

A origem dos dramas do futuro

Novas direcções para as operas de arte do futuro.*

José Júlio Lopes
Universidade Autónoma de Lisboa

Copyright José Júlio Lopes

Resumo

A condição contemporânea da arte e dos artistas está dominada pelas tecnologias digitais. Quer do ponto de vista da criação convencional, quer do ponto de vista da criação *tecno-artística*, muito já mudou no que diz respeito genericamente às artes cénicas ou *performing arts*, incluindo a “velha” ópera. Uma das razões que faz mover a inovação deste fim-de-século é precisamente a ideia vanguardista de “levar a arte ao povo” pela qual a indústria da cultura parece ter um interesse e um apetite assinaláveis. Um dos

*Publicado na Revista de Comunicação e Linguagens, nº 24 “Dramas”. Lisboa: CECL/Ed Cosmos, 1998. Este artigo é devedor do contacto com a obra e a pesquisa de Tod Machover, compositor e investigador em The MediaLab (MIT Massachusetts Institute of Technology, USA), e em especial com os projectos Hyperinstruments e The Brain Opera. Devemos um agradecimento particular a Tod Machover e a Jacqueline Karaaslanian (The MediaLab) por toda a informação disponibilizada. Já depois de este artigo ter sido redigido a Brain Opera foi apresentada em Lisboa (Encontros ACARTE 97) sendo possível a experiência e a antevisão do futuro das tecnologias do espectáculo. O público lisboeta “culto” decidiu remeter esta apresentação e o projecto para o universo da demonstração de feira. Veremos se não se tratará de um excesso bárbaro da cultura.

enunciados mais fortes, que é também o programa ideológico de alguns dos mais relevantes progressos na criação tecnológica, tem este objectivo declarado: *obras que todos possam criar*. Uma nova utopia para as *massas*, desta vez aparentemente com um programa que, por via da tecnologia, se tornará possível. O que serão pois os *dramas do futuro*? A tese possível será a de que não serão teatro: serão sempre necessariamente *opera*; farão apelo a uma ideia de *re-união* de artes que se retomará de outra forma depois de Wagner, nomeadamente, com o contributo da tecnologia digital. A antevisão de uma dissolução *final* (?) numa categoria vazia ou *esvaziante* - a de *opera* (obra) necessariamente composta e compósita - parece ser uma exigência de um novo tipo de obras. A ideia, em suma, é a de que os *dramas do futuro* não serão mais *teatrais*, mas apenas na essência *dramáticos*, uma vez que o que ficará será o acontecer: *acções numa cena*, seja ela qual for.

Introdução

Quer do ponto de vista da criação convencional, quer do ponto de vista da criação *tecno-*

artística, muito já mudou no que diz respeito genericamente ao espectáculo, em particular em relação ao drama, ou ao teatro¹ e à “velha” ópera. Projectos de uma *ópera do futuro*, ou de uma *cyber-opera*, não só já existem, como já estão a ser realizados². Dado, portanto, que não se trata mais de nenhuma espécie de *ficção artístico-científica*, há que pensar estes acontecimentos tentando encontrar uma visão antecipada das condições de produção e criação das *operas* do futuro.

O *presente actual* está a muito poucos anos de um novo século, esse século que já foi o tempo e o lugar das *ficções científicas*, no qual as nossas antecipações sempre projectaram o futuro. E é um facto que, pelo menos desde o século passado, o nosso pensamento tende a identificar o futuro com a inovação *tecno-científica* - uma ideia que corresponde às fantasiosas possibilidades que o *complexo tecno-científico*, os seus artefactos e as suas performances, vão disponibilizando. O futuro é pois o tempo da maravilha presente pelas fantásticas novidades que se antevêm; não um tempo do qual uma consciência não seja possível, do qual a experiência nos esteja momento a momento ve-

¹ Às artes do espectáculo, às artes cénicas, ou performing arts, como se quiser, por enquanto.

² Não só o caso de The Brain Opera, como também, entre algumas outras, da Cyberspace Opera, cuja primeira apresentação aconteceu na Internet em 1996, e da URULU Opera, também na Internet. O projecto da Brain Opera, corresponde a uma ideia simples: “I want people to feel as if they were walking into somebody’s mind” (Tod Machover em entrevista ao The Boston Globe, 14 de Julho de 1996), ou noutra forma: “Brain Opera is a picture of the mind having a musical thought” (Newsweek, 29 de Julho de 1996). Foi apresentada ao público pela primeira vez no Festival do Lincoln Center de Nova Iorque em 23 de Julho de 1996 e simultaneamente na Internet (<http://www.brainop.media.mit.edu>).

dada, do qual não nos é possível ser contemporâneos, mas o tempo da imaginação desse tempo.

O futuro, desde que passou a ser possível pensar nele, sempre se constituiu como uma condensação de esperanças e como o resultado positivo dos esforços da humanidade - o que configura a moderna ideia de progresso. O futuro sempre correspondeu afinal à própria ideia de *utopia*, pois ele próprio também não está em lugar nenhum - utopia de futuro como resposta às sempre angustiantes condições da existência. E se ontem eram apenas ideias, projectos de sociedade e modelos para o mundo que correspondiam a *utopias*, hoje são produções materiais que a consubstanciam. Em vez de ideias (e também, sintomaticamente, de ideais), e da própria ideia de projecto, a materialidade performante da produção tecnológica do nosso presente que promete dissolver algumas das velhas angústias numa optimista fruição. Promessas antevistas no passado, concretizadas num presente que se vive como se fosse um futuro.

