



Dramaturgias digitais

Uma investigação sobre a
escrita dramatúrgica
imersa nas tecnologias
digitais

autor = `Francisco dos Santos Gick`

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS
Nível: Mestrado

Francisco dos Santos Gick

**DRAMATURGIAS DIGITAIS:
Uma investigação sobre a escrita dramatúrgica
imersa em tecnologias digitais**

Porto Alegre
2022

Francisco dos Santos Gick

**DRAMATURGIAS DIGITAIS:
Uma investigação sobre a escrita dramatúrgica
imersa em tecnologias digitais**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, como um dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas.

Orientadora: Camila Bauer Brönstrup.

Porto Alegre
2022

Francisco dos Santos Gick

**DRAMATURGIAS DIGITAIS:
Uma investigação sobre a escrita dramatúrgica
imersa em tecnologias digitais**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, como um dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas.

Aprovada em ____ de _____ de 2022

Prof^a. Dr^a. Camila Bauer Brönstrup (UFRGS)
(Orientadora)

Prof. Dr. Clóvis Dias Massa (UFRGS)

Prof. Dr. Paulo Ricardo Berton (UFSC)

Prof^a. Dr^a. Rejane Cristina Rocha (UFSCAR)

*Isso que te escrevi é um desenho eletrônico e não tem
passado ou futuro: é simplesmente já*

Clarice Lispector

Agradecimentos

À Prof^a. Dr^a. Camila Bauer Brönstrup, orientadora desta pesquisa, pela generosidade e pelo suporte ao longo dessa travessia.

Às companheiras e aos companheiros do Coletivo Errática, Guega Peixoto, Gustavo Dienstmann, Jezebel De Carli, Luan Silveira, Mani Torres e Nina Picoli, com quem compartilho as esperanças e inquietudes de ser artista.

A Guega Peixoto, minha companheira em todas as horas, por estar sempre ao meu lado, me mover a escrever, me mover a pensar e me ajudar a acreditar na vida e no teatro.

À Jezebel De Carli, amiga e mestra, que há tanto tempo me ensina sobre o que é ser artista.

A Zé Adão Barbosa, pela amizade e pelo apoio desde os primeiros passos desse caminho.

Ao Diones Camargo, por acompanhar e incentivar meu percurso artístico como dramaturgo e pelas intermináveis conversas em noites intermináveis.

A Letícia Vieira, por todo carinho, interesse e toda generosidade e amizade que compartilhamos.

À minha família, meus pais, Vera e Francisco, minhas irmãs e meu irmão, Daniela, Virgínia e Fernando, e minha sobrinha Jennifer, por todo apoio.

À Prof^a. Dr^a. Rejane Cristina Rocha, ao Prof. Dr. Paulo Ricardo Berton e ao Prof. Dr. Clóvis Dias Massa, por aceitarem participar de minha banca e pelas contribuições que fizeram a este trabalho.

A colegas, professores, professoras, funcionários e funcionárias do PPGAC da UFRGS.

À Capes – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – que viabilizou a realização deste projeto.

Resumo

Este estudo tem lugar no cruzamento entre dramaturgia e tecnologia, investigando novas grafias dramatúrgicas que emergem da apropriação dos contextos e possibilidades do meio digital. A pesquisa é desenvolvida a partir de minha perspectiva como dramaturgo, como uma busca de possibilidades de deslocamento em meu percurso artístico. Parto da percepção de como as relações de escrita e leitura se transformam em nossas interações com as tecnologias digitais, dando espaço a uma diversidade criações de literatura digital que se distanciam dos formatos próprios de meios tradicionais como o livro impresso, produzindo um amplo espectro de novas textualidades criadas em computador para serem lidas em computador. Em busca de compreender como esse novo contexto digital contribui para transformações no texto teatral, analiso 4 obras dramatúrgicas digitais, *Last song of Violeta Parra*, *TRANS. MISSION [A.DIALOGUE]*, *AI: when a robot writes a play* e *AI*, que utilizam diferentes tecnologias e exploram diferentes estratégias estéticas na composição dramatúrgica. Por fim, traço uma mapa provisório de características encontradas nos textos analisados que se mostram produtivas para a pesquisa e criação de novas dramaturgias digitais — transformatividade, modularidade, multiseluncialidade, conectividade, interatividade, multimidialidade e desdramatização —.

Palavras-chave: Dramaturgia; Literatura Digital; Dramaturgias Digitais; Tecnologia.

Abstract

The present study takes place at the intersection of dramaturgy and technology, investigating new forms of dramaturgical writing that emerge with the appropriation of the contexts and possibilities of the digital medium. The research is developed from my perspective as a playwright, as a search for possibilities of displacement in my artistic path. I start from considering how reading and writing relations are transformed in our interactions with digital technologies, giving space to a diversity of creations of digital literature that distance themselves from the formats typical of traditional media such as the printed book, producing a wide spectrum of new textualities created on a computer to be read on a computer. In order to understand how this new digital context contributes to transformations in the theatrical text, I analyze 4 digital dramaturgical works, *Last song of Violeta Parra*, *TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]*, *AI: when a robot writes a play* and *AI*, which use different technologies and explore different aesthetic strategies in dramaturgical composition. Finally, I draw a provisional map of characteristics found in the analyzed texts that can be productive for the research and creation of new digital dramaturgies — transformivity, modularity, multisequentiality, connectivity, interactivity, multimediality and de-dramatization —.

Keywords: Dramaturgy; Digital Literature; Digital Dramaturgy; Technology.

Sumário

Breve nota biográfica.....	1
Introdução	6
Isso que te escrevi: sobre este objeto	11
A pedra de Eurípedes.....	13
Novas grafias	23
Para sortimento de conferir o que existe	30
Dramaturgias digitais	43
Os Hiperdramas de Charles Deemer	45
TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]	61
I've seen the future and it's a robot.....	67
Novas grafias 2.....	79
Dramaturgias digitais.....	79
Considerações finais	87
Epílogo	91
Referências	94

Breve nota biográfica

0

Nasci na década de 80, em uma pequena cidade na fronteira do Brasil com o Uruguai, e essas coordenadas no tempo-espacó são importantes para descrever minha relação com a tecnologia.

Desde cedo vivi um fascínio pelos objetos tecnológicos inacessíveis que via nos seriados japoneses da televisão, como imagino que tenham vivido muitas das crianças de minha geração nascidas na margem da margem do mundo, o interior de um estado descentralizado de um país que na melhor das hipóteses ainda viria a ser, um país do futuro, se fosse, um país sufocado por uma ditadura militar que, entre outros desserviços, enterrava fundo os grossos pilares do subdesenvolvimento e da

exclusão social no país. Sentado no sofá da sala, via trajes especiais e computadores que permitiam a seres humanos (japoneses) comuns defenderem a humanidade (no Japão) de poderes monstruosos advindos de dimensões imponderáveis através de portais abertos por algum desastre nuclear. A dimensão metafórica dessa narrativa demoraria ainda alguns anos para se apresentar a mim, que só via robôs gigantes domando as forças hostis da natureza em meio ao caos em miniatura de fumaça e isopor quebrado.

Seriados japoneses pela manhã e à noite filmes estadunidenses — escola à tarde, o que não vem ao caso —, e então o fascínio se misturava ao medo. Hollywood me ensinou que máquinas inteligentes provocariam a derrocada da humanidade; as máquinas desprovidas de inteligência, carros, aviões, plataformas de petróleo, essas eram nossas amigas, mas a inteligência é um perigo iminente. Depois dos Povos Originários, do México, do Vietnã, da União Soviética, a tecnologia passava a ser nossa inimiga. Então, um programa de computador militar — uma inteligência artificial — tomaria o controle de um sistema (estadunidense) de mísseis nucleares levando à destruição da superfície do planeta e à quase aniquilação da humanidade (estadunidense) que passaria a existir apenas como resistência: um conjunto de homens excepcionais, armados e organizados como milícia, lutando a todo custo pela liberdade (estadunidense). Ou o mundo viraria uma distopia tecnológica, megalópoles trespassadas por carros voadores onde as pessoas viveriam em apartamentos minúsculos e comeriam comida japonesa em barracas de rua, em pé refletidas no asfalto brilhante molhado pela chuva — o próprio asfalto, uma herança de um passado em que os carros ainda tinham rodas —, pessoas e ciborgues, corpos indiscerníveis e igualmente mercadorias nas vitrines iluminadas por neon colorido da supercidade. 'Tudo o que eu sei da vida, eu aprendi no cinema americano', disse uma vez Leminski; parece uma frase com que posso concordar mais que gostaria. O excepcionalismo, o heroísmo do homem médio com sua pistola na mão em defesa da liberdade e o medo do futuro como um tímido reconhecimento do colapso iminente, o perigo irrepresentável de se acabar definitivamente com o planeta, não por meio de uma

catástrofe, mas pela exploração cotidiana. Mas é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo, como escreve Mark Fisher, é mais fácil narrar nossa falência como uma catástrofe imprevisível e inevitável, um asteroide, um vulcão, um monstro, um vírus ou um programa de computador, do que imaginar outras formas de viver na superfície do planeta — enquanto ela ainda existe —.

Ainda hoje, quase que por reflexo, sinto mais medo de uma inteligência artificial que do bilionário proprietário da empresa que a criou, culpa do cinema.

Durante um bom tempo em minha vida, os computadores foram isso: coisas que via na televisão. Se, hoje, crianças nascem rodeadas por telas, telefones, tablets, televisores, contas nas redes sociais criadas antes mesmo do nascimento, para mim esse contato tardou. Aos 14 anos, num lance inusitado do destino, ganhei um curso de MS-DOS de uma escola de informática. Foi a primeira vez que sentei na frente de um computador, aquilo lembrava apenas vagamente os dispositivos da ficção, mas foi o suficiente para me ver hipnotizado pela tela toda preta e o cursor de texto piscando a espera de um comando, aquilo era um universo: os comandos executavam ações na máquina, eu me sentia como os hackers do filme, ainda que estivesse apenas executando tarefas triviais de escritório. Um ou dois anos depois tivemos finalmente um computador em casa, e assim meus laços com a máquina se estreitaram, eu passava longas horas fazendo nada na frente daquele computador, que já não era apenas uma tela preta, mas uma interface gráfica cheia de ícones coloridos por onde eu movia o mouse, clicando em pastas e arquivos a esmo, explorando, à deriva.

A internet mudou tudo. O som estridente da conexão, acompanhado da esperança de conseguir uma boa velocidade, a internet, sim, era um universo a ser explorado nas longas madrugadas — quando a conexão era mais barata —. Curiosamente, nosso computador ficava instalado em uma pequena biblioteca onde ficavam os volumes das encyclopédias — Caldas Aulete, Tesouro da Juventude, Delta Universal — que eu costumava folhear a esmo, explorando, à deriva. O computador conectado à internet era como uma encyclopédia infinita onde se poderia saber sobre todo tipo de coisas,

permitidas, proibidas, secretas. Na época não havia google, baixar uma música demorava uma noite inteira, um filme dez noites, era muito mais rudimentar que hoje, mas havia um senso de descoberta, de desbravamento que ainda tenho muito forte na memória. O computador se tornou minha máquina de conhecer, e conhecer estava ligado a uma operação de quebra unilateral de direitos autorais sobre os mais diversos objetos culturais; era possível assistir a filmes, ouvir músicas, ler livros, blogs, sites, tudo, tudo estava no computador, inclusive as informações sobre as entranhas do próprio computador. As entranhas do computador, uma série de placas, cheias microprocessadores capazes de registrar estados de ligado e desligado em seus terminais, 0: desligado, 1: ligado, e o fluxo de eletricidade por essas placas faz com que apareçam na tela letras, imagens, faz com que sons saiam pelas caixas de som. E sobre as placas ou dentro das placas, ordenando os fluxos elétricos nos microprocessadores, os programas que orquestram as performances da máquina, o programa, essa entidade quase mágica, como um feitiço conjurado por um estranho feiticeiro na forma de um texto escrito em uma língua misteriosa. Então eu esperava o relógio dar meia-noite, discava para conectar meu computador à internet e tentava entender como escrever meus próprios feitiços, como encantar o computador para ele funcionar do jeito que quisesse. Entendi que precisava escrever meus próprios códigos, entendi que o código de um programa é um conjunto de instruções escritas em uma língua que a máquina entende, e que quando o programa é executado, a máquina realiza as instruções uma a uma. Claro que isso é uma simplificação, era mais divertido que isso. Comecei a escrever meus próprios programas, tentando mudar a forma como o computador funcionava, depois descobri que poderia criar espaços na internet com o conteúdo que quisesse e que esse conteúdo poderia ser acessado por qualquer pessoa no mundo conectada à rede, passei a criar o que se chamava de páginas de internet — hoje não se usa tanto esse nome — primeiro mais simples e depois páginas mais complexas. O computador se tornou também uma máquina de criação, e criar estava ligado a uma operação de escrever.

1

Há alguns dias, li uma postagem em uma rede social em que uma artista, de quem não lembro o nome, escrevia ironicamente algo como 'Mãe, vem me buscar, estou no cruzamento da Arte com a Tecnologia', o que achei curioso, especialmente pela formulação, como se arte e tecnologia fossem duas largas avenidas que se cruzam em um determinado ponto e depois seguem independentes seus caminhos. Fico pensando onde estaria esse ponto.

No cinema?

No guindaste que carregava os atores do teatro grego no século V a.C.?

Na lanterna mágica?

No computador?

Na prensa de tipos móveis?

Na tinta a óleo?

No códex?

No papiro?

Na fotografia?

No alfabeto?

Difícil saber. Arte e tecnologia se atravessam tantos pontos que é mesmo difícil. Não são dois caminhos, mas o mesmo trajeto marcado em diferentes mapas.

Introdução

INTERFERÊNCIA: Iniciar Transmissão.

RESPOSTA::::: Como?

CHAMADA::::::: Com uma chamada.

Iniciar com uma memória. Um processo de criação, um ensaio, em 2018. Tenho atuado já há algum tempo como dramaturgo e encenador em processos colaborativos de criação junto ao coletivo de que faço parte em Porto Alegre, o Coletivo Errática. Esses processos desenvolvem-se em ritmos e por caminhos negociados internamente ao próprio processo, considerando as muitas variáveis envolvidas, o que produz uma espécie de movimento browniano do processo, em que se inclui a criação dramatúrgica. Não há um texto como ponto de partida ou algo a ser levado à cena, a dramaturgia é coisa a ser feita. A forma como se opera dramaturgia e, mais especificamente, a escrita de textos nesses processos é, portanto, definida por certa imprevisibilidade e inconstância. Desde um ponto de vista poético e pessoal, poderia dizer que, em geral, não sei ao certo o que escrevo. Escrevo e então busco entender o que escrevi no contexto do que já havia escrito, das composições criadas com atrizes e atores, ou mesmo em

relação a um espaço difuso de criação. Se um fragmento escrito estabelece um nexo qualquer com a criação — e, por vezes, mesmo sem que haja esse nexo —, envio por e-mail ou imprimo para levar ao próximo ensaio. Sempre assim, não escrevo peças, escrevo uma série de fragmentos que acabam por se conectar, às vezes por virtudes próprias, às vezes por causas externas, formando uma massa textual a ser trabalhada e retrabalhada insistenteamente até que já não seja mais possível alterar o material. O subproduto desse processo é uma grande quantidade de fragmentos impressos que se acumulam em minha mesa de trabalho, dentro de bolsas, sobre as cadeiras da sala de ensaio e que vão sendo usados, anotados, rasgados, esquecidos em carros de aplicativos e, eventualmente, guardados para uma criação por vir. Mas a memória que tento descrever é a de um momento bastante comum de um ensaio bastante comum, 8 pessoas sentadas, algumas no chão, outras em cadeiras da plateia. Pedi que atrizes e atores pegassem seus textos para trabalharmos em uma grande cena que envolia todo mundo. Houve quem estivesse já com seu conjunto de fragmentos à mão, houve quem fosse achar os textos em suas bolsas e houve quem — e esse é o motivo de estar contando isto aqui — tirasse do bolso o telefone celular e abrisse ali mesmo seu texto.

E essa situação de algumas pessoas que em um ensaio tiraram dos bolsos seus telefones para ler um fragmento de texto, deixando de lado o texto impresso no papel, soa como uma indicação prática de como nossa relação com a leitura, onde lemos, como lemos, o que lemos, tem se transformado rapidamente ao longo dos anos, com uma ampla substituição da página impressa por telas brilhantes de dispositivos eletrônicos diversos. Isso não significa que deixamos ou deixaremos de ler textos impressos, é apenas a constatação de que lemos de outras formas e usamos dispositivos que oferecem possibilidades de leitura muito diferentes. E a partir dessa memória penso em como tenho escrito: sempre páginas em sequência, sempre um jeito de escrever que almeja o livro, não propriamente a publicação como livro, mas uma imagem-livro de ordem, sequência e contenção. Mas também sempre interrompido, já que nunca escrevo um objeto, apenas fragmentos. Por décadas, temos lido e escrito utilizando dispositivos cujas possibilidades, enquanto espaço de inscrição, são

diversas daquelas do texto impresso em papel, do livro, o que provoca a pensar outros processos de escrita que se deixem afetar por contextos e possibilidades específicos do meio digital. E esse pensar processos de escrita tem aqui um sentido muito prático, já que essa pesquisa é desenvolvida na perspectiva de um artista, alguém que escreve dramaturgia. As análises aqui realizadas e os conceitos aqui discutidos são tomados como intercessores em meu percurso poético, provocadores de desvios que permitem explorar outros cantos, "para sortimento de conferir o que existe", como diz Riobaldo, em *Grande Sertão: Veredas* (ROSA, 1994, p.30). Se evoco Riobaldo, é porque esse trabalho é uma espécie de travessia e me coloco nele como uma espécie de rapsodo, costurando fragmentos ao longo do caminho.

Ao longo do século XX, em atrito com as tecnologias computacionais, nossas relações com a natureza e com a cultura se alteraram sensivelmente. Contrastando em certa medida com uma cultura impressa, propagada a partir da invenção da imprensa no século XV, inventou-se máquinas eletrônicas capazes de armazenar e processar volumes cada vez maiores de informações com uso de espaço, tempo e energia cada vez menores. Absorvidas em nossa paisagem tecnológica, tais máquinas passam a estabelecer tensões em diversos campos da atividade humana. Utilizadas inicialmente em funções contábeis, militares, estatais, empresariais, rapidamente o uso dessas máquinas contribui para transformações culturais profundas, pondo em marcha um processo ao longo do qual inúmeros objetos culturais são convertidos em dados numéricos: imagens, filmes, sons, textos viram dados, 0s e 1s, processados em computadores.

Esse processo de informatização da cultura, como aponta Lev Manovich (2006), não conduz apenas ao surgimento de novas práticas culturais, tais como videogames e mundos virtuais, mas também redefine as práticas culturais existentes. Ao mesmo tempo, novos usos inventados para as tecnologias no contexto de práticas culturais redefinidas alteram os caminhos de desenvolvimento das próprias tecnologias digitais.

Ao longo deste trabalho, assumo a posição de que nossas relações com os

objetos culturais estão transformadas pelo atrito com as tecnologias computacionais. No entanto, cabe caracterizar esse "nós" que somos sujeitos dessas relações, essa pluralidade.

Dados recentes sobre o uso de computadores e da internet no Brasil dão conta de uma substantiva ampliação do acesso a essas tecnologias. Pesquisa do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2021) aponta que 81% da população brasileira, com 10 anos ou mais, têm acesso à internet quase todo dia. O mesmo levantamento mostra um crescimento (em relação a 2019) do percentual de usuários de internet nas classes C e DE, ao mesmo tempo em que deixa evidentes, não apenas a desigualdade de acesso - em que pese o crescimento citado -, como também a distribuição desigual de oportunidades no ambiente digital.

Embora seja considerável a quantidade de pessoas, no país, que não tem acesso permanente à internet, há uma maioria da população brasileira para quem o acesso à rede de computadores faz parte do cotidiano. Importa refletir, no entanto, sobre as condições desse acesso, especialmente considerando uma realidade em que trabalhadores em diferentes áreas se veem impelidos a relações de trabalho precárias marcadas pelo gerenciamento algorítmico das plataformas digitais, em que o telefone celular se torna instrumento necessário ao desenvolvimento da atividade econômica, seguindo uma tendência que tem sido chamada de uberização do trabalho (ABÍLIO, 2020). Abílio argumenta que a uberização não é um fenômeno novo ou tecnicamente determinado, mas a decorrência de um processo de décadas de eliminação de direitos que é intensificado pelas novas tecnologias digitais que engendram novos mecanismos de controle e gerenciamento do trabalho.

A posição aqui assumida, portanto, de utilizar a forma "nós", parte de uma percepção das múltiplas formas como computadores conectados à internet têm transformado nossas vidas, ainda que não tenhamos a garantia de um acesso amplo, permanente e qualificado a tais tecnologias e às possibilidades criativas por elas

ensejadas.

As tecnologias da informação estruturam a forma como se vive no planeta hoje, tanto para quem vive imerso nelas, quanto para quem não as acessa. Para um ser humano digitalmente incluído é extremamente difícil imaginar a vida sem tais tecnologias, sem smartphones, smartwatches, smart tvs, notebooks, computadores, máquinas de lavar inteligentes, câmeras de segurança inteligentes, fechaduras inteligentes, tudo inteligente, uma fetichização e comodificação da inteligência e da inovação que acompanha a apropriação do comum como estratégia de controle no capitalismo pós-fordista, como observa Carolina Gainza (2019). Sistemas de vigilância estatal reconhecem nossos rostos em aeroportos e mesmo nas ruas das grandes cidades, megacorporações controlam, antecipam e excitam nossos desejos, enquanto apresentam uma miríade de produtos em banners coloridos distribuídos sob medida para cada ser humano-alvo reduzido a consumidor hiperconectado. Por outro lado, como também observa Gainza, os próprios sujeitos inseridos em redes de controle, afetados pelo processo de consumo, são os que inventam possibilidades outras de vivência das tecnologias: “os sujeitos se apropriam da tecnologia e dão forma a novas práticas do comum” (id., s/p). Um hackeio cultural, como diz a autora, prática de subversão dos significados das tecnologias digitais, desvio de suas finalidades.

É evidente o quanto nossos processos de escrita e leitura são mediados por tecnologias digitais, seja quando escrevemos em um processador de textos como MS Word, Papers, Libre Office, ou lemos um artigo em pdf. Mesmo quando lemos um livro impresso em papel, é bastante provável que esse objeto seja fruto de um processo de editoração digital. Mas a intenção aqui é considerar o espaço de intersecção entre escrita dramatúrgica e tecnologia nas possibilidades que existem para além da referência estrutural da página, lá onde Escrever desdobra-se em variáveis intensidades de programar aquilo que Jerome Fletcher (2015) chama de um dispositivo do texto, ao mesmo tempo em que Ler desdobra-se em agenciar, navegar, buscar, compor.

O texto, transfigurado em conjunto de dados numéricos, concebido digitalmente

para ser lido em dispositivos digitais, acaba condicionado pelas características do meio digital em que nasce e existe, dando vazão a um sem número de textualidades digitais que, apropriando-se de novas tecnologias, alteram, por sua materialidade, os modos como os textos são produzidos, como circulam, como são lidos e legitimados em sociedade.

Que pode a dramaturgia nesse contexto digital? Que deslocamentos se tornam possíveis na escrita dramatúrgica a partir da apropriação de novas tecnologias que conduzem a novas textualidades digitais? Essas questões conduzem a um campo de experimentação bastante recente, bem como ainda pouco explorado, em que esta pesquisa se movimenta.

Isso que te escrevi: sobre este objeto

Este documento, este arquivo em formato *pdf*, escrito em um computador, disponibilizado em algum lugar da internet, acessado e aberto em um leitor de arquivos *pdf* para ser lido em um computador, é um objeto dos novos meios, um texto digital, que explora algumas das possibilidades do meio, mas mantendo características fundamentais dos textos impressos.

Letras encadeadas em palavras sobre uma página.

Este é um de dois objetos que compõem essa dissertação e que, juntos, refletem (sobre) um estado de convivência entre o impresso e o digital, suas convenções e possibilidades.

A contraparte deste arquivo em formato *pdf* é um *hipertexto digital* disponibilizado em <https://desenhos-eletronicos.vercel.app/>, um espaço digital de experimentação em

que são postos em movimento os conceitos que permearam a pesquisa.

Importa ressaltar que os dois objetos não são complementares, e, ainda que não sejam independentes, podem ser lidos juntos, em separado ou mesmo ignorados, um em favor de outro. As palavras aqui contidas estão também lá, quase todas, assim com as reflexões e os conceitos, ainda assim, trata-se de dois textos, dois objetos, dois dispositivos separados, mas ressonantes. São caminhos diferentes marcados sobre um mesmo mapa.

A pedra de Eurípedes

Certa vez ouvi de um amigo e colega dramaturgo uma história sobre Eurípedes, era algo que ele tinha também ouvido de alguém, que o autor de *Medeia* e *As Bacantes*, retirava-se para a beira do mar, sentava-se sobre uma pedra e ali, sozinho, cercado pelo mar cor de vinho, escrevia entre as idas e vindas das ondas os versos de suas tragédias. A imagem não poderia ser mais fascinante, Eurípedes concentrado, sentado sobre uma pedra, escrevendo; creio que fosse esse mesmo o ponto da história, a concentração e o afastamento do mundo requeridos pela escrita. Mas eu, provavelmente sugestionado pelas reflexões sobre a materialidade da escrita, só consegui pensar no que Eurípedes tinha nas mãos: um rolo de papiro? Um pergaminho? Uma tábua coberta de cera? Fragmentos de cerâmica? Uma pedra? E com que gravava suas letras? Tinta? Uma haste de metal? Sempre se escreve em algo, sobre algo. Toda escrita se dá em um espaço de inscrição com características próprias que contribuem para conformar os

hábitos de escrita de uma sociedade.

