

Drama ex machina: A teatralidade da tecnologia na peça AlletSator

Eunice Gonçalves Duarte

«ESTRAGON: Nothing to be done.
(Gaping at his cell phone.)
It's him!
VLADIMIR: At last! What does he say?
ESTRAGON: "Bk sn."»

Allan C. Baird, *Texting 4 Godot*¹

No seu livro *Computers as Theatre*², Brenda Laurel utiliza a noção de teatro como metáfora para a conceptualização da interação homem-computador. Numa primeira abordagem, Laurel procura as semelhanças da interface do computador com as da *performance* teatral, colocando-as lado a lado enquanto formas de "representação", de *mimesis*: "Both plays and human-computer activity are mimetic in nature; that is, they exhibit the characteristics of artistic representations."³ Por mais discutível que seja a sua abordagem aos modelos de interface e que a sua análise do modelo teatral se desvie por vezes para outras formas de

"representação" como o cinema, Laurel apresenta uma proposta que nos interessa aqui explorar: o facto de o uso da tecnologia sempre ter estado presente nas *performances* teatrais.

Desde a *mechane* (*deus ex machina*) à iluminação, aos alçapões e máquinas de fumo, a *performance* recorreu à técnica com a finalidade de permitir ao espectador que imergisse totalmente na acção em curso no palco: "When a play is 'working', audience members are simply not aware of technical aspects at all. For the audience member who is engaged by and involved in the play, the action on the stage is all there is."⁴ Se por um lado a tecnologia é a responsável pela "realidade" de uma "representação", por outro perguntamos: se exibirmos a tecnologia, correremos o risco de acentuar ainda mais essa mesma representação, perdendo a sua componente "ilusória"? E se esta tecnologia deixar o *backstage* e tomar o papel de destaque na criação teatral?

¹ *Short play* de Allan C. Baird, in <http://www.9timezones.com/godot.htm>.

² Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, 1993.

³ *Idem*, p. 45.

⁴ *Idem*, pp. 15-16.

Uma das formas de entender o conceito de *e-drama*⁵ é assumi-lo como essa “maquinaria” que é mostrada; ou seja, em vez de a tecnologia se subordinar à personagem e à história (*plot*), assume-se enquanto produtora criativa do espectáculo teatral. Neste artigo, servir-nos-emos, como análise e ilustração desta inversão de princípios, da peça de Pedro Barbosa *Alletsator XPTO – Kosmos 2001*, bem como da sua posterior transformação para animação em 3D feita por Luís Carlos Petry.

Alletsator XPTO – Kosmos 2001

Em 2001, integrada na programação Porto’2001: Capital Europeia da Cultura, a companhia de teatro Esbofeteatro apresentou a peça *Alletsator XPTO – Kosmos 2001*, de Pedro Barbosa. Esta peça é integralmente criada pelo programa gerador de texto *Sintext*⁶, tendo como base a “noção de generatividade [...], que se] conecta [...] ao conceito de ‘intertextualidades’: daí que alguns materiais gerados incorporem fragmentos de Herberto Helder, Robin Shirley e Angel Carmona, nomeadamente como elementos lexicais e sintagmas estruturantes mixados nos textos originais.”⁷

Sucintamente, podemos resumir a peça à simplicidade da sua história: uma nave espacial à deriva, numa viagem até ao planeta Orutuf Orp. A estrutura interna da peça revela-se no entanto como complexa quando nos são dadas a conhecer as acções performativas. O texto não tem um género fixo, é-nos apresentado primeiro como clássico e épico, reencenando mitos bíblicos – como o do Jardim do Éden ou

o da Arca de Noé –, entrando de seguida num ambiente de ficção científica onde um *robot* e o comandante da nave jogam cartas contra os tripulantes. Estes dois géneros intercalam-se mutuamente, deixando em aberto vários caminhos de leitura para o espectador.

Tomemos por exemplo o acto III (“Luz rasante da manhã”). Após um ambiente caótico de destruição terrena e de uma entrada precipitada dos sobreviventes na nave, Potestade (uma entidade suprema) e o coro de anjos anunciam a vinda da serpente e o fim do Paraíso, mostrando de seguida o primeiro homem e a primeira mulher e a sua queda pecaminosa. No acto seguinte já estamos no interior da nave, sem voltar a haver qualquer referência à cena passada. Que leitura fazer desta cena? A terra deixa de existir mas para sempre fica o mito do recomeço, do primeiro homem e da primeira mulher? Ou o mito do Jardim do Éden é apenas uma memória para os que são deixados à deriva na nave?

