Escrito por Marta Macho Stadler (Universidad del País Vasco)
Lunes 13 de Diciembre de 2010 00:00

EXTRAÍDO DE LA PRESENTACIÓN DE LA ÓPERA [1]

Alletsator es una ópera en formato hipermedia que, según sus autores, se define mejor como una *ópera cuántica*, es decir, un juego –interactivo, tridimensional– donde lo real y lo virtual se entrelazan. ***Alletsator*** es un híbrido hipermedia, en el que se desafía al espectador –en un entorno que pretende ser cósmico, mágico, fantástico, onírico, etc. – a recorrer la superficie de un proceso trazado por él/ella misma. De hecho, se trata de un viaje sin fin, al involucrar una narrativa en red generada por un interfaz que permite combinaciones potencialmente infinitas. A partir de la dramaturgia en la que está basado, se podía ya anticipar la metáfora que mejor describe este trabajo: una nave espacial de caminos dispersos, de inesperados recorridos multilineales en potencia.
Alletsator
es también un nuevo objeto artístico, a la vez producto y agente de una cibercultura que promete revolucionar el mundo tal como lo conocemos.



***Alletsator*, Oporto, 2001**

El texto inicial de ***Alletsator*** fue generado automáticamente por Pedro Barbosa en el sintetizador textual
Sintext
y dramatizado para un espectáculo teatral del
Esbofeteatro,
que fue presentado en el
Teatro Helena Sá e Costa
en el marco de los eventos de
Porto 2001 - Capital Europeia da Cultura
, bajo la dirección de João Paulo Costa y música de Virgílio Melo.
Edições Afrontamento
publicó el libreto operístico de Pedro Barbosa bajo el título inicial de
AlletSator-XPTO.Kosmos.2001
. A partir de ese texto –concebido como una experiencia pionera de
ciberdramaturgia
– el profesor e investigador de la
PUC en São Paulo
(PUC-SP)
Luís Carlos Petry
se propuso adaptar esa narrativa teatral a una hipermedia interactiva, y comenzó a colaborar con Pedro Barbosa en su escritura y recreación para un entorno 3D y una estructura narrativa en red.

La ciberópera cuántica ***Alletsator*** se transformó, desde ese momento, en un proyecto colaborativo que pretendía –y pretende– reunir contribuciones de otros investigadores de Portugal y Brasil. Se puede atribuir la *paternidad* de ***Alletsator*** a Pedro Barbosa –el gran dinamizador de la ciberliteratura en Portugal– y a Luís Carlos Petry –interesado en las áreas que se cruzan entre la filosofía y las nuevas tecnologías digitales e interactivas–, pero en este momento también colaboran en la producción Sérgio Bairon (director del NuPH-
Núcleo de Pesquisas em Hipermídia
del PUC-SP) y el programador Rogério Cardoso (PUC-SP), entre otros investigadores brasileños, un cineasta y un compositor, además de Rui Torres y Pedro Reis (miembros del CETIC-
Centro de Texto Informático e Ciberliteratura
de la UFP-
Universidade Fernando Pessoa

, Portugal).



***Sonho em Antares*, ambiente de entrada de AlletSator. Versión 4.0 , © Luís Carlos Petry**

Según Barbosa y Petry, ***Alletsator*** es una producción hipermedia, al estilo de la ciencia ficción fantástica, que plantea el destino de la especie humana cerca del tercer milenio. Su escenario es adecuado para el uso de herramientas de audio y texturas visuales en 3D, que metamorfosean diferentes cuerpos holográficos; pero también muestra las aplicaciones prácticas de algunas experiencias de arte generado por ordenador que ambos centros de investigación –el NuPH y el CETIC– han desarrollado. Por ejemplo, el texto está también parcialmente forzado, en tiempo real y con voz sintetizada, por
Sintext
–el sintetizador de texto automático de Pedro Barbosa, Abílio Cavalheiro y José Manuel Torres– y las texturas de audio están manipuladas de manera dinámica y generadas siguiendo la
travesía

del espectador.

