» (p. 312). Integrando a imagem, o texto e o som a partir dos anos 1985-1986, os computadores surgiam como instrumentos de trabalho e de criação novos, capazes de unificar as distintas vias de criação anteriores. Ainda nos encontrávamos, por essa altura, num período de transição: «Faltou-nos [observava então Gianni Toti] essa explosão de pensamento exprimindo a ideia de que a nossa época resumia todas as outras épocas » (p. 313). A 14 de Novembro de 1997, em Paris, no Instituto de pesquisa sobre a criação artística e musical (IRCAM), foi apresentada uma leitura a sete vozes *Trois mythologies et un poète aveugle* de Jean-Pierre Balpe, com música de Jacopo Baboni-Schilingi, numa encenação de Michel Jaffrennou e a voz de um «poeta cego» - um computador - e as de Jean-Pierre Balpe, de Henri Deluy, de Joseph Guglielmi e de Donatienne Michel-Dansac. Seria o primeiro «Vídeo Poema Ópera total»⁷ com o qual sonhava Gianni Toti? Três poetas, Joseph Guglielmi, Henri Deluy et Jean-Pierre Balpe, entrelaçavam os seus próprios textos (as suas «mitologias» pessoais), na forma de uma tripla «performance» poética, com poemas que eram gerados e exibidos no ecrã por um computador, e um discurso musical, igualmente fabricado por intermédio de outro computador. Textos, imagens, música, representação, performance, fundiam-se assim nessa particular «leitura em voz alta», organizada «como um diálogo»⁸, onde «os mitos se intercambiavam, deslizavam, se

construíam, se deformavam sem cessar para, na temporalidade particular de uma dada “representação”, criar um “acontecimento” poético e musical específico onde a voz, sob todas as suas formas [...] desempenhava um papel central»⁸. Em 1998, segundo um princípio análogo, Jean-Pierre Balpe propunha uma outra ópera digital, *Barbe-Bleue*, com a ajuda de Michel Jaffrennou e do compositor russo Alexandre Raskatov, cuja maqueta podia ser consultada na Internet em 2001, no site do ministério francês da cultura⁹. O princípio foi retomado alhures. Nos dias 11, 12 e 13 de Outubro de 2001, no Porto, em Portugal, no teatro «Helena Sá e Costa», um outro autor, português, Pedro Barbosa, criava *Alletsator*, uma «ópera electrónica», que associava a um «espectáculo dramaturgico» e a um sintetizador de música electro-acústica um outro gerador de textos poéticos, em português, o sistema Sintext, concebido por Pedro Barbosa e por Abílio Cavalheiro em 1996, melhorado em 2000 com o concurso de J.-M. Torres, mas cujos primeiros estados prototípicos remontam ao início dos anos 1970. Contudo, ao passo que *Barbe-bleue*

ou *Trois mythologies et un poète aveugle* de Jean-Pierre Balpe eram «óperas» ou criações digitais de leitura única, que não existiram senão uma vez, numa versão particular que seria para sempre impossível reconstituir em seguida, existe do *Alletsator* de Pedro Barbosa um «libreto» que lhe conserva o rasto e que permitiria, eventualmente, a sua reprodução. Se o fim, integrar os recursos multimédia para inventar um novo género, a «ópera digital», é o mesmo, os percursos seguidos, pelo contrário, são muito diferentes.

Conclusão

Vários períodos haveria a distinguir na história complexa das relações entre a informática e o teatro entre 1949 e 2001. Basta reler a este propósito a introdução de René Moreau, então director do Desenvolvimento científico da sociedade IBM-França no seu livro *Ainsi naquit l'informatique*, surgido em 1984.

Desde os anos 1950-1964, em duas gerações de equipamentos materiais, a maior parte dos grandes conceitos da informática já esta-

⁷ Ver Gianni Toti, «L'Enigmalmagma della sines teatronica», <http://space.tin.it/arte.cprezi/toti.html>

⁸ Ver Balpe, Anne-Gaëlle, «Trois mythologies et un poète aveugle», in *Flux, virtualité: vers une redéfinition du spectacle*, <http://www.labart.univ-paris8.fr>

⁹ *Orgia* é a primeira peça de Pasolini (1965), na qual ele se interroga sobre as palavras e sobre a emoção que lhes deve dar o intérprete. Para Jean Lambert-Wild, a solução para que os comediantes experimentem emoções diferentes em cada representação, é modificar o seu envolvimento cenográfico. Eis o desafio que a encenação concebeu, introduzindo uma interacção entre os actores e organismos artificiais, em três dimensões (3D), vivendo no fundo dos oceanos e fabricados por intermédio de um «sistema pericial» informático muito elaborado.