A sensação de que a maior parte das esferas da existência se encontram já regidas por modelos diferentes, e que, por consequência, todos os outros estão ultrapassados, deve-se à própria noção de tempo com que temos lidado na nossa cultura e que faz corresponder a História a um devir que se vai desenrolando, algo cuja narrativa poderá ser contada num momento posterior ao seu acontecimento, frequentemente com o pressuposto de que a humanidade caminha em alguma direcção.

Esta consciência da historicidade marca também o pensamento sobre o drama que, enquanto género, teria uma projecção no futuro, que estaria a ir para algum lado, que estaria a progredir nesse caminho que parece

estar traçado desde a sua mítica fundação. Aceitando uma velha dialéctica, bastante razoável aliás, não podemos deixar de pensar que o futuro do *drama* está decidido há muito tempo: os dramas do futuro terão, talvez, o seu destino traçado. Aparentemente também não escaparão à inovação tecnológica (em especial da tecnologia digital) que se dedicará não só a resolver tradicionais problemas de construção de *cena*, mas que levantará inevitavelmente o problema dos próprios conteúdos dramatizados.

Num momento como este serão inevitáveis os balanços e inevitáveis serão também visões sobre o presente que procuram a todo o custo confirmar nos seus sinais as antecipações de um futuro, ao mesmo tempo renascimento de uma esperança e vórtice onde se percipitam os medos de todos os *fins*. Depois de a arte ter vivido uma verdadeira pulção necrológica, anunciando repetidas vezes a sua própria morte e antecipando o seu próprio fim, seria legítimo pensar que temos andado a lidar afinal com um *cadáver esquisito* ou mesmo com um *cadáver adiado*. A arte que morreu foi afinal, e contraditoriamente, vivendo.

Ora, se assim é, a arte pode ter-se transformado noutra coisa sem ter morrido de facto. Esta questão parece surgir de novo, no momento em que as tecnologias digitais começam a interessar os artistas e desse interesse começam a surgir *obras* - que, dadas as suas configurações necessariamente diferentes, voltam a levantar a questão de saber o que é e o que não é arte, desta vez não pela estranheza da *estética* perante atitudes desviantes e inovadoras dos artistas mas pela alteração da natureza dos próprios artistas (aparentemente, engenheiros-artistas), e pela natureza da própria técnica (que é uma tecno-

logia); ou seja, pela própria e mais radical questionação da própria natureza da tradicional autonomia da arte como campo que parece dissolver-se de novo no da técnica³

Uma das causas da sua morte e da passagem a um registo nostálgico sobre a arte, teria sido a alteração das condições sociais e tecnológicas da sua existência. O sentimento romântico, as almas sensíveis do século passado, chocavam-se com a emergência das sociedades capitalistas industriais e o nascimento das *massas*⁴, o pensamento moderno deste século via na *perda da aura* a perda da magia *cultural*.

As condições tecnológicas da existência da arte eram determinantes não só subjectivamente, mas também objectivamente. Adorno esclarece a propósito da técnica: “*The concept of technique in the cultural industry is only in name identical with technique in works of art. In the latter, technique is concerned with the internal organization of the object itself, with its inner logic. In contrast, the technique of the culture industry is, from the beginning, one of distribution and mechanical reproduction, and therefore always remains external to its object.*” (ADORNO, 1991: 88) Esta *condição externa* (em relação ao artista) da técnica, que é radical nas tecnologias contemporâneas, obriga o artista ao domínio de um universo tradicionalmente afastado da produção artística (a es-

³Onde se poderia talvez falar precisamente de uma perda de autonomia.

⁴Não pode deixar de se considerar como uma espécie de eufemismo, puro efeito retórico ou paternalismo ideológico chamar povo às massas, criando com isso uma cisão ideológica na reflexão sobre a questão. O conceito de povo não se refere apenas a uma realidade étnica, ou estatística: trata-se de uma realidade sociológica e cultural altamente dinâmica. Vd. ORTEGA Y GASSET, 1992.

fera do corpo, do sensual, do intuitivo): o da *tecno-ciência* que está implicada na destreza necessária ao uso das novas tecnologias digitais - ou, por outro lado, a uma nova dependência do *técnico* ou do *engenheiro*, tradicionalmente deficitários em capacidade poética.

Quando aparentemente arte e técnica parecem re-unir-se de novo novos desafios se colocam às artes do espectáculo.

Algumas questões de fundo: Indústria da cultura, cultura de massas e entretenimento

As *massas*, como conceito cego, opõem-se aos indivíduos; e, para além de um fenómeno sociológico, ideológico e político, as *massas* são também uma realidade numericamente relevante. As *massas* são o *fundo* de algumas das transformações mais importantes da nossa era: quer como abstracção da própria ideia de mercado e de consumo, como universo anónimo de eleitores, como entidade geradora do *senso-comum*⁵, como *utopia* de um conceito de opinião pública, quer como referente neutro de uma ideia de democracia. Como corolário desta ideia, o sistema económico que corresponderia à *democracia* seria aquele que levasse o consumo às *massas* e que permitisse no limite o acesso democrático de todos a todos os bens. Incluindo naturalmente os bens culturais, cuja natureza os distanciava das *massas* e, para cuja produção em massa, foi necessário encontrar formas industriais de reprodução e mecanismos comerciais de difusão, distribuição e venda.