Esta complexidade é ainda mais evidente nos diálogos das personagens onde, segundo o autor, “não existe uma lógica ‘psicológica’ capaz de fornecer âncoras ao actor para reter o texto – o que tornou a sua memorização uma tarefa complicada para os actores. A lógica, neste caso (tal como acontece na Literatura Gerada por Computador), é maquina, algorítmica, é a linguagem científica como metáfora.”⁸

É esta estranha combinação lexical aquilo que nos atrai para o texto. A linguagem poética dos coros (anjos e filhos do espaço)

assemelha-se quase sempre à estrutura clássica dos coros do teatro grego:

“Sois filhos do caos
Perdidos no oceano vazio
onde paira a lenda dos planetas.
Perdidos no oceano vazio
entre as galáxias
numa viagem sem destino
viajais com os cometas...
Marte Vénus Júpiter Io Saturno:
perdidos
ao ritmo da compassada dança do universo
orbitando numa viagem sem destino [...]”
(Acto IV)

Durante a peça, vários ofícios se sucedem entre a tripulação da nave e Potestade. Nestes documentos (que funcionam como comunicados) é usada a estrutura formal e concreta desta forma oficial de comunicação, mas o conteúdo textual é abstracto, mais próximo da linguagem poética. O mesmo se passa no acto IX (“Planeta aluga-se”). Fazendo

jogos de espelhos, as personagens invertem a leitura das palavras da frase:

“ROBOT – Poema de com puta dor
1º TRIPULANTE – rod atup moc ed ameop
PILOTO – Poema com puta de dor
2º TRIPULANTE – rod ed atup moc ameop
ROBOT – Poema com dor de puta
3º TRIPULANTE – atup ed rod moc ameop
PILOTO – Poema de dor com puta
1º TRIPULANTE – atup moc rod ed ameop
ROBOT – Poema de puta com dor
2º TRIPULANTE – rod moc atup ed ameop”

A língua e os signos alfabéticos são os mesmos, mas invertendo-os tornam-se estranhos, parecendo até uma outra língua.

Em última instância, porém, o teatro conta uma história através do seu texto (diálogos) e das suas personagens, e dessa história estabelece-se uma comunicação com o espectador, fazendo com que se identifique com as acções encenadas na *performance*.

5 *e-drama (electonic drama)*: nome que foi usado para definir um conjunto de textos que partem do hipertexto e do cibertexto para chegar à escrita teatral, à dramaturgia. Para mais detalhes sobre esta temática ver o texto de Eunice Gonçalves Duarte, *online* in <http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/eduarte-mimesis.htm>

6 Este programa, criado por Pedro Barbosa e Abílio Cavalheiro, baseia-se na geração automática de um texto constituído por uma linguagem de marcação (uso de etiquetas) em que o resultado final consiste na selecção aleatória de etiquetas definidas num texto matriz. O sentido do texto é aqui assente em algoritmos informáticos que exploram um campo possível de significados. É uma forma de utilização do computador como “máquina semiótica”, onde a informação que entra (*input*) é diferente da informação que sai (*output*).

7 Pedro Barbosa in *Alletsator XPTO-Kosmos 2001*, versão *online* in <http://po-ex.net/alletsator/alletsator.pdf>

8 Pedro Barbosa, “Inteligência artificial, texto automático e criação de sentido”, *Revista de Comunicação e Linguagens (RCL)*, número extra (“A cultura das redes”), pp. 415 -16.

Em *Alletsator XPTO*, o carácter abstracto do discurso estende-se também à ideia de personagem, que é mais vaga e fluída do que numa peça tradicional; nenhuma personagem tem um nome específico, sendo definida como “homem” ou “mulher”, ou através da profissão (p. ex., “Piloto”), ou então a personagem é um colectivo, como o coro de anjos ou o coro dos Filhos do Espaço. Não existe um indivíduo que se sobreponha aos outros; podemos até dizer que, a existir algo que se evidencia, esse algo é a nave e a sua viagem, já que toda a trama se desenrola através dela. Ora, uma vez que ambos os elementos que compõem uma peça de teatro – linguagem e estrutura dramática – são abstractos, que relação se estabelece entre a *performance* e o espectador?

No primeiro acto (“MIF”), é-nos descrito um ambiente caótico. O público “é imerso neste caos de sensações e refugia-se na nave-*bunker* XPTO, orientado e conduzido por personagens animais de uma nova Arca de Noé preparada para o Grande Salto Cósmico”. Este estado do público é desejado durante toda a peça. Mas de que tipo de imersão se trata? Não é uma identificação das acções ou das personagens, como acontece tradicionalmente. É essencialmente uma imersão de imagens e sons⁹, e daí que se recorra ao vídeo, à dança e à ópera para que o público se mantenha focado na acção em palco sem nela se perder.

