

Introdução

Rui Torres e Luís Carlos Petry

Uma reflexão acerca das textualidades electrónicas, assunto que nos propusemos ocupar com a criação desta Revista, não pode passar sem o exercício específico das escritas digitais. Depois de vários anos a estudar estes fenómenos, estamos cada vez mais convictos de que a adequação de conceitos deve ser feita a partir de uma experiência concreta de imersão e de envolvimento com a programação de ambientes interactivos. É dentro desta perspectiva que propomos, para este segundo número da Revista Cibertextualidades, a apresentação de um projecto que nos tem ocupado nos últimos quatro anos. Continuando a cooperação luso-brasileira já iniciada com o primeiro número desta publicação, abrimos a fonte da ópera quântica e interactiva AlletSator, a um conjunto alargado de Investigadores, que connosco têm vindo a acompanhar a criação e a programação deste trabalho.

Deste modo, o que aqui se apresenta é o resultado de uma reflexão colectiva e realizada em rede, a partir dos seus pólos de diálogo fundamentais: o Porto - através da Universidade Fernando Pessoa, onde está sediada esta Revista e o Centro de Investigação que lhe deu origem¹ - e São Paulo

- através da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e do seu Núcleo de Pesquisas em Hipermídia e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital.

AlletSator, palíndromo de Rota das Estrelas, coloca em cena aspectos maiores das cibertextualidades, já que nele se fundem, como tão acertadamente refere Pedro Reis, paradigmas como os de cibertexto, hipertexto, multimédia, interactividade e ambientes tridimensionais: todas as características da hipermédia interactiva parecem convergir nessa *Opera* (no sentido de obra, trabalho) cuja primeira realização, em versão de demonstração, aqui disponibilizamos.

Além dos artigos que compõem este dossier especial sobre AlletSator, mantemos as secções que já caracterizavam o primeiro número desta revista, e que assim continuarão: Ensaaios, Teses, Projectos e Resenhas.

Na secção Ensaaios, publicamos três trabalhos que abordam as textualidades electrónicas de uma forma historicamente sustentada. Há um percurso histórico que se torna necessário conhecer, de modo a garantir um

¹ O CETIC - Centro de Estudos de Texto Informático e Ciberliteratura foi recentemente integrado no Grupo de Estudos Culturais, Mediáticos, da Linguagem e Hipermédia, do CECLICO, unidade I & D da UFP.

justo entendimento acerca destes assuntos. Publicamos, por isso, três artigos nos quais proliferam exemplos históricos de cibertextos, acompanhados de sua análise ponderada. Em primeiro lugar, “Poesia eletrônica no Brasil: Alguns exemplos”, de Jorge Luiz Antônio, apresenta, a partir de uma perspectiva diacrônica, o trânsito entre tecnologias mediáticas - como a rádio, o cinema e o vídeo, o computador e a Internet - e a poesia - palavra, imagem e som, de que resulta(ra)m denominações como as de videopoesia, holopoesia e poesia digital. Os exemplos citados neste artigo, elencados cronologicamente e tendo como ponto de referência principal a língua portuguesa, partilham um desejo de compreender e encenar a interactividade, a hipertextualidade e a retórica dos sistemas hipermédia a partir das práticas literárias.

Os artigos de Anxo Abuín González, “Algumas considerações sobre a possibilidade de um teatro virtual”, e de Alain Vuillemin, “Conceitos informáticos e escritas teatrais”, além de continuarem a apresentação desse elenco histórico que nos permite a constituição de uma arqueologia de formas do género em questão, através da apresentação e análise dos exemplos mais paradigmáticos da ciberliteratura, introduzem, de um modo mais particular e situado, a conexão dessas mesmas textualidades na sua relação com o teatro, abrindo, por isso, uma porta de reflexão ao tema que salientamos neste número, o ciberdrama e a hipermédia.

Anxo González inscreve a possibilidade de um teatro virtual a partir das teorias da

complexidade, da música experimental e do *happening*, explicando o modo como a obra de John Cage, bem como suas ramificações em Wolff, Cardew ou Feldman, entre outros, atingiu importantes consequências do ponto de vista teatral, além de ter acentuado a associação entre as novas tecnologias e o pensamento descontínuo.

Não será por acaso que os conceitos de acaso e de indeterminação continuam a ser convocados para compreender as cibertextualidades.² Anxo González propõe uma análise que deriva ainda da recuperação do conceito de entropia, ajudando-nos a melhor entender essa tensão que obriga os autores de textos electrónicos a estabelecer rigorosos mecanismos de controlo que permitam a manutenção de uma certa ordem e coerência textual. Passando pelo teatro do silêncio e pelo *cyborg theatre*, entre outros, este artigo constitui um mapa de actividades que poderá facilitar uma mais adequada contextualização de AlletSator.