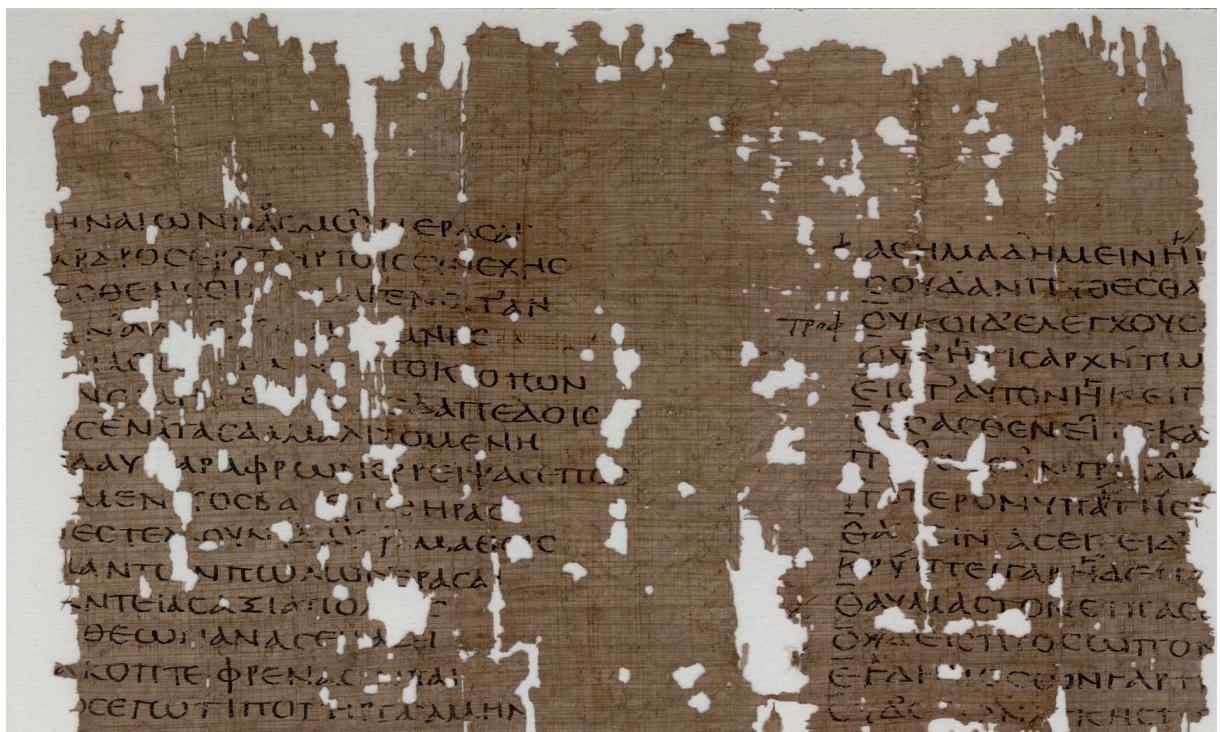


Figura 1 - Fragmento de Hipólito de Eurípedes encontrado nos Papiros de Oxyrinco. Fonte: POXY, 2022.

O midiólogo francês Régis Debray diz que “quando muda o suporte, muda a grafia” (1993, p.208). Se escrevemos no papiro, no pergaminho, no livro ou no computador, é de se esperar que diferentes escritas tenham lugar, como também é de se esperar que os diferentes materiais condicionem diferentes formas de circulação e acesso aos textos, bem como articulem diferentes relações de leitura dos mesmos. Na Grécia do século V a.C., era de ouro do teatro grego, período em que Eurípedes viveu e escreveu, papiro e pergaminho, materiais caros e frágeis, tinham acesso restrito a uma elite letrada que produzia e circulava entre si os textos produzidos, que eram armazenados em bibliotecas públicas ou em bibliotecas privadas pertencentes aos próceres da sociedade grega. A reprodução do texto de uma tragédia, na Grécia antiga, dependia não apenas da disponibilidade dos materiais necessários à cópia, mas também da força de trabalho de um escriba, em geral um homem escravizado. Além do que, seria necessário ter uma fonte, que provavelmente não seria um original, podendo até mesmo não ser um texto, mas a memória de uma representação. Assim, cada manuscrito de *Hipólito*, por exemplo, pode ser entendido como uma cópia de

uma cópia, contendo erros e mesmo alterações propositais em relação ao texto escrito pelo autor. Finglass (2020) observa que há relatos de alterações realizadas em textos de Eurípedes por demandas de atores ao longo do século IV a.C., período em que, como observa Aristóteles, os atores tinham mais importância que os poetas¹, sendo possível que tais alterações tenham sido reproduzidas em cópias e mesmo canonizadas, chegando a nossos dias.

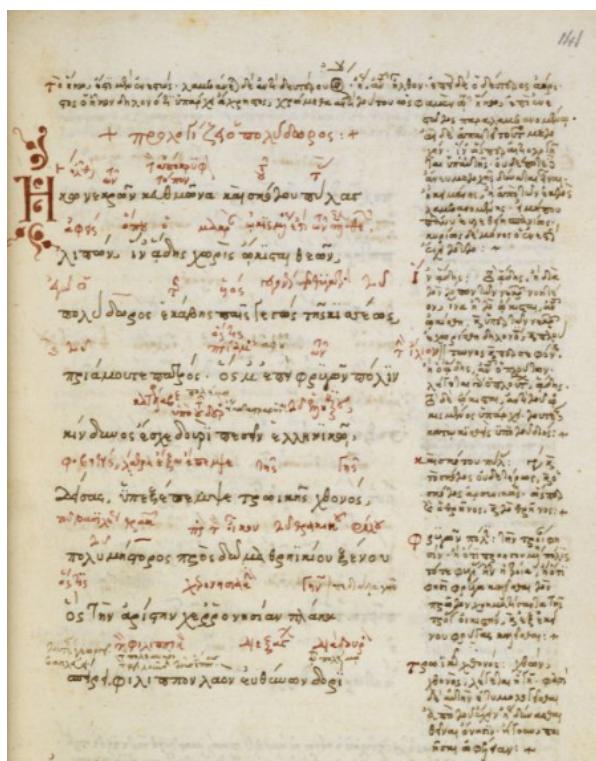


Figura 3 - Página de um manuscrito medieval de Hécuba de Eurípedes. Fonte: BRITISH LIBRARY, 2021.

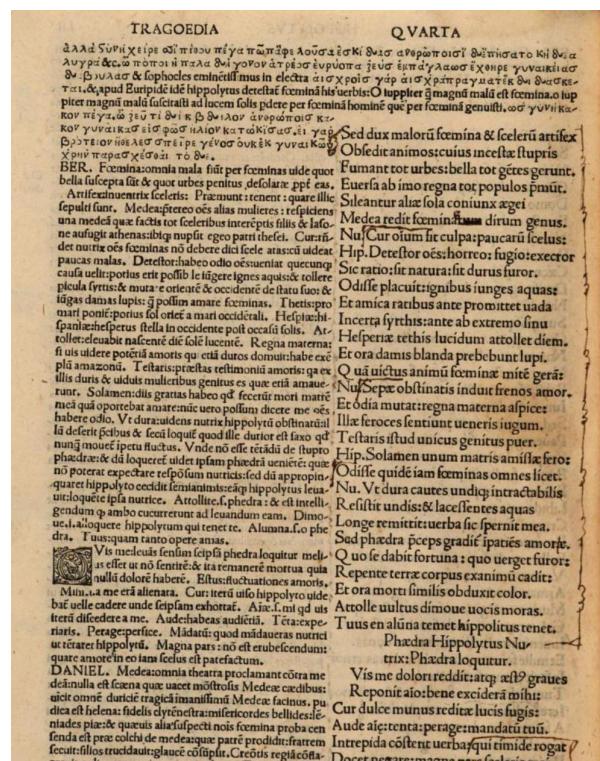


Figura 2 - Página de impressão do *Hipólito* de Sêneca com anotações (século XV). Fonte: SÊNECA, 1493.

Com a introdução das tecnologias de impressão no séc. XV teve início uma transformação progressiva da percepção dos textos na sociedade europeia, que transitou de uma cultura do manuscrito para uma cultura do livro, como observa o pensador francês Pierre Levy (1999), cultura que foi espalhada pelas potências europeias por boa parte do mundo durante o período colonial, quando as tecnologias de impressão tiveram papel importante na manutenção de regimes de exploração

¹ A observação está nas primeiras páginas do livro III da *Retórica*, “(...) tal como os atores têm agora mais influência nas competições poéticas que os autores (...)” (Arist., *Rh*, 1404a).

colonial (DOMINGUES, 2006; SIQUEIRA, 1997).

Durante toda a idade média europeia, textos eram objetos feitos para serem lidos em público, em voz alta, a própria ideia de uma leitura silenciosa a portas e janelas fechadas ainda não era comum. Guertin (2008) até mesmo relaciona o surgimento das janelas com vidro à emergência da leitura silenciosa que teve lugar por conta de uma abundância de publicações impressas. Relação semelhante se verifica também no campo do teatro, antes do impresso as peças teatrais eram, em geral, artefatos destinados unicamente aos fazedores de teatro, vinculados diretamente à representação, e mesmo quando publicados os textos, ainda sem uma convenção editorial e tipográfica específica, assemelhavam-se muito mais a um conjunto de anotações do que ao que entendemos hoje como uma peça de teatro.

A maior parte dos textos dramáticos (impressões baratas de peças sobre a vida de santos, farsas e vários outros tipos de diálogos dramáticos) do século XV e começo do século XVI continuou por muito tempo praticamente idêntica a outros tipos de trabalhos (diálogos, contos de panfleto, exercícios devocionais), sem *dramatis personae*, sem identificação distintiva de gênero, sem menção à representação, e (o mais importante) com descrições narrativas no lugar de rubricas ou prefixos de falas convencionados (PETERS, 2010, p.23)

A nova dinâmica de produção, recepção e circulação de textos propiciada pela impressão possibilitou uma abundância inédita de textos. Textos antigos passaram a circular no continente europeu, com novas traduções e edições, fazendo ganharem tração no ambiente teatral europeu do século XVI às ideias de pensadores clássicos como Aristóteles e Vitrúvio, lançando as bases do teatro neoclássico europeu, principalmente na Itália e na França, mas com ramificações por todo o continente.

A publicação de obras dramáticas de autores clássicos como Terêncio e Plauto contribuiu para a redescoberta do drama como gênero literário específico, que passa a ser organizado segundo as categorias genéricas clássicas de tragédia e comédia, e para a articulação de um mercado editorial de textos dramáticos que passavam a ser recebidos não apenas como obras destinadas à representação, mas como objetos literários cuja fruição poderia estar desvinculada da experiência teatral (PETERS, op.

cit.). A imersão no impresso leva à especificação de uma nova materialidade do texto dramático, que passa pela definição de convenções editoriais e tipográficas que o distinguem de outras formas literárias e aproximam o texto dramático do formato em que acostumamos a vê-lo (BAUCHARD, 2011). A organização do texto em atos e depois em cenas, as didascálias, a organização da página em diálogos, a identificação visual dos personagens, as ilustrações de cenas, configuram o que Julie Stone Peters (op. cit.) chama de ‘*mise en page*’ do texto dramático.

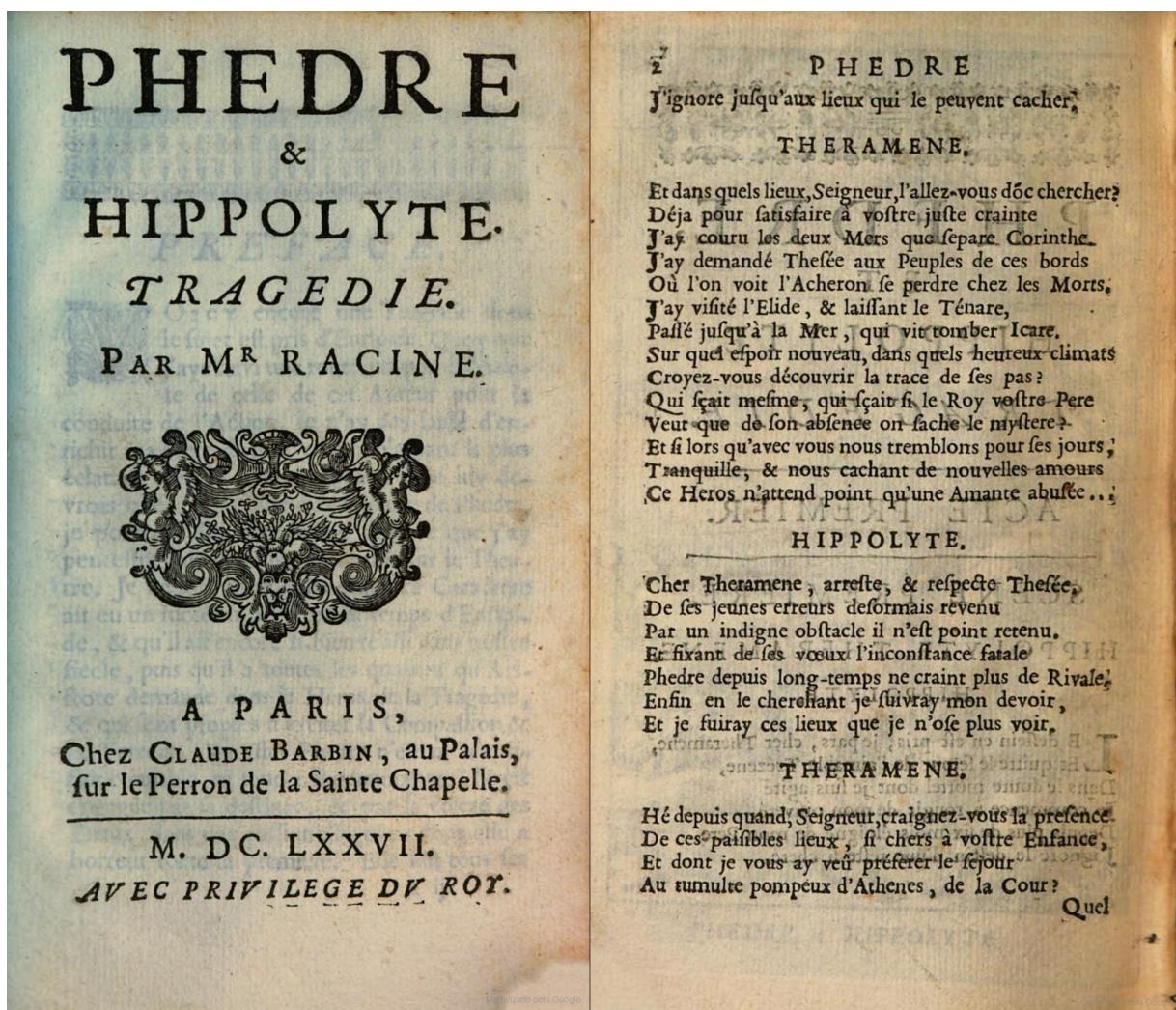


Figura 4 - Folha de rosto e página 2 da primeira impressão de Phèdre et Hippolyte de Racine. Fonte: RACINE, 1677.

A impressão contribuiu para a fixação dos textos; nas cópias manuscritas, todo copista adicionava suas próprias observações a sua cópia, alterando e interpretando o original, mas a composição tipográfica passou a requerer um fechamento do texto,

com o estabelecimento de versões canônicas a serem reproduzidas a cada impressão (DEBRAY, op. cit.)

Quando a *Phèdre et Hyppolite* de Racine foi publicada, em 1677, em Paris, a impressão apresentava, ao lado de um frontispício anônimo, uma folha de rosto contendo o nome do autor e da obra, nome do editor e indicação do privilégio do rei. O texto era dividido em atos e cenas, a cada cena estavam identificadas as personagens envolvidas e a cada fala estava identificada a personagem enunciadora.

Os autores dramáticos, que antes tinham sua atividade ligada diretamente às companhias responsáveis pela montagem de suas obras, no novo contexto do impresso se desvinculavam das companhias e passavam a conectar sua atividade a editores tendo em vista a impressão de seus textos, de forma que a figura do autor se afirma gradualmente. Dissociados do espetáculo, os textos assumem aos poucos um valor literário autônomo, ao passo que o autor se distancia do palco.

É importante considerar que essa imersão no impresso se deu em velocidades diferentes nos diversos pontos do continente europeu e que não parece possível afirmar — como faz Bauchard — que as tecnologias de impressão tenham sido as responsáveis diretas pela configuração do drama como gênero literário, afirmação que parece permeada por certo determinismo tecnológico e carrega o risco de desconsiderar as forças sociais e históricas envolvidas no processo, bem como desconsiderar as transformações que se operaram no texto dramático ao longo de séculos posteriores que não poderiam ser mapeadas por alterações tecnológicas do impresso. Ou seja, é importante perceber que as tecnologias relativas à escrita condicionam transformações diversas no texto teatral, no entanto, não se poderia afirmar que tais tecnologias sejam capazes de explicar sozinhas as transformações por que o texto teatral passou ao longo da história.

Como ponto mais próximo dessa breve travessia que toma o mito do amor de Fedra por seu enteado Hipólito como caminho para pensar a relação entre o drama e

a página, consideremos *Phaedra's Love*, de Sarah Kane. Sua impressão contém muitos dos elementos tradicionais da ‘*mise en page*’ do texto dramático impresso presentes na *Phèdre* de Racine. A abordagem de Kane sobre o tema, entretanto, apresenta aspectos poéticos muito diferentes das anteriores. O Hipólito de Kane passa os dias jogando videogames, comendo hambúrgueres e marcando encontros com desconhecidos por mensagens em seu telefone celular; a mídia de massa ecoa e amplifica os acontecimentos da vida de uma realeza mergulhada em um realismo cínico e em uma violência cotidiana que, por sua constância e falta de consequência, produz uma espécie de dessensibilização. Em *Phaedra's Love* as personagens não enfrentam um conflito que as conduz a uma inevitável catástrofe - ainda que esteja presente o conflito -, mas vivem uma situação de catástrofe permanente da qual não há escapatória: a própria existência esvaziada de qualquer sentido. O que se observa no texto de Kane parece reverberar a tendência de desdramatização que Sarrazac (2017) percebe amplamente no drama moderno e contemporâneo.

Para Sarrazac (*ibidem*), o drama que outrora se fechou em sua forma canônica — fechamento que teve, como observam Julie Stone Peter e Franck Bauchard, contribuição da introdução das tecnologias de impressão —, passa por transformações que indicam um estado de abertura; no drama moderno e contemporâneo, o dramático existe em tensão com o épico e o lírico,

A peça deixa de ser uma “grande colisão dramática”; ao lado de momentos puramente dramáticos, baseados em conflitos interpessoais, há momentos épicos de puro olhar objetivo sobre o mundo, sobre a humanidade tomada em seu conjunto, e ainda outros momentos líricos, de diálogo entre eu e eu, entre eu e o mundo. O teatro amplia consideravelmente o seu registro. (*ibidem*, p.255)

Por um lado o drama se desdramatiza, amplia seus interesses, transtorna sua progressão, se fragmenta e substitui um grande conflito por microconflitos mais ou menos relacionados uns aos outros (*ibidem*).

Por outro lado, outras textualidades passaram a integrar a cena como notícias de jornais, documentos históricos, fragmentos de romances, textos científicos ou

filosóficos, juntamente com fragmentos fílmicos e dispositivos tecnológicos. Instaura-se assim uma tensão no seio do teatro, que não pode mais ser definido e legitimado por um componente literário frente à emergência de formas interdisciplinares em que o texto dramático já não é mais o principal vetor de organização da criação teatral, mas um entre tantos materiais que podem ser apropriados em processos colaborativos de criação (PAVIS, 2013). A figura do autor solitário se desloca em novas práticas de autoria ligadas diretamente ao espaço da sala de ensaio em colaboração com outros artistas. A autoria, como prática individual ou coletiva de composição, encontra novamente a proximidade com o palco. O próprio termo Dramaturgia é um lócus de expansão, a ele, que tradicionalmente refere-se à prática de escrita do texto dramático e ao próprio texto dramático, adere-se um outro significado, referente ao movimento pelo qual as obras teatrais chegam à cena. Esses dois sentidos, um que indica a composição de um objeto e outro que indica um processo, são reconhecidos por Joseph Danan em *O que é dramaturgia* (2012) a partir de uma investigação sobre a história do termo Dramaturgia e suas acepções, e são especialmente interessantes para consideração de uma realidade multifacetada em que compõem o mesmo panorama autorias colaborativas e autorias individuais iminentemente literárias, processos de criação fundados no texto dramático e processos que se apropriam de diferentes textos como materiais para a criação, afastando-se de uma visão teleológica de superação do texto e mesmo do drama.

Neste trabalho, utilizo o termo dramaturgia para referir-me amplamente a textos que tenham como horizonte o teatro — o primeiro sentido proposto por Danan —, ou, em outras palavras, textos que mobilizem um devir-cênico — o “que num texto — que pode ser não dramático — solicita o palco e, numa certa medida, reinventa-o” (SARRAZAC, 2014, p.52) —. Ciente de outras acepções que dramaturgia possa ter², faço

² Refiro-me a acepções identificadas com práticas expandidas em que dramaturgia se refere a uma série de operações não necessariamente ligadas ao texto teatral, como é o caso do que diz a dramaturga belga Marianne Van Kerkhoven (2009): “Dramaturgia para mim é aprender a lidar com a complexidade. É alimentar uma conversa contínua sobre o trabalho, é tomar conta do potencial reflexivo e da força poética da criação.” (s/p). A escolha que faço aqui não tem a intenção de renegar compreensões expandidas de dramaturgia, apenas de localizar entre todas as

a opção por esse termo tendo em vista a diversidade de textualidades que integram a cena do teatro contemporâneo e, principalmente, a diversidade de novas textualidades que emergem com a imersão no digital a serem discutidas ao longo do trabalho.

Habitamos, em nossos dias, uma paisagem radicalmente transformada pela a introdução das tecnologias digitais, onde tem lugar um contexto em que a quase totalidade de nossas práticas culturais são mediadas por computadores conectados em rede. Note-se que a palavra ‘computador’ é aqui utilizada em referência a um grande número de dispositivos computacionais, como telefones celulares, tablets, computadores de mesa, computadores portáteis, lavadoras de roupas, geladeiras, relógios, consoles de videogames, entre tantos outros que fazem parte de nosso cotidiano. Computadores nos acordam, aspiram a poeira do chão, lembram de tomar água, organizam nossa agenda, intermedeiam nossos relacionamentos amorosos e nossas transações bancárias.

Se considerarmos um processo de criação teatral em nossos dias, perceberemos a presença generalizada de computadores e da internet, de certa maneira, o ambiente digital configura-se como um espaço de criação para o teatro, tal como a sala de ensaio. Ensaios são marcados por aplicativos de mensagens, fragmentos de textos e observações são compartilhados por e-mail, câmeras e telefones celulares são utilizadas para registrar ensaios, ensaios são realizados por videoconferência, computadores são utilizados para operação de luz, som e projeções de vídeo, para citar apenas algumas das apropriações mais comuns. Essa imersão no digital conduz a um território vasto de possibilidades ainda pouco exploradas e de difícil apreensão tendo em vista o estado de permanente transformação do campo teatral e do meio digital. Do ponto de vista da dramaturgia, enquanto prática de escrita, o computador apresenta um novo espaço de inscrição para o texto teatral, em que novas materialidades textuais ainda estão por serem inventadas. Depois de dizer “Quando muda o suporte, muda a grafia.”, Debray (op. cit, p.208) continua “O papiro permite o emprego do caniço, mais flexível e sutil,

possibilidades aquela que melhor permite falar sobre minha prática criativa neste momento.

assim como o pergaminho, mais tarde, há de permitir o uso da pluma de ganso". Por fim e para prosseguir, uma pergunta, que novas grafias permite e permitirá o uso do computador?

Novas grafias

Eu sou papiro, pergaminho, papel, tela de computador. Eu sou o Decalogue, François Villon, Lenin e Macintosh. Eu sou pictograma e alfabeto, texto e hipertexto, manuscrito, página impressas e tela radiante. (DEBRAY, 1996, p.17, tradução nossa)

Se imaginarmos, brevemente, uma situação de leitura em nossos dias, é bastante provável que em algum momento de nossa suposição esteja presente, em alguma forma, um computador conectado em rede. Seja porque imaginamos a leitura em uma tela, ou porque imaginamos a leitura de um livro comprado em uma livraria online, ou porque pensamos em ler um artigo de que tomamos conhecimento em uma rede social, baixamos no *libgen*³ e depois o imprimimos. Mesmo se imaginarmos uma situação em que apenas tomamos um livro já existente em nossa prateleira e o lemos, sem ter qualquer contato com computadores, é muito provável que a produção

³ *LibGen*, forma reduzida de *Library Genesis* é uma ferramenta de busca de materiais científicos que permite o acesso livre a conteúdos apenas acessíveis através de pagamentos e, também, a conteúdos que não são facilmente encontrados em formato digital.

e distribuição desse objeto tenha envolvido, em algum momento, um ou vários computadores. Por outro lado, escritas como a de uma dissertação, de um livro, de uma lista de compras, de um artigo científico ou de uma postagem em uma rede social envolverão, muito provavelmente, computadores em alguns momentos ou até em todos os momentos.

Para compreender com um pouco mais de profundidade a extensão e os desdobramentos das transformações contemporâneas na forma como lemos e escrevermos, faz-se necessário refletir, ainda que brevemente, sobre como a emergência dos novos meios de comunicação digital condiciona transformações nos âmbitos de produção, circulação e fruição de textos.

A presença massiva de dispositivos computacionais em nossa vida cotidiana, um dos traços principais do momento que Pièrre Levy (1999) chama de cibercultura, contribui para intensas mutações das práticas culturais em um contexto em que, como aponta o autor francês, tudo passa pelo computador, as imagens estáticas e em movimento, os sons, os textos, tudo. A interface do computador passa a ser nossa interface cultural primária (MANOVICH, 2006), o que influencia decisivamente em nossa relação com a cultura. É no computador conectado à internet que produzimos, circulamos e acessamos a imensa maioria dos objetos culturais existentes, novamente, tudo passa pelo computador, e esse passar pelo computador implica em que

Todos os meios atuais se traduzem a dados numéricos os quais se acessa por computador. O resultado: os gráficos, imagens em movimento, sons, formas, espaços e textos se tornam computáveis; ou seja, conjuntos de simples dados informáticos. (*ibid.*, p.71, tradução nossa)

O encontro com o computador, que aciona um processo de conversão digital, muda a identidade dos meios, ou seja, converte-os em novos meios digitais. Por outro lado, esse encontro do computador com objetos e práticas culturais altera também a identidade do próprio computador que deixa de ser um meio de comunicação em si para tornar-se um processador de meios (*ibid.*).