AlletSator: Ópera Electrónica.

É com base nesta premissa – a de que *Alletsator XPTO* é uma obra essencialmente visual – que

Luís Carlos Petry¹⁰ propõe uma nova “encenação”, desta vez no ambiente tecnológico 3D, numa narrativa em rede, dando-lhe o nome de *AlletSator: Ópera Electrónica*¹¹. Este projecto, ainda em construção, procura trazer para o texto o formato que este há muito anunciava. Levando ao extremo os conteúdos mitológicos e fantásticos da peça, Barbosa e Petry pretendem criar um “híbrido hipermédia [...] no qual se desafia o ‘espectador’ (imerso num ambiente que se pretende cósmico, mágico, fantástico, onírico...) a percorrer a superfície de uma sequencialidade por si próprio traçada. [...] *AlletSator* é também um objecto artístico dos novos meios, produto e agente de uma cibercultura que promete revolucionar o mundo tal como o conhecemos.” Deve acrescentar-se ainda que “*AlletSator* rompe com o passado. Uma janela que expande o real, numa perspectiva global, complexa, dispersa, alterando a forma ortodoxa de recepção de uma obra, de uma produção por se apresentar como um universo cibernético, tecnológico, interactivo, dinâmico, hipertextual, palco de uma *performance* onde é protagonista o internauta, e onde a realidade se estende em direcção ao mito.”¹²

Com base no resumo que aqui se faz do projecto, há duas noções que vale a pena retomar. A primeira diz respeito à recepção do público (que se pretende sempre imerso); a segunda à ideia de palco virtual.

Tendo em conta que este projecto ainda se encontra em desenvolvimento, utilizaremos como contraponto duas peças que, de acordo com a sua estrutura e finalidade, se assemelham à nossa noção de *e-drama* acima

explicitada e que muito poderão contribuir para reflexão em torno das questões levantadas anteriormente: *b.e.c.c.a. project*, de Stefan Maskiewicz¹³ e *1969/99*, de Barry Smylie¹⁴.

Começamos pela noção da imersão do público. Tanto *b.e.c.c.a.* quanto *1969/99* pretendem também que o espectador fique imerso na obra, por intermédio da sua componente interactiva; num caso com a combinação de *links*, noutro com a construção de diálogos das personagens. Os *links* de Smylie contam de facto uma história, que pode ser lida de acordo com a nossa escolha. No entanto, é inevitável que o “espectador/utilizador” necessite de experimentar todos os caminhos, ou se questione se o caminho que escolheu seria o correcto. Com isso a história propriamente dita fragmenta-se, provocando a ansiedade de saber o que está para além de cada link. Em *b.e.c.c.a.*, Maskiewicz aparenta conceder um maior grau de intervenção ao “espectador”, mas o vaivém de diálogos acaba por ser condicionado a algumas combinações,

o que se torna frustrante. Em ambos os casos, a forma inovadora que ambas as obras oferecem ao seu público é a possibilidade da interacção.

Podemos contudo argumentar que o público, mesmo em casos “tradicionais”, é sempre interactivo, ou seja, nunca é passivo. Qualquer artista sabe que uma obra só está completa com o diálogo com o público, que ele comunica através dos seus silêncios, dos seus risos, do seu desconforto, etc. Esperar que a interacção virtual seja suficiente para a imersão do espectador na obra parece-nos um pressuposto muito limitativo, que redundaria em optar pelo entretenimento e pelo jogo em vez de se explorarem todas as potencialidades da experimentação. Além disso, continua a não ser clara a fronteira entre e-drama e história interactiva.

A tecnologia como forma artística tem de oferecer mais do que a mera interacção, principalmente se se trata de uma arte tão humanizada como o teatro¹⁵, que prima

9 Ao observarmos o texto, rapidamente concluímos que uma lógica sonora se sobrepõe a uma lógica de linearidade da história. Privilegia-se a melodia das palavras em vez do seu valor semiótico.

