

A HIPERMÉDIA COMO SÍNTESE INTERACTIVA DOS DISCURSOS DIGITAIS

PEDRO BARBOSA, PHD
(CETIC, NUPh, CERTEL, CECL)

Resumo

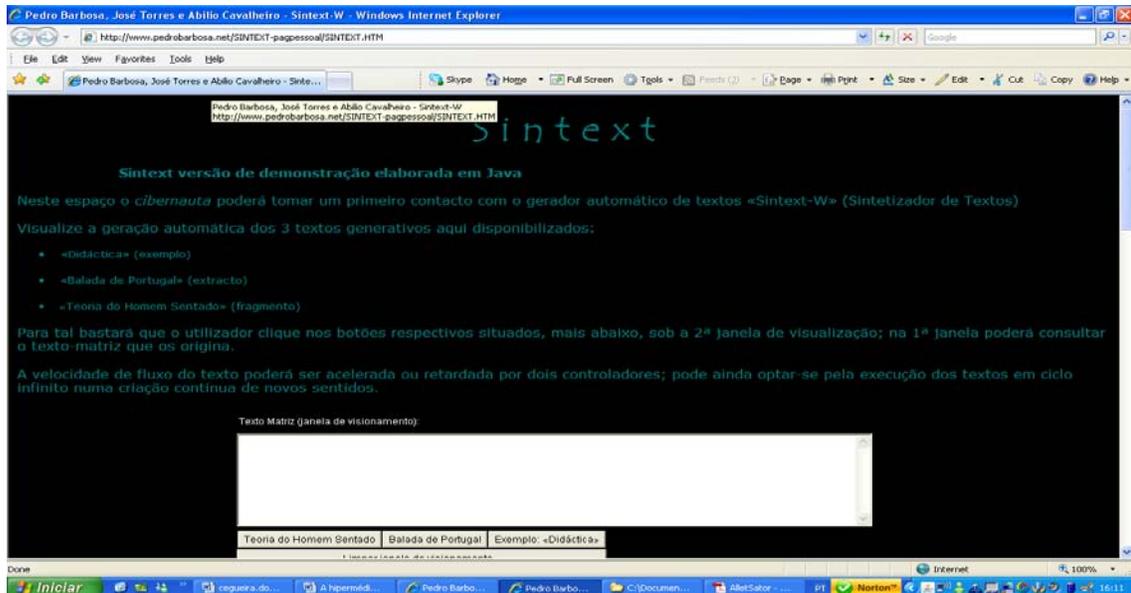
Apresentação e discussão do projecto hipermediático «Alletsator/Rotastella» como pretexto para a discussão das novas textualidades digitais na era da informática – sua repercussão na redefinição do conceito de Literatura e suas margens.

Tendo em conta que este projecto, hoje um projecto colaborativo entre dois centros de pesquisa em Portugal e no Brasil (CETIC e NUPh), arrancou de um projecto de literatura generativa exclusivamente verbal (materializado no Sintext de 1995 e depois em «O Motor Textual», 2001), tendo posteriormente migrado para o palco teatral em 2001 com a ópera electrónica «Alletsator-XPTO.kosmos.2001» (aquando da Porto Capital Europeia da Cultura), e estando numa terceira fase a ser recriado em ambientes 3D virtuais integrados numa estrutura hipermédia, a reflexão que se propõe tentará dar uma ideia desta migração discursiva nas suas 3 etapas: literária, teatral, hipermedia.

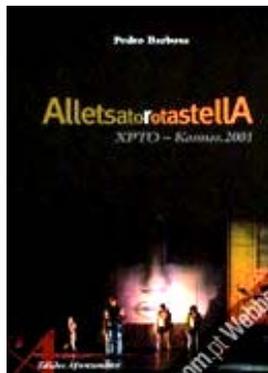
Palavras-chave: projecto hipermediático «Alletsator/Rotastella», literatura generativa

Keywords: Hypermedia Project «Alletsator/Rotastella»; Generative Literature

- 1) A etapa literária como texto automático virtual no sintetizador textual «Sintext»:
<http://www.pedrobarbosa.net/SINTEXT-pagpessoal/SINTEXT.HTM>



- 2) A etapa teatral materializada num discurso linear que fixa uma solução dramática no âmbito da infinita multiplicidade de textos possíveis:
<http://pedrobarbosa.net/alletsator-web/alletsator-web-molduraf.htm>



- 3) A etapa hipermédia que integra a cooperação semiótica da multiplicidade dos discursos digitais (imagem, som, palavra) promovendo a integração dos múltiplos recursos das novas textualidades nascidas com o advento da informática (imagem de síntese, som electrónico, texto automático, generatividade, hipertextualidade, multimédia, interactividade, etc.).
<http://www.telepoesis.net/alletsator/> e <http://www.pucsp.br/alletsator/>



Alletsator e o campo da pesquisa acadêmica em hipermédia

por Luís Carlos Petry
PUC-SP

:: Introdução

Alletsator se constitui em uma ópera em formato hipermédia que, para os seus autores, melhor se define como uma ópera quântica, enfim um jogo - interactivo, tridimensional - onde o actual e o virtual se entrecruzam e misturam. Um híbrido hipermédia, portanto, no qual se desafia o “espectador” (imerso num ambiente que se pretende cósmico, mágico, fantástico, onírico...) a percorrer a superfície de uma sequencialidade por si próprio traçada. Uma viagem sem fim, pois trata-se de uma narrativa em rede gerada por uma interface que permite combinações potencialmente infinitas. Da dramaturgia que lhe serve de base antecipava-se já a metáfora que melhor explica este trabalho: uma nave espacial de caminhos dispersos, de inesperados percursos multilíneares em potência. «Alletsator» é também um objecto artístico dos novos meios, produto e agente de uma cibercultura que promete revolucionar o mundo tal como o conhecemos.

Inicialmente, o texto da peça de teatro computacional Alletsator foi gerado automaticamente por Pedro Barbosa (do [NuCIT](#) : ESMAE–Escola Superior de Música e das Artes do Espectáculo) no sintetizador textual «Sintext» e trabalhado dramaturgicamente para um espectáculo teatral do Esbofeteatro que foi apresentado no Teatro Helena Sá e Costa, aquando dos eventos da Porto Capital Europeia da Cultura em 2001, com encenação de João Paulo Costa e música electrónica de Virgílio Melo. O libreto operático de Pedro Barbosa encontra-se publicado pelas edições Afrontamento com o título inicial: «Alletsator-XPTO.Kosmos.2001». Foi a partir desse texto concebido como uma experiência pioneira de “ciberdramaturgia”, que Luís Carlos Petry, professor e investigador da PUC em São Paulo (do Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital -[TIDD](#)), se propôs transpôs a narrativa teatral a uma

hipermédia interactiva e, desde então, passou a colaborar com Pedro Barbosa na sua roteirização e recriação para um ambiente 3D e uma estrutura narrativa em rede.

Se inicialmente as versões de AlletSator (em número de três), eram destinadas ao seu uso em DVD-Rom, a atual versão 4.0 da Ópera Quântica encontra-se em fase de produção para ser utilizada na WEB, dentro da tecnologia de programação de autoria Macromedia Shockwave.

:: Projecto colaborativo - Portugal/Brasil

Para mais informações sobre o projecto, poderão ser pesquisados na Internet os seguintes portais:

<http://www.telepoesis.net/alletsator/wiki/index.php?title=AlletSator>

Portal português:

<http://www.telepoesis.net/alletsator/>

Portal brasileiro:

<http://www.pucsp.br/alletsator/>