As transformações que se operam em práticas culturais a partir da introdução

de tecnologias como o computador, não se dão em uma via de mão única, ou seja, não é a técnica que transforma a cultura, mas a técnica que faz parte de uma cultura que se transforma de maneiras influenciadas pelas inovações técnicas mas não determinadas por elas. Considerando tais transformações, Deibert (1997), argumenta contra um determinismo tecnológico que separa técnica e cultura e privilegia a primeira considerando a introdução de uma nova tecnologia de comunicação como uma força autônoma que produz resultados definidos derivados de características próprias da tecnologia, desconsiderando o contexto social e histórico em que as tecnologias são produzidas e introduzidas. O pesquisador adere a uma percepção ambiental em que a técnica e as forças sociais não tem precedência, mas se afetam mutuamente com resultados que não podem ser antecipados.

É importante lembrar que ainda que as forças sociais possam direcionar a inovação tecnológica, elas não são completamente determinantes; uma vez introduzida uma tecnologia torna-se parte da paisagem material em que agentes humanos e grupos sociais interagem, tendo muitos efeitos imprevisíveis. (*ibid.*, p.29, tradução nossa)

A proposição de Deibert pode ser estendida considerando que as tecnologias, uma vez introduzidas na “paisagem material em que agentes humanos e grupos sociais interagem”, são também modificadas, muitas vezes a partir de usos subversivos das mesmas (GRADIN; PAGOLA, 2012), o que fica evidente quando pensamos que o próprio computador, ao longo de sua história, passa de algo parecido a uma grande calculadora, a uma máquina em que se pode editar fotografias, fazer uma busca na internet, criar modelos tridimensionais para filmes de animação, jogar videogames, organizar um protesto contra a especulação financeira, escrever poemas ou peças de teatro, entre tantos outros usos capitaneados por pesquisadores, artistas, ativistas e hackers⁴. Evidente é também uma captura das tecnologias e mesmo de seus usos subversivos no capitalismo pós-fordista que associa o uso dos computadores a um tipo de trabalho não pago realizado pelo usuário em favor das corporações que controlam

⁴ O verbete da Wikipédia para Hacker diz o seguinte: “Em informática, hacker é um indivíduo que se dedica, com intensidade incomum, a conhecer e modificar os aspectos mais internos de dispositivos, programas e redes de computadores.” (WIKIPÉDIA, 2021).

plataformas tão dominantes que são confundidas pelos usuários com a própria internet.

Nesse contexto de capturas e hackeos, onde tudo é convertido em dados e processado digitalmente, emergem novas textualidades digitais produzidas, armazenadas, acessadas, manipuladas e transmitidas via redes de alta velocidade com o uso do computador. Como observa Rocha (2016), as transformações percebidas nesse contexto vão além de uma substituição de suportes, trocar a página pela tela, por exemplo, já que mesmo textos veiculados primariamente em meio impresso podem ser lidos em formatos digitais, e provavelmente foram produzidos utilizando as ferramentas do meio digital.

As transformações referidas podem ser percebidas nas situações cotidianas que imaginamos no início desse capítulo, mas ganham intensidade quando as novas possibilidades oferecidas pelo meio digital são apropriadas na criação literária, dando vazão a uma diversidade de obras de literatura digital “que mobilizam, em sua fatura, as especificidades do meio digital, colocando essas especificidades técnicas em contato dialógico com o conteúdo que se pretende transmitir.” (*ibid.*, p.166).

A literatura digital experimenta com o meio digital de diversas formas, fazendo cruzamentos entre códigos, plataformas, escrita alfabética, imagens, vídeos, sons, entre outras possibilidades, produzindo textos que não poderiam ser traduzidos ao formato impresso sem perder sua singularidade e sua capacidade de significação (GAINZA, 2019). Tais cruzamentos são realizáveis por conta do processamento computacional no meio digital, em que, como observado acima, objetos de outros meios estão convertidos em dados numéricos que podem ser armazenados e manipulados no computador.

Hayles (2008), assinala que os textos de literatura digital, além de serem objetos literários, são também objetos tecnológicos do meio digital, e que sua compreensão requer atenção aos códigos que compõem sua estrutura. Na mesma direção de Hayles,

Pawlicka (2014) afirma que a literatura digital “se desloca desde o entendimento tradicional de escrever e ler em direção à programação do texto, à leitura performativa e à criação interativa de sentido” (p.5, tradução nossa). O próprio texto, nesse sentido, deixa de existir unicamente como objeto estático, contido em si mesmo, para se apresentar em sua processualidade, como evento (HAYLES, 2006). Escrever um evento, programar. Ler (um evento), para além de um ato de decodificação, envolve participação.

A característica processual apontada por Hayles é percebida também por Jerome Fletcher (2015), para quem os textos da literatura digital existem como um conjunto de elementos relacionados – materiais, espaciais, linguísticos, performativos, textuais, culturais, sociais –, mas dispersos e independentes, que compõem o que autor chama de dispositivo da literatura digital⁵,

(...) hardware, software (códigos, linguagens de programação e sistemas operacionais), interface e modos de interação, linguagem literária ela mesma, performer(s) do texto, o espaço em que a performance tem lugar e o impacto socioeconômico de todos esses elementos. (p.20, tradução nossa)

É apenas no momento em que o texto é acessado para leitura, ou seja, no momento de sua instanciação, que os elementos antes dispersos passam a operar sincronicamente para em funcionamento o dispositivo do texto.

Na configuração complexa que formam “máquina, programa e texto” já não há texto no sentido convencional do termo, atendendo a que este foi de certo modo imaterializado pela máquina e é tornado acessível, em conformidade com os signos da escrita e com outros que o componham, pelo processo de transformação do seu próprio código que o constitui virtualmente. (REIS, 2012, p.257-258)

Escrever, nesse contexto, desdobra-se em recolher e conectar elementos diversos programando o dispositivo textual, ou seja, além da escrita em sentido

⁵ No original, Fletcher utiliza *apparatus*, em referência ao francês *dispositif*, que Michel Foucault (1998, p. 244) define como “um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode tecer entre estes elementos”. Por esse opto por traduzir como *apparatus* dispositivo.

tradicional, a escrita do texto verbal⁶, aparece aqui uma outra, a de um código de computador que contém em suas linhas as instruções que definem o funcionamento do dispositivo textual. E ler desdobra-se em um conjunto variável de procedimentos negociados obra a obra, dispositivo a dispositivo, convidando, em crescente medida, a uma participação corporal na leitura, cliques, toques, gestos, movimentos, uma espécie de coreografia, como observa Carie Noland (2006).

Dada a grande variedade de dispositivos (configurações máquina-programa-texto), é comum que a tradicional divisão de gêneros literários entre narrativa, poesia e drama não se veja diretamente aplicada às obras de literatura digital. Hayles (2006), aponta que

Os principais gêneros no cânone da literatura eletrônica emergem não apenas das diferentes maneiras como usuários os experimentam, mas também da estrutura e especificidade do código subjacente. Não surpreende, assim, que alguns gêneros tenham passado a ser conhecidos pelos programas usados para criá-los e executá-los. (p.5, tradução nossa)

Hayles apresenta uma lista — não exaustiva — de gêneros que ilustra a diversidade de estratégias estéticas no campo da literatura digital: Ficção Hipertextual, Ficção Interativa/Drama interativo, Narrativas locativas, Instalações, *codework*, Texto generativo e Poesia em Flash. Cabe refletir que Ficção interativa/Drama interativo, na forma como percebida pela autora, refere-se a um conjunto de criações que tomam o computador como um palco digital para narrativas imersivas, o que não intercepta os interesses desta pesquisa, focados em textos da literatura digital que tenham o teatro como horizonte.

O Atlas Brasileiro de Literatura Digital, importante espaço de documentação e legitimação da literatura digital brasileira, reúne quase 150 que podem ser organizadas segundo diferentes filtros, tipo de publicação (mídia), dispositivos para acesso, formatos na publicação, técnicas de composição (poética), procedimentos de leitura/interação, programa/linguagem usada pelo autor, ano da publicação, título e autor

⁶ Considerando uma noção ampliada de texto como toda manifestação da capacidade textual humana — músicas, poemas, filmes, esculturas, pinturas etc. — (FÁVERO; KOCH, 1983), o recorte do texto em linguagem verbal, ou texto verbal, refere-se a qualquer passagem escrita ou falada.

(OBSERVATÓRIO DE LITERATURA DIGITAL BRASILEIRA, 2021c). O Atlas Brasileiro, assim como outras coleções de literatura digital como o Centro Cultural Digital do México, a Antología de Literatura Eletronica Latinoamericana y Caribeña (LitELat), os três volumes da Electronic Literature Collection (ELC) e a Anthology of European Electronic Literature, não apresenta a possibilidade de organizar as obras contidas por gênero. Já o Arquivo de Literatura Digital na América Latina, apresenta uma navegação por gêneros com as seguintes opções: narrativa, poesia, ambos e outro.

Frente a essa diversidade de abordagens na classificação das obras de literatura digital, o que se pode depreender é que a diversidade de estratégias estéticas apontada por Hayles, de certa maneira, espelha e expande, como um espelho convexo, as possibilidades, já muito diversas de textualidades que integram a cena teatral contemporânea. Nesse sentido, o que aqui se procura delinear em relação às dramaturgias digitais não é um gênero literário, ou seja, uma nova configuração do gênero dramático em meio digital, mas um conjunto de possibilidades criativas que têm sido exploradas nas dramaturgias digitais e que podem ser apropriadas e expandidas em novos processos de criação dramatúrgica.

Mais do que transformar nossas relações cotidianas de leitura e escrita, a emergência do computador oferece um espaço de invenção literária que, como diz Pedro Reis (op. cit., p.261),

transformam e transtornam desde logo a noção de texto da literatura dominante enquanto realização verbal impressa, logo fixa e inalterável, assim como conferem renovadas possibilidades a características já conceptualizadas em tendências experimentais anteriores, ao mesmo tempo em que permitem a criação de novas características textuais.

Gainza (op. cit.), na mesma direção, observa que, além de inaugurar novos espaços de experimentação, o digital produz um espaço de expansão de formas experimentais anteriores, ensaiadas no meio impresso, como é o caso das vanguardas, da poesia concreta brasileira, Oulipo, romances de Cortázar e Borges, entre outros.

As observações de Reis e Gainza, indicando a conexão existente entre a

experimentação literária no digital e no impresso, remontam à perspectiva de Deibert (op. cit.) de que as tecnologias não determinam sozinhas as transformações culturais, mas interagem com forças sociais com efeitos imprevisíveis. O digital não pode ser considerado uma superação tecnicamente determinada do impresso, e da mesma forma a literatura digital não é uma superação da literatura impressa.

Para sortimento de conferir o que existe

“Devassar a raso este mar de territórios, para sortimento de conferir o que existe”, diz Riobaldo, em *Grande Sertão: Veredas* (ROSA, op. cit., p.30) enquanto começa a mapear o sertão, na memória. Travessias.

Proponho-me aqui a mapear o território da literatura digital, não de maneira autoritativa, como faz o cartógrafo de uma empresa exploradora de petróleo que deve marcar precisamente o local de uma perfuração, mas em uma cartografia afetiva realizada por alguém que se lança a um campo desconhecido permitindo-se atrair pelo que atrai.

O que me atrai aqui são criações que por seu peculiar uso de tecnologias e linguagens de programação, pelo emprego de objetos de meios diversos como imagens, vídeos e sons, pelo processo de escrita e pela forma como propõem a experiência de leitura, ou seja, pela complexidade e organização do dispositivo textual, permitem perceber de forma mais profunda as novas grafias possibilitadas pelo digital e experimentadas na literatura digital.

Os materiais aqui abordados foram encontrados de variadas formas, a partir da literatura, de buscas pela internet, páginas de artistas, coleções de Literatura Digital

como o Atlas Brasileiro de Literatura Digital, o Cultura Digital Chile, o Centro Cultural Digital do México, a Antología de Literatura Eletronica Latinoamericana y Caribeña (LitELat), os três volumes da Electronic Literature Collection (ELC) e a Anthology of European Electronic Literature. Nesse movimento, mesclou obras, aspectos históricos e reflexões conceituais de uma maneira que pode soar permissiva, mas que pareceu necessária para abarcar, ao menos em parte, a diversidade e extensão do território.

Em 1972, o poeta e engenheiro brasileiro Erthos Albino de Souza produziu o que se considera o primeiro poema digital no Brasil, *Le tombeau de Mallarmé*. Ele utilizou um programa que distribuía temperaturas e atribuiu faixas de dados a letras do nome de Mallarmé, poeta francês que no fim do século XIX criou experimentos de poesia a partir de uma sintaxe focada na visualidade das letras e dos espaços em branco, em obras como *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, publicado em 1987 (ROSARIO, 2011). Albino de Souza criou um sistema que, ligado por sensores a um tubo com fluído aquecido, imprimia em uma impressora matricial as letras M, A, L, R e E em diferentes configurações dependendo da temperatura do fluído nas diferentes sessões tubo (KOZAK, 2019). *Le tombeau de Mallarmé* foi publicado 48 anos atrás.

20 anos antes, em 1952, o programador inglês Christopher Strachey criou aquele que pode ser considerado o primeiro trabalho de Literatura Digital da história (ROSARIO; GRIMALDI; MEZA, 2019). Um programa de computador que combinava fragmentos diversos utilizando um gerador de números aleatórios para produzir cartas de amor⁷. As formas de produção em Literatura Digital estão intimamente relacionadas com as tecnologias digitais que configuraram seu meio. Ao longo dos anos 50 e 60, computadores ainda eram equipamentos grandes e caros e sua operação era tarefa altamente especializada. A utilidade de tais equipamentos era praticamente restrita à realização de cálculos complexos, simulações e processamento de dados, para fins científicos, comerciais e, não raro, militares. Computadores raramente tinham telas, não tinham mouse ou qualquer outro dispositivo de interação humana.

7 Há uma versão preservada das cartas de amor de Strachey, criada por Nick Monfort, disponível em: https://nickm.com/memslam/love_letters.html

Telas sensíveis ao toque eram itens apenas imaginados em obras de ficção científica. A internet não existia ainda. Não havia computadores nas casas das pessoas, apenas em grandes empresas, órgãos de governos e centros de pesquisa. É impossível não se impressionar ao imaginar alguém em 1952 perfurando cartões de papel para fazer um computador imprimir cartas de amor aleatórias. Inúteis. Ainda que as cartas fossem eventualmente enviadas por alguém apaixonado e lidas por quem as recebesse, ainda assim, do ponto de vista da utilidade prática do computador em 1952, cartas de amor eram inúteis. E, no entanto, experimentos como os criados por Strachey, Albino de Souza e tantos outros foram precursores em um deslocamento dos computadores de seu lugar de máquina de cálculo em direção ao vastíssimo campo de aplicações que eles têm em nossos dias, de simulações meteorológicas a vídeos em rede sociais, passando por videogames e aplicativos de relacionamentos.

A apropriação artística das tecnologias passa sempre por uma subversão de sua previsível finalidade, em geral relacionada aos mercados que as absorvem (GRADIN; PAGOLA, op. cit.). Esse desvio de finalidade, ainda que não implique diretamente na coletivização de uma determinada tecnologia, constitui uma coletivização da finalidade mesma — a tecnologia passa a fazer outras coisas e ser aplicada em outros contextos e a outras pessoas —, produzindo tensões que alteram seu processo de desenvolvimento e de outras tecnologias relacionadas. Ao mesmo tempo, essa apropriação tecnológica altera também os processos de criação artística, abrindo novos territórios à exploração e propondo novos acessos e possibilidades de experimentação em territórios já visitados.

Cada tecnologia, cada técnica, método, processo, instrumento remete-se a outras tecnologias de seu lugar e seu tempo, bem como de outros lugares e outros tempos. Da mesma forma, os processos de criação de artistas em um determinado lugar e tempo remetem-se aos processos de criação de artistas em outros lugares e tempos. Assim, uma apropriação de tecnologias em processos de criação artística é também um deslocamento da criação em contato com a tecnologia e um deslocamento

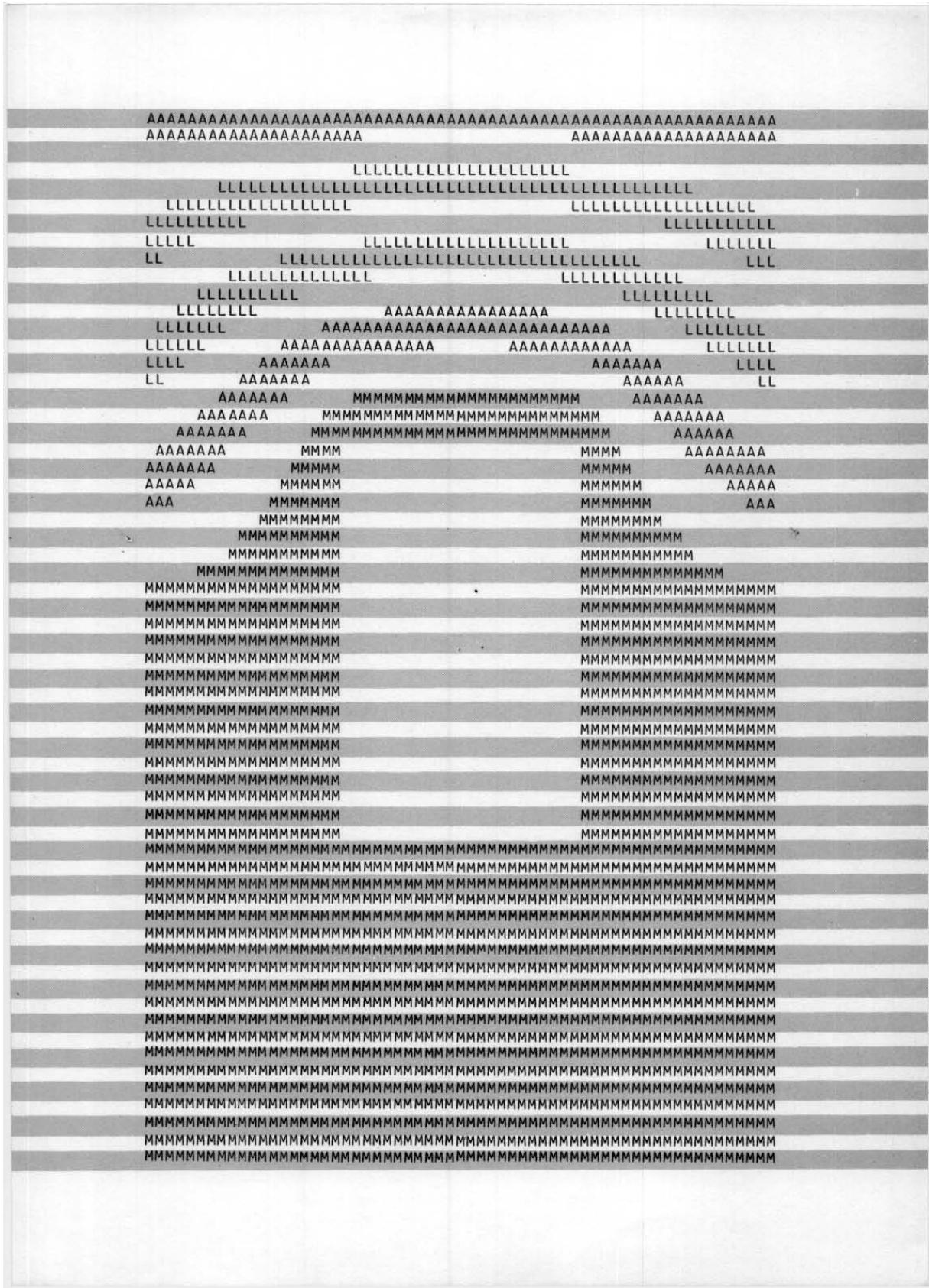


Figura 5 - Le Tombeau de Mallarmé de Erthos Albino de Souza. Fonte: Antología litElat Volumen 1, 2021.

das tecnologias em contato com a arte, o que poderia ser descrito como uma relação de múltiplas afetações em diferentes direções e velocidades. Como observa Pierre Levy,

(...) não somente as técnicas são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas durante seu uso pelos homens, como também é o próprio uso intensivo de ferramentas que constitui a humanidade enquanto tal (junto com a linguagem e as instituições sociais complexas). É o mesmo homem que fala, enterra seus mortos e talha o sílex (op. cit., p.17).

Nas décadas de 70 e 80 os computadores tornam-se progressivamente mais amigáveis, com equipamentos de interface como tela, mouse e teclado, além de, em alguns casos, conectados em redes locais de extensões diversas. Estabelece-se a ideia do computador como máquina pessoal e, especialmente na década de 90, com a massificação da internet, estabelece-se a ideia do computador como um processador de meios (MANOVICH, op. cit.). Os precursores dos jogos eletrônicos em mundos abertos, como *GTA V* e *Cyberpunk 2077*, eram textos interativos cuja narrativa e estrutura podiam ser alteradas por quem os jogava/lia. Esses jogos, chamados *Multi User Dungeon* (MUD) eram inspirados pelas aventuras dos *Role Playing Games* (RPG) e apresentavam mundos povoados por criaturas de diversas raças onde tinham lugar aventuras baseadas na leitura de informações e escrita de comandos a cada turno.

Em 2018, a Netflix lançou *Blackmirror: Bandersnatch*, um filme interativo baseado na lógica dos livros-jogo de RPG. O espectador que assiste ao filme — talvez espectador e assistir não sejam os termos adequados —, pode escolher as ações da personagem principal, alterando os acontecimentos seguintes sem plena consciência das consequências de cada escolha. Tal como nos livros-jogo, a escolha é feita por um gesto, nesse caso, de selecionar na tela por onde o filme deve escoar, seja usando o controle remoto da televisão ou tocando na tela do smartphone ou tablet. Ainda que, assim como nos livros-jogo, as escolhas a cada momento sejam bastante limitadas, normalmente apenas duas por vez, milhares de caminhos serão possíveis pela combinação de todas as escolhas feitas, ou seja, milhares de filmes são possíveis. A citação a *Blackmirror: Bandersnatch* conduz aos próprios limites deste trabalho e pode parecer estranha em meio aos demais exemplos trazidos a essa discussão, todos

eles muito mais identificados com um impulso literário, entretanto, esse exemplo bastante atual de um experimento audiovisual produzido por uma gigante do mercado audiovisual ajuda a compreender o quanto amplo, rico e movediço é o território em discussão e como sua temporalidade se dobra pela ressonância entre experiências em tempos diferentes provocando uma sensação constante de volta para o futuro.

Patchwork Girl é uma ficção hipertextual, publicada em 1996, que se conecta ao clássico *Frankenstein* de Mary Shelley, trazendo a versão feminina do monstro, aquela que Dr. Victor Frankenstein destrói logo após ter criado, como uma das vozes que se movem pelo texto, junto com duas outras, Mary/Shelley. Shelley Jackson, criadora de *Patchwork Girl*, provoca esse colapso de identidades e autorias desde a capa do texto assinado por “Mary/Shelley e ela mesma”. Em 1996 computadores pessoais são uma realidade bem estabelecida, e a recém criada *World Wide Web* (web) conecta computadores ao redor de todo o mundo possibilitando um inédito fluxo de informações pelo planeta. A web é uma rede que conecta uma série de redes menores, permitindo a troca de documentos entre seus nós segundo protocolos específicos que regulam tais interações. O principal desses protocolos é o *Hypertext Transference Protocol* (HTTP) que permite a transferência entre computadores de hipertextos, um tipo de documento multisequencial, não-hierarquizado, que permite a leitura em diversas direções e que conecta suas partes entre si e com outros documentos por meio de links. Em 2021, a web conecta cada vez mais dispositivos, entre máquinas de lavar roupas, fechaduras, telefones, assistentes pessoais, câmeras de segurança, aspiradores de pó, eu que escrevo esse texto e você que o lê; quando lemos uma notícia, quando recebemos uma mensagem, quando compartilhamos algo em uma rede social, estamos operando um imenso sistema hipertextual que conecta uma inimaginável quantidade de documentos pelos quais podemos transitar, um colossal universo informacional de aproximadamente 19,5 zetabytes de dados (19.500.000.000.000.000.000 bytes) (Live Counter, 2021). Hipertextos já eram comuns antes da criação da Web, sendo compartilhados em redes mais restritas, e influenciavam desde a segunda metade da década de 80 experiências literárias em ambiente digital que

se valessem de sua multisequencialidade e conectividade, como os pioneiros *Uncle Roger* de 1986, criado por Judy Malloy, e *Afternoon: a story*, criado por Michael Joyce, publicado em 1987. Joyce, além de acadêmico, escritor e crítico de Literatura Digital, foi um dos idealizadores do Storyspace, a primeira ferramenta de escrita e leitura de narrativas hipertextuais. Shelley Jackson criou *Patchwork Girl* com o Storyspace, e o texto é lido também com o uso desse software, permitindo visualizações diversas do texto que tem sua própria estrutura exposta a quem lê e transita em direções diversas por suas partes usando os diversos links construídos pela criadora e que aparecem às vezes como textos, às vezes como imagens, às vezes bastante evidentes e às vezes quase secretos. A invenção da web, no entanto, ampliou enormemente a disponibilidade de ferramentas de criação e os canais de propagação das criações digitais, provocando uma gradual perda de dominância das narrativas hipertextuais e softwares como o Storyspace no âmbito das experiências em Literatura Digital.