10 Professor e investigador da PUC (Pontifícia Universidade Católica), São Paulo, Brasil

11 Projecto do NuHP (Núcleo de Pesquisa em Hipermídia), com a colaboração do CETIC-Centro de Estudos de Texto Informático e Ciberliteratura

12 Texto de Rui Torres e Emanuela Oliveira resumindo o projecto *Alletsator: Ópera Electrónica*, online in <http://po-ex.net/alletsator/resumo.html> e <http://www.telepoesis.net/alletsator/wiki>

13 Com o projecto *b.e.c.c.a.*, online in <http://www.leeon.de/showroom/beccaProject/start.html>.

14 Com o projecto *1969/99*, online in <http://barrysmylie.com/flash/1999/index.htm>.

15 Alain Vuillemin escreve no seu artigo “Concepts informatiques et écritures théâtrales”: “Dès avant les années 1980, le recours aux principaux concepts de l’informatique avait permis de redécouvrir le théâtre antérieur, d’analyser les successions de situations dramatiques, d’imaginer des constructions plus interactives, de réussir à simuler des dialogues, voire de créer des œuvres totales, des ‘opéras numériques’ inédits.” (Nota dos Organizadores: Este artigo de Vuillemin é traduzido e publicado nesta Revista)

pela proximidade dos intervenientes e pela identificação das acções *performativas*. Esta questão da interacção está relacionada com outra noção atrás mencionada, a de *palco virtual*. Regressemos por isso a Brenda Laurel e à sua análise comparativa entre o palco e a interface do computador. É verdade que toda e qualquer *performance* é já em si *virtual* – o que está a ser apresentado não está a acontecer de facto, é uma *representação* feita por uma ou mais pessoas para ser vista por uma ou mais pessoas. O que nos leva (público geral) então a considerar que virtual é só apenas o que se passa no computador? É o facto de o espaço deixar de ser físico para se juntar ao virtual? Ou será simplesmente porque ainda não nos identificamos com os modelos apresentados virtualmente? Um boneco, uma imagem, uma foto não são seres humanos, e por isso o que percebemos é o outro, sem haver qualquer identificação entre esse outro e eu.

Smylie, em 1969/99, consegue, na nossa opinião, contornar o problema, colocando como protagonistas personalidades como Marilyn Monroe ou Richard Nixon em situações históricas que facilmente identificamos porque existe uma memória histórica colectiva. As imagens usadas estão para além do seu grafismo, possuem uma referência concreta. Esse é, de resto, o objectivo da sua obra. Já em *b.e.c.c.a.* até a voz que ouvimos declamar os sonetos de Shakespeare está longe da voz humana: é mecânica, sem qualquer paralinguagem, levando o autor a declarar a sua não responsabilização pela interpretação do texto.

Perguntamos por isso, em forma de conclusão provisória, se uma obra teatral como *AlletSator*, já de si abstracta, onírica, de conteúdos fantásticos, pode no seu formato mais virtual ultrapassar estas problemáticas? Aguardamos ansiosamente a sua finalização.

Bibliografia

- AARSETH, Espen J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press, 1997.
- BARBOSA, Pedro, "Inteligência Artificial, Texto Automático e Criação de Sentido", *Revista de Comunicação e Linguagens*, n.º 29 ("O Campo da Semiótica"), Lisboa, Relógio d'Água, Maio de 2001, pp. 303-330.
- BARBOSA, Pedro, "O Computador como Máquina Semiótica", *Revista de Comunicação e Linguagens*, número extra ("A Cultura das Redes"), Lisboa, Relógio d'Água, Junho de 2002, pp. 409-420.
- BARBOSA, Pedro, *Alletator XPTO-Kosmos 2001*, online in <http://po-ex.net/alletsator/alletsator.pdf>
- DUARTE, Eunice Gonçalves, "Metamorfoses da Mimesis" in *Enciclopédia e Hipertexto*, org. Olga Pombo, António Guerreiro e António Franco Alexandre, ed. Duarte Reis, Lisboa, 2006, também disponível online em <http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/eduarte-mimesis.htm>.
- LAUREL, Brenda, *Computers as Theatre*, Reading, Addison Wesley Publishing Company, 1993.
- MASKIEWICZ, Stefan, *b.e.c.c.a project*, online in <http://www.leeon.de/showroom/becca-Project/start.html>.

SMYLIE, Barry, 1969/99, online in <http://barrysmylie.com/flash/1999/index.htm>.

TORRES, Rui e Emanuela Oliveira, "Alletsator- ópera electrónica", online in <http://po-ex.net/alletsator/resumo.html> e <http://www.telepoesis.net/alletsator/wiki>

VUILLEMIN, Alain "Concepts informatiques et écritures théâtrales", online in <http://www.arts.uottawa.ca/astrolabe/articles/art0029.htm#Intégration%20multimédia>.