É a este dispositivo e às suas consequências infra- e super-estruturais que Adorno chama a *indústria da cultura*, conceito com o

qual substituiu a expressão *cultura das massas*⁶ para tornar claro que não se tratava de “*something like a culture that arises spontaneously from the masses themselves, the contemporary form of popular art.*” (ADORNO, 1991: 85). Esta advertência parte ainda de uma visão positiva e desculpabilizadora do valor do próprio conceito de *massas*, enquanto entidade vítima da dominação do capital; de alguma forma, para Adorno, a *cultura de massas* seria ainda o resultado da imposição de mais uma esfera de dominação: as *massas* não fariam emergir a sua cultura, seriam afinal submergidas por uma cultura produzida (ou reproduzida) para elas.

Do mesmo modo, hoje falar-se-ia de uma *ideologia das massas*. Uma *ideologia* que supostamente emergiria das *massas* e que, numa certa leitura, pode ser identificada com a *ideologia* que os *media* se encarregam inocente e espontaneamente de propagar pela boca de *indivíduos* recém-libertados da sua condição de *massa* anónima, não sem um pequeno preconceito rancoroso secretamente destilado contra essa cultura que resiste às *massas*. Não se trataria apenas da lógica da *indústria dos media*, mas também de uma pequena lógica rancorosa das *massas* contra essa cultura “resistente”: da sua aliança. A glorificação do *homem dos media* (e do seu discurso) que triunfa perante as *massas* é uma espécie de garantia de que ele será um

⁶Vd ADORNO, TW e HORKHEIMER, Max, *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente.* (1944; Amsterdão, 1947) (ed. consultada ADORNO, TW e HORKHEIMER, Max: 1994, trad. a partir da edição alemã de 1969). Onde se falava de cultura das massas no texto original de 1947, Adorno em 1969 reconsidera o termo substituindo-o por indústria da cultura. Vd. também ADORNO, 1991: 85 “Culture industry reconsidered”.

⁵Às vezes confundido com o bom-senso.

representante dessa lógica reducionista em que a indústria e as *massas* estão de acordo (o número), um representante activo do ressentimento das *massas* por anos de exclusão, de estigmatização e desvalorização precisamente da *cultura de massas*. Problema curioso, visto que é aqui que as teses ideológicas mais radicais (mas também as mais banais) fazem a confusão mais profunda: a de confundir a *cultura de massas* com uma cultura popular, ou com uma *cultura-como-ela-deveria-ser*. Este é um pensamento construído sem enquadramento em nenhuma visão do mundo ou de uma *sociedade-como-ela-deveria-ser*, mas numa posição negatista construída por defeito.

Este aspecto é importante nesta reflexão, pois como veremos, uma das razões que faz mover a inovação deste fim-de-século é precisamente a velha ideia vanguardista de “levar a arte ao povo” (às *massas*?)⁷. Um dos enunciados mais fortes, e que corresponde também ao programa ideológico de alguns dos mais relevantes progressos na investigação tecnológica aplicada às artes, tem este objectivo declarado: instrumentos musicais que todos possam tocar (mesmo sem saber música), integração na produção (poética) artística (mesmo sem se levantar a velha questão do talento, do dom ou da genialidade), obras que todos possam criar, espectáculos em que todos são autores, livros que todos podem escrever, quadros que todos podem pintar, etc. Uma nova utopia para as *massas*, desta vez aparentemente com um

⁷Ideia que é defendida desde logo por Wagner no final do séc. XIX (vd. “Das Kunstwerk der Zukunft” (1849) in BORCHMEYER, Dieter (hrsg), Richard Wagner - Dichtung und Schriften (1849-1852). Frankfurt: Inselverlag, pp. 9-157) e que é retomada como bandeira da arte de vanguarda.

programa que por via da tecnologia a tornará possível.

As primeiras experiências porém não demonstram que haja grande vantagem na concretização dessa utopia, a não ser de novo como uma grande questão estratégica correspondente a formas diferidas de dominação - ou àquilo a que também já se chamou *alienação*. A *democracia artística*⁸, pretende dizer que também aqui seremos todos capazes de fazer o que só alguns tradicionalmente conseguem por via daquilo a que temos chamado *talento* (*objecto* nem partilhável, nem democratizável) ou das suas relações sociais. Tal é a perspectiva de fora do campo da arte. Por dentro, e por enquanto, obviamente que se colocam questões políticas de poder e de dominação: na realidade, como sempre, nem todos os artistas têm acesso aos modernos meios (técnicos) de produção necessários para a sua actividade⁹.

É por estas razões que a questão do *entretimento* se coloca com tanta insistência, menos na Europa, mais nos EUA (onde a *indústria cultural* é em grande medida a indús-

⁸Uma das últimas esferas problemáticas, onde se recolocam questões incrivelmente arcaicas como a de um certo carácter aristocrático (!) dos agentes artísticos e culturais, a questão da elite, etc.

⁹Ou de uma forma mais radical e confrontando esta ideia com o comentário de Habermas a Marcuse: “El aumento de las fuerzas productivas institucionalizado por el progreso científico y técnico rompe todas las proporciones históricas. Y de ahí extrae el marco institucional sus nuevas oportunidades de legitimación. La idea de que las relaciones de producción pudieran encontrar su instancia crítica en el potencial de las fuerzas productivas desarrolladas queda cercenada por el hecho de que las relaciones de producción existentes se presentan como la forma de organización técnicamente necesaria de una sociedad racionalizada” (HABERMAS, 1994). Ver também ORTEGA Y GASSET, 1992a.

tria do *entretenimento*). O *entretenimento* é a própria expressão da alienação industrializada, ou mesmo daquilo que Adorno¹⁰ designa como uma estratégia geral de organização dos *tempos livres* - fazendo notar que o tempo *livre* (ou sintomaticamente: o tempo de *sobra*) passou eufemisticamente a ser considerado o tempo do *lazer*, dando a ideia de uma fruição realmente mais livre e descomprometida da existência individual, mas não por exclusão do tempo *não-livre* dedicado à participação dos indivíduos no sistema de produção. A *indústria da cultura*, que implica a criação de obras para reprodução e para o consumo das *massas*, também organiza os tempos “livres”, que é o remanescente domínio da liberdade sob o domínio do capital (Adorno)¹¹.