De igual modo, Alain Vuillemin propõe uma visão histórica do tema, através da apresentação de exemplos que servem para preparar o leitor para o nível de especificidade e detalhe que segue com o dossier sobre AlletSator. Esse dossier, que inclui artigos de leitores de AlletSator, explica, fundamenta e ilustra a hipermédia que segue em CD-ROM interativo. Inicia-se essa secção com um texto que resume conversas tidas entre Pedro Barbosa, Rui Torres e Pedro Reis. Estes excertos, que constituem o relato possível de várias entrevistas a Pedro Barbosa, servem de explicação

a muitos dos aspectos textuais que estão envolvidos na criação do roteiro de AlletSator, o qual parte de uma dramaturgia experimental de Pedro Barbosa com o sintetizador textual automático SINTEXT. Colocam-se aqui em contexto os aspectos mais pertinentes dessa criação automática, da qual vertem reflexões acerca da natureza do cibertexto, ainda sem esquecer a natureza multimodal e multicursiva das várias transposições entre meios por que essa peça de teatro tem passado.

Após esse “prelúdio dialogante”, Pedro Reis propõe umas oportunas “Notas sobre Alletsator: o retomar da viagem – sintetizador poético, ciberdrama e hipermédia”. O texto destas notas apoia e reforça as ideias expressas nas entrevistas, sendo agora apresentadas de um modo mais organizado e linear. Nessas páginas, o autor propõe uma abordagem panorâmica de parte do percurso criativo de Pedro Barbosa - precisamente a parte que ajudará o leitor a compreender o seu papel incontornável no panorama da ciberliteratura em língua portuguesa. Deste modo, serve este texto como uma verdadeira introdução, esclarecida e esclarecedora, das várias etapas que constituem as muitas facetas de AlletSator.

O artigo de Eunice Gonçalves Duarte, “Drama ex machina: A teatralidade da tecnologia na peça AlletSator” parte também de uma visão

panorâmica, mas diferencia-se das anteriormente referidas por pretender criar laços históricos para contextualizar especificamente AlletSator. A sua referência a Brenda Laurel, que utiliza a noção de “teatro como metáfora para a conceptualização da interação homem-computador”, serve, nesse sentido, para a análise da inversão de princípios no que diz respeito à mimesis que se opera na peça de teatro *AlletSator XPTO – Kosmos 2001*,³ bem como da sua posterior transformação para uma hipermédia de animação e interactividade.

Uma vez que AlletSator é ainda um *work-in-progress*, a autora utiliza “como contraponto” duas outras peças teatrais que encenam também essa virtualização e teatralidade da tecnologia: *b.e.c.c.a. project*, de Stefan Maskiewicz, e *1969/99*, de Barry Smylie.

Otávio Filho escreve sobre “Poética e Estética em AlletSator”, especulando, de um modo participativo, acerca dessas dimensões e levantando com isso questões relativas às relações entre “a utilização dos dispositivos técnicos e os resultados advindos de tais utilizações”. Para o autor, que é simultaneamente filósofo e artista plástico, é através da dimensão poética que deve ser feita a “experiência da ferramenta”, remetendo as dimensões expressivas do trabalho artístico para uma relação, reflexiva e imersiva ao mesmo tempo, entre a arte e a

² Ver a este propósito “Triálogo” e o trabalho de Vera Carvalho sobre o acaso na obra de Pedro Barbosa.

³ Texto dramaturgico que está na base desta hipermédia. Ver Pedro Barbosa, *Alletsator–XPTO.Kosmos.2001*. Porto: Edições Afrontamento, 2003.

ciência. Por outro lado, é de salientar aqui a sua participação na própria obra, como colaborador-criativo, no que diz respeito às imagens em geral e ao estudos de cores em particular, de que nos deixa um relato-em-construção que poderá ser muito elucidativo da perspectiva aberta e colaborativa deste trabalho.

Arlete dos Santos Petry, por sua vez, faz uma análise de AlletSator enquanto jogo hermenêutico, isto é, no contexto da fenomenologia hermenêutica, da hermenêutica filosófica e da teoria dos jogos de linguagem. O seu contributo é particularmente relevante na área da produção de conhecimento em hipermédia. A sua perspectiva de análise, concebida de um modo pragmático-existencial e inspirando-se em autores como Heidegger e Gadamer, representa um exercício de leitura e observação que denota um conhecimento aprofundado da experiência estética dos autores da obra em questão, ao que se adiciona toda a relevância das reflexões conceituais enquadradas nas práticas de produção reflexivas.

Eric Messa propõe uma análise de aspectos da hiperimagem em AlletSator. Este conceito, introduzido pelo autor em sua dissertação de Mestrado, orientada por Sérgio Bairon, mostra-se bastante operacional no que diz respeito à análise proposta. A sua reflexão está relacionada essencialmente com a percepção (a recepção e a leitura) do leitor imersivo face ao impacto da imagem.