vam consolidados [...]. Eles eram o ponto de chegada de uma lenta evolução intelectual e tecnológica, iniciada muito cedo na história da humanidade. Os computadores de hoje [em 1984 mas a constatação permanece válida em 2001], qualquer que seja a sua dimensão ou a sua forma, não são fundamentalmente diferentes das máquinas existentes então. Mais do que isso, os principais modos de utilização já se encontravam definidos e os grandes domínios das suas aplicações já abordados. Em finais de 1963, ou no início de 1964, a informática tinha-se de certo modo tornado adulta (p. 1).

Com efeito, desde 1961, em França pelo menos, os pioneiros de Oulipo tinham tido a intuição de que, um dia, o teatro, como de resto a poesia, o romance, e sem dúvida todas as formas de literatura, seria tocado pelo que então se chamava, nessa época, nem computadores nem informática nem as novas tecnologias, mas, mais prosaicamente, o «cálculo numérico», as «matemáticas aplicadas» ou, ainda, a «ciência do tratamento racional da informação». As primeiras reflexões foram produzidas em França desde 1961. O primeiro gerador de diálogos, *Eliza*, foi concebido nos Estados Unidos em 1963. Em 1967, Pierre Moretti utiliza pela primeira vez um gerador de frases, *Rephrase*, para fabricar as réplicas da sua peça, *Équation pour un homme actuel*. Seguiu-se um período de latência. Foi preciso esperar 1984 para que, em Inglaterra, Alan Ayckbourn concebesse *Intimate Exchanges*, uma primeira série de peças imbricadas, combinatórias, de onde Alain Resnais iria transpor

duas das versões para o cinema, em 1993, com o seu filme *Smoking/No smoking*. Uma explicação, entre outras, foi dada por Stanley Chapman, um dos fundadores de *Outrapo* (*Ouvroir de théâtre potentiel*), em Londres, em 1990: «Num colégio [da Patafísica] dominado por filósofos, professores, pedagogos, pedantes, exploradores, matemáticos, poetas, romancistas e críticos, o teatro em si mesmo permanecia apenas um pretexto ou uma abstracção...» (4). A voz dos dramaturgos teria sido abafada no seio de Oulipo ou de Alamo. Mas talvez fosse preciso esperar uma outra revolução tecnológica, a que se produziu entre 1985 e 1990, para que os computadores integrassem por fim, simultaneamente, o texto, a imagem e o som, e para que outras vias pudessem ser exploradas, em particular na perspectiva da afirmação de uma futura «arte total». Desde 1993, essa ideia tinha sido proclamada por Gianni Toti. As primeiras óperas digitais, *Trois mythologies et un poète aveugle* em 1997 e *Barbe-bleue* em 1998 de Jean-Pierre Balpe, *Alletsator* de Pedro Barbosa em 2001, tentaram trazer-lhe uma demonstração em França e em Portugal. Essas relações sucessivas desenham o que serão talvez, mais tarde, os contornos e os delineamentos de verdadeiras peças de teatro digitalizadas, cujo desenvolvimento será decidido por um «espectador-actor» activo, cujas acções serão construídas dentro de cenários interactivos, cujas réplicas serão geradas por computadores, cujos diálogos serão ditos por actores humanóides representados em ecrãs a três dimensões, cujos cenários serão produzidos por outros computadores, reagindo às

próprias reacções e às emoções dos «actores-espectadores». Uma encenação, elaborada por Jean Lambert-Wild a partir de *Orgia* (9), uma peça escrita por Pier Paolo Pasolini em 1965, representada em 2001 na província e em Janeiro de 2002 em Paris, no Théâtre National de la Colline, tentou já explorar uma outra via, servindo-se de uma «interacção cénica», de uma espécie de diálogo visual entre os comediantes e os organismos artificiais, supostamente habitando o fundo dos oceanos, projectados sobre um espelho, em cena, a três dimensões e gerados por computadores ligados a esses comediantes por sensores e receptores que registavam as suas reacções fisiológicas, a sua transpiração, os batimentos do pulso, as variações das respectivas temperaturas, etc. Todos estes aspectos foram explorados independentemente. Faltaria apenas juntá-los e unificá-los em torno de um projecto dramático significativo. Estas tentativas de escrita teatral permaneceram com efeito muito dispersas. Desde antes de 1980, o recurso aos principais conceitos da informática tinha permitido redescobrir o teatro anterior, analisar as sucessivas situações dramáticas, imaginar construções mais interactivas, conseguir simular diálogos, ou mesmo criar obras totais, «óperas digitais» inéditas. Nenhum inventário sistemático foi ainda todavia feito. Estas pesquisas foram conduzidas, regra geral, por acréscimo, fora do universo teatral. Estaremos então na fronteira das artes do espectáculo e da representação dramática? Estaremos em presença, pelo contrário, do próprio mistério da criação teatral? Não se sabe ainda. O debate está aberto.