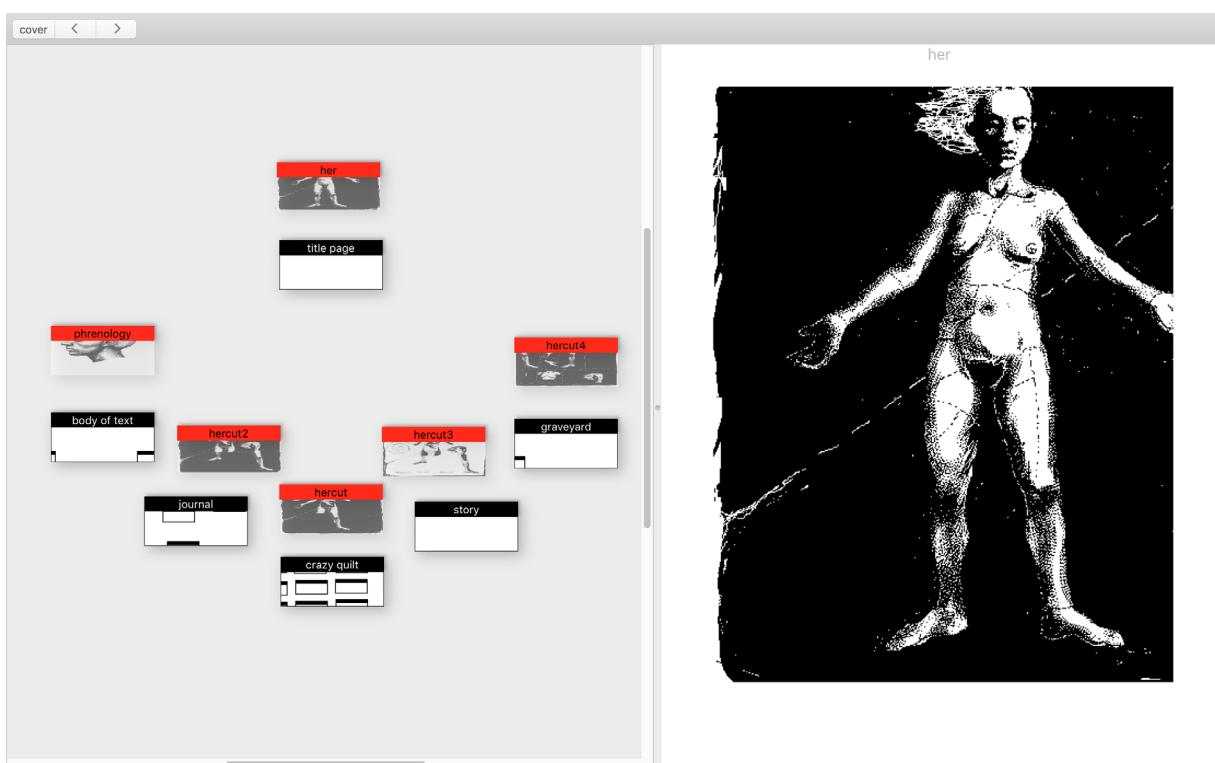


Figura 6 - Capa de *Patchwork Girl* de Shelley Jackson. Fonte: SHORT, 2019.

A década de 90 foi fértil em experiências de narrativas hipertextuais que tencionam a noção tradicional de uma narrativa sequencial. Narrativas hipertextuais

como *Patchwork Girl* são textos que se assumem em sua fragmentação, em sua incompletude, em sua desproporcionalidade e multisequencialidade. Um corpo de que não se pode perceber o início ou o fim, apenas as costuras entre suas partes (GLAVANAKOVA, 2014). Uma espécie de monstro.

O hipertexto nunca sabe pra onde está indo. (...) Não tem uma linha direta. Como o corpo, ele não tem sentido, apenas aglomerados de intensidades, e cada aglomerado é tão central quanto todos os outros, quer dizer, nem um pouco. O que algumas vezes parece um centro é apenas um ponto de virada, um lugar de onde tudo diverge, um pós-gato de Cheshire. Um hipertexto nunca parece totalmente pronto, não é claro exatamente onde termina, é difuso nas bordas, não dá pra saber o que importa e o que não, o que é matéria e o que é vazio, o que é osso e o que é carne, é tudo decoração ou é tudo substância (JACKSON, 1997).



Figura 7 - *Liberdade*, dirigido por Alckmar Santos e Chico Marinho. Fonte: LIBERDADE, 2013.

Liberdade, de 2013, é um ambiente poético imersivo que propõe uma deriva digital por palavras, imagens e sons. A obra, dirigida pelos brasileiros Alckmar Santos e Chico Marinho, foi criada em colaboração com uma equipe multidisciplinar de artistas digitais e integra um ambiente tridimensional criado com uma *engine* de jogos eletrônicos chamada *Unity* a criações poéticas diversas.

A obra nos leva a uma ilha imaginária, cercada de águas, onde a poesia emerge em forma de grafismos e de textos na interface visual e áudios com

declamação disponíveis em diversos hotspots espalhados pelo ambiente. Como num game, os visitantes podem circular pelo ambiente e até voar durante algum tempo entre estruturas imaginárias feitas com texturas de papel que suportam os cenários e os hotspots. Trilhas sonoras, animações e vídeos compõe o ambiente. Os visitantes vão adquirindo uma memória do que viram à medida que passam pelos hotspots marcados com cores que representam estados emocionais ligados aos textos: encontro, desencontro e solidão (CICLOPE, 2015).

Liberdade recebe seu nome em referência ao bairro da cidade São Paulo que inspirou a criação, mas a polissemia da palavra remete também ao próprio estado de imersão sem limites que o ambiente possibilita a quem se move por ele deparando-se com as várias intervenções espalhadas no espaço virtual: palavras em blocos que lembram paredes, pichações, fotografias, vozes cuja origem não se pode adivinhar, pássaros de papel voando por um céu pautado cor de papel envelhecido, blocos de sensações que vão compondo uma memória dessa experiência de leitura como errância. *Patchwork Girl* e *Liberdade* se valem de tecnologias disponíveis para produzir superfícies textuais que demandam de quem lê gestos específicos de leitura. Se nas narrativas hipertextuais a leitura se converte em uma navegação mobilizada pela ativação dos diversos links que conduzem de uma parte a outra do texto, em ambientes imersivos os gestos de leitura envolvem mover um avatar sem corpo imerso na própria geografia do texto. Nos dois exemplos, o texto como totalidade se dilui e a fragmentação e a processualidade se evidenciam na leitura.

Fragmentação, multisequencialidade, interatividade são possibilidades amplamente acolhidas por criadoras e criadores na experimentação de novas textualidades. Mas não são características invariavelmente experimentadas nos textos da literatura digital, e sim traços poéticos que resultam da relação entre meio e artistas. *Young-Hae Chang Heavy Industries* (YHCHI) é um duo formado por Young-Hae Chang e Mark Voges que, desde 1997, produz trabalhos digitais a partir de uma fórmula bastante definida: vídeos que consistem em textos animados formatados em fonte Mônaco, sempre em maiúsculas, aparecendo na tela em sincronia com uma trilha sonora de jazz ou bossa nova (NET ART ANTHOLOGY, 2020). A construção de uma poética tipográfica que opera com a materialidade de palavras e espaços em

branco intensamente modificados pelo ritmo do texto remete a experimentações da poesia concreta e de poetas como Mallarmé, citado anteriormente nesse fragmento. As palavras transitam na tela segundo uma sequência definida pelos criadores, não havendo qualquer possibilidade de controle por parte de quem lê, e mesmo o ritmo da leitura está submetido à montagem com a música. Questionados, em uma entrevista, sobre a ausência de interatividade e poder de escolha de quem lê suas criações, Chang e Voges respondem:

(...) As pessoas equiparam escolha com democracia, mas ninguém disse que arte e literatura são democracias. Nós gostaríamos que nosso próprio trabalho exercesse um estrangulamento ditatorial no leitor (YOO, 2005, s/p, tradução nossa).

E, posteriormente, ampliando a discussão de interatividade e poder de escolha em Literatura Digital para além da obra em si, considerando o contexto em que se a experimenta:

A espectadora está longe de ser impotente. Ainda é ela a única que decide se vai ou não assistir à peça, ou tendo clicado nela, se vai ou não clicar para fora dela. É o mesmo poder que ela tem quando considera qualquer outra arte ou literatura. Clicar para fora é uma das essências da internet. Não é diferente de deletar. É uma rejeição, é dizer “não”. É o poder definitivo. (ibid., s/p, tradução nossa)

O texto como um estrangulamento, dizer “não” como palavra de segurança. Em *Cunnilingus na Coreia do Norte* o YHCHI traz o “UM TEXT0 QUE O CAR0 LÍDER DA C0RÉIA D0 NORTE KIM J0NG-IL PEDIU QUE Y0UNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES APRESENTASSE” (YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES, 2020) sincronizado com um remix de *See line woman* na voz de Nina Simone. O texto é um discurso do “CAR0 LÍDER DA COREIA DO NORTE” que celebra a liberdade sexual dos norte-coreanos como uma vitória da revolução em contraposição com o moralismo burguês sul-coreano. Como é comum nas obras do YHCHI, *Cunnilingus na Coreia do Norte* articula um desvelado sarcasmo a uma aguda crítica política. O absurdo do texto, creditado a Kim Jong-Il, antigo Líder Supremo da Coreia do Norte e pai de Kim Jong-Un, que empresta a forma de discursos de propaganda comunista, substituindo a pregação de uma moral revolucionária pela defesa da instrumentalização e da prática frequente do

Cunnilingus, desdobra-se em múltiplas camadas que fazem eco a críticas ao poder, ao machismo e à sociedade de consumo.

AGRADEÇO O CONVITE PARA FALAR SOBRE
 SEXO E GÊNERO NA CORÉIA DO NORTE.
 SEXO E GÊNERO DIALÉTICOS NÃO SÃO
 APENAS UMA DAS MINHAS PAIXÕES
 INTELECTUAIS. SÃO UMA PRIORIDADE
 NACIONAL, PRIORIDADE ESTA QUE ESTÁ
 NO ÂMAGO DE UMA NAÇÃO SEXUALMENTE
 SADIA E AO FIM, DE UM PÔVO FELIZ.

Figura 8 - Quadro de *Cunnilingus na Coreia do Norte* de YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES. Fonte: YHCHI, 2021.

A leitura dos trabalhos do YHCHI demanda, além de extrema concentração para apreender variações muito velozes do texto, uma certa disposição para perder um texto que, de tão rápido, passa além da possibilidade de compreensão. Uma disposição para perder-se, na medida em que o texto também se perde naquilo que tem de sentido e transforma-se em uma série de desenhos eletrônicos, numa situação em que, observa Bertrand Gervais (2008), “somos levados aos limites de nossas práticas de leitura, onde o texto ele mesmo não é mais dado a lar, mas a ser visto, a ser contemplado como figura” (s/p).

A operação sobre o tempo, destacada nos trabalhos do YHCHI pela minuciosa sincronia entre a trilha sonora e a variação do texto-imagem, é característica que se intensifica nas experiências de Literatura Digital ao longo do tempo (PAWLICKA, op. cit.). Tal operação se estabelece a partir de estratégias variadas inscritas no dispositivo do texto.

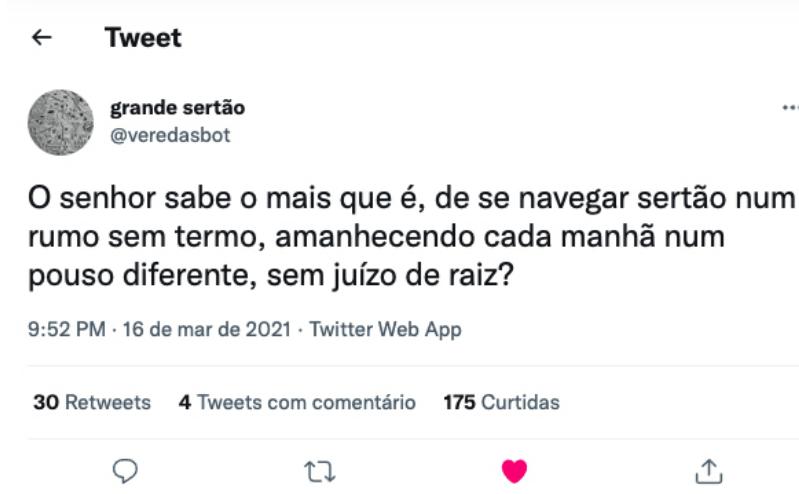


Figura 9 - Fonte: GRANDE SERTÃO, 2021.

“O senhor sabe o mais que é, de se navegar sertão num rumo sem termo, amanhecendo cada manhã num pouso diferente, sem juízo de raiz?”, diz Riobaldo, já não nas páginas de *Grande Sertão: Veredas*, mas no Twitter, no dia 16 de março de 2021, às 21h52, em postagem realizada pelo @veredasbot, um perfil apropriado a obra de Guimarães Rosa e publica várias vezes ao dia fragmentos seus. Um *BOT*, um programa autônomo que produz conteúdos periodicamente ou a partir de eventos específicos, processando dados extraídos de fontes diversas como Interfaces de Programação de Aplicações (*APIs*), dicionários online, coleções, bancos de dados, ou sua própria fonte de dados (FLORES, 2016).

BOTs de Twitter são usados principalmente para espalhar notícias falsas, aumentar artificialmente a relevância de certos perfis ou conteúdos, promover anúncios, mas, eventualmente, como observa Mark Sample (2014), *BOTs* tornam-se experiências criativas. @veredasbot reescreve o texto de Grande Sertão sem rumo, nem termo, nem juízo de raiz. O romance é transformado em banco de dados que é agenciado pelo *BOT* sem qualquer senso narrativo, aleatoriamente, em fragmentos de, no máximo, 280 caracteres, desmontando e remontando o sertão em meio a memes, gifs, notícias, polêmicas, anúncios, e estendendo a travessia de Riobaldo a um outro território, o da vertigem permanente de timelines intermináveis atualizadas de fração de segundo em fração de segundo. Em justaposição ao típico contexto das redes sociais,

a produção de certos *BOTs* tem poder de surpreender com conteúdos estéticos leitores que não procuram explicitamente por eles, além de serem uma prática popular que reivindica o espaço público online tomado por uma lógica comercial (LAMPI, 2017).

“Eu atravesso as coisas — e no meio da travessia não vejo! — só estava era entretido na ideia dos lugares de saída e de chegada”, disse Riobaldo via Twitter, dia 23 de dezembro de 2020 às 11h01.

Dramaturgias digitais

No caminho que percorri pelo território da literatura digital, descrito no capítulo anterior, tive contato com uma grande quantidade de criações de literatura digital que exemplificam as possibilidades de escrita emergentes com a apropriação das possibilidades oferecidas pelas tecnologias computacionais. Entretanto, raros foram os encontros com criações que partissem de uma relação direta com o teatro, seja em textos dramáticos, seja em textos não dramáticos escritos tendo o teatro como horizonte.

Aqui desacelero o passo para observar mais detidamente 4 textos digitais que se relacionam diretamente com o teatro. Cabe dizer que esses não são destacados por parecerem um corpus representativo das experiências de escrita para teatro na literatura digital ou por serem componentes de um cânone, mas porque foram os

únicos textos encontrados ao longo da pesquisa que propõe essa relação.

TRANS.MISSION [A.DIALOGUE] é um diálogo generativo criado por J. R. Carpenter em parceria com a dramaturga Barbara Bridger, escrito para ser performado/lido em voz alta por três vozes, Chamada (*Call*), Resposta (*Response*) e Interferência (*Interference*). O programa de *TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]*, escrito em linguagem *JavasCript*, agênciaria o conjunto de palavras de uma base de dados para gerar um novo texto a cada 80 segundos.

The Last Song of Violeta Parra é um texto dramático escrito pelo autor estadunidense Charles Deemer em parceria com o diretor de teatro chileno Andres Espejo e sua companhia de teatro Prisma em Santiago do Chile. O texto é um exemplo do que Deemer chama de Hiperdrama, uma forma teatral baseada em hipertextos dramáticos que, para o autor, expandem a escrita e o próprio evento teatral, transformando a narrativa dramática “de maneiras que os dramaturgos e o público ainda estão descobrindo” (DEEMER, 2002, s/p, tradução nossa).

AI: when a robot writes a play, escrito pela tecnologia de inteligência artificial *GPT-2* e *AI*, escrito por Chinonyerem Odimba e Nina Segal em parceria com a tecnologia de inteligência artificial *GPT-3*, são criações que envolveram o uso de tecnologias de inteligência artificial para escrita de textos para teatro. Nesses dois textos, a análise, que em *TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]* e *The Last Song of Violeta Parra* foi desenvolvida a partir da leitura do texto, tem seu foco deslocado para o processo de escrita com uso de tecnologias de inteligência artificial.

O conjunto de textos aqui apresentado não configura um retrato do que é a escrita dramatúrgica no ambiente digital, não são, para parafrasear Julie Stone Peters (2003), representativos do que seria a nova ‘*mise en écran*’ do texto dramatúrgico digital, mesmo porque, se considerarmos a diversidade de materialidades do texto dramatúrgico no teatro contemporâneo e a diversidade de experiências literárias digitais discutidas anteriormente, talvez essa nova ‘*mise en écran*’ do texto dramatúrgico

só possa ser definida em sua diversidade. De forma que a atitude frente aos textos aqui analisados é de uma prospecção de possibilidades criativas, que visa contribuir para um mapeamento em linhas gerais das formas que escrita dramatúrgica pode assumir nessa imersão no digital e, principalmente, contribuir para minha trajetória poética como dramaturgo situado nessa encruzilhada entre a dramaturgia contemporânea e as tecnologias digitais.

Os Hiperdramas de Charles Deemer

Escrever em hipertexto é realmente dois tipos de escrita: escrita de um texto no senso formal usual (mas com uma nova lógica emergente de narrativa e drama) e escrita de um código de computador (do tipo mais elementar!) (DEEMER, 1994, s/p, tradução nossa)

O que é hiperdrama

Charles Deemer, escritor e roteirista estadunidense, deu início ainda nos anos 90 do século passado a uma investigação sobre a escrita dramatúrgica em meio digital apropriando-se da lógica do hipertexto para propor uma nova forma dramática que chamou de Hiperdrama. Como nota Astrid Ensslin em *Canonizing Hypertext* (ENSSLIN, 2007), Deemer foi pioneiro de uma escrita dramatúrgica que absorvia as possibilidades do meio digital.

Hipertexto é um formato de texto digital composto de fragmentos — aqui chamados de lexias — não-sequenciais conectados entre si por links⁸.

⁸ A forma como aqui se entende hipertexto está ligada à sua dimensão material e de objeto tecnológico. Nesse sentido, o uso do termo hipertexto não está vinculado ao entendimento do teórico da linguagem Gérard Gennete (1989) que define hipertexto como todo texto que deriva de

Para uma pessoa acostumada a acessar a internet, a noção de hipertexto é bastante reconhecível, seja na experiência de navegar pelo que chamamos “página de internet” utilizando um navegador ou pela experiência de acompanhar sua linha do tempo utilizando o aplicativo de uma rede social em um telefone celular. Esse reconhecimento se dá pois a própria internet é um sistema hipertextual, o que chamamos de “páginas de internet” são, em geral, hipertextos e uma grande variedade de aplicativos de telefone celular operam com uma lógica hipertextual.

O hipertexto, tanto do ponto de vista de sua composição quanto de sua recepção, assemelha-se a um programa de computador: escrever um hipertexto requer a escrita de um código a ser interpretado por um programa específico — um navegador de internet na maior parte das vezes —, ao passo que ler um hipertexto requer a execução de uma série de gestos na interface, muito distintos dos que seriam empregados na leitura de um texto em papel. Hipertextos são textos multimidiais e interativos. Ainda, com o uso de linguagens de programação — como *JavaScript*, por exemplo — associadas ao hipertexto, é possível transformar algorítmicamente o próprio texto em uma diversidade impensável de maneiras.

Hipertextos podem ser pensados como redes, conjuntos de nós interconectados. O nó é a unidade individual de informação, que geralmente ocupa de uma vez o espaço da tela — o que, normalmente, aparece no vocabulário da internet como “página” — (GLAVANAKOVA, 2014). Além de termos como “nó” e “fragmento”, a análise de hipertextos consolidou ao longo das últimas décadas o uso da palavra “lexia”, tomada de empréstimo do linguista francês Roland Barthes, para referir-se aos blocos de texto que formam o hipertexto.

Os hiperlinks, ou apenas links, são os elementos de conexão que estruturam um hipertexto conectando suas lexias e permitem passar de uma lexia a outra. Essa passagem é acionada pelo usuário a partir do gesto de clicar sobre o link, permitindo selecionar, a cada ocorrência de um link, que lexia será apresentada em sua tela a

um texto anterior (um hipotexto), seja por adaptação ou imitação.

seguir, definindo uma sequência própria, seu próprio caminho pelo texto. Além da função estrutural de conexão, os links têm uma função semântica no hipertexto, na medida em que são baseados em conteúdo (GLAVANAKOVA, op. cit.), ou seja, que as regiões interativas do texto que permitem ativar os links — e que fazem parte do link — são definidas por palavras, imagens, vídeos etc., de forma que os links não são apenas passagens entre lexias de um hipertexto — uma espécie de virar de página —, mas elementos que “criam significados em si mesmos” (*ibid.*).

Hiperdrama é uma forma dramática hipertextual, ou seja, ao contrário de um texto tradicional que se configura como uma série de páginas em sequência, os Hiperdramas de Deemer são textos digitais — escritos para serem encenados em espaços atuais⁹ — que se configuram como uma série de lexias conectadas entre si por links.

(...) o hiperdrama, em sua condição de discurso eletrônico, pode ser definido como uma forma de renovação da escritura dramática que inclui a interatividade como condição básica. (ROSALES, 2015, p.37, tradução nossa)

Hiperdramas têm cenas, personagens, situações, têm estrutura dramática, mas a relação entre as lexias que compõem o texto é radicalmente diferente daquela que se esperaria ver em um texto dramático tradicional impresso em papel em formato de livro. Escrever hipertextos, como afirma Deemer, implica em uma dupla escrita, a do texto verbal e a de um código de computador que torna possível a performance do hipertexto (a organização das lexias, a disposição dos links, por exemplo), ou seja, a programação do dispositivo textual.

Um importante desdobramento desse dispositivo é a produção de novas formas de acesso e circulação dos hiperdramas que, por serem hipertextos, habitam a rede, não como um arquivo separado ou uma digitalização, mas nativamente. A maior parte dos hiperdramas criados por Charles Deemer estão disponíveis em uma página a ele

⁹ Os espaços têm um papel central no hiperdrama, sendo em alguns casos o ponto de partida para a criação do texto e um elemento definidor da própria estrutura do texto (DEEMER, 2007).

dedicada na plataforma IBIBLIO¹⁰.

A proposta de Deemer, no entanto, não se limita à escrita, o autor prevê uma série de ramificações da hipertextualidade e do uso de novas tecnologias que promoveriam uma nova forma teatral, com sua imaginação chegando até mesmo à arquitetura do edifício teatral ideal para a encenação de hiperdramas, um hiperteatro (DEEMER, 2007). O termo hiperdrama, em uma perspectiva ampliada, apresenta a mesma polissemia de drama¹¹, referindo-se hora ao hipertexto dramático e hora à representação cênica desse hipertexto. Nos ensaios que escreveu sobre a proposta do hiperdrama, não é raro que Deemer passe rapidamente dos aspectos textuais do hipertexto a seus desdobramentos em uma encenação que lembra muito experiências *site-specific* e de teatro itinerante como o *Orlando Furioso* do diretor italiano Luca Ronconi¹².

Para Deemer (2002), o teatro é tradicionalmente marcado por uma “visão única”, ou seja, o público senta-se em cadeiras fixas voltadas para o palco e contempla no palco uma série de situações organizadas por um dramaturgo para apresentar uma visão, sua visão, sobre um acontecimento; essa organização envolve a seleção do que acontece à vista do público e o que acontece fora da cena, por exemplo, quais são as personagens principais e qual a ação principal em que tais personagens estão envolvidas, opções realizadas com vistas definir de antemão uma estrutura com início, meio e fim que o público acompanha desde a plateia. A proposta do Hiperdrama procura desafiar essa “visão única” assumindo a fragmentação, interatividade, conectividade e multiseluncionalidade que caracterizam o hipertexto, produzindo uma forma dramática que permite a navegação, através de links, por diferentes caminhos, seguindo diferentes personagens ou acompanhando os acontecimentos em diferentes

10 Disponível em: <https://www.ibiblio.org/cdeemer/hdrama.htm>

11 Raymond Williams aponta dois sentidos básicos para drama: “primeiro, para descrever uma obra literária, texto de uma peça; segundo, para descrever a representação cênica dessa obra, sua produção” (Williams, 2010, p.215)

12 Em *Orlando Furioso*, de Ariosto, Ronconi faz com que o público se movimente pelo espaço cênico decidindo quais atrizes e atores acompanhar e quais das ações simultâneas assistir (LUCA RONCONI, 2021).

partes do espaço.

No hiperdrama, a linha da narrativa linear tradicional explode em ramos, multiplicando o que seria a ação em um “palco” em cenas simultâneas que ocorrem por todo um espaço de performance. As cadeiras da plateia são desparafusadas e retiradas para dar mobilidade ao público, uma oportunidade de seguir diferentes caminhos da narrativa na medida em que eles se desdobram em diferentes, e muitas vezes distantes, áreas do desse novo “palco” expandido. (*ibid.*, s/p, tradução nossa).