Numa perspectiva semelhante, mas adequada ao sentido de percepção das

estruturas tridimensionais, Henrique Sobral explica o modo como a modelação digital permite uma específica abertura de sentido no que diz respeito ao processo de criação tridimensional. Depois de uma visão histórica associada a este processo de construção de mundos virtuais, que vai desde a escultura até aos ladrilhos da Mesopotâmia, Sobral apresenta modelos passíveis de potenciar a experiência imersiva. Para tal, propõe alguns objectos para utilização em AlletSator, fazendo, ao mesmo tempo, toda uma reflexão acerca das suas possibilidades de utilização.

Maurício Pontuschka reflecte sobre motivos de navegação em AlletSator, a partir do tema que investiga: o áudio, aqui tratado em sua articulação com a hipermédia, isto é, o hiperáudio. Para o autor, a navegação em estruturas virtuais, como as que estudou em AlletSator, pode ser grandemente potenciada se tivermos em atenção a construção sonora. Nas suas palavras, o hiperáudio complementa os mundos virtuais, “dando vida a sensações que nem sempre estão presas a um espaço físico e sim às nossas mentes”. Neste sentido, Pontuschka expõe hipóteses de navegação em áudio para introduzir certas sensações em sistemas hipermediáticos como AlletSator, permitindo modelos de navegação paralelos e integrados.

Depois de terem sido tratados aspectos relacionados com a imagem, o 3D e o áudio, cabe a Fábio Fernandes, especialista em Ficção Científica, o estabelecimento das relações (inter)-

textuais da escrita combinatória de AlletSator. Para tal, propõe um mapeamento de percursos que estão implícitos na construção narrativa de AlletSator, indicando algumas das referências intertextuais que, tendo a sua origem no “território literário”, poderão ser esclarecidas em seus contextos específicos de ficção científica. A sua constatação de que a narrativa de AlletSator é grandemente influenciada por aquilo que designa como hiperpuzzles, que define como “enigmas que criam lexias que apontam para diferentes percursos narrativos no interior do labirinto atravessado pelo interator”, explica e porventura ajuda o leitor a decifrar com maior facilidade os contextos de especulação filosófica e científica em que se inscreve esta obra.

Na secção Teses, na qual publicamos excertos de dissertações de mestrado ou teses de doutoramento defendidas recentemente por alunos que trabalham na área das cibertextualidades, decidimos, neste número, dado o contexto específico do seu dossier sobre AlletSator, publicar excertos de “O Acaso - Um Palimpsesto na Produção Poético-Tecnológica de Pedro Barbosa”, de Vera Tavares de Carvalho, trabalho orientado por Sérgio Bairon na PUC de São Paulo e defendido publicamente em 2004. Vera Carvalho aborda aqui o mecanismo do acaso e sua articulação com as propostas contemporâneas de uma arte interactiva, expondo para ilustração dessa proposta as potencialidades criativas do programa Sintext, programa esse que está também na base da criação textual de AlletSator, como referimos anteriormente.

Na secção Projectos, damos a conhecer mais dois projectos de membros do Conselho de Redacção da Revista. Em primeiro lugar, “Laboratorium Digital - Produção de conhecimento em meios digitais”, projecto sobre a produção do conhecimento em meios digitais coordenado por Sérgio Bairon e Rui Torres, que será o tema do próximo número desta revista. Em segundo lugar, Reticularidade Cultural, uma iniciativa interdisciplinar de investigadores e professores universitários brasileiros e portugueses situada no âmbito da comunicação, da antropologia e da história da cultura, privilegiando a utilização das tecnologias digitais na investigação, comunicação e na criação da linguagem audiovisual e hipermédia.

Finalmente, introduzimos neste número a secção dedicada às Resenhas de livros, publicações digitais e revistas que vamos recebendo na redacção. Desta vez, e a título inaugural, apresentamos ao público português a Revista Intervalle 9, editada por Winfried Noeth em 2006 sob o signo de “Semiotic Bodies, Aesthetic Embodiments, and Cyberbodies”. No final desta revista o leitor encontrará um CD-ROM com uma versão de demonstração da ópera quântica AlletSator. Convém salientar, como se poderá depreender da análise do Mapa/Menu que está acessível na hipermédia, que se apresentam aqui apenas dois (2) ambientes interactivos, entre os dez (10) que estão em fase de desenvolvimento. Este é um trabalho em construção, de que aqui fica a primeira apresentação pública. Na Internet (www.telepoesis.net/alletsator/wiki), poderão ser consultadas todas as evoluções do projecto, contando aí com galerias de imagens e filmes.