Não constitui novidade hoje a constatação de que algumas categorias estéticas, antes estáveis e seguras, se encontram em franca desagregação. É o caso da própria categoria de *obra* (de arte), já que é a própria noção de arte que também vacila perante as questões que lhe são colocadas por uma já considerável tradição de “*democratização*” da cultura e pelos desafios do refinamento tecnológico do presente. A industrialização da arte e da cultura, que não é um fenómeno exclusivo dos anos de que somos estritamente contemporâneos, traz consigo a inevitável banalização e a (estafada) “perda da aura”, a expressão de Benjamin originalmente aplicada à sua reflexão sobre as consequências da pos-

sibilidade técnica da reprodução das obras de arte.

Hoje, um dos sinais desta alteração encontra-se na própria designação daquilo que há uns anos era seguro: da separação tradicional que isolava os géneros (a ópera, o teatro, a dança, a música), passamos para uma designação geral que, por defeito, considera as “*artes do espectáculo*” ou “*performing arts*” - aquelas que exigem uma qualquer forma de execução ou actualização pública e que são mediadas quer por formas de escrita ou de notação, quer por tecnologias mais ou menos elaboradas. Porém o campo ainda não se encontra estabilizado, pois as “velhas” formas isoladas coexistem com as “novas” realidades.

O espectáculo dramático. Tecnologias e maquinismos de cena

“The art of theatre did not sprig fully born into the world.” (Peter Arnott)

Aquilo a que correntemente chamamos teatro (o género) não nasceu nem por geração espontânea, nem tal como o conhecemos hoje. Peter Arnott defende mesmo que “(...) *in earlier dramatic cultures (...), the space comes first, and imposes its own rules on the performance.*” (ARNOTT, 1989: 1) - ou seja, na arte do drama é o teatro que surge primeiro, o *teatro*, precisamente, o espaço onde se *ía ver*, ou como diria Barthes, um *ponto geométrico* para o olhar. Tratar-se-à de uma razão furtuítá, ou de uma inevitabilidade do modelo do espectáculo? Segundo a tese defendida por Arnott, a configuração

¹⁰Cf ADORNO, 1991: 162 “Free time”.

¹¹A interactividade proposta por algumas das novas tecnologias anuncia a promessa de cumprir esse objectivo de combater o monopólio da emissão e da programação, permitindo no limite a expressão das massas e finalmente de uma cultura das massas.

dos teatros gregos foi ditada, em primeiro lugar, pela natureza física do solo grego e, depois, pelos padrões da cultura.

O modelo do espectáculo impunha uma condição técnica que implicava a estruturação do espaço dos teatros tal como os conhecemos: um lugar para os espectadores, um lugar para ver, outro lugar para ser visto. Os teatros gregos que eram de facto grandes espaços onde se *ia ver*, onde se *ia* assistir ao espectáculo, eram o lugar da cidade onde se *ia ser espectador*. Mas, enfim, ser espectador para os gregos também não era o mesmo que ser espectador modernamente. Desde sempre a questão do espectáculo esteve activa relativamente ao drama. Digamos que a própria essência da representação institui esses dois lugares. O esquema comunicacional do espectáculo instituído pelo modelo dramático implica duas posições: *ver* e *ser visto*.

Repete-se aqui como modelo uma visão ultrapassada do próprio processo comunicacional que faria corresponder a emissão ao *ser visto* e a recepção ao *ver*. As mesmas razões que servem para criticar um modelo aplicam-se ao outro. Na realidade, a própria *utilidade dramática* dos espectadores gregos constituía uma forma de subversão do estatismo do modelo apresentado.

Seria romântico pensar que as formas mais antigas das diversas artes eram as formas puras e verdadeiras, que o artista criativo apenas pensa na consistência da sua obra e não também nos seus efeitos sobre os espectadores (o que revela uma certa consciência do processo comunicacional). O mais extraordinário dos fenómenos socio-comunicacionais, cuja experiência definitivamente nos escapa, consiste no facto de as tragédias na Grécia antiga serem representa-

das ao ar livre e em plena luz do dia. Fenómeno verdadeiramente extraordinário para a experiência contemporânea que está preparada, ao assistir num *teatro* moderno a uma tragédia grega nos nossos dias, para um autêntico *momentum* de relação transcendente e realmente “ingénua” (apenas) com a memória da pureza e da “originalidade” dessa cultura mítica dos gregos.

Na nossa cultura, que tende a pensar-se como o centro das culturas¹², este fenómeno não tem equivalente nas chamadas “*artes do espectáculo*” modernas: o teatro é representado numa sala escura (ou *obscura*), a ópera igualmente e o mesmo acontece com a dança, com o cinema e até com uma boa parte da música, nomeadamente a “clássica”, executada numa branda e reverente penumbra¹³. O nosso público é educado para fazer silêncio no início e durante o espectáculo e na generalidade dos casos pode contar com uma interrupção (um intervalo) para se *refrescar*. Ao contrário, o espectáculo da tragédia não era interrompido, o público não era necessariamente “bem comportado”, e saía e entrava do teatro frequentemente.