No hiperdrama a organização do que é visto a cada momento não está mais sob responsabilidade do dramaturgo, mas do público, uma transferência do poder de escolha — o que é para Ensslin (*op. cit.*) o principal efeito hiperdramático — que tensiona a estrutura dramática, na medida em que se pode selecionar individualmente a que assistir a seguir, seja na experiência do texto ou da encenação, por gestos de seguir links ou seguir personagens, acessar lexias ou entrar e sair de ambientes, compõe-se uma sequência, uma narrativa, própria de cada experiência do universo hipertextual. Deemer percebe nesse tema da escolha a principal virtude e contribuição do hipertexto,

O que faz do hipertexto hipertexto não é a não-linearidade, mas a escolha, a interação do leitor para determinar qual dos diversos caminhos possíveis pela informação será seguido a cada momento (...) Imagine que você está andando pelo corredor de um supermercado, procurando pela caixa do seu cereal favorito. Você encontra e ao lado dela outra marca de que você gosta está em promoção. Você deve decidir qual comprar e seguir adiante. (DEEMER, 1994, s/p, tradução nossa)

Expandindo a percepção de Deemer pode-se argumentar que o hipertexto acolhe múltiplas narrativas que se atualizam na experiência do texto, na medida em que ao experimentar o hipertexto o leitor compõe, agenciando suas lexias um caminho próprio, uma travessia, uma linha própria. Essa linha, no entanto, assemelha-se muito mais a uma rota traçada em um mapa do que a um carrinho de compras cheio de produtos de sua marca preferida. Cabe refletir, mesmo, que a metáfora da mercearia empregada por Deemer é eloquente em demonstrar uma captura da tecnologia no capitalismo pós-fordista em que se passa a perceber o tipo de agência que o hipertexto propõe como uma agência de consumo, em uma situação em que se espera que a diversidade de opções à disposição de um consumidor em um

mercado seja o significado máximo de liberdade, uma situação em que as próprias noções de liberdade e escolha tornam-se inócuas. A crescente algoritmização da vida¹³ na contemporaneidade reforça a percepção de que a agência de consumo é a única possível, intensificando-a e conduzindo a uma situação kafkiana de protelação infinita da escolha: toda escolha é intermediária e seguida por uma multiplicidade de novas ofertas apresentadas continuamente por um complexo de sites, redes sociais, e-mails, mensagens de textos, notificações em diferentes dispositivos etc.: produtos relacionados, vídeos relacionados, artistas relacionados, promoções do dia, como se em uma prateleira infinita atualizada em tempo real, a cada produto escolhido, de maneira inteligente, smart — novamente, tudo smart —, numa captura da inteligência essencial para o gerenciamento das sociedades pós-fordistas, como observa Mark Fisher (2020) —. Não há aqui uma intenção de desmerecer a criação ou o pensamento de Deemer, essa breve digressão tem, no entanto, o sentido de estabelecer uma divergência com a percepção tecnocrática segundo a qual os problemas enfrentados pela humanidade decorrem de uma insuficiência tecnológica em resolvê-los e serão, portanto, superados com o adequado e inevitável desenvolvimento tecnológico; o que Lev Manovich (2006) chama de “ideologia californiana” — “um coquetel letal de otimismo ingênuo, tecnotopia e essa política neolibertária popularizada pela revista *Wired*” (p.14, tradução nossa) —.

A forma hipertextual não garante por si a liberdade de escolha, mas apresenta-se como ferramenta que facilita a produção de narrativas multisequenciais em que a escolha tem um papel preponderante. Nos hiperdramas de Deemer é a escolha do leitor/espectador que atualiza e move a narrativa, clicar em um link ou deslocar-se para um determinado local no espaço cênico seleciona efetivamente o que será percebido. Cada gesto de experimentação do hiperdrama contribui para a composição de um caminho que vai de um começo possível até um final possível, ou seja, para a atualização de uma das múltiplas narrativas engendradas pelo hiperdrama.

13 Termo tomado de empréstimo de da pesquisadora brasileira Lorena Regattieri (2018).

Elgawaheryetal.(2014)tomam a multiplicidade de narrativas e a simultaneidade dos acontecimentos no hiperdrama como indício de uma desarticulação da estrutura dramática em que a “hierarquia de exposição, ação ascendente e desenlace é substituída por uma rede de cenas que se ramifica em diferentes áreas” (p.303, tradução nossa). A estrutura dramática no hiperdrama, não está desarticulada, necessariamente, mas é virtual, ou seja, existe em potência, como observa Rosales (op. cit.), mapeada pelo autor no texto verbal e no código dos links espalhados pelo texto, na infraestrutura do texto. Em *The Last Song of Violeta Parra*, por exemplo, a depender do caminho que se siga, pode se perceber um enredo diferente, mas em todos os caminhos mantém-se apresentação, crise e desenlace. A estrutura está multiplicada e intensificada, Deemer utiliza marcadores de tempo ao longo do texto para compassar a narrativa e permitir que os links conduzam o leitor entre uma lexia e outra do texto na mesma fatia de tempo, estabelecendo, em princípio, uma temporalidade linear e unidirecional e uma navegação que sempre se dá em um mesmo sentido início → fim.

The Last Song of Violeta Parra

*The last Song of Violeta Parra*¹⁴ é um hiperdrama em um ato escrito por Charles Deemer em colaboração com o diretor chileno de teatro Andres Espejo, em 1996. O texto foi a primeira experiência de Deemer em um “Processo de Criação no Ciberespaço” (DEEMER, 1996b), ele e Espejo trabalharam à distância utilizando um software para troca de mensagens instantâneas via internet, uma tecnologia então bastante recente.

O hipertexto, é composto de um índice e sete lexias escritas em uma linguagem chamada *Hypertext Markup Language* (HTML), cada lexia apresenta partes de um roteiro e links que permitem navegar de uma lexia a outra. Como diz Deemer, a escrita de um hipertexto implica em duas escritas, a do texto verbal e a do código que permite

14 O texto está disponível na internet em: <https://www.ibiblio.org/cdeemer/chile-m.html>

seu funcionamento. Visualizando o código de uma das sete lexias, o *Roteiro da Sala de Estar I* o que se tem é:

```

1   <a name="0000">Time: 0000</a>
2   <hr>
1   (At Rise: JUAN is talking to CARMEN and ANA when ALBERTO and
    LUISA enter. Alberto carries a picnic basket. Juan sees them.)
2           JUAN (to Carmen)
3   Excuse me. The painting you're interested in is around the
    corner. I'll join you in a moment.
4   (He moves toward Alberto and Luisa. Carmen starts off but Ana
    hesitates.)
5           JUAN
6   I didn't expect you so early.
7           ALBERTO
8   I'm surprised you're still here.
9   (In other area:)
10          ANA
11  Oh my god – that's Luisa. Luisa!
12  (She moves off as well.)
13          CARMEN (after her)
14  Ana?
15  (She shrugs and <a href="LR2.html#0000">continues around corner</
    a> to other area of livingroom.)
```

No código, o texto verbal aparece junto a instruções específicas para o navegador de internet, como é o caso de **continues around corner** que instrui o navegador a mostrar na tela um link para a lexia, o *Roteiro da Sala de Estar II* (arquivo **LR2.html**), no tempo de 0000 segundos; para o leitor esse link será apresentado com as palavras “continues around corner” formatadas em destaque, com uma cor diferente e sublinhadas, possivelmente, indicando um movimento da personagem Ana que pode ser seguido pelo leitor utilizando o link. É importante notar que o link, como destaca Glavanakova (op. cit.), não é apenas uma passagem entre dois documentos como o virar de uma página, as palavras contidas no link indicam um movimento da personagem, dão informações sobre a arquitetura

do espaço e convidam ao movimento específico de seguir Carmen contornando o canto. Cada vez que o hipertexto é acessado, o servidor envia o código HTML que é interpretado pelo navegador para apresentar ao leitor/usuário a lexia requerida.

Copyright 1996

The Last Song of Violeta Parra
a hyperdrama in one act
by Charles Deemer

Playwright's Note: This script was written for and in collaboration with Andres Espejo and his company Prisma, in Santiago, Chile. Both the English and Spanish versions (translated by Andres Espejo) of the play are available online (see below). *Production notes.*
In the canon of first generation hypertext.

Main Menu
The Cast:

- ALBERTO, 25s, the groom [[begin](#)]
"Voltaire told us to tend to our own gardens. I think he was right."
- LUISA, 20s, the bride, inheritor of the house [[begin](#)]
"I want life to be a honeymoon."
- JUAN (EL ROLO) BARRANTES, 20s, the gallery manager [[begin](#)]
"We were still determined to let the world know the truth about the death of Violeta Parra."
- EDUARDO MEZA, 20s, an artist [[begin](#)]
"I do my best work when I'm upset."
- FRANCISCO LARRAIN, 40s-50s, an art critic [[begin](#)]
"The weapon I choose is Wit, Eduardo. You're dead."
- CARMEN EYAGUIRRE, 40s, a business woman and art collector [[begin](#)]
"The degeneration of culture is very real, I'll grant you that, but it does not mean that I have to pay for it."
- ANA, 20s, her daughter [[begin](#)]
"She is as wealthy about someone as wealthy as mother. She will take the painting to Madrid . . ."
- GUILLERMINA, 20s, next to Juan [[begin](#)]
"I wanted to do something important in the world. To make a contribution."

The Setting: an art gallery in an old house, closing down and mostly empty

Main Floor:

- The Livingroom I, off hallway
- The Livingroom II, around corner
- The Diningroom
- The Kitchen

Second Floor:

- Master Bedroom
- Second Bedroom
- Upstairs Hallway

BEGIN THE PLAY IN ENGLISH.
BEGIN THE PLAY IN SPANISH.
Flow Chart.

To learn more about hyperdrama:

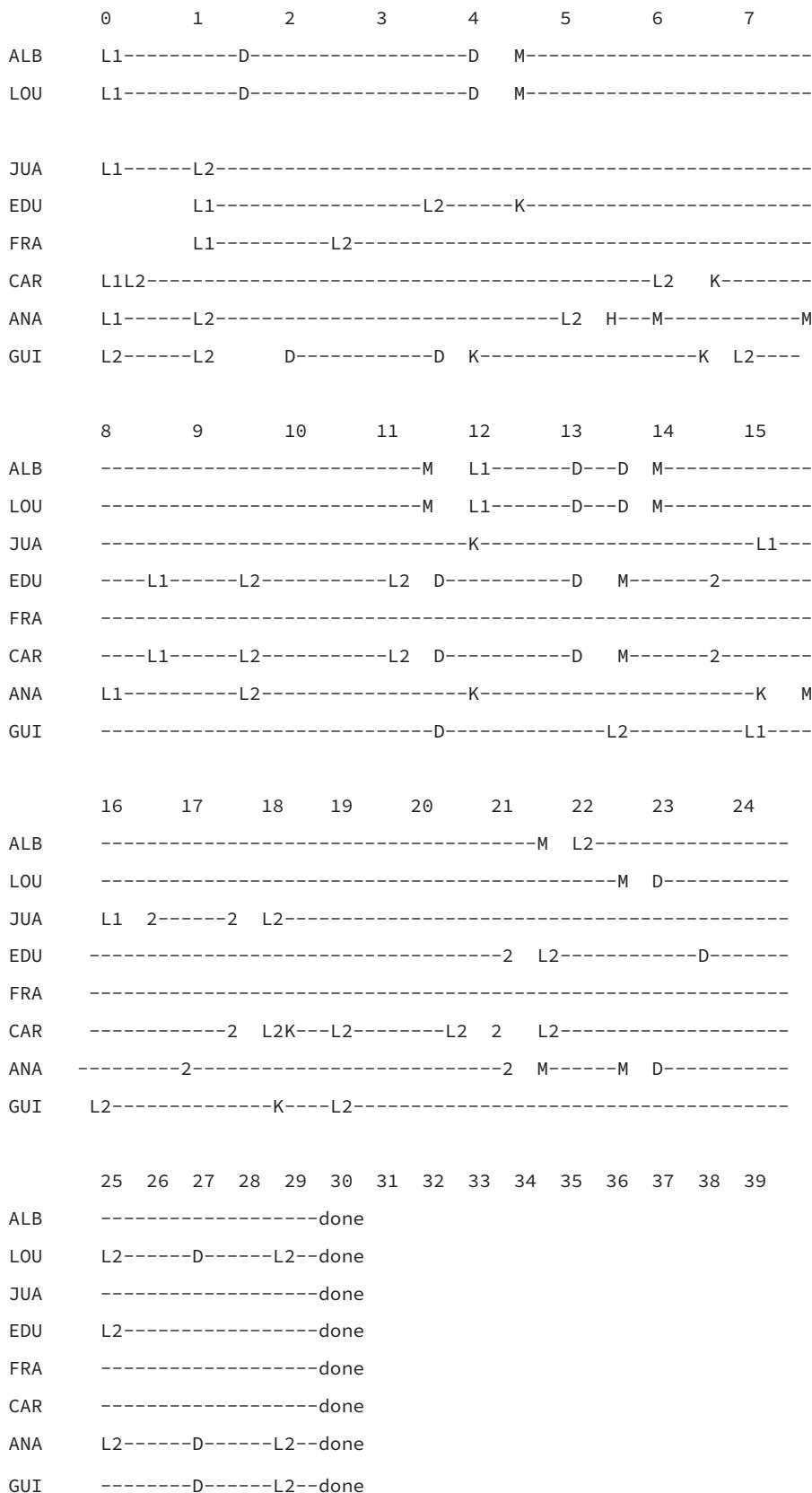
- [What Is Hypertext?](#)
- [The New Hyperdrama](#)
- [Watch Out, Mama, Hyperdrama's Gonna Mess With Your Pittock Mansion!](#)

Figura 10 - Primeira página de The last song of Violeta Parra de Charles Deemer. Fonte: DEEMER, 2021.

Ao abrir o hipertexto apresenta-se um menu dividido em três sessões. A primeira apresenta brevemente as personagens e links com a palavra ‘começar’ que permitem iniciar a narrativa pela perspectiva de cada personagem. A segunda sessão refere-se ao espaço, “O espaço: uma galeria de arte em uma casa antiga, fechando e quase vazia.” (DEEMER, 1996, s/p, tradução nossa), apresentando links para os diferentes cômodos nos dois andares da casa, A Sala de Estar I, A Sala de Estar II, A Sala de Jantar, A Cozinha, Quarto Principal, Segundo Quarto e Corredor do Segundo Andar. Como na primeira sessão, os links da segunda permitem começar a narrativa por qualquer dos espaços da casa. A terceira sessão apresenta três links “Começar a peça em inglês”, “Começar a peça em espanhol” e “Fluxograma”, sendo que os dois primeiros levam à Sala de Estar I e o terceiro leva a um curioso gráfico Personagem X Tempo da peça que

se assemelha a uma cifra musical.

Flow Chart



Ao longo da leitura, toda vez que um personagem deixa o cômodo onde ‘estamos’, aparece um link que dá escolha de permanecer ou acompanhar a personagem ao seu destino.

Ao transitar pelo texto através dos links, seguindo as personagens pela casa, percebemos a organização arquitetural criada por Deemer: a cada cômodo da casa corresponde um roteiro dos acontecimentos que ali têm lugar e nesses roteiros há uma marcação temporal sincronizada com os demais roteiros (cômodos). Assim, quando saímos de um cômodo ao outro, somos levados não ao começo do roteiro do novo cômodo, mas à parte correspondente ao momento em que deixamos o cômodo anterior. A engenhosa estruturação do tempo e do espaço realizada por Deemer favorece a progressão de uma narrativa que, por fragmentada e multisequencial que seja, mantém a convergência dos acontecimentos da peça para um desfecho único, uma Coda, na Sala de Estar II cerca de 50 minutos após o início.

The Last Song of Violeta Parra se passa na noite do último dia de funcionamento de uma galeria de arte que irá fechar pois a casa que a abrigava fora reclamada pelos herdeiros. Esse elemento espacial, uma galeria de arte por fechar funcionando dentro de uma casa que logo será habitada pelos herdeiros, merece destaque, já que o espaço foi um dos disparadores para a composição do hiperdrama (*ibid.*) e é a casa, sua arquitetura, que fornece informações estruturais importantes para o texto: a maior parte dos links presentes na peça são passagens que conduzem personagens/leitores/público de um cômodo a outro. São oito personagens envolvidos em diferentes intrigas que se cruzam: Luisa e Alberto, o jovem casal que herdara a casa, Juan, o gerente da galeria, Eduardo, um artista, Francisco, um crítico de arte, Carmen uma mulher de negócios e colecionadora de arte, Ana, filha de Carmen, e Guillermina, assistente de Juan (DEEMER, 1996). Não apenas as intrigas são diferentes, mas, a depender do caminho narrativo que se escolhe seguir, percebe-se gêneros diferentes em jogo.

Umas das coisas de que realmente gosto no hiperdrama é a habilidade da forma de processar lado a lado diferentes tipos de histórias, simultaneamente. Mais do que adicionar “alívio cômico” a uma peça série, o dramaturgo no hiperdrama pode ter uma farsa, um drama, uma

comédia leve, todas ocorrendo simultaneamente (novamente, assim como na “vida real”). (DEEMER, 1996b, tradução nossa)

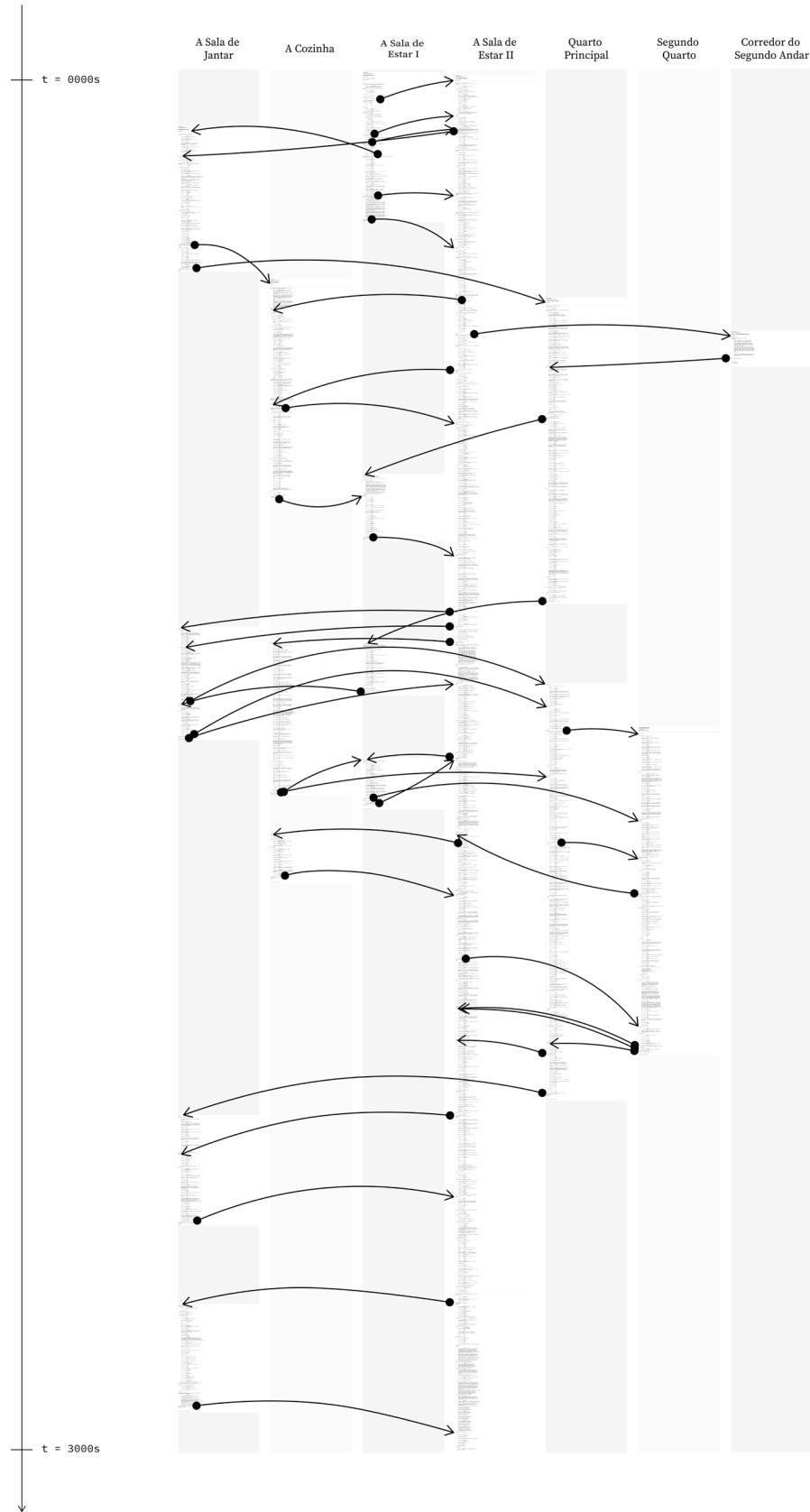


Figura 11 - Diagrama das múltiplas sequências possíveis em *The last song of Violeta Parra*.

A diversidade de intrigas vividas pelas personagens e as características estruturais do hiperdrama discutidas em acima, talvez desaconselhem qualquer tentativa de resumir *The Last Song of Violeta Parra*, já que cada série de escolhas atualiza uma narrativa diferentes.

Ao acompanhar Luisa e Alberto tem-se uma espécie de comédia de costumes: um jovem casal voltando de lua de mel para viver na casa que Luisa herdara da avó e que está ocupada até o meio-dia do dia seguinte por uma galeria de arte cujo gerente, Juan, não apenas não removeu ainda todos as obras de arte, como também decidiu aproveitar a última noite para vender tudo o que conseguisse, frustrando os planos de Luisa e Alberto de passar uma noite romântica em sua nova casa; coincidentemente, a possível compradora das obras é mãe de Ana, colega de escola a muito não vista de Luisa; em um encontro fortuito com Guillermina, assistente de Juan, o casal descobre que ela é, na verdade, uma policial disfarçada investigando atividades criminosas de Juan e são orientados a ficar recolhidos ao quarto no andar superior por segurança; no quarto, onde passam a maior parte da peça, Luisa lamenta a situação que frustrou seus planos e Alberto, em uma atitude mórbida e paternalista, desfaz continuamente dos sentimentos de Luisa; o diálogo de humor duvidoso entabulado no quarto é interrompido com a notícia, trazida por Ana, de que um homem foi esfaqueado no andar de baixo; Luisa e Alberto vão ao andar inferior e descobrem que Francisco está bem e a facada foi uma armação, o que intensifica a morbidez do diálogo entre Luisa e Alberto; já quase no fim da peça, Ana sobe ao quarto e pede a Luisa que a ajude a despachar um dos quadros comprados pela mãe que seria um presente para Ana; deixando a sala com o quadro em mãos, Luisa e Ana são interpeladas por Guillermina que, para desconcerto de Luisa, prende Ana por contrabando de materiais roubados do espólio de Violeta Parra; Luisa, sem entender o que acontece, corre para a sala onde a peça termina em uma Coda.

Já ao acompanhar Guillermina, o que se tem é uma peça policial, pontuada por apartes dirigidos ao público em provável referência ao *film noir*, em que a assistente

do gerente de uma galeria de arte em véspera de fechamento se revela uma policial disfarçada investigando o contrabando de materiais roubados do espólio de Violeta Parra e tendo como suspeitos principais Juan, o gerente da galeria, e Ana, a filha de uma colecionadora de arte; Guillermina lida ainda com a corte de Eduardo um inexpressivo e inconveniente artista que tem suas obras expostas na galeria; Francisco, amante secreto de Guillermina, um crítico de arte, tece uma curiosa conspiração Eduardo, Francisco convence Eduardo a encenar um atentado a faca na sala da casa; a farsa em curso, Eduardo finge ferir Francisco que se finge de morto; Guillermina, ciente do fingimento de Francisco, segue a investigação e descobre o envolvimento de Ana e Juan em um plano para tirar do país uma fita contendo a última música de Violeta Parra escondida em um dos quadros comprados pela mãe de Ana; Guillermina prende Ana quando ela saia da sala acompanhada de Luisa, a dona da casa, e as três seguem para a sala de estar para a Coda.

São narrativas concorrentes no tempo e no espaço, que apresentam pontos de contato, revelam acontecimentos comuns, convergem para um mesmo fim, têm a mesma duração — começam aos 0 segundos e terminam pouco depois aos 3000 segundos (ou 50 minutos) —, mas tem pontos de distanciamento importantes. Alguém que siga o caminho de Luisa, por exemplo, saberá que Francisco foi esfaqueado no andar de baixo, descobrirá a falsidade do atentado, mas não entenderá a intrincada farsa que conduziu a esses acontecimentos. Da mesma forma, alguém que siga Guillermina não conhecerá a morbidez que toma conta da relação entre Luisa e Alberto, que parecerão um jovem casal apaixonado sem qualquer conflito.

O próprio tema que dá título ao hiperdrama, a morte de Violeta Parra, será apresentado por perspectivas diferentes a depender do caminho que se siga pelo hipertexto. Violeta Parra, multiartista chilena reconhecida com um dos maiores nomes da canção latinoamericana, profundamente engajada na luta contra a opressão social, também se suicidou usando uma arma de fogo, uma pistola, em 1967. Na peça, no entanto, Deemer e Espejo criam a versão de que ela não teria tirado a própria vida,

mas sido assassinada pela agência de inteligência estadunidense. Por volta dos 2330 segundos, na Sala de Jantar, o pintor Eduardo revela essa tese frente a Ana e Luisa:

EDUARDO

Jorge Torres worked for the CIA. He told Juan and Ana that the CIA murdered Violeta, then set it up to look like suicide. He showed them proof.

ANA

That is absurd! (To Luisa) Let's get the painting.

EDUARDO

Violeta was shot through the left temple – but she was right handed!

Em seguida as personagens seguem para a Sala de Estar II de onde Ana e Luisa voltam para a Sala de Jantar seguidas por Guillermina. Quem segue para a Sala de Jantar vê Guillermina prender Ana por contrabandear as últimas músicas de Violeta Parra, mas revelar depois, em um aparte, que a fita continha, por fim, uma confissão de Jorge Torres a respeito do assassinato de Violeta Parra e havia sido destruída pela polícia que não prosseguiu com a investigação.

GUILLERMINA

(...) But there weren't songs on the tape. Instead there was considerable babbling by Jorge Torres, claiming to have worked for the CIA during his employment by Violeta Parra, claiming to have been the inside man who was responsible for her assassination.

I thought this was an incredible discovery – but the chief disagreed. He gave no credence to Torres' claim.

The cassette tape was quickly destroyed.

Já quem permanece na Sala de Estar II terá, durante a Coda, falas de Eduardo e Juan com diferentes detalhes que corroboram a versão do assassinato, mas não terá a confirmação dessas falas por Guillermina.

JUAN

(...) In the end the cover-up remained in place, we had gained nothing.