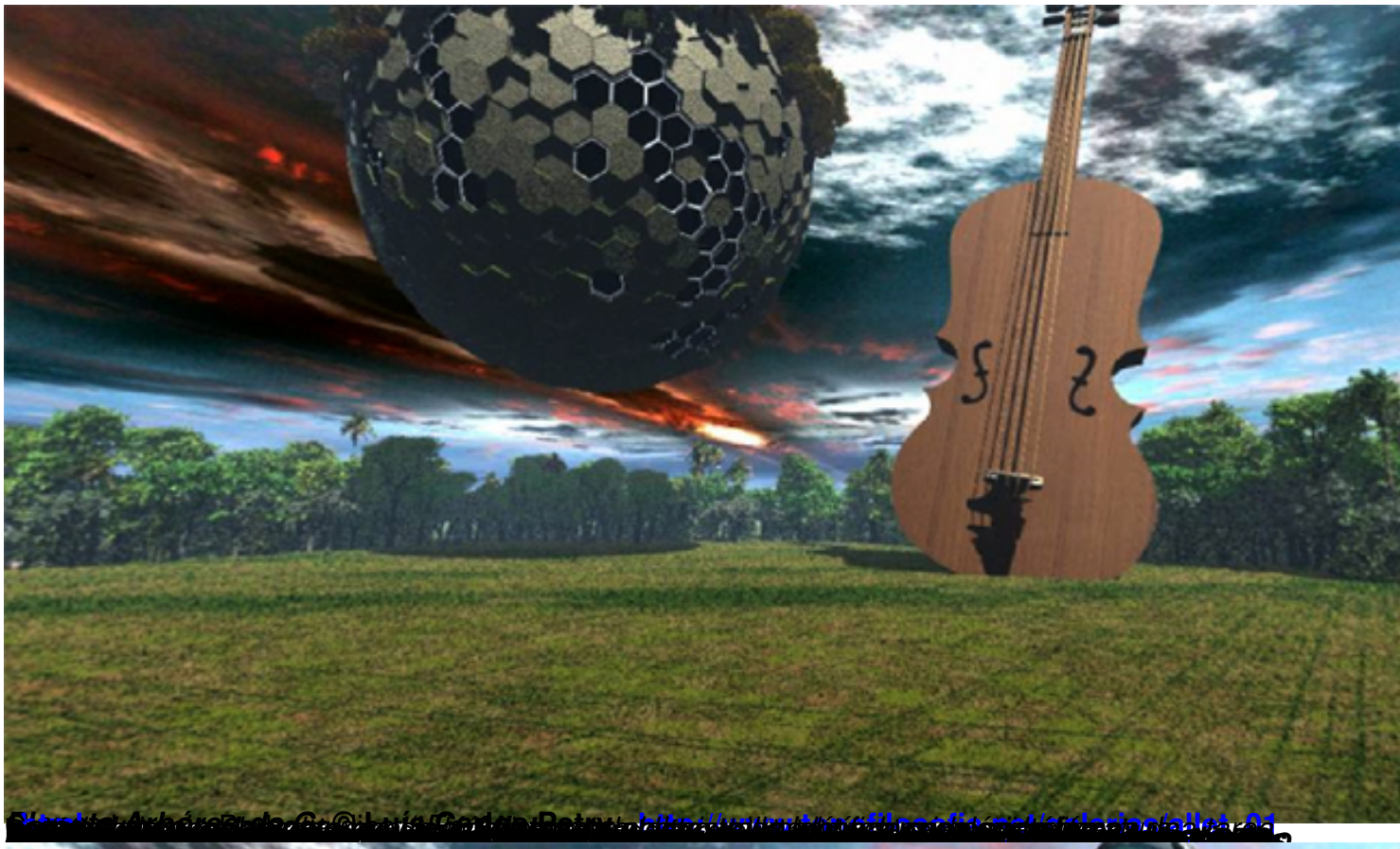
Alletsator –nombre que proviene de la proyección especular de RotaStella (ruta de las estrellas)– muestra el navío intergaláctico XPTO que transporta a los supervivientes de la especie humana, en busca de nuevos planetas habitables en el cosmos (van hacia ORUTUF ORP [2]) después de que la Tierra haya explosionado.