Porém, os espectadores gregos adquiriram uma certa *utilidade dramática* no jogo do próprio espectáculo da tragédia. Em grande medida era suposta a sua participação. Essa

¹²Uma espécie de reminiscência ptolomaica: seria certamente necessário o gesto galileico para dizer que ela na verdade se move; orbita afinal como todas as outras.

¹³O mesmo se poderia dizer de algumas instalações cuja lógica de origem é a das artes-plásticas: alguns exemplos recentes demonstram que a luz deixou de ser importante para a contemplação das obras uma vez que as próprias obras são feitas de luz ou de luminância; trata-se de instalações eléctricas e electrónicas e já não apenas de novas configurações e formas de relação com os velhos materiais.

participação começava pela forma mínima de relação com a cena que é sempre o *estar presente*, e prosseguia com toda a espécie de formas de interpelação recíproca. Era ao coro que cabia alimentar essa relação especial.

Em muitos casos, de certa forma, o público era *dramaticamente* incluído na lógica do espectáculo uma vez que a história contada e as suas peripécias eram previamente conhecidas, ou em qualquer caso, activavam uma relação profunda e essencialmente *cultural* e cultural, porque como sempre, sublinha Adorno, “*theatrical art, in particular, cannot be separated from audience reaction*” (ADORNO, 1991: 137). Na realidade, o público grego era livre de participar, comentar, assistir simplesmente ou intervir (o dramaturgo, tanto como o orador retórico perante o seu auditório, sabiam ter isso em conta). Sabe-se porém que o elemento central de um teatro grego era a *orchestra*, um círculo de terra batida onde actuava o coro.

No teatro moderno, o próprio facto de o palco estar iluminado e o público permanecer na penumbra presume a ideia de que o público *não é para ser visto* (a quarta parede) e mesmo quando está à vista presume-se *fingir que não se vê*. Uma diferença técnica e “ideológica” relevante entre dois tipos de teatro e de relação comunicacional - e que torna desadequada a representação fiel de um texto original grego nos nossos dias: o nosso público fica fora do contexto cultural das suas possíveis intervenções, mesmo que se respeitasse a ideia de o manter visível.

Na nossa era, os espectáculos que nalguns aspectos conhecem condições semelhantes, quer do ponto de vista sociológico, quer do ponto de vista “logístico”, pertencem a áreas a que tradicionalmente não cha-

maríamos hoje *artísticas*... como o futebol (ou outras manifestações desportivas de *massas*, como justamente os Jogos Olímpicos), os (mega-) concertos de música *rock* e *pop* (promovidos e fazendo parte da indústria e do comércio da arte e da cultura), ou ainda algumas cerimónias religiosas, como as missas campais celebradas pelo Papa, ou os novos cultos das seitas emergentes...

Curiosamente, todos estes exemplos podem ser experienciados frequentemente no mesmo tipo de espaço: os *estádios* (um lugar onde também se vai ver). Também aqui os espectadores se comportam de uma forma menos regrada dado que as condições dos espectáculos, a sua magnitude, permite uma maior *liberdade de expressão*, por assim dizer. É o facto de os espectadores desportivos conhecerem as regras do jogo que torna a sua relação trágica bem como o facto de a sua participação ser um pressuposto emocional (assim, como, de resto, o conteúdo das *missas* também é previamente conhecido).

Os gregos, porém, viviam esse *momentum* de uma forma menos preparada, talvez de uma forma realmente genuína, pois eram eles próprios protagonistas e espectadores de todos os *mitos* narrados e de todas as acções imitadas - e enfim tinham o benefício da originalidade: os festivais trágicos, como assinalam as modernas histórias do género, decorriam durante dias inteiros e seguidos e nelles a arte da representação cumpria a função de cimento social.

As *cenais* (*skene*) por um lado são elas próprias representações de lugares (*topos*); por outro, são lugares povoados por personagens que são elas próprias representações de caracteres (*dramatis persona*). A origem grega da palavra (*skene*) referia-se a uma “tenda” ou “coberta”, um local rudimentar onde os

intervenientes se vestiam; e a palavra *scenarium* que nos chega por via latina referia-se à própria ideia da construção *representada* de uma cena referencial. A ideia de cenário como *ilusão cenográfica* é moderna.

Ao longo da história do espectáculo trágico (teatral e operático), a aparição de um deus em cena sempre foi problemática: não poderia ser feita de forma estritamente humana... Uma certa tecnologia teria de ser convocada para conseguir esse efeito. E nesse sentido há algo de *divino* na técnica, já que uma das suas primeiras tarefas na arte foi a resolução deste problema de cena. Os deuses entravam em cena *feitos* máquinas, seres mecânicos e articulados, aparições maravilhosas para os olhos da humanidade que nunca deixou de ver esses deuses afinal à sua imagem e semelhança¹⁴, mas necessariamente numa figuração magnificada e amplificada na sua expressão, como convinha de resto a um deus. Quando surge um deus invisível necessariamente a sua forma é desconhecida e dificilmente poderá ser representá-

¹⁴ O recíproco também é verdadeiro: se Deus criou o homem à sua imagem e semelhança, então é porque essa semelhança existe, ou seja, Deus teria a forma humana; se este Deus não existe e esta é apenas mais uma narração, qualquer deus poderá ter qualquer forma. Curiosamente, mesmo no caso do Deus dos cristãos, que é invisível, foi encontrada a sua forma humana na personagem de Jesus, seu filho (como, de resto, também o é toda a humanidade), e assim, as suas narrativas deixaram de ser impossíveis porque podem ser representadas, pois é certo que um ser invisível, omnipresente e omnipotente não é representável e a sua comunicabilidade é problemática (no caso de Moisés e das tábuas da lei, ou dos profetas e das suas visões, estas últimas manifestações de uma espécie de hipotexto, ou de pré-texto). Veja-se ainda o exemplo do teatro barroco (por exemplo, a crónica de João Lavanha sobre a visita de Filipe II a Portugal) e da ópera de Wagner.

vel - salvo quando o seu filho surge como um homem¹⁵.