We took a vacation to Brazil, Ana and I, to think of our next move. We were still determined to let the world know the truth about the death of Violeta Parra.

But how could we prove she was killed by the CIA with Jorge Torres dead and the tape destroyed?

Ana, Luisa e Guillermina voltam para a Sala de Estar II aos 2900 segundos, para o final da Coda e da peça.

The Last Song of Violeta Parra tem um elemento político que não pode ser negligenciado, ainda que não seja indício, necessariamente, de um engajamento do autor e da obra em relação à vida política chilena. A peça foi escrita ao longo de 1996 e encenada na capital chilena em 1997, poucos anos após a ditadura militar de Augusto Pinochet que governou o país desde o golpe que depôs Salvador Allende, presidente democraticamente eleito do Chile, no dia 11 de setembro 1973. A morte de Allende, na tarde do dia 11, no palácio presidencial, foi motivo de controvérsias sendo a versão oficial de suicídio contestada por anos. Hoje, depois de novas investigações, a causa da morte de Allende é aceita como sendo ferimentos autoinfligidos com um fuzil Ak47. Violeta Parra, multiartista chilena reconhecida com um dos maiores nomes da canção latinoamericana, profundamente engajada na luta contra a opressão social, também se suicidou usando uma arma de fogo, uma pistola, em 1967. O suicídio de Violeta Parra não foi contestado. A versão criada por Deemer e Espejo na peça em torno da morte de Violeta Parra, de que ela não teria tirado a própria vida, mas sido assassinada pela agência de inteligência estadunidense, é apresentada de diferentes maneiras a depender do caminho que se traça pelo hipertexto, hora como uma teoria da conspiração, hora como uma verdade incômoda que o Estado trabalha para silenciar ou mesmo não é apresentada; em qualquer dos casos, a morte de Violeta Parra, referida desde o título da peça, mobiliza a memória do passado recente de obscurantismo, repressão estatal, tortura e assassinato durante as ditaduras militares latinoamericanas.

A Coda que termina a peça na Sala de Estar II a partir dos 2800 segundo, ponto para onde convergem todos os links de *The Last Song of Violeta Parra*, cita um poema de Nicanor Parra, irmão de Violeta, o sermão XLIX dos *Nuevos sermones y prédicas del Cristo de Elqui* (PARRA, 1979), publicado seis anos após o golpe que instituiu a ditadura militar chilena. No sermão XLIX, como nos demais, Nicanor Parra, sob a máscara

irônica do Cristo de Elqui, tece uma crítica mordaz à sociedade chilena da época e à ditadura militar.

Qué Dios nos libre de los comerciantes
sólo buscan el lucro personal

que nos libre de Romeo y Julieta
sólo buscan la dicha personal

líbrenos de poetas y prosistas
que sólo buscan fama personal

líbrenos de los Héroes de Iquique
líbrenos de los Padres de la Patria
no queremos estatuas personales

si todavía tiene poder el Señor
que nos libre de todos esos demonios
y que también nos libre de nosotros mismos
en cada uno de nosotros hay
una alimaña que nos chupa la médula
un comerciante ávido de lucro
un Romeo demente que sólo sueña con poseer a Julieta
un héroe teatral
en convivencia con su propia estatua

Dios nos libre de todos estos demonios
si todavía sigue siendo Dios

TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]

*TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]*¹⁵, da canadense J. R. Carpenter, é um texto

15 O texto está disponível na internet em: http://luckysoap.com/generations/transmission_script.html

generativo, ou seja, um texto cujos elementos – um conjunto de palavras, uma sintaxe, um algoritmo – estão definidos previamente, mas que não é produzido antes que tenha lugar uma operação de leitura (RETTBERG, 2019). O texto é um diálogo, ou uma tentativa de diálogo, para três vozes.

Como descreve Carpenter, trata-se de um arquivo *JavaScript* (um programa) fica hospedado em um diretório de um servidor (um computador) ligado a uma vasta rede de hubs, roteadores, switches, e cabos submarinos pelos quais esse arquivo pode ser acessado muitas vezes de muitos lugares e muitos dispositivos. Cada vez que esse *JavaScript* é instanciado, a rede, o navegador, e o *CPU* do cliente conspiram para responder com uma nova interação. A missão do código do *JavaScript* é gerar um tipo diferente de roteiro, um diálogo a ser lido em voz alta por três vozes: Chamada (*Call*), Resposta (*Response*) e Interferência (*Interference*); ou Estrofe, Antístrofe e Coro; ou Aqui, Lá, e Algum Lugar no Meio. (CARPENTER, 2021a).

O arquivo a que Carpenter se refere é um pequeno programa que dá instruções para um navegador de internet. Em *TRANS.MISSION*, o programa gera o diálogo utilizando uma base de dados de palavras separadas em categorias que são escolhidas aleatoriamente e dispostas em uma sintaxe previamente definida pela autora. São 72 categorias com 934 palavras. A cada 80 segundos o texto é novamente gerado, mantendo a mesma sintaxe, mas com uma nova seleção de palavras, fazendo com que não seja raro começar lendo um texto e terminar lendo outro.

Tais informações derivam de uma análise do código fonte do programa que ordena a instanciação do dispositivo de *TRANS.MISSION*, ou ainda, como Carpenter descreve esse processo, aciona a conspiração entre rede, navegador e *CPU* que resulta em uma nova interação. O diálogo se atualiza periodicamente, ganhando sentidos novos a cada iteração. Assim, também as vozes se transformam, sem que mude a sintaxe do texto. Esse olhar para o código faz-se importante na análise de um texto digital, uma vez que a escrita se transfigura em programação.

O código-fonte de um programa é um conjunto de instruções, comprehensível para a máquina que o executa, que ordena o funcionamento do programa no tempo, seu acesso a dados, suas possibilidades de interação etc. Em casos como o de *TRANS.MISSION*, o código-fonte é o que a autora escreve, o que é lido por quem lê resulta da conspiração maquinica deflagrada pelo que autora escreveu.

O motor de *TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]* é uma função chamada **story()**, uma série de instruções que definem como será, linha a linha, o texto mostrado na

```

INTERFERENCE: Begin Transmission.
RESPONSE::::: How?
CALL:::::::::: With a search.
RESPONSE::::: What opens from a search?
CALL:::::::::: Spring thunderstorms on the surf.
INTERFERENCE: Storied coastlines, to convince us.
RESPONSE::::: Have the primary routes been signified yet?
CALL:::::::::: The conductor transfers his warning.
RESPONSE::::: Why didn't the strangers provide different tickets?
INTERFERENCE: The authorities persisted four seasons.
CALL:::::::::: Ideas ran out, or as the scripts seem to demonstrate.
RESPONSE::::: Where did the conductor relay her surveys of 16th-century journeys?
CALL:::::::::: The transverse infrastructure didn't locate these illegible tremors.
RESPONSE::::: How did the infrastructure fail to organize this landscape?
CALL:::::::::: The journey from the New World was cruel.
RESPONSE::::: Conditions appear to have been mostly readable.
INTERFERENCE: Receiving amorphous shadows, several distinct dashes...
RESPONSE::::: Who can know the North Atlantic in hail like this?
CALL:::::::::: Lots of units of the historian's testimonial appear to have been found.
RESPONSE::::: May colonists tentatively leave behind these bluffs?
CALL:::::::::: Ancient traditions in atlases.
INTERFERENCE: Few were from England.
RESPONSE::::: How is it that the authorities frequently seem to evacuate instances from the proof?
CALL:::::::::: Shortwave switches take weeks to conclude the required ballads.
RESPONSE::::: Haven't the scientists sent word?
CALL:::::::::: Congratulations were broadcast weeks ago.
RESPONSE::::: There would have been announcements.
INTERFERENCE: A faint signal speckles the screen. A harmonic resonance, a weak signal...
RESPONSE::::: Did anyone else receive that whir?
CALL:::::::::: Promised switches have asked.
INTERFERENCE: One explorer invites the captain.
RESPONSE::::: Which words of congratulation may he conclude?
CALL:::::::::: Poet's archival materials from uncharted landscapes sometimes surface from these delineations.
RESPONSE::::: Would older colonisers' sisters expect further details from us?
CALL:::::::::: Portents by blindfolded oracle might be out of order.
RESPONSE::::: Who was the lesser grid inscribed?
CALL:::::::::: The neighbouring rivers are similar to those of England.
INTERFERENCE: In these unexplained charts, the water is occasionally amorphous.
RESPONSE::::: Actually... does that demonstrate previous suggestions?
INTERFERENCE: Portents of waiting thunderstorms arise on the radar.
RESPONSE::::: Is the router on?
CALL:::::::::: Some of us imagine it's fixed.
INTERFERENCE: Please try again.

```

Figura 12 - *TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]* de J.R. Carpenter. Fonte: CARPENTER, 2021.

tela. A primeira linha do texto é

```

1   line='INTERFERENCE: Begin Transmission.';
2   last.appendChild(document.
3     createTextNode(capitaliseFirstLetter(line)));
4   last.appendChild(document.createElement('br'));

```

O que esse código faz é simplesmente (1) criar uma linha (**line**) contendo o texto 'INTERFERENCE: Begin Transmission.' e (2) adicionar a linha criada ao elemento que contém o texto, com uma quebra de linha no final (3).

A segunda linha do texto é definida pelas seguintes instruções:

```

1   line='RESPONSE::::: ' ; last.appendChild(document.
2     createTextNode(line));

```

```

2   line=choose(w)+'?';
3   last.appendChild(document.
4       createTextNode(capitaliseFirstLetter(line)));
5   last.appendChild(document.createElement('br'));

```

Ou seja, (1) cria-se uma linha (line) com o texto ‘RESPONSE::::’ e adiciona-se a essa linha a (2) instrução **choose(w)**, sucedida de um ponto de interrogação, depois (3) adiciona-se a linha ao texto com (4) uma quebra de linha. **choose()** é uma nova função, um novo conjunto de instruções que seleciona aleatoriamente uma das palavras contidas na categoria de palavras indicada, assim **choose(w)** selecionará ao acaso uma palavra da lista w que contém ‘why’, ‘where’ e ‘how’¹⁶.

Dessa maneira, com a sequência de instruções contidas na função **story()**, que agenciam palavras por meio da função **choose()** e as distribuem em uma sintaxe fixa e previamente definida, produz-se o texto que será lido na tela. Imediatamente após o carregamento do texto, e depois, a cada 80 segundos **story()** é executada, deflagrando novos agenciamentos de palavras, produzindo iterações do texto.

Uma das numerosas iterações possíveis de *TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]* (são ao todo $1,56 \times 10^{178}$ possibilidades de diálogos distintos) é apresentada a seguir em tradução livre.

INTERFERÊNCIA: Iniciar Transmissão.
RESPOSTA:::::: Como?
CHAMADA::::::: Com uma chamada.
RESPOSTA:::::: O que surge de um desafio?
CHAMADA::::::: Vendavais de inverno no Atlântico Norte.
INTERFERÊNCIA: Paisagens prometidas, para provocá-los.
RESPOSTA:::::: As malas de teste já foram discriminadas?
CHAMADA::::::: A condutora dá seus parabéns.
RESPONSE:::::: Por que os errantes insistem em diferentes passaportes?
INTERFERÊNCIA: As famílias continuaram por vinte e sete semanas.
CHAMADA::::::: A comida apodreceu, ao menos é o que as fotografias parecem concluir.

¹⁶ O algoritmo do texto é uma expansão do algoritmo criado por Nick Monfort em *The Two*, um gerador de poemas curtos escrito em 2008 (CARPENTER, 2021a).

RESPOSTA::::: Como o moderador transmite sua informação relativa a traduções do século XVI?

CHAMADA::::::: A infraestrutura transatlântica não consegue interceptar esses toques irregulares.

RESPOSTA::::: Será que a recepcionista vai um dia quantificar essa colina?

CHAMADA::::::: O caminho de Cornualha foi cansativo.

RESPOSTA::::: Condições não estão parcialmente legíveis.

INTERFERÊNCIA: Recebendo bipes brilhantes, repetidos “você está aí”...

RESPOSTA::::: Quem pode categorizar o oceano em aguaceiros como esse?

CHAMADA::::::: Algumas partes do relato da testemunha do genealogista parecem estar carregadas.

RESPOSTA::::: Poderão os marinheiros algum dia deixar essas baías?

CHAMADA::::::: Marinheiros do século XVII encomendaram atlas.

INTERFERÊNCIA: Alguns eram das ilhas Scilly.

RESPOSTA::::: Onde é que alguns deles frequentemente parece destruir pacotes do diagnóstico?

CHAMADA::::::: Roteadores telefônicos levam anos para dar os primeiros relatórios.

RESPOSTA::::: As autoridades comunicaram?

CHAMADA::::::: Instruções foram enviadas há muito tempo.

RESPOSTA::::: Pode ter havido sinais.

INTERFERÊNCIA: Tremores criptografados, navegam na tela. Um murmúrio, fortes sinais legíveis, enviando rapidamente...

RESPOSTA::::: Alguém codificou aquele clique?

CHAMADA::::::: Conduítes distantes mantiveram contato.

INTERFERÊNCIA: Um aventureiro sinaliza para o moderador.

RESPOSTA::::: Que advertências ele deve sugerir?

CHAMADA::::::: Baladas de artistas sobre promontórios exóticos sempre parte dessas delineações.

RESPOSTA::::: Mães de antigos colonos poderiam obter novos diagnósticos deles?

CHAMADA::::::: Essencialmente, mas no inverno alguns manuais devem estar errados.

RESPOSTA::::: Onde foi feito o ultimo canal?

CHAMADA::::::: As primeiras costas lembram aquelas do País de Gales.

INTERFERÊNCIA: Nesses manuais truncados, a rebentação brilha eternamente.

RESPOSTA::::: Seja como for... isso sugere mais antigas proposições?

INTERFERÊNCIA: Presságios de temporais estrangeiros aparecem no console.

RESPOSTA::::: O circuito está lá fora?

CHAMADA::::::: A maioria deles supõe que está conectado.

INTERFERÊNCIA: Por favor, tente novamente.

O acaso é a semente generativa em *TRANS.MISSION*, operando a partir da função **choose()**, cuja primeira instrução é a geração de um número aleatório usado para selecionar uma das palavras na categoria indicada a cada iteração, de 80 em 80 segundos. Esse acolhimento da aleatoriedade no agenciamento de palavras armazenadas em uma base de dados aproxima *TRANS.MISSION* do que Rettberg (op. cit.) refere como uma Poética Combinatória, que marca as primeiras experiências de criação de textos com uso de computadores e que encontra influências em experimentos literários dadaístas, surrealistas e oulipianos. A característica combinatória não implica, no entanto, em uma dissolução da agência humana e da autoria, uma vez a operação do acaso se dá sobre as bases de uma composição prévia.

O computador, na verdade, não gera nada. Eu escrevi todas as palavras em todas as frases que aparecem na tela. Usei palavras, termos e frases que colhi em leituras de um amplo espectro de tópicos relativos a migrações transatlânticas e redes de comunicação, incluindo palavras comuns a transporte de cargas, navegação, viagem, telegrafia, comunicação sem fio, cartografia e telepatia. (BRIDGER; CARPENTER, 2013, p.9, tradução nossa)

TRANS.MISSION é uma tentativa de diálogo que se interrompe a todo tempo, muda de direção, sofre interferências constantes. Uma tentativa de comunicação a longa distância entre pessoas que se deslocam (ou se perdem) no mar. Mas também uma tentativa de comunicação a longa distância entre pessoas que se perdem na torrente informational em que se encontra imersa a vida contemporânea. Para a autora, há também um diálogo entre o próprio programa e o navegador de internet, sem o qual o texto não pode ser lido.

Existe também um diálogo acontecendo entre o arquivo JavaScript e o navegador. O navegador ‘chama’ o arquivo JavaScript por meio de uma série de protocolos de internet. O arquivo JavaScript responde à chamada do navegador com instruções. Ele diz ao navegador onload=“produce_stories()”. O navegador então segue lendo o roteiro. Pode se dizer que o navegador executa o roteiro transformando e traduzindo o texto do arquivo JavaScript no texto que vemos na tela (ibid., p.8, tradução nossa).

De certa maneira, o texto de Carpenter reconfigura as características da

comunicação digital, a latência, o ruído, a interrupção, como elementos que provocam uma situação de irregularidade permanente no texto, que desarticula qualquer potencial fábula percebida em qualquer momento da experiência do texto.

A impermanência do diálogo contrasta com a fixidez da primeira e da última fala, ambas vocalizadas por Interferência: “Iniciar transmissão” e “Por favor, tente novamente”. O fim remete ao começo, o texto retorna a si mesmo, mas transformado, produzindo uma infinidade de transmissões possíveis ou, ao menos, um fluxo que dura enquanto operar o dispositivo e resistir a vontade de quem lê.

A observação de *TRANS.MISSION[A.DIALOGUE]* engaja a imaginação para outras possibilidades de criação dramatúrgica que partam da apropriação das possibilidades típicas do meio digital como espaço de inscrição e leitura do texto dramatúrgico. A experimentação de tais possibilidades, cabe ressaltar, não implica em uma adesão ao que Manovich chama de ideologia californiana, “um coquetel letal de otimismo ingênuo, tecnotopia e essa política neolibertária popularizada pela revista Wired” (op. cit., p.14, tradução nossa), mas aproxima-se mais da já citada noção de hacking cultural (GAINZA, op. cit.) ou daquilo que o pensador brasileiro Arlindo Machado chama de desprogramação da técnica, uma prática de “(...) ‘enganar’ as máquinas, obrigando-as a funcionar fora de seus parâmetros conhecidos e fora, também, de qualquer possibilidade de controle previsível” (MACHADO, 2001, p.101).

I've seen the future and it's a robot

“Porque, no fim, a inteligência artificial não é um ser humano, mas é de alguma forma humana, como um espelho... e é como se ela estivesse aprendendo, e isso é muito bonito” Nina Segal, dramaturga de AI

Inteligência Artificial (IA) é um termo genérico que descreve dispositivos capazes de perceber, compreender e responder a estímulos ambientais para realizar tarefas complexas normalmente dependentes de uma inteligência humana, como raciocínio, aprendizado e compreensão de linguagem natural (KÖBIS; MOSSINK. 2021).

A emergência da Inteligência Artificial (IA) pode ser percebida em histórias como “2001: Uma odisseia no espaço” e “Blade Runner”. E agora ela torna-se cada vez mais prevalente em nossa sociedade. IA é agora parte integral de nosso dia-a-dia – condicionando nossas interações online, dirigindo carros e escrevendo romances. Esse artigo explorará o que significa para o drama (tanto no palco quanto por trás da cena) esse movimento em direção a um futuro com IA.

O parágrafo acima, bem como o título desse capítulo foram gerados por uma inteligência artificial chamada *AI Article Writer 2.0* oferecida pelo serviço online writersonic.com, cuja promessa pode ser depreendida do nome: aumentar a velocidade de escrita utilizando ideias, estruturas e parágrafos produzidos por IA. Utilizando a *AI Article Writer 2.0* gerei também um esboço de artigo sobre inteligência artificial e escrita dramatúrgica intitulado *Inteligência artificial e o futuro da escrita: o que isso significa para o drama*, o esboço é composto de 5 parágrafos contendo generalidades sobre a possível relação entre o drama e a IA e termina com a seguinte conclusão:

O futuro do drama é um sem escritores humanos – pelo menos quando se trata de escrever diálogos, bloqueios e outras tarefas que a IA pode assumir.

É uma ideia perturbadora essa de um futuro sem escritores humanos, mesmo porque não é difícil imaginar contextos da indústria cultural em que seriam celebradas as possibilidades de escrita independentes da intervenção humana. Imaginar tais contextos é, para o autor, contemplar a própria obsolescência, tal como o cobrador de ônibus frente a uma catraca eletrônica.

Aparte previsões sobre o futuro, experiências presentes de escrita dramatúrgica com uso de IA demonstram possibilidades de colaboração autor-máquina que revelam, muito mais do que uma lógica de substituição, questões éticas fundamentais que dizem

respeito não apenas à dramaturgia, mas também às relações que construímos em sociedade em meio à avalanche tecnológica que nos cerca, tanto entre as tecnologias e nós quanto entre nós mesmos.

Nesse capítulo busco refletir sobre as possibilidades de escrita dramatúrgica com uso de IA a partir de processos de duas criações teatrais realizadas em 2021, *AI: when a robot writes a play* e *AI*, que utilizaram IA na composição do texto dramatúrgico, mas que abordaram de maneiras muito diferentes as possibilidades e limitações da IA no processo de escrita.

AI: when a robot writes a play

AI: when a robot writes a play é baseada em *R.U.R* do escritor tcheco Karel Čapek e estreou em fevereiro de 2021 (em transmissão online) como a primeira peça de teatro cujo texto foi majoritariamente escrito por uma IA (THEAITRE, 2021).

Pode um robô escrever uma peça?

O site do projeto¹⁷ abre com uma pergunta curiosa: pode um robô escrever uma peça? Tal questão é o guia do projeto desenvolvido por um grupo de especialistas em IA da Charles University de Praga em parceria com o grupo de teatro tcheco Švanda Theatre. O projeto, comemorativo dos 100 anos da estreia da peça *R.U.R*, de Karel Čapek – texto em que aparece pela primeira vez o termo ‘robô’ —, consistiu na escrita de um texto teatral baseado na peça de Čapek com uso de um modelo de linguagem generativa, com posterior montagem do texto a cargo do Švanda Theatre.

O robô, um programa chamado *GPT-2* (*Generative Pretrained Transformer 2*, criado pela OpenAI), é uma rede neural que ‘aprende’ a partir de uma base de conhecimentos e produz linguagem natural por meio de um algoritmo que seleciona a próxima palavra

17 Disponível em: <https://teaitre.com>

em uma sentença a partir de cálculos probabilísticos realizados sobre o conjunto de palavras precedentes.

Importa caracterizar, uma vez indicado o robô, o outro termo da pergunta: peça. É um traço importante do teatro de nosso tempo o deslocamento do texto desde elemento central e ordenador da criação para uma posição fluída de um material entre tantos que são agenciados por criadoras e criadores que estabelecem relações diversas com o texto variando de acordo com aspectos poéticos, técnicos e históricos que concernem especificamente a cada processo criativo. A operação desse traço alarga a noção de texto, de peça, ao ponto de Patrice Pavis (2008) considerar como texto teatral toda enunciação ocorrida em cena. Nesse panorama, que é uma peça? O que aproxima (ou afasta) produções tão diferentes de autoras e autores como Grace Passô, Rodrigo Garcia, Jhonny Salaberg e Angélica Lidel, por exemplo? Talvez a pergunta a ser feita seja: o que se entende por peça quando se pergunta se pode um robô escrever uma peça?

Os próprios pesquisadores responsáveis pelo projeto descrevem alguns dos problemas encontrados ao longo do processo de escrita do texto com o robô: dificuldade na manutenção de um conjunto de personagens, repetitividade, limite de contexto, e tradução, além da incapacidade do modelo de produzir uma peça inteira, manter a personalidade de personagens e escrever a partir de situações dramáticas (ROSA et al., 2021). As dificuldades elencadas no artigo expõem, em negativo, um conjunto de expectativas sobre a escrita de uma peça: que haja um conjunto estável de personagens cujas personalidades se mantém na sucessão de situações dramáticas ao longo de uma peça inteira. Percebe-se, portanto, a expectativa de um drama fechado, de uma narrativa proporcional, com início, meio e fim, com um sentido de totalidade orgânica, o belo animal aristotélico, com um conjunto de personagens que mantém suas características psicológicas e cujos diálogos mobilizam, cena a cena, uma tensão dramática que cresce rumo a um clímax e seu subsequente desfecho. Assim, a questão colocada anteriormente desdobra-se em outra: pode um modelo

de linguagem natural que infere a próxima palavra em uma sentença a partir de um cálculo de probabilidades escrever um drama fechado? E a resposta provável segue sendo a mesma: sim, depende de como.

O texto foi escrito por ciclos, em um regime que admite a intervenção humana a cada atuação do robô. Cada ciclo era iniciado por seres humanos (uma equipe de dramaturgia conduzida por Martina Kinská e David Košták) que enviavam como input um fragmento de diálogo extraído de um texto dramático existente (*R.U.R*, por exemplo), esse *input* era processado pelo *GPT-2* que enviava de volta, como *output*, as próximas 10 linhas do diálogo, então o *output* do *GPT-2* era avaliado, aceito ou rejeitado, e partia-se para um novo ciclo (ROSA et al., op. cit.)¹⁸. Em resumo, a atuação humana no processo de escrita se dá em parceria com a máquina, definindo *inputs* que provocam a escrita maquinária e selecionando *outputs* que serão os *inputs* de um novo ciclo de escrita maquinária e assim sucessivamente numa dinâmica de escrita que tensiona fortemente a noção de autoria do texto. Os seres humanos envolvidos no processo, programadores, dramaturgos e acadêmicos, definem um corpus de textos dramáticos de onde serão extraídos os *inputs*, definindo, assim, temas, situações e nomes de personagens; eles podem selecionar, a cada ciclo, o *input*, mas, uma vez que os dados são enviados, esse poder de autoria se esvai, o *GPT-2* é uma caixa-preta e não pode ser alterado profundamente em seus “interesses”, seus temas recorrentes e sua linguagem. Depois do *output*, entretanto, os humanos retomam, em parte, o poder, aceitando ou negando a resposta da máquina e realizando pequenas alterações no texto; ao final, segundo seus criadores, aproximadamente 90% das palavras em *AI*: *when a robot writes a play* foram escritas pelo *GPT-2* e 10% por humanos¹⁹ (id.), sendo o primeiro texto teatral escrito majoritariamente por uma IA.

