

Introdução e utilização da Ópera Quântica AlletSator 4.5 de Pedro Barbosa & Luís Carlos Petry

por Luís Carlos Petry

cibertextualidades #2

Luís Carlos Petry 2007



a praia de OSIARAP

Seja muito bem-vindo(a) à Ópera Quântica AlletSator. Com a edição da Revista CIBERTEXTUALIDADES #2, você recebeu juntamente o CD-ROM da Ópera Quântica AlletSator. O presente texto tem como objetivo principal fornecer algumas informações que irão facilitar a sua aventura dentro desta cibernarrativa.

Você poderá navegar por AlletSator diretamente clicando no executável do CD-ROM, que tem por nome “AlletSator_45.exe”, o qual poderá ser visualizado juntamente com seu ícone dentro da raiz do CD-ROM:



AlletSator_45.exe

Clique duas vezes no ícone de AlletSator 4.5 que você irá dar início a sua ciberaventura em nossa Ópera Digital. Após este procedimento, nós iniciamos nossa jornada dentro dos

mundos paralelos de AlletSator. Apresentaremos aqui os ambientes de AlletSator, seu modo de navegação e interação, bem como algumas dicas acerca dos diversos ícones que existem na Ópera Quântica e tem por finalidade lhe auxiliar durante sua navegação.

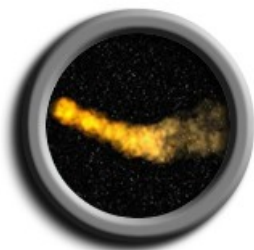
A entrada da Ópera Quântica e seus ícones principais

Quando você aciona a Ópera Quântica, seu início é marcado pela seqüência dos *créditos de entrada de AlletSator*. A primeira de uma série de telas informativas é a que mostramos na imagem a seguir:



No plano de fundo, a imagem da praia de OSIARAP, com um Ovní caído sobre sua enseada, com uma tela preta a ocultando discretamente. A identificação do plano maior da Ópera é mostrada e, a partir daí você poderá conhecer os créditos principais da Ópera que possuem informações importantes sobre as pessoas que trabalharam no processo de sua criação. No plano inferior, três objetos-ícones aparecem discretamente. Se o rato (mouse) for colocado sobre um destes três objetos-ícones, ele ampliará a visibilidade dos mesmos. Aqui temos um dos critérios de navegação-interação da hipermídia: colocar o rato (mouse) sobre um dado ícone ou objeto da cena poderá produzir uma modificação de

estado do objeto-ícone: ele poderá mover-se levemente, ele poderá se iluminar como acontece com os objetos-ícones da parte inferior da Ópera e o rato(mouse) irá sofrer uma mudança de estado ou forma que identificará a possibilidade de ação a ser realizada com o rato(mouse) sobre o objeto-ícone. A seguir, você pode ter uma visualização dos três objetos-ícones que habitam a tela inferior da Ópera:



(A)



(B)



(C)

No primeiro objeto-ícone, com a letra (A) colocada sob ele, nós teremos sempre um anel que mostrará uma imagem. Ao clicar com o rato (mouse) sobre ele, nós nos deslocaremos imediatamente para a cena indicada pela imagem. Quando estivermos dentro da entrada de AlletSator, nós poderemos saltar para uma de suas etapas seguintes clicando neste objeto-ícone. Quando estiver em um dos mundos de AlletSator, por exemplo, OSIARAP ou ACITEOPALHI, o ícone irá indicar a imagem do cometa singrando o espaço. Neste caso, ao clicar sobre ele poderemos reinicializar a Ópera Quântica, iniciando ela a partir de seus Créditos iniciais. Uma observação importante: ao passar o rato(mouse) sobre qualquer um dos objetos-ícones da parte inferior da tela da Ópera, você será auxiliado por um texto indicativo que lhe informará acerca da propriedade interativa do mesmo: (A) *avança* ou *reinicia*, (B) *menu* e (C) *sair*.

O nosso segundo objeto-ícone, com a letra (B) colocada sob ele, nos apresenta uma miniatura de um dos seres demiurgos desta Ópera Quântica, a *Primeira Mulher*. Ao clicarmos sobre este objeto-ícone seremos transportados para a área do *painel dos mundos paralelos de AlletSator*, na qual você poderá conhecer os vários mundos em produção e seu atual estado, bem como acessar o ícone dos créditos, o qual substituirá o objeto-ícone (A) de *avanço* ou *reinicialização*.

O nosso terceiro objeto-ícone, com a letra (C) colocada sobre ele, nos apresenta a figura topológica de um nó (Knot). Ao clicar sobre ele você sairá da Ópera Quântica, passando pelos *créditos finais* da Ópera, os quais são acompanhados por uma animação pós-humana.