A questão que se colocava continuava a ser a mesma: como imitar o inimitável, como representar o que não se vê, como representar sem *modelo*. O problema colocava-se não só para a arte, mas também para o culto (para nós trata-se como se sabe, de duas realidades distintas). Na realidade, o que o teatro neste caso passou a fazer, inaugurando a especialidade dos *efeitos especiais*, foi a representação de manifestações *divinas* (fenómenos naturais, como tempestades, ou fenómenos transcendentais, como milagres, aparições e desaparecimentos, etc). A *missa* porém teria sido uma das primeiras representações, embora tradicionalmente não pertença à esfera da arte, mas do culto.

Arte electrónica, ou electricidade “estética”. Wagner e a orquestra escondida

“no real actors or singers, no real objects.”
Tod Machover .¹⁶

O que pretendia Wagner ao esconder a orquestra no fosso, senão “escamotear os parafusos que solidificam a estrutura” (Dalhaus). A música que é, da sua própria natureza, *invisível* tornava-se assim absolutamente *divina*, posto que passava a ter origem real-

¹⁵Num complexo esquema de diferimento de uma competência de representação, o Messias seria o representante, ou emissário, de Deus na Terra e os sacerdotes, como ramos de uma árvore, os seus representantes in illo tempore.

¹⁶MACHOVER, Tod, in Opera News, Agosto 1992.

mente fora da vista - o som pairava vindo de um *u-topos*, de nenhum lugar. Eis um problema que a tecnologia deste século viria de facto a resolver. Hoje, a música (ou melhor, o som) pode ter origem em qualquer lugar, pode pairar sobre os espectadores, pode ter uma geração localizada e até visível, pode emergir das profundezas do lugar, pode mover-se de um lado para outro. Nunca este fenómeno foi possível antes.

E foi a tecnologia que o permitiu criando do mesmo passo condições de escuta e de relação perceptual com a música e os sons inéditas e eventualmente *não-naturais*. O universo dos sons que entram com objectividade na lógica de uma narrativa segue ou a via da ilustração mimética ou mesmo a da simulação de sons reais e naturais (ou supostamente reais e supostamente naturais). Neste sentido, a composição sonora pode com mais naturalidade intervir num espectáculo num registo real (que não tem que ser obrigatoriamente expressivo).

Tornar a *música invisível* (retirando os músicos e a fonte sonora do campo de visão) é, no fundo, uma parte do programa que neste século parece estar a ser concretizado através da tecnologia digital, pois como Tod Machover afirma a propósito do projecto *Brain Opera*: “*The whole experience will be somehow imaginary. I want to push this visual-world idea as far as we can. I want it to feel like walking into somebody’s brain while a piece of music is being created*”¹⁷. Esta ideia, que retoma noutros termos o projecto artístico-comunicacional wagneriano, se for levada ao seu limite, apresenta uma paradoxal e inesperada solução: os *media* mais

¹⁷MACHOVER, Tod, in *Opera News*, Agosto 1992.

avanzados, complexos e sofisticados deixam de se sentir como *media*, ou seja, a tecnologia deixa de se sentir como uma interposição entre os sujeitos, ou sequer entre os sujeitos e o mundo e a experiência. Idealmente. Para já trata-se apenas de algo que “de alguma forma” “será como se”. Mas, afinal, este “como se” tem marcado toda a história *ficta*, toda a narrativa ficcional. É Tod Machover que afirma que o seu objectivo é “*to create a feeling where the technology is so good that it disappears. I’ve definitely been obsessed all the way through about presenting and controlling very complex experiences in ways that are - in some ways - quite direct and simple.*”¹⁸

Contrariamente às operas convencionais que são construídas em torno de uma narrativa, a *Brain Opera* centra-se antes num conjunto de experiências - emocionais, psicológicas - com o objectivo de explorar os mistérios da música e do espírito humanos. Surgindo um pouco como uma ópera *High Tech*¹⁹ experiência interactiva concebida em três partes: *Mind Forest*, *Brain Opera Performance* e *Net Music*. É inspirada nas ideias de Marvin Minsky (um dos “pais” da inteligência artificial) e “*põe em obra*” uma geração de novos instrumentos equipados de múltiplos sensores. O espaço de *Mind Forest*, concebido pelo arquitecto Ray Kinoshita, simula o interior de um cérebro humano dentro do qual o público se desloca livremente em torno dos *hiper-instrumentos*.

Este ambiente interactivo responde aos estímulos gerados pelo movimento do público através de sons e imagens. A *Brain Opera*

¹⁸ MACHOVER, Tod, in *Time Out New York*, 24 de Julho de 1996

¹⁹Vd *The New Yorker*, 27 de Maio de 1996. Entre Beethoven e Hollywood...