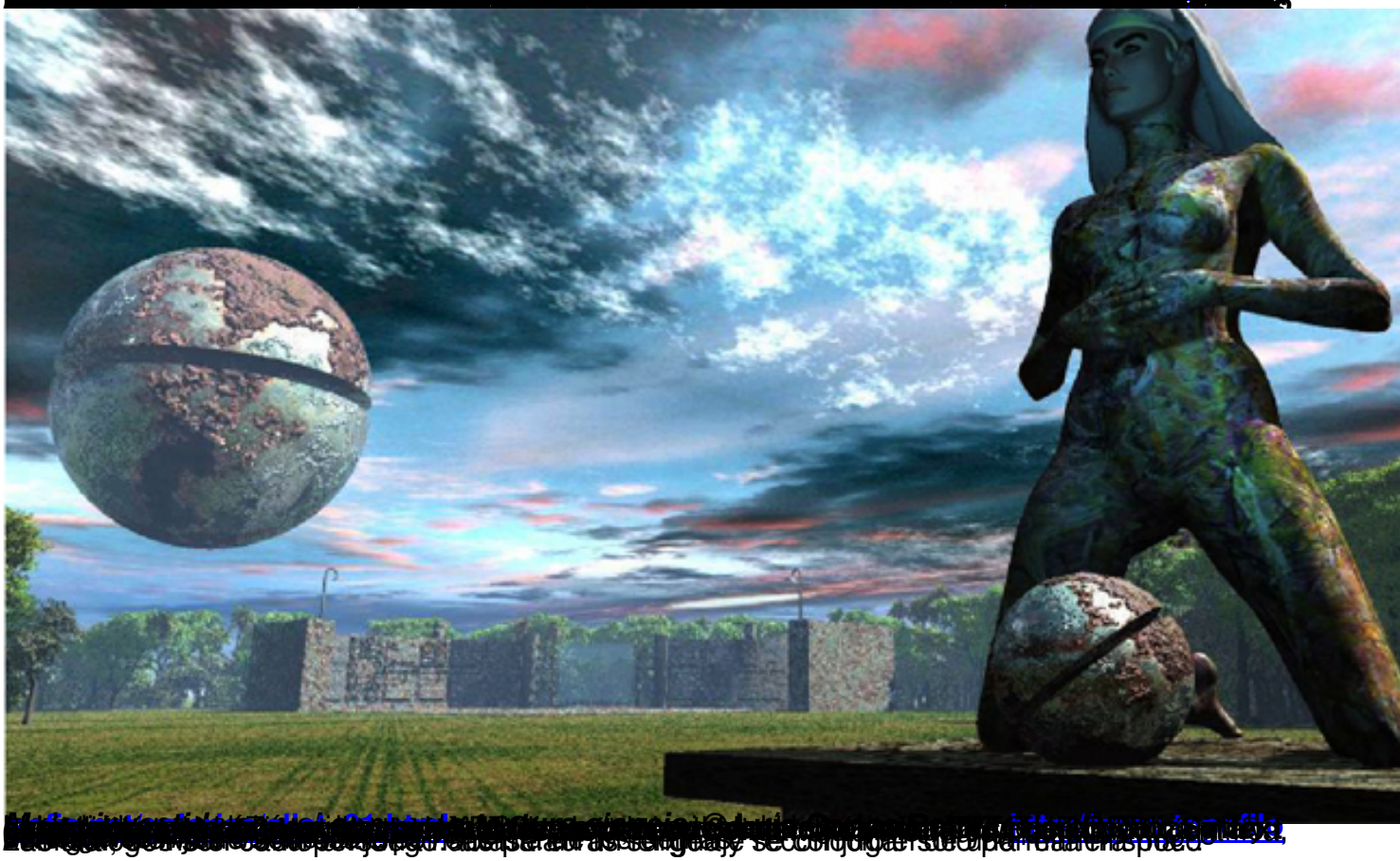
Alletsator rompe con el pasado. Es una ventana que expande lo real en una perspectiva global, compleja y dispersa, alterando la manera ortodoxa de percibir una obra, al presentarse ella misma como un universo cibernético, tecnológico, interactivo, dinámico, hipertextual, escenario de una representación donde el internauta es el protagonista, y donde la realidad se extiende hacia el mito. *Anaximandro Macromedia*, un robot que abre el camino hacia el *oráculo*, sintetiza las combinaciones de palabras generadas y combinadas aleatoriamente, alterando de este modo el curso de los acontecimientos.



***Anaximandro*, © Luís Carlos Petry, http://www.topofilosofia.net/galerias/allet_01.html**

Para analizar la obra ***Alletsator XPTO-KOSMOS 2001***, es necesario hablar en primer lugar de **Sintex**. Pedro Barbosa, profesor, escritor e investigador del CETIC, desarrolló en la década de 1990, un generador de texto al que denominó **Sintex**. Este programa se basaba en la generación automática de un texto constituido por un lenguaje de marcaje, en el que el resultado final consiste en una selección aleatoria de etiquetas definidas desde un texto matriz. El sentido del texto se apoya en algoritmos informáticos que exploran un campo posible de significados. El ordenador se utiliza como *máquina semiótica*, en la que la información que entra – *input* – es diferente de la que sale – *output* –. Esta lectura generativa proporciona un campo de lectura virtual constituido –virtualmente– por infinitas variantes en torno a un modelo –el texto base–. El lenguaje se entiende como un juego, escapando de su uso *natural* y abandonando su relación con cualquier referente material.

