

Escrevendo máquinas - uma investigação sobre a escrita dramática na intersecção com as tecnologias digitais

Francisco dos Santos Gick (Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS)¹

RESUMO

Este estudo é animado pela curiosidade em experimentar os contextos e possibilidades do meio digital na criação de textos dramáticos digitais, operando um cruzamento entre Dramaturgia e tecnologia. Pergunta-se: que possibilidades de escrita dramática emergem em um espaço de tensão entre textualidade e tecnologia? Parte-se da percepção das amplas transformações provocadas nas relações de escrita e leitura pelas tecnologias digitais, de que deriva uma diversidade de criações literárias que se distanciam dos formatos próprios de meios tradicionais como o livro impresso, produzindo um amplo espectro de textualidades intensamente abertas, conectadas, multissequenciais, multimídiais e interativas. A partir da análise de *TRANS.MISSION [a.dialogue]* da escritora canadense J. R. Carpenter, busca-se identificar estratégias de composição que contribuam para a proposição de escritas dramáticas digitais.

PALAVRAS-CHAVE: Dramaturgia; Tecnologia; Texto dramático digital; *TRANS.MISSION [a.dialogue]*.

ABSTRACT

The present study is propelled by the curiosity in experimenting contexts and possibilities of digital medium in the creation of digital dramatic texts, operating a cross between Dramaturgy and Technology. What possibilities of dramatic writing emerge in a tension space between textuality and technology? We start considering the wide transformations caused in relations of writing and reading by digital technologies, from which derive a series of literary creations that distance themselves from the formats of traditional media such as the printed book, producing a broad spectrum of intensely open, connected, multisequential, multimedia and interactive textualities. Based on the analysis of *TRANS.MISSION [a.dialogue]* by Canadian writer J. R. Carpenter, we seek to identify compositional strategies that contribute to the proposition of digital dramatic writings.

¹ Mestrando no Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES.

KEYWORDS: Dramaturgy; Technology; Digital dramaturgical text; *TRANS.MISSION* [a.dialogue].

INTERFERÊNCIA: Iniciar Transmissão.

RESPOSTA:..... Como?

CHAMADA:..... Com uma chamada.

Este texto começa por uma memória de 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 dramaturgical. Não há um texto como ponto de partida ou algo a ser levado à cena, tampouco se pensa a dramaturgia como afluxo partenogenético do processo de criação, mas como prática, 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-o por e-mail ou imprimo-o 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 insistentemente 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 envolvia 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.

Ao longo do século XX, em atrito com as tecnologias computacionais, as 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 essas máquinas produzem impactos culturais profundos, pondo em marcha um processo ao longo do qual inúmeros objetos culturais são convertidos em dados numéricos, imagens, filmes, sons, textos viram dados.

Esse processo de informatização da cultura, como aponta Lev Manovich (2005), 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.

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 (2018). 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 dramaturgical 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 chama de um "aparato" do texto: "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" (FLETCHER, 2015, p.20), 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 por herdar características do meio digital em que nasce e existe como tais como conectividade, interatividade, multimedialidade, não-linearidade, performatividade e transformatividade (SIMANOWSKI, 2010), 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.

Que pode a escrita dramatúrgica nesse contexto? Ou, talvez, que deslocamentos se tornam possíveis na escrita dramatúrgica a partir da apropriação de novas tecnologias que conduzem a textualidades conectivas, interativas, multimídiais, não-lineares, performativas, transformativas – retomando as características percebidas por Simanovski, mas sem pretensão de esgotamento das possibilidades –? Essa questão conduz a um campo de experimentação bastante recente, bem como ainda pouco explorado.

TRANS.MISSION [A.DIALOGUE], da canadense J. R. Carpenter, é um texto que habita essa fresta entre escrita dramatúrgica e tecnologia. Trata-se de um texto digital 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). *TRANS.MISSION* é um diálogo – ao menos uma tentativa de diálogo - criado para ser performado por 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 "aparato do texto" 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 interação. Assim, também as vozes se transformam, sem que mude a estrutura 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, compreensível 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 maquínica deflagrada pelo que autora escreveu.

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

```
1 line='INTERFERENCE: Begin Transmission.';
2 last.appendChild(document.createTextNode(capitaliseFirstLetter(line)));
3 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.createTextNode(line));
2 line=choose(w)+'?';
3 last.appendChild(document.createTextNode(capitaliseFirstLetter(line)));
4 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*'.

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 provoca-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.

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 último 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.³

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 (2019)

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 informacional 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 performa o roteiro transformando e traduzindo o texto do arquivo JavaScript no texto que vemos na tela. (BRIDGER; CARPENTER, 2013, p.8)

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 "aparato" e resistir a vontade de quem lê.

A observação de *TRANS.MISSION [a.dialogue]* engaja a imaginação para outras possibilidades de criação dramática que partam da apropriação das possibilidades típicas do meio digital como espaço de inscrição e leitura do texto dramático. 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, tecnoutopia e essa política neoliberalizada pela revista *Wired*” (2005, p.14, tradução nossa), mas aproxima-se mais da já citada noção de *hackeio cultural* 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).

REFERÊNCIAS CITADAS

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

CARPENTER, J. LUCKYSOAP Co., 2021. J. R. CARPENTER || **TRANS.MISSION [A.DIALOGUE]**. Disponível em: <https://luckysoap.com/statements/transmission.html>. Acesso em: 20 jun. 2021.

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.

FLETCHER, J. Performing Digital Literature. **Caracteres**, nº 4, v. 2, p. 18-42, Mai. de 2015. Disponível em : <http://revistacaracteres.net/revista/vol4n2noviembre2015/performingdigital>. Acesso em: 23 set. 2020.

GAINZA, C. **Narrativas y poéticas digitales en América Latina**: Producción literaria en el capitalismo informacional. Cidade do México: Centro de Cultura Digital, 2018.

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

MANOVICH, L. **El Lenguaje de los nuevos medios**: La imagen en la era digital. Barcelona: Paidós, 2005.

RETTBERG, S. **Electronic Literature**. Cambridge: Polity Press, 2019.

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