Performance é uma composição em três movimentos interpretada em cena por três músicos em três hiper-instrumentos: a Cadeira Sensível (Sensitive Chair), a Parede dos Gestos (Gesture Wall) e a Batuta Digital (Digital Baton). *Net Music* permite ao público de todo o mundo participar na *Brain Opera* interagindo à distância através de instrumentos disponibilizados na Internet, ou do envio de música. Essas intervenções são em parte reutilizadas em tempo real durante a *performance*.

Artisticamente, Machover coloca-se as mesmas questões que todos os compositores contemporâneos (e que são extensíveis no fundo a outras formas de arte): “*You can’t have melody; you can’t have harmony; you can’t have regular rhythm; you can’t have structure that’s repetitive; you can’t do anything that sounds like old music or old culture. So what do you do?*”²⁰. Machover defende que este é um dos desafios mais importantes que se colocam aos artistas contemporâneos e acredita que a “*Brain Opera gives audience the chance to explore, complete, and maybe totally change what is offered to them*”²¹. Outros compositores terão respondido noutro sentido, ou terão mesmo simplesmente aceitado estes novos constrangimentos à criação. A *Brain Opera* propõe uma composição onde todas as referências musicais se integram simbioticamente e que sugerem a ideia de uma “música global”, ou diríamos nós, uma “obra global”²². Uma

²⁰MACHOVER, Tod, entrevista a The New York, 22 de Julho de 1996.

²¹MACHOVER, Tod, entrevista a The Christian Science Monitor, Boston, 24 de Julho de 1996

²² Ou, como afirmámos noutro lugar, uma opera-multi, a re-união contemporânea das artes (a retoma da *gesamtkunstwerk* de Wagner).

música, no fundo, que aceita todas as músicas que existem, pondo de lado precisamente a possibilidade de questionar tudo o que existe.

Os desafios para os dramas do futuro são configurados também nas visões de *ficção artístico-científicas* para o futuro, pois como afirma Tod Machover: “*My model of an ideal theater is one that is media-rich, with sound and images all over the place, but not huge - still on a human scale, so you can share the experience with other people. But you’ve really got to be right there somehow. We’re so used to what happens in film, and to what happens when we listen to a CD at home, with everything extremely present, right in front of you, produced with incredible perfection of detail, that we’ve got to have it.*”²³. Ficção presente que se torna dia a dia possível e que vai lentamente criando a necessidade de repensar o futuro do drama e das *operas* dramáticas.

Novas tecnologias e entretenimento

“in the electronic age, the art of music will become much more viably a part of our lives, much less an ornament to them, so that it will consequently change them much more profoundly.” Glenn Gould

A ideia é simples. Há cem anos atrás muitas pessoas tocavam piano. Hoje, não. Mas, todas as pessoas têm uma relação com a música - ela está em toda a parte, nos rádios, na televisão, nos carros, nos supermercados, nos elevadores, nos aeroportos, nos telefones; no entanto, a maior parte das pessoas

²³MACHOVER, Tod, in Opera News, 1996, p. 30.

tem receio de fazer música. Se é possível sair para a rua com uma câmara video e controlá-la, por que não há-de ser possível a cada indivíduo fazer a sua própria música? Aparentemente porque a aquisição da técnica de um instrumento é um obstáculo. Portanto, trata-se muito simplesmente de criar outros instrumentos que possam ser tocados (a expressão é estranhamente desadequada) por *qualquer pessoa*. Que música é que *qualquer pessoa* fará? Ainda não se sabe, porque isso ainda não acontece.

A invenção dos chamados *hiper-instrumentos* corresponde a um programa relativamente simples: criar instrumentos musicais que “compreendam” as intensões artísticas dos músicos, permitindo o aprofundamento das possibilidades de expressão musical. Tal possibilidade abre caminho para a modificação da própria música e a forma de a fazer através dos novos meios tecnológicos, e como esse conceito pode ser aplicado a experiências artísticas com *media* interactivos e formas típicas de *entretenimento*, dos quais a ópera é o exemplo mais sofisticado e também o mais complexo.

Se há alguma certeza sobre o futuro é sem dúvida a de que a influência da tecnologia, e em especial da tecnologia digital, continuará a crescer e modificar cada vez mais a forma como nos expressamos, como comunicamos e como percebemos, interagimos e nos relacionamos com o mundo. Estas tecnologias da *mediação* estão apenas numa primeira fase da sua evolução moderna. A sua forma ainda é rude, grosseira, despersonalizada e desumanizada, e ainda apenas levemente conseguem suprir as necessidades humanas dos seus utilizadores.

No fundo, parece estar ainda a acontecer o mesmo que aconteceu com a invenção do

motor de explosão e do automóvel e com a televisão: colocavam-se motores em todo o tipo de veículos, a televisão era apenas uma espécie de rádio com imagens. Ou seja, o carácter desinteressante dos novos meios (a dramática falta de conteúdos) corresponde afinal a uma primeira fase de experimentação abstrata dos dispositivos (o que de resto também aconteceu com a fotografia e com o cinema). O seu desenvolvimento total emerge como um dos mais importantes desafios técnicos e criativos da nossa era.