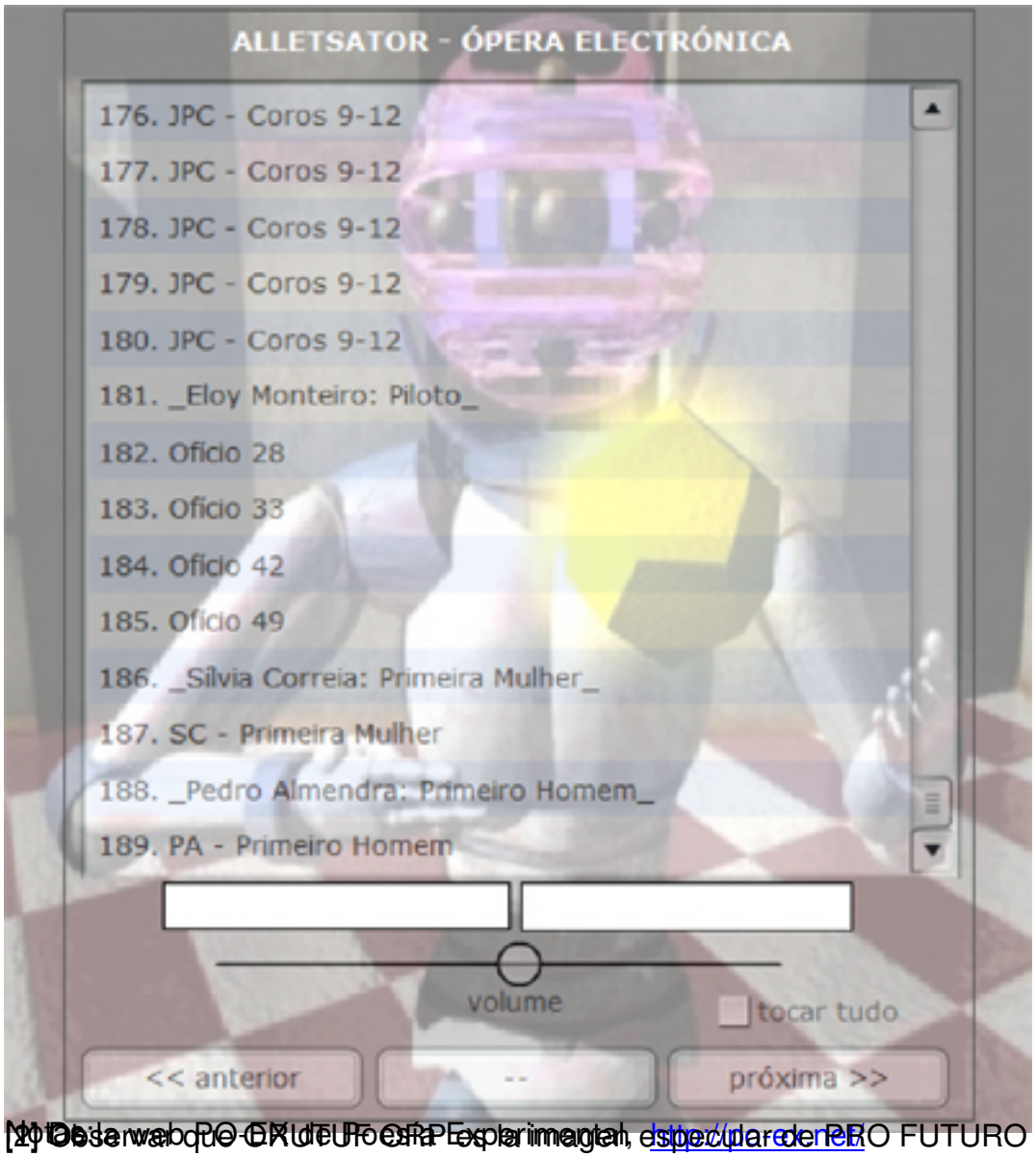






Mo
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

http://www.topofilosofia.net/galerias/allet_01.h
[illegible] en Java. Web modular. HTML
[illegible] la obra [illegible]



[1] Observa que CRUTUTO está escrito PRO FUTURO