Bibliografia

- AYCKBOURN, Alan, *Intimate exchanges, A play (A related series of plays)*, London, Samuel French, 1985, 2 vol.
- BALAZARD, Simone, «Combinatoire des situations dramatiques», *Action poétique*, numéro spécial sur l'Alamo, Avon, Action poétique, 1984, n° 95, pp. 35-40.
- BARBOSA, Pedro, *Alletsator-KPTO.Kosmos-2001*, Porto, Edições Afrontamento, 2003.
- BAUDOT, Jean A., *La Machine à écrire mise en marche et programmée par Jean A. Baudot: le premier recueil de vers libres rédigés par un ordinateur électronique*, Montréal (Québec), Editions du Jour, 1964.
- BENS, Jacques, *Oulipo (1960-1963)*, Paris, Christian Bourgois, 1980.
- COURCHESNE, Luc, «Portrait no 1», in *Nov'art*, número especial sobre suporte multimédia, Château de l'Églantine, Art 3000, février 1996.
- FOURNEL, Paul, «L'Arbre à théâtre. Comédie combinatoire», in Oulipo, *La Littérature potentielle*, Paris, Gallimard, 1973.
- FOURNEL, Paul, «Ordinateur et écrivain: l'expérience du centre Georges Pompidou», in Oulipo, *Atlas de littérature potentielle*, Paris, Gallimard, 1981.
- GOZZI, Carlo, *Opere: teatro e polemica / a cura di Giuseppe Petronio*, Milano, Rizzoli, 1962.
- LE LIONNAIS, François, «La Lipo (le premier manifeste)», in Oulipo, *La Littérature potentielle*, Paris, Gallimard, 1973.
- LE LIONNAIS, François, «Théâtre booléen», in Oulipo, *La Littérature potentielle*, Paris, Gallimard, 1973.

LE LIONNAIS, François, «Raymond Queneau et l'amalgame des mathématiques et de la littérature», in Oulipo, *Atlas de littérature potentielle*, Paris, Gallimard, 1981.

LENOBLE, Michel, «Equation pour un homme actuel: dossier documentaire», in *A:/Littérature/*, Lille-Villeneuve d'Ascq, CIRCAV-GERICO-MOTS-VOIR, 1994.

LENOBLE, Michel, «Littérature générée par ordinateur et critique génétique», in Vuillemin, Alain et Lenoble, Michel (éd.), *Littérature et informatique: la littérature générée par ordinateur*, Arras, Artois Presses Université, 1995.

MARCUS, Solomon, «Metode matematica in studiul dramei. Strategia personajelor», in *Metodologia istoriei si criticei literare*, Bucarest (Roumanie), Editura Academiei, 1969.

MARCUS, Solomon, *Poetica Matematica*, Bucarest (Roumanie), Editura Academiei Republicii Socialiste Romania, 1970.

MOREAU, René, *Ainsi naquit l'informatique*, Paris, Dunod Informatique, 1984.

POLTI, Georges, *Les 36 situations dramatiques*, Paris, Mercure de France, 1912-1924 (reeditado em 1980).

POLTI, Georges, *L'Art d'inventer les personnages*, Paris, Montaigne, 1930 (reeditado em 1980).

TOTI, Gianni, «Le Projet d'art total à l'ère électronique», entrevista conduzida por Derick de Kerckhove, in Poissant, Louise (éd.), *Esthétique des arts médiatiques*, Sainte-Foy (Québec), Presses de l'Université du Québec, 1995, tome 2.

WEIZENBAUM, Joseph, *Puissance de l'ordinateur et raison de l'homme. Du jugement au calcul*, Paris, Editions d'informatique, 1981.