De volta aos dramas

No entanto, uma questão permanece: que histórias serão contadas no futuro? Que novidades poderão trazer as experiências de hiper-escrita, ou mais: a que corresponde humanamente a ideia de *hiper-escrita* e *hiper-texto*? Será possível pensar num drama escrito em *hiper-escrita*? Um drama de múltiplas possibilidades - um *hiper-drama* - parece ser uma das consequências lógicas das possibilidades actuais.²⁴

A tese possível será a de que os *dramas do futuro* não serão teatro: serão sempre necessariamente *opera*²⁵; e que a origem dessa tendência pode começar desde já a desocultar-se em consequência de um longo caminho que se inicia provável e inevitavelmente na tragédia grega, ou mais essencialmente numa mítica unidade entre a palavra e a música, ou mesmo numa remota união entre o som e o sentido. A antevisão de uma

²⁴Sem dúvida que as possibilidades hiper- estão mais próximas teoricamente da realidade, onde nunca acontece uma coisa de cada vez, onde há sempre outras possibilidades simultâneas.

²⁵I.e.: obras - obras compósitas, e não óperas convencionais.

dissolução *final* (?) numa categoria vazia ou *esvaziante* - a de *opera* (obra) necessariamente composta e compósita - parece ser uma exigência de um novo tipo de obras que surgem também como novas vias e soluções para as “velhas” artes do espectáculo.

Entre outras razões, porque a tecnologia parece oferecer a promessa dessa *fusão*, através de um processo em que as diversas artes parece começarem a derramar-se através das fronteiras umas das outras ²⁶, ao mesmo tempo que provoca a *mise-en-âbime* de algumas das mais estáveis questões de uma filosofia da comunicação, nomeadamente a *vontade* de comunicar do sujeito tornada imaginariamente hiperbólica através da *performance* das novas tecnologias. A ideia, em suma, é a de que os *dramas do futuro* não serão mais *teatrais* (no sentido convencional do termo), mas apenas na essência *dramáticos* (passe a eventual redundância), uma vez que o que ficará será o acontecer: *acções numa cena*, seja ela qual for.

Por outro lado, a condição contemporânea da arte e dos artistas, impõe inevitavelmente novas formas de entendimento das categorias tradicionais da representação “teatral”, ou seja, novos pensamentos são necessários, portanto, para entender os chamados géneros dominantes, mas sobretudo para os géneros nascentes ou para aqueles que resultam da evolução de outros. Os *dramas do futuro* farão apelo a uma ideia de *re-união* de artes que se retomará de outra forma depois de Wagner, nomeadamente, com o contributo da tecnologia digital contemporânea. Os *dramas do futuro* serão, portanto, talvez

²⁶Que, de resto, começou a operar-se a partir de várias das artes tradicionais isoladas: as plásticas, a música, a música/drama/teatro/dança, a literatura, etc.

formalmente diferentes; mas serão também diferentes ao nível do sentido e da sua função? A noção de conflito do velho teatro mantém-se activa, ou o que muda são apenas precisamente os conflitos?

1 Bibliografia

ADORNO, TW

1982 *Teoria estética*. Lisboa: Ed. 70.

1991 *The culture industry. Selected essays in mass culture*. London: Routledge.

ADORNO, TW e HORKHEIMER, Max

1994 *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Madrid: Editorial Trotta.

ARISTOTE

Poétique. Paris: “Les Belles Lettres”.

ARNOTT, Peter D.

1989 *Public and performance in the greek theatre*. London: Routledge.

BENJAMIN, Walter

1994 *Sobre Arte, Técnica e Linguagem*. Lisboa: Relógio d’Água.

BENNETT, Susan

1994 *Theatre audiences - a theory of production and reception*. London: Routledge.

DRAIN, Richard (ed)

1995 *Twentieth-century theatre*. London: Routledge.

HABERMAS, Jürgen

1994 *Ciencia y técnica como “ideología”* (1968). Madrid: Editorial Tecnos.

MACHOVER, Tod

1996 “The Brain Opera and active music”, in *Catálogo Ars Electronica*, Linz: Ars Electronica 96.

ORTEGA Y GASSET, José

1992a *Meditacion de la tecnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofia* (1923). Madrid: Alianza Editorial (Revista de Occidente).

1992b *A rebelião das massas*. Lisboa: Relógio d’Água.

1.1 Referências especializadas (Brain Opera e Hiper-instrumentos)

EGOZY, Eran Baruch

1995 *Deriving musical control features from a real-time timbre analysis of the clarinete*. MIT (MediaLab). Tese para a obtenção do grau de Bachelor of Science in Electrical Science and Engineering e de Master of Engineering in Electrical Engineering and Computer Science. MIT (policopiado).

MARRIN, Teresa Anne

1996 *Toward an understanding of musical gesture: mapping expressive intention with the digital baton*. MIT (The MediaLab). Tese para a obtenção do grau de Master of Science in Media Arts and Sciences MIT (policopiado).

MATSUMOTO, Fumiaki

1993 *Using simple controls to manipulate complex objects: application to the drum-boy interactive percussion system*. MIT (MediaLab). Tese para a obtenção do grau de Master of Science in Media Arts and Sciences MIT (policopiado).

MÉTOIS, Eric

1996 *Musical sound information. Musical gestures and embedding synthesis*. MIT (MediaLab). Tese para a obtenção do grau de Ph.D in Media Arts and Sciences (School of Architecture and Planning) MIT, Fev. 1997 (policopiado).

RIGOPULOS, Alexander

1994 *Growing music from seeds: parametric generation and control of seed-based music for interactive composition and performance*. MIT (MediaLab). Tese para a obtenção do grau de Master of Sciences in Media Arts and Sciences MIT (policopiado).

WU, Michael Daniel

1994 *Responsive sound surfaces*. MIT (MediaLab). Tese para a obtenção do grau de Master of Science in Media and Arts Sciences MIT (policopiado).