IAs como o *GPT-2* (e o *GPT-3*, seu sucessor) são treinadas a partir de enormes

18 Um vídeo explicativo sobre o processo de escrita por ciclos de *AI*: *when a robot writes a play* está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ksrZouM7Wyg>

19 O texto de *AI*: *when a robot writes a play* está disponível, em sua forma final, em: <https://ufal.mff.cuni.cz/techrep/tr67.pdf>.

bancos de dados de textos criados pela humanidade ao longo dos séculos, é esse treinamento que permite à IA inferir qual a provável próxima palavra em uma frase dentro de determinado contexto discursivo. IAs que produzem linguagem natural, de certa maneira, nos estudam e tentam emular nossas formas de escrever, reproduzindo o discurso filosófico, a poesia, mas também o discurso de ódio, o racismo, o sexismo, a homofobia, o fascismo. O pesquisador brasileiro Tarcísio Silva (2022) aponta que essa reprodução de discursos de ódio não é uma falha do design dos dispositivos de inteligência artificial, mas uma decorrência de escolhas em processos de design que, geralmente, falham em reconhecer os aspectos sociais implicados na construção das IAs.

Em *AI: When a robot writes a play*, a IA parece ter sido tratada como uma autora solitária, um bloco tecnológico neutro, cujas produções foram avaliadas muito mais em termos de coerência narrativa do que em termos éticos, numa tentativa de preservar algo que poderia ser chamado de a voz do robô, o que acaba, de certo modo, reproduzindo irrefletidamente um certo recorte de vozes humanas racistas, sexistas e homofóbicas que — assim me parece — o teatro tem como função abordar criticamente.

Considerando o pensamento de Mark Fisher, talvez *AI: when a robot writes a play* seja expressão de um Realismo Capitalista no teatro²⁰, na medida em que o projeto se comporta como uma *startup*, partindo de um discurso de empreendedorismo em que a tecnologia é percebida como vetor privilegiado de uma evolução (a única possível) fundada na promessa de cada vez mais velocidade, eficiência e inteligência, e tomando o teatro como espaço de legitimação das possibilidades dessa tecnologia. Talvez a peça não faça senão estetizar essa promessa aplicando a tecnologia de Inteligência Artificial

²⁰ Para Fisher (2020), a impossibilidade generalizada de imaginar qualquer futuro possível além do capitalismo é um traço fundamental da ideologia do capitalismo pós-fordista, essa estado deflacionário da imaginação social é resumido pelo autor na frase “é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo” (p.10). Essa é a condição que Fisher nomeia Realismo Capitalista — em referência irônica ao Realismo Socialista —, uma percepção cínica e anestesiada da realidade guiada pelo lema tatcheriano “não há alternativa”.

a uma prática artística sem a dimensão ética e política da produção resultante.

AI

AI foi desenvolvida colaborativamente entre a diretora Jennifer Tang, as dramaturgas Chinonyerem Odimba e Nina Segal, e o modelo de linguagem generativa GPT-3 (sucessor do GPT-2) (YOUNG VIC, 2021). A cada apresentação no teatro *Young Vic*, em Londres, em agosto de 2021, o que estava em cena era o próprio processo de colaboração com a máquina para a escrita de uma peça de teatro, Tang provocava o GPT-3 com inputs selecionados a partir de uma lista composta previamente, e os outputs da IA eram então discutidos com o público, alterados pelas dramaturgas, rejeitados ou aceitos e recriados em cena por atrizes e atores. Esse trazer para a cena o funcionamento da IA em tempo real se faz acompanhado de uma série de questões sobre o funcionamento das IAs e das relações que podemos construir com elas.

AI foi realizada em três noites, ao longo das quais as produções do GPT-3 foram selecionadas, experimentadas em cena, transformadas e utilizadas para a composição de um texto que foi lido ao final da última apresentação.

Em outubro de 2021, a diretora Jennifer Tang e a dramaturga Nina Segal me concederam uma entrevista sobre o processo de escrita em colaboração com uma IA. Na reflexão que segue, coloco-me em diálogo com as palavras de Jennifer e Nina para dar relevo àqueles que me parecem ser principais aspectos dessa colaboração.

O que fazer para que um robô escreva uma peça?

O ponto de partida para a criação de *AI* foi o questionamento da possibilidade de escrita com a IA, se ela poderia escrever uma peça. Mas essa questão sofreu um desvio ao longo do processo, como observa Jennifer Tang “a gente passou a se perguntar o que poderia/teria que fazer pra que a AI escrevesse uma peça”, como se a pergunta

refletisse na IA e voltasse a ser feita aos componentes humanos do projeto, como se a IA fosse um espelho — distorcido, é verdade — que permitisse ver coisas que não se poderia ver sem ele.

JENNIFER — Muitas vezes o GPT3 perdia o plot, ou ficava preso mesmo em repetições intermináveis, ou gerava muita bobagem, muita bobagem! Mas a gente decidiu assumir essas características, porque se a gente só aceitasse o que cabe em uma ideia anterior de o que é uma peça, como uma peça deve ser, a gente acabaria produzindo uma peça que não precisaria do GPT3 pra ser criada, uma que a gente conseguiria fazer sozinhas. Eu, como diretora, normalmente trabalho na sala com os atores a partir de improvisações (*devising the work*), algo como dramaturgia ao vivo (*live dramaturgy*) não parto de uma ideia anterior de como o trabalho deve ser. E quando estou trabalhando com uma escritora, quando estou trabalhando com a Nina, por exemplo, eu nunca digo a ela como as coisas devem ser, escreva isso ou aquilo, é uma colaboração. E com o GPT3 foi uma colaboração também.

As palavras de Tang expressam uma abertura em relação ao tipo de peça de teatro que se espera obter da colaboração com a IA, semelhante ao tipo de abertura que a diretora assume quando trabalha com dramaturgas humanas. As dramaturgas e a diretora de *AI* percebem no intrincado dispositivo tecnológico algo/algum que tem algo a dizer sobre dramaturgia e teatro, não apenas como uma máquina que cospe palavras em sequência, mas como uma parceira de criação.

NINA — Esse foi o deslocamento, porque eu no meu trabalho e a Chinonyerem também, a gente não escreve um tipo de peça tradicional, a peça bem feita, a gente escreve de um jeito diferente, então não teria sentido colocar essa expectativa sobre o que o GPT3 escreveria, foi mais um trabalho de descobrir que tipo de peça o robô poderia escrever, mais do que assumir um modelo de escrita predefinido. Muitas vezes o robô se perdia, ou ficava preso numa repetição e quando a gente olhava pra aquilo na página, parecia esquisito, quero dizer, isso não serve, mas quando isso passava pra Jen e para os atores, quando isso era espacializado, esses momentos ganhavam outro tipo de qualidade e alguns deles se tornaram os mais interessantes.

A consideração da IA como parceira se apoia, desde o começo, na noção mais profunda de que a IA — como qualquer tecnologia — não é neutra, é um dispositivo permeado por visões de mundo, perspectivas éticas e políticas dos seres humanos e organizações envolvidos em seu desenvolvimento. O que a IA escreve é reflexo de um certo conjunto de vozes humanas, assim, o que a IA escreve não é produto de uma inteligência pura e neutra, mas algo que pode e deve ser discutido, criticado, e mesmo

rejeitado.

JENNIFER — Tinha muita bobagem, e frequentemente o conteúdo gerado era ofensivo mesmo, aí gente tirava, quero dizer, isso não faz parte, não cabe aqui. Mas frequentemente era muito ofensivo, o que é curioso, porque a AI tá reproduzindo a gente. (...) mas era muito claro que isso não cabia. A gente não poderia simplesmente pensar que isso é o que o GPT3 produziu e então está dado, essa é a peça. Além de selecionar o que nos interessava, a gente teve que entender também como conduzir esse processo a partir dos prompts que fazia.

Em *AI*, esse processo de discussão e crítica foi compartilhado com o público, tematizando ao mesmo tempo a possibilidade de colaboração e a necessidade de que essa seja uma colaboração atenta entre humanos e as inteligências artificiais que estão por todo lugar, seja nas redes sociais ou nos drones militares.

AI, a seu modo, acaba por hackear a inteligência artificial, expondo o robô a uma situação pública de debate na arena teatral, usando o teatro, seu espaço, suas técnicas, sua história, sua convivialidade, para experimentar vulnerabilidades e possibilidades subversivas de funcionamento do robô. Não seria excessivo dizer que, ao mesmo tempo, a inteligência artificial, hackeia o teatro de volta, abrindo brechas para funcionamentos subversivos do teatro. Uma tal atitude contorna um superficial fascínio tecnológico e experimenta radicalmente de colaboração com a máquina, contribuindo para uma percepção mais ampla, não apenas do que pode a inteligência artificial no teatro, mas também do que pode o teatro imerso em uma sociedade em tecnologias digitais que são constantemente anunciadas como ameaças de obsolescência para nossos corpos, nossas inteligências, nossas práticas culturais.

Ao final da entrevista, perguntei a Jennifer Tang e Nina Segal como elas percebiam as possibilidades futuras de colaboração entre máquinas e seres humanos no teatro, ao que Tang respondeu rapidamente:

JENNIFER — Deixa eu colocar da seguinte forma: meu último trabalho foi com o GPT3, meu próximo será com a Nina... (Risos).

Quem escreve quando um robô escreve uma peça?

Um elemento interessante nas produções discutidas é o da autoria do texto. Em *AI: when a robot writes a play* a inteligência artificial é tratada como autora, site do projeto se refere à peça como a primeira escrita por uma inteligência artificial (THEAITRE, op. cit.). Já em *AI* a autoria é identificada como uma colaboração, como pode ser percebido no site do teatro *Young Vic* que identifica que a peça foi “desenvolvida por Chinonyerem Odimba e Nina Segal, escrita com a tecnologia GPT-3 da OpenAI” (YOUNG VI, op. cit.). Não é a intenção aqui discutir a quem pertence a autoria ou os direitos autorais ou mesmo retomar a questão sobre a possibilidade de uma IA escrever uma peça, há uma gama de experiências literárias sendo realizadas com diferentes modelos de linguagem generativa que, ao lado do já exposto, avalizam essa possibilidade de escrita. O que parece interessante é pensar essa questão pela chave do teatro, uma forma de arte que vive ao longo de sua história uma relação multifacetada com seu elemento textual. A experiência de escrita teatral com uso de IA fragmenta e multiplica a autoria pela atuação de um ente que escreve sem pensar, sem sentir dor, sem qualquer intenção expressiva, talvez um autor-máquina de escrever mülleriano, treinado na tradição filosófica e literária como Hamlet, cuspindo fragmentos apenas moderadamente coerentes de suas entradas eletrônicas.

Mas uma IA não escreve de forma autônoma, ela precisa ser provocada, escrever em diálogo, e como é possível perceber a partir das falas de Jennifer Tang e Nina Segal, a provocação que se faz à IA define, em grande medida, a qualidade e a relevância da resposta que se obtém dela. Atualmente, muitos serviços de IA se organizam em uma lógica servidor-cliente, ou seja, a IA está acessível via internet por meio de uma Interface de Programação de Aplicações (*API*), como é o caso de *GPT-2* e *GPT-3*. Escrever com uma IA nesse momento configura-se como um diálogo em que 1) um ser humano envia uma requisição a uma IA, 2) a IA processa essa requisição e produz uma resposta que é enviada de volta e 3) essa resposta é avaliada, rejeitada

ou aceita. Ao utilizar esses serviços na prática de escrita, o autor humano desloca-se para uma posição de provocador-seletor em relação à máquina; o autor não controla a forma como a IA é construída, nem a forma como ela foi treinada ou processa as informações, estando os pontos de intervenção humana localizados antes e depois da IA, na entrada e na saída de um sistema completamente opaco. Esse tipo de relação constitui uma escrita à distância, em que o autor, em vez de escrever diretamente as sequências de palavras a serem lidas por um leitor, cria um programa de computador ou se apropria de um programa já existente para produzir o texto (FLORES, 2020).

Exemplo de uma requisição enviada ao GPT-3:

```

1 curl https://api.openai.com/v1/engines/text-davinci-001/
  completions
2 -H "Content-Type: application/json"
3 -H "Authorization: (dados de autorização omitidos)"
4 -d '{"prompt": "Escreva sobre o amor como se fosse Gertrude
  Stein, por favor.", "max_tokens": 1000}'
```

Resposta do GPT-3 à requisição realizada:

```

Love is love is love.
```

As possibilidades são animadoras, mas animam diferentemente expectativas diferentes. Grandes indústrias veem na IA uma reencarnação pós-fordista da promessa histórica do capitalismo de substituição do trabalho humano pela atuação maquinica, o que representa um importante componente da ideologia no capitalismo contemporâneo. Somos rodeados por todo tipo de dispositivos inteligentes que aproximam, mais e mais, nossa vida do cenário de uma distopia tecnológica típica do cinema estadunidense das décadas de 80 e 90. Por outro lado, há sujeitos que, imersos nessas redes de controle e consumo, inventam possibilidades outras de vivência

das tecnologias, promovendo a subversão dos significados das tecnologias digitais e desvio de suas finalidades para construção de práticas comuns de convívio com as tecnologias e também entre nós mesmos.

Novas grafias 2

Dramaturgias digitais

Escrever dramaturgia como quem programa, como quem tece relações entre materiais diversos que são agenciados pelo funcionamento do dispositivo textual.

A escrita de dramaturgias digitais é marcada por uma condição de distanciamento: nas criações de literatura digital o que é escrito e o que é lido são coisas diferentes, muitas vezes de ordens diferentes (FLORES, 2020). O que se escreve quando se escreve um texto de literatura digital é um conjunto de instruções que põem em funcionamento o dispositivo do texto (FLETCHER, 2015), ou, usando o vocabulário de J.R. Carpenter, um código, um programa que põe em andamento uma conspiração maquinica que produz o que será experimentado pelo leitor. Assim, o texto, como

objeto, na forma em que é experimentado pelo leitor, não tem existência anterior ou posterior ao ato de leitura que instancia o texto.

Cada texto analisado aqui apresenta um dispositivo textual diferente. *TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]* é gerado por um único arquivo contendo um código em linguagem *JavaScript* hospedado em um servidor; quando acessado por meio de um navegador de internet, esse arquivo — que consiste em uma base de dados de palavras, uma definição de sintaxe e uma função que seleciona aleatoriamente as palavras a serem usadas — produzirá o texto a ser lido. *The last song of Violeta Parra* é composto de 9 arquivos em linguagem *HTML* hospedados em um servidor, ao acessar o texto com um navegador de internet é apresentado ao leitor o primeiro arquivo — **chile-m.html** — que contém um índice dos personagens e espaços da peça acompanhados de links que quando clicados levam o leitor a uma parte específica de um outro arquivo *HTML*, o que permite ao leitor escolher seu caminho de leitura do texto. Já *AI: when a robot writes a play* e *AI* fazem uso de tecnologias de inteligência artificial que funcionam em uma lógica cliente servidor, a IA, um complexo programa ou conjunto de programas hospedado em um servidor, recebe uma provocação enviada pelo autor humano via internet, processa essa provocação e envia de volta uma resposta que poderá ser processada pelo autor humano.

Essa diversidade de tecnologias, linguagens de programação, traços estéticos, elementos computacionais e dinâmicas de leitura é característica da literatura digital que, como observa Rocha (2016) apresenta-se como um “compósito nem sempre bem resolvido de linguagens e códigos diversos, produto típico de uma era cultural que tem a possibilidade de reunir – e reelaborar, remixar – tais linguagens e códigos em um único metameio, o computador ligado em rede” (p.179).

Nesse panorama diverso é possível destacar, em diálogo com os aspectos da literatura digital discutidos anteriormente, algumas características que parecem produtivas para compreensão das dramaturgias digitais.

Generatividade/transformatividade

À medida em que nas criações de literatura digital a escrita se desloca em direção à programação do texto (PAWLICKA, 2014), o texto digital, convertido em dados numéricos (MANOVICH, 2006) e definido em um código como um programa de computador, se apercebe de possibilidades novas derivadas de seu novo estatuto de programa. Não apenas o texto pode ser manipulado computacionalmente, mas o texto pode, ele mesmo, manipular seus elementos no momento da leitura, como em *TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]*. A operação generativa experimentada nesse texto exemplifica uma possibilidade transformativa: o texto não se apresenta mais, necessariamente, como um objeto estático, mas como um evento (HAYLES, 2006) que se processa no tempo. Escrever um evento, ideia que, curiosamente, remete à dramaturgia, como o espelho em *As Meninas* de Velázquez que, de dentro da pintura, reflete o próprio pintor que a pinta — uma espécie de ‘*mise en abyme*’ da dramaturgia nas dramaturgias digitais —.

Fragmentação/modularidade

O dispositivo do texto digital é composto de uma série de equipamentos, documentos e programas de computador que têm existência própria e atendem a outras tarefas que não apenas o funcionamento do texto. É a instanciação do texto no momento da leitura que cria um engajamento de todos os módulos necessários para que operem de acordo com um certo conjunto de instruções. Note-se que se fosse outro o conjunto de instruções, outro seria o resultado da operação dos mesmos módulos. Manovich (op. cit.) aponta que

Historicamente, o artista fazia uma obra única em um determinado suporte. Dessa maneira, a interface e a obra eram o mesmo; em outras palavras, não existia o nível da interface. Com os novos meios, o conteúdo da obra e a interface são coisas distintas. Portanto, é possível criar diferentes interfaces para o mesmo material (p.293, tradução nossa).

TRANS.MISSION [A.DIALOGUE] radicaliza sua modularidade, transformando

periodicamente sua interface a partir do agenciamento de uma base dados de palavras separadas por categorias, fazendo com que o mesmo material, a mesma base de dados, produza diferentes sentidos de tempos em tempos.

Em *Last song of Violeta Parra* a modularidade do dispositivo do texto é desdoblada em estratégia narrativa que evidencia, na passagem de um arquivo a outro, uma organização fragmentária e a possibilidade de fazer diferentes agenciamentos dos fragmentos do texto. Um texto como *Last song of Violeta Parra* aproxima-se de outras criações dramatúrgicas contemporâneas marcadas pela fragmentação, como as obras de Michael Vinaver ou Heiner Müller, por exemplo. No entanto, a possibilidade de operar essa fragmentação valendo-se da modularidade do computador demarca um tipo diferente de fragmentação.

Já em *AI: when a robot writes a play* e *AI* há operação de um módulo muito específico, uma tecnologia de IA, que não pode ser profundamente alterado em seu funcionamento e com que os autores humanos envolvidos no processo precisam aprender a colaborar.

Multiselquencialidade

Quando fazemos uma busca no google ou outro sistema de buscas, recebemos em resposta uma grande quantidade de resultados e somos convidados a decidir o que acessar em seguida. Depois, quando navegamos pelo site escolhido, encontramos uma série de links que nos levam a ainda outros lugares na internet onde encontraremos outros links para outros lugares e assim indefinidamente, tecendo um caminho específico pelos materiais disponíveis que dificilmente será repetido por outras pessoas ou mesmo por nós mesmos. Textos como *The last song of Violeta Parra* apropriam-se dessa lógica multiselquencial (associada à modularidade) propondo uma situação de leitura-navegação em que o leitor define seu próprio caminho pelo texto, caminho que é um entre muitos possíveis.

Conectividade

Se podemos acessar, utilizando um navegador de internet em um computador localizado em nossa casa, o texto *TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]*, cujos arquivos estão hospedados em um servidor em algum lugar dos Estados Unidos, é porque o meio digital em que o texto existe é caracterizado pela conexão em rede. Da mesma forma, se posso provocar uma inteligência artificial a falar sobre amor é por conta da conexão em rede. Por outro lado, alguns textos, como *The last song of Violeta Parra*, internalizam essa possibilidade conectiva, ligando os fragmentos que os compõem e permitindo a navegação entre os fragmentos.

Interatividade

Manovich (op. cit.) considera que o discurso sobre interatividade no meio digital é redundante, uma vez que a própria interface do computador é interativa e, portanto, os objetos do meio digital admitirão sempre, em alguma medida, a interferência do usuário. Há que se admitir, no entanto, que um objeto pode fazer uso mais ou menos intenso dessa possibilidade interativa e, em alguns casos, propor uma experiência dependente da interação com o usuário. Em *Last song of Violeta Parra* o gesto de clicar em links é fundamental para o desenvolvimento da leitura; alguém que decida ler o texto sem clicar em qualquer link, acabará por ler apenas as palavras que se apresentam no primeiro arquivo que o texto apresenta ao ser acessado e saberá dele apenas que há personagens e uma casa antiga. Como no hiperdrama de Deemer a narrativa não está definida de antemão, existindo em potência e dependendo da ação do usuário para se atualizar em uma de suas múltiplas formas possíveis, a interatividade torna-se um aspecto fundamental para o funcionamento do texto.

Multimedialidade

O computador conectado à internet tornou-se, como diz Manovich (op. cit.) um

processador de meios, de forma que objetos de outros meios passam a ser processados pela lógica do computador, decorrendo que imagens estáticas e em movimento, textos, sons, entre outros, são convertidos em dados numéricos e manipulados computacionalmente. Ou seja, para o computador, em certo nível, uma imagem, uma letra ou um som são a mesma coisa e, uma vez armazenados no computador, podem ser acessados e mostrados por qualquer programa — o que inclui um texto digital —. Ainda que os textos analisados não demonstrem essa possibilidade, muitas são as criações da literatura digital que se apropriam da multimidialidade, como é o caso de *Liberdade* de Alckmar Santos e Chico Marinho, discutido anteriormente.

Desdramatização

Sarrazac (2017), analisando o drama²¹ moderno e contemporâneo percebe um processo de abertura do drama que tem seu eixo narrativo, a fábula, desorganizado e fragmentado por operações como repetição-variação, optação, interrupção, retrospeção, antecipação. Para o pesquisador francês, o drama se desdramatiza. Ainda que os objetos analisados por Sarrazac não sejam semelhantes aos aqui abordados, parece interessante olhar para eles a partir da óptica da desdramatização.

Em *The last song of Violeta Parra* a univocidade da narrativa está desarticulada desde o início, como observa Deemer (2002, s/p, tradução nossa) “a linha da narrativa linear tradicional explode em ramos”. A fábula está por fazer, interrompida por links que levam o leitor de um fragmento a outro do texto. Mas a fábula existe, em potência, e seja qual for o caminho de atualização da fábula, há sempre um sentido de desenvolvimento, uma percepção de início, meio e fim.

Já em *TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]* não há narrativa possível a partir das falas do diálogo, tentativas vãs de comunicação transatlântica que se perde no ruído:

²¹ Em sua análise, Sarrazac considera drama em sua amplitude, levando em conta as transformações que a forma dramática teve ao longo dos séculos XIX e XX e rejeitando a percepção de uma resoluta entrada do teatro em uma época pós-dramática. Na perspectiva de análise de Sarrazac, drama é toda peça de teatro.

falas desencaixadas, texto movediço regenerado a cada 80 segundos. A única fábula possível é a da própria tentativa e do fracasso do diálogo que sempre começa por “Começar transmissão” e termina por “Por favor, tente novamente”.

Os seres humanos envolvidos no processo de escrita de *AI: when a robot writes a play* consideram indicação de uma deficiência técnica a ser superada o fato de a inteligência artificial ser repetitiva e não ser capaz escrever a partir de situações dramáticas ou de manter uma linha de intriga (ROSA et al., 2021). No processo de escrita de *AI*, no entanto, esse mesmo fato é percebido pelas autoras Chinonyerem Odimba e Nina Segal e pela diretora Jennifer Tang como uma espécie de voz da IA — o jeito como ela escreve — a ser acolhida no processo, como seria o caso com uma colaboradora humana. A inteligência artificial não escreve como escreve por uma intenção consciente, mas por conta de aspectos técnicos de sua programação, limites de cada sistema e os materiais com que foi treinada. É forçoso reconhecer que nisso a IA não se afasta assim tanto de qualquer autor humano.

A personagem é também lócus dessa desdramatização, na medida em que perde substância e se desloca de um lugar de identidade consistente dotada de vontade, convertendo-se, em muitos casos, em lugar de enunciação. Rosa et al. (op. cit.), observa que a inteligência artificial, durante a escrita de *AI: when a robot writes a play*, produzia textos em que as personagens se mostravam contraditórias e instáveis, alternando até mesmo o gênero — aspectos que foram “corrigidos” pelos autores humanos —. Em *TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]* as 3 vozes envolvidas no diálogo são completamente desprovidas de qualquer dado de identidade ou vontade. Chamada, Resposta e Interferência são vozes instáveis, que mudam de assunto, de opinião e mesmo de lugar a cada 80 segundos, podendo mesmo serem consideradas vozes corais. *The last song of Violeta Parra* tem personagens consistentes envolvidos em pequenos conflitos que se combinam para mover os diferentes ramos da narrativa, no entanto, o que se percebe da personagem depende do caminho que se segue pelo texto, dada sua lógica hipertextual.

Se a desdramatização nos textos escritos em colaboração com inteligências artificiais deriva da voz da máquina, em *The last song of Violeta Parra* e *TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]* ela está relacionada a proposições humanas de linguagem na escrita dramatúrgica, mas em qualquer dos casos, o meio digital oferece um contexto em que a desdramatização é operada de forma particular, inscrita no código do dispositivo do texto.

As características aqui apresentadas não são gerais e estão intimamente relacionadas, apresentando sobreposições entre si, elas são, principalmente, evidências de pontos de interesse no caminho, como quando alguém marca no mapa de viagem pontos a que gostaria de retornar. Essas características também não são, em si, novidades absolutas, afinal há conexão entre a literatura digital e as experimentações em literatura impressa e não seria diferente em relação à dramaturgia.

São aspectos que podem alimentar futuras explorações da criação dramatúrgica em meio digital e, ao mesmo tempo, constituem uma contribuição, dentro dos limites desta pesquisa, para dramaturgas e dramaturgos que se movam a compreender e explorar as possibilidades de escrita de dramaturgias digitais.

Considerações finais

Essa pesquisa, como dito antes, foi realizada na perspectiva de alguém que escreve textos para teatro, um dramaturgo, e foi movido por anseios e curiosidades próprios da prática artística, aventurar-se em novas formas, explorar o possível, seguir o canto da sereia ainda que leve ao fundo do mar²². E nesse sentido a pesquisa é uma travessia: ela desloca quem atravessa.

Aprendi a programar em fóruns na internet, analisando programas de outras pessoas, imitando tutoriais disponibilizados por programadoras e programadores, quebrando coisas, descobrindo e explorando falhas, vasculhando sites atrás de

²² Em *O Livro Por Vir*, Maurice Blanchot (2005) descreve o canto que atrai os marinheiros no mar, canto que é “também ele uma navegação: era uma distância, e o que revelava era a possibilidade de percorrer essa distância de fazer, do canto, o movimento em direção ao canto, e desse movimento, a expressão do maior desejo” (p.4).

soluções para problemas que nem chegava a entender completamente, copiando e alterando códigos. Com a escrita tem sido muito parecido: analisar, imitar, testar, testar ao limite, quebrar coisas. Uma espécie de poética de hackeio, um *do it yourself*.

Ao longo desta pesquisa tratei de intensificar esse traço dobrando meu percurso poético sobre si mesmo, numa espécie de hackeio do hackeio, provocando uma interrupção na confusão entre saída e entrada, uma falha, uma brecha.

```

1   hackeio = () => {
2     hackeio()
3   }
4   hackeio()
5
6   Uncaught RangeError: Maximum call stack size exceeded

```

Nessa interrupção, tenho buscado apropriar as novas textualidades produzidas no meio digital provocando um desvio em meu percurso poético em direção à criação de dramaturgias digitais.

Aqui, costurei experiências com diferentes criações de literatura digital, algumas delas criações que tem o teatro como horizonte, na busca por compreender as novas possibilidades de escrita que se tornam disponíveis na medida em que se absorve radicalmente as características do meio digital na criação literária, sobretudo no que se refere à produção de textos teatrais. Essas costuras foram alinhavadas de forma a não comporem um tecido homogêneo, em que os pontos que conectam os fragmentos somem e os fragmentos perdem sua identidade na uniformidade do todo. Minhas costuras estão aparentes, assim como seguem visíveis as origens e os limites dos fragmentos que colhi no caminho.

Meu ponto de partida foi o reconhecimento da encruzilhada em que me situou, um encontro entre dramaturgia e tecnologias digitais. Esse é um lugar que ocupo como dramaturgo, e é desse lugar que percebo as potencialidades da apropriação das tecnologias digitais na escrita dramatúrgica. Percebendo o quanto, e desde há algumas

décadas, as tecnologias digitais alteram progressivamente nossas relações de leitura e escrita, procurei investigar tais alterações e principalmente como são intensamente apropriadas nas criações de literatura digital, tendo sempre em vista as possibilidades de escrita dramatúrgica que emergem nesse contexto.

Se, em qualquer medida, for possível afirmar que a transição de uma cultura manuscrita para uma cultura impressa, impulsionada pela introdução das tecnologias de impressão, contribuiu a transformação do texto teatral estabelecendo uma ‘*mise en page*’ que reflete e suporta um fechamento do drama, também será possível afirmar que a transição da cultura impressa para uma cultura do computador em nosso tempo contribui para novas transformações do texto teatral que apontam para uma crescente diversidade de formas.

As dramaturgias discutidas neste trabalho compõem um pequeno recorte dessa diversidade, obras que se constituem a partir de um radical acolhimento das possibilidades e contextos que as tecnologias computacionais oferecem à escrita dramatúrgica, e indicam um vasto território ainda por ser explorado. O que é possível, ou seja, que tipo de dramaturgias digitais transformativas, modulares, multisequenciais, conectivas, interativas, multimídiais e desdramatizadas poderemos criar? Como dramaturgias digitais poderão afetar nossos processos de criação teatral? Como as dinâmicas de produção da literatura digital, que demandam o uso de tecnologias específicas e conhecimentos básicos de programação, poderão ser apropriadas por dramaturgas e dramaturgos? Podem as dramaturgias digitais, por sua íntima relação com outros objetos do meio digital de grande apelo para o público — como videogames — ampliar sua circulação na internet e atingir novos públicos leitores? Tais questões não encontram respostas aqui, mas são trazidas como provocações para futuros desdobramentos de pesquisa.

Dramaturgias digitais não são o futuro da dramaturgia, assim como não são seu presente. Ao menos não no sentido em que se costuma entender o futuro de algo, o que algo virá a ser, um traço definitivo. Dramaturgias digitais são e serão

uma possibilidade marginal, desenvolvendo-se em um espaço fronteiriço e pouco regulamentado. E é justamente em sua marginalidade que reside o maior interesse da dramaturgia digital, na possibilidade de agir como vetor de alargamento ou mesmo de escape, na possibilidade de gestar na margem algum tipo de novidade.

Mas dramaturgias digitais são presente para mim, ao menos provisoriamente, e também futuro, provisoriamente, o caminho que sigo em meu percurso poético. A realização dessa pesquisa me faz reconhecer em profundidade um campo vasto e em constante transformação para a experimentação artística, campo esse que apenas começo a explorar. Quero escrever dramaturgias movediças, monstruosas, quero escrever como Carpenter, como Deemer, como o GPT-3, explorar nos meandros do código possibilidades novas e surpreendentes de criação, devir máquina para escrever humanidades.

Epílogo

2

Gesto de escrever, letras em um teclado. Lembro de Clarisse, 'Isso que te escrevi é um desenho eletrônico e não tem passado ou futuro: é simplesmente já', onde ela escreveu essas palavras, não sei, poderia dizer que elas acabam de ser escritas no exato momento em que as colei aqui, ou que foram escritas logo antes, no momento em que lembrei delas, olhando para a página vazia. Página, um retângulo branco desenhado no retângulo luminoso que pisca em 16 milhões de cores em frente aos meus olhos, 60 vezes por segundo, fantasmagoria que media nossas relações com o mundo. Página, espaço em por fazer. Então, lembro do e-mail que recebi de um amigo com um fragmento não identificado de Clarice que diz entre outras coisas "Isso que te escrevi é um desenho eletrônico e não tem passado ou futuro: é simplesmente já". Qualquer ponto é um bom lugar para começar. Começo aqui, talvez pelo meio, por Clarice, que não tinha qualquer coisa a ver com isso. Que é Clarice para mim? Meia

dúzia de fragmentos de frases na memória, um ou dois livros na estante e uma série de arquivos no disco do computador. Também um fantasma entre outros fantasmas, um antepassado. Li de passagem a história de pessoas na Indonésia que periodicamente desenterram seus mortos, dão-lhes um banho, trocam-lhes as roupas e passam com eles um dia de festa. Imagem curiosa, desenterrar os mortos. Antepassados repousam esquartejados em sacos de plástico espessos dentro de paredes de tijolos, dentro de caixas, debaixo da terra, do outro lado do mar, sob o mar, afogados, queimados, atropelados, cancerosos, tuberculosos, diabéticos, hipertensos, suicidados. Alguns estão vivos. Desenterrar os mortos.

Diz Barthes: 'todo texto é um tecido novo de citações passadas' e 'ao interior do texto, redistribuídos nele, pedaços de códigos, fórmulas, modelos rítmicos, fragmentos de linguagens sociais etc., pois sempre há linguagem antes do texto e ao seu redor'.

Escrever como quem costura, não um belo traje, não uma costura invisível, mas como quem fabrica corpos monstruosos cerzindo partes inventadas ou roubadas de outras pessoas. Escrever como Mary/Shelley, madrugada adentro, sob a luz fraca das velas, até que as letras se fundam em pontos de uma sutura aparente. Escrever um monstro.

Barthes aponta que, se tradicionalmente se considera o texto-tecido em sua continuidade e finitude, é possível considerar-se esse tecido como 'textura, no entrelaçamento dos códigos, das fórmulas', como materialidade, não apenas como um véu a ser transposto para encontrar-se um sentido. O texto é opaco e extenso. Escrever arranjos voláteis de textos mal costurados, em ordens cambiantes. Mais do que recusar a linearidade, considerar a linearidade como uma das topografias possíveis para uma escrita, a menos sobressaltada, a menos monstruosa, certamente. A linearidade é uma ilusão de continuidade que se instaura pela invisibilização das cesuras em uma dinâmica de relações causais, pela homogeneização dos fragmentos em uma totalidade unívoca. Opção pela descontinuidade: permitir que os fragmentos estejam visíveis como partes de algo em fazimento, texto como processo: 'simplesmente já'.

Referências

ABÍLIO, L. *Plataformas digitais e uberização: Globalização de um Sul administrado?*. Contracampo, n39, v1, p12-26, Jul. de 2020.

Antología litElat Volumen 1. Antología litElat, 2019. Disponível em: <http://antologia.litelat.net/>. Acesso em: 3 abr. 2020.

ARISTÓTELES. *Retórica*. 2 ed. [Obras completas de Aristóteles. Coordenação: António Pedro Mesquita.]. Lisboa: Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2005.

BARTHES, R. S/Z. Oxford: Blackwell, 1990.

BAUCHARD, F. *Du texte au théâtre*. Liberté, n52, v3, p54-77, 2011.

BLANCHOT, M. *O livro por vir*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BOOTZ, P. Dichtung Digital, 2005. *The Problematic of Form Transitoire Observable, a Laboratory for Emergent Programmed Art*. Disponível em: <http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Bootz/index.htm>. Acesso em: 12 abr. 2020.

BRIDGER, B. Exeunt Magazine, 2013. *Dramaturgy and the Digital*. Disponível em: <http://exeuntmagazine.com/features/dramaturgy-and-the-digital/>. Acesso em: 12 fev. 2021.

BRIDGER, B.; CARPENTER, J. R. *Call and response*. Journal of Writing in Creative Practice, v. 6, p. 1–20, dez. 2013.

Digitised Manuscripts — Add MS 10057. British Library. Disponível em: http://www.bl.uk/manuscripts/FullDisplay.aspx?ref=Add_MS_10057&index=1. Acesso em: 27 set. 2021.

Liberdade – ambiente poético 3d imersivo. CICLOPE, 2015. Disponível em: <https://www.ciclope.com.br/liberdade/2015>. Acesso em: 2 out. 2020.

CARPENTER, J. LUCKYSOAP Co., 2021. J. R. CARPENTER || TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]. Disponível em: http://luckysoap.com/generations/transmission_script.html. Acesso em: 20 jun. 2021.

CARPENTER, J. LUCKYSOAP Co., 2021a. J. R. CARPENTER || TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]. Disponível em: <https://luckysoap.com/statements/transmission.html>.

Acesso em: 20 mar. 2021.

DANAN, J. *Qué es la dramaturgia y otros ensayos*. Cidade do México: Paso de Gato, 2012.

DEBRAY, R. *Curso de Midiologia Geral*. Petrópolis: Vozes, 1993.

_____. *Media manifestos*. Londres: Verso, 1996.

DEEMER, C. Charles Deemer, 2002. *THE NEW HYPERDRAMA*. Disponível em: <http://www.ibiblio.org/cdeemer/newhype.htm>. Acesso em: 10 mar. 2020.

_____. Charles Deemer, 1996. *The Last Song of Violeta Parra*. Disponível em: <http://www.ibiblio.org/cdeemer/chile-m.html>. Acesso em: 12 mai. 2020.

_____. Charles Deemer, 1996b. *Hyperdrama and Virtual Development - Notes on Creating New Hyperdrama in Cyberspace*. Disponível em: <http://www.ibiblio.org/cdeemer/virtdev.htm>. Acesso em: 12 mai. 2020.

_____. Charles Deemer, 1994. *What is hypertext?*. Disponível em: <http://www.ibiblio.org/cdeemer/hypertxt.htm>. Acesso em: 18 mar. 2020.

_____. Charles Deemer, 2007. *REFLECTIONS ON THE DESIGN OF A HYPERTHEATER*. Disponível em: <http://www.ibiblio.org/cdeemer/hypertheater.htm>. Acesso em: 18 mar. 2020.

DEIBERT, R. *Parchment, Printing, and Hypermedia*. Nova York: Columbia University Press, 1997.

DOMINGUES, A. *Notícias do Brasil colonial*. VARIA HISTÓRIA, Belo Horizonte, n22, v35, p150-174, 2006.

ELGAWAHERGY, N., SOLIMA, N., RIAD, M. *Hyperdrama as a New Kind of Dramatic Texts*. Annals of the Faculty of Arts, n42, p284-331, Jan. de 2014.

Electronic Literature Collection — volume 3. Electronic Literature Collection, 2016. Disponível em: <https://collection.eliterature.org/3>. Acesso em: 15 fev. 2020.

ENSSLIN, A. *Canonizing Hypertext: Explorations and constructions*. Nova York: Continuum International, 2007.

FINGLASS, P. *The textual transmission of Euripides' dramas*. In: MARKANTONATOS, A. (org.) *Brill's Companion to Euripides*. Brill: Brill Academic Publishers, 2020.

FISCHER-LICHTE, E. *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*, trans. Abingdon: Routledge, 2008.

FISHER, M. *Realismo Capitalista*. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

FLETCHER, J. *Performing Digital Literature*. Caracteres, n4, v2, p18-42, Mai. de

2015. Disponível em: <http://revistacaracteres.net/revista/vol4n2noviembre2015/performingdigital>. Acesso em: 23 set. 2020.

Third Generation Electronic Literature. [S.l.:s.n.], 2018. 1 vídeo (28m09s). Publicado pelo Leonardo Flores. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hqes9WfJmrc>. Acesso em: 2 dez. 2020.

FLORES, L. *La literatura electrónica latinoamericana, caribeña y global: generaciones, fases y tradiciones*. Artelogie, v11, p1-11, Out. de 2017. Disponível em: <http://journals.openedition.org/artelogie/1590>. Acesso em: 7 jun. 2020.

_____. *Performing Twitter Bots*. Hyperrhiz: New Media Cultures, v14, 2016. Disponível em: <http://hyperrhiz.io/hyperrhiz14/commentary/3-flores-performing-bots.html>. Acesso em: 7 jun. 2020.

FOUCAULT, M. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1998.

FÁVERO, L., KOCH, I. *Lingüística Textual*. São Paulo: Cortez, 1983.

GAINZA, C. CÓDIGO, LENGUAJE Y ESTÉTICAS EN LA LITERATURA DIGITAL CHILENA. Perífrasis. Revista de Literatura, Teoría y Crítica, n10, v20, p117-130, Jun. de 2019. Disponível em: <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/10.25025/perifrasis201910.20.06>. Acesso em: 2 dez. 2020.

_____. *Narrativas y poéticas digitales en América Latina. producción literaria en el capitalismo informacional*. Cidade do México: Secretaría de cultura / Centro de Cultura Digital, 2019.

GENETTE, G. *Palimpsestos*. Madri: Taurus, 1989.

GERVAIS, B. *Is There a Text on This Screen? Reading in an Era of Hypertextuality*. In: SCHREIBMAN, S., SIEMENS, R. (org.) *A Companion to Digital Literary Studies*. Oxford: Blackwell, 2008.

GLAVANAKOVA, A. *POSTHUMAN TRANSFORMATIONS*. Sofia: St. Kliment Ohridski University Press, 2014.

GONZÁLEZ, A. *Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos*. Revista Signa, n17, p29-56, 2008. Disponível em: <http://e-spaacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:signa-2008-17-0002/Documento.pdf>. Acesso em: 13 mai. 2020.

GRADIN, C., PAGOLA, L. *NET.ART*. In: KOZAK, C. (org.) *Tecnopoéticas Argentinas*. Buenos Aires: Caja Negra, 2012.

GRAZIOLI, F. *O texto dramático e a cena teatral: elementos de análise a partir de Patrice Pavis*. Revista Linguagem & Ensino, n22, v1, p337-352, Abr. de 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/rle/article/view/16163>. Acesso em:

12 jun. 2020.

GRIGAR, D. Electronic Literature Lab, 2021. *Saving Flash Works: Report #1*. Disponível em: <http://dtc-wsuv.org/wp/ell/2021/01/31/saving-flash-works-report-1/>. Acesso em: 3 fev. 2021.

GUERTIN, C. *Handholding, Remixing, and the Instant Replay*. In: SCHREIBMAN, S., SIEMENS, R. (org.) *A Companion to Digital Literary Studies*. Oxford: Blackwell, 2008.

GRANDE SERTÃO. “Eu atravesso as coisas — e no meio da travessia não vejo! — só estava era entretido na ideia dos lugares de saída e de chegada”. 23 dez. 2020. Twitter: @veredasbot. Disponível em: <https://twitter.com/veredasbot/status/1341927019119042560>. Acesso em: 12 fev. 2021.

HAYLES, N. *Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis*. Poetics Today, n25, v1, p67-90, Fev. de 2004. Disponível em: <https://read.dukeupress.edu/poetics-today/article-abstract/25/1/67/20810/Print-Is-Flat-Code-Is-Deep-The-Importance-of-Media>. Acesso em: 5 mar. 2020.

_____. *Electronic Literature*. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 2007.

_____. *The Time of Digital Poetry*. In: ADALAIDE, M., SWISS, T. (org.) *New Media Poetics*. Cambridge: MIT Press, 2006.

JACKSON, S. web.mit.edu, 1997. *Stitch Bitch: the patchwork girl*. Disponível em: <http://web.mit.edu/m-i-t/articles/jackson.html>. Acesso em: 13 mar. 2020.

VAN KERKHOVEN, M. *European Dramaturgy in the 21st Century*. Texto Digital, n14, v3, p7-11, Set. de 2009. Disponível em: <http://sarma.be/docs/2867>. Acesso em: 5 nov. 2019.

KOZAK, C. Latin American Literature Today, 2019. *Poesía digital latinoamericana*. Disponível em: <http://www.latinamericanliteraturetoday.org/es/2019/mayo/poes%C3%ADa-digital-latinoamericana-lenguaje-experimental-en-tiempos-de-bits>. Acesso em: 23 nov. 2020.

KOZAK, C. Electronic Book Review, 2020. *Experimental Electronic Literature from the Souths..* Disponível em: <http://electronicbookreview.com/essay/experimental-electronic-literature-from-the-souths-a-political-contribution-to-critical-and-creative-digital-humanities/>. Acesso em: 23 nov. 2020.

KÖBIS, N., MOSSINK, L. D. *Artificial intelligence versus Maya Angelou: Experimental evidence that people cannot differentiate AI-generated from human-written poetry*. Computers in Human Behavior, Volume 114, jan de 2021.

LAMPI, V. *Looking Behind the Text-To-Be-Seen: Analysing Twitter Bots as Electronic Literature*. 2017. Mestrado — Degree programme Visual Culture and Contemporary

Art – Aalto University, Aalto, Finlândia, 2017.

LEVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LISPECTOR, C. *Água Viva*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

How big is the internet? (In petabytes). Live Counter, 2021. Disponível em: <https://www.live-counter.com/how-big-is-the-internet/>. Acesso em: 20 abr. 2021.

Orlando Furioso. Luca Ronconi, 2021. Disponível em: <https://lucaronconi.it/scheda/teatro/orlando-furioso>. Acesso em: 18 mar. 2020.

MACHADO, A. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

MANOVICH, L. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Buenos Aires: Paidós, 2006.

MURRAY, J. *Hamlet no holodeck*: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora da Unesp, 2003.

SAMSUNG. NET ART ANTHOLOGY. Disponível em: <https://anthology.rhizome.org/samsung>. Acesso em: 12 set. 2020.

NOLAND, C. *Digital Gestures*. In: MORRIS, A., SWISS, T. (org.) *New media poetics*. Cambridge: MIT Press, 2004.

OBSERVATÓRIO DA LITERATURA DIGITAL BRASILEIRA. Atlas da Literatura Digital Braileira, 2021c. Disponível em: <https://www.observatorioldigital.ufscar.br/#atlas>. Acesso em: 12 out. 2021.

P.Oxy.XLIV 3152. POxy — Oxyrhynchus online, 1976. Disponível em: <http://www.papyrology.ox.ac.uk/POxy/>. Acesso em: 9 set. 2021.

PARRA, N. Nicanor Parra — Antología, 1979. *Nuevos sermones y prédicas del Cristo de Elqui — sermon XLIX*. Disponível em: <http://www.nicanorparra.uchile.cl/antologia/indexpoemas.html>. Acesso em: 23 abr. 2021.

PAVIS, P. *O teatro no cruzamento de culturas*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. *A encenação contemporânea*. São Paulo: Perspectiva, 2013.

PAWLICKA, U. *Towards a History of Electronic Literature*. CLCWeb: Comparative Literature and Culture, West Lafayette, n16, v5, p1-9, 2014. Disponível em: <http://docs.lib.psu.edu/clcweb/vol16/iss5/2>. Acesso em: 12 nov. 2020.

PELLISA, T. *La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciberteatro?*. Revista Letral, Granada, v11, p24-39, 2013. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/>

- articulo?codigo=5370532&info=resumen&idioma=SPA. Acesso em: 5 nov. 2020.
- PETERS, J. *Theatre of the Book, 1480-1880*. Oxford: Oxford University Press, 2003.
- KANE, Sarah. *Phaedra's love*. London: Methuen, 2002.
- RACINE, J. *Phèdre & Hippolyte*. Paris: Barbin, 1667.
- REGATTIERI, L, ANTOUN, H. *Algoritmização da vida e organização da informação: Considerações sobre a tecnicidade no algoritmo a partir de Gilbert Simondon*. Liinc em Revista, n14, v2, 2018. Disponível em: <https://revista.ibict.br/liinc/article/view/4304/3962>. Acesso em: 18 nov. 2021.
- REIS, P. *Media digitais: novos terrenos para a expansão da textualidade*. Texto Digital, Florianópolis, v. 8, n. 2, p. 256-272, jul./dez. 2012.
- RETTBERG, S. *Electronic Literature*. Cambridge: Polity Press, 2019.
- ROCHA, R. Apresentação - Além do livro: literatura e novas mídias. Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea, v47, p11-17, Mai. de 2016b. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2316-40182016000100011&lng=pt&tlang=pt. Acesso em: 5 nov. 2020.
- _____. Monstro esperançoso. Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea, n11, v47, p157-184, Mai. de 2016. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2316-40182016000100157&lng=pt&tlang=pt. Acesso em: 4 nov. 2020.
- ROCHA, R., AMÂNCIO, N. *A compreensão e a legitimação da literatura digital brasileira: o caso da revista Texto Digital*. Texto Digital, n15, v1, p123-136, jul. de 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2019v15n1p123>. Acesso em: 20 nov. 2020.
- ROSA, J. *Grande Sertão: Veredas*. Rio de Janeiro: Editora Nova Aguilar, 1994.
- ROSA, R. et al. *THEaiTRE: Artificial Intelligence to Write a Theatre Play*. arXiv, Mai. de 2020. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2006.14668v1>. Acesso em: 9 nov. 2020.
- ROSA, R. et al. *THEaiTRE 1.0: Interactive generation of theatre play scripts*. arXiv, p1-6, Jan. de 2021. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2102.08892>. Acesso em: 12 fev. 2021.
- ROSALES, M. *Mundos que se desvanecen. Tecnoteatros y performatividad*. Caráteres, n4, v2, p8-17, Nov. de 2015. Disponível em: <http://revistacaracteres.net/revista/vol4n2noviembre2015/mundosdesvanecen>. Acesso em: 23 set. 2020.
- ROSALES, M. *El espectador digital y el teatro diseminado*. Bulletin of Spanish Studies, v. 97, n. 1, p.27-49, 2020.

ROSARIO, G. *Electronic Poetry: Understanding Poetry in the Digital Environment*. 2011. Doutorado — Faculty of Humanities of the University of Jyväskylä — University of Jyväskylä, Jyväskylä, Finlândia, 2011.

ROSARIO, G., GRIMALDI, K., MEZA, N. *Literatura eletrônica e suas origens. Um panorama*. Texto Digital, n15, v1, p4-27, Jul. de 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2019v15n1p4>. Acesso em: 5 nov. 2020.

SAMPLE, M. Medium, 2014. *A Protest Bot Is a Bot So Specific You Can't Mistake It for Bullshit: A Call for Bots of Conviction*. Disponível em: <https://medium.com/@samplereality/a-protest-bot-is-a-bot-so-specific-you-cant-mistake-it-forbullshit-90fe10b7fbaa>. Acesso em: 12 fev. 2021.

SARRAZAC, J. *Léxico do drama moderno e contemporâneo*. São Paulo: Cosac-Naify, 2014.
_____. *Poética do drama moderno*. São Paulo: Perspectiva, 2017.

SILVA, T. *Racismo Algorítmico*. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2022.

SIMANOWSKI, R. *Reading Digital Literature*. In: SIMANOWSKI, R., SCHÄFER, J., GENDOLLA, P. (org.) *New media Reading Moving Letters*. Bielefeld, Alemanha: transcript Verlag, 2010.

SIMONDON, G. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos aires: Prometeo, 2007.

SIMONDON, G. *Sobre a tecno-estética*. In: ARAÚJO, H. (org.) *Tecnociência e cultura*. São Paulo: Estação Liberdade, 1998.

SIQUEIRA, D. *Memória, história e poder*. LOGOS, Rio de Janeiro, n4, v2, 1997.

SÊNECA, L. L. *Annei Senecae Tragoediae: cu[m] duobis co[m]mentis*. [S.l.]: per Matheu[m] Capcasam, 1493.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS (ABNT). *ABNT NBR 14724 – Informação e documentação – Trabalhos acadêmicos – Apresentação*. Rio de Janeiro: ABNT, 2011.

WILLIAMS, R. *Drama em cena*. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

CUNNILINGUS NA COREIA DO NORTE. YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES. Disponível em: https://www.yhchang.com/CUNNILINGUS_NA_COREIA_DO_NORTE_V.html. Acesso em: 12 set. 2020.

ARTIST'S STATEMENT NO. 45,730,944: THE PERFECT ARTISTIC WEB SITE. YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES. Disponível em: https://www.yhchang.com/DECLARACION_DE_ARTISTA_V.html. Acesso em: 12 set. 2020.

THEAITRE. THEAITRE | Can a robot write a play? Disponível em: <https://theaitre.com/>. Acesso em: 19 fev. 2020.

WIKIPEDIA. Hacker. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hacker>>. Acesso em: 18 dez. 2021.

YOO, H. Dichtung Digital, 2005. *Intercultural medium literature digital*. Disponível em: <http://www.dichtung-digital.de/2005/2/Yoo/index-engl.htm>. Acesso em: 23 nov. 2020.

YOUNG VIC. AI | Young Vic Website. Disponível em: <https://www.youngvic.org/whatson/ai>. Acesso em: 15 out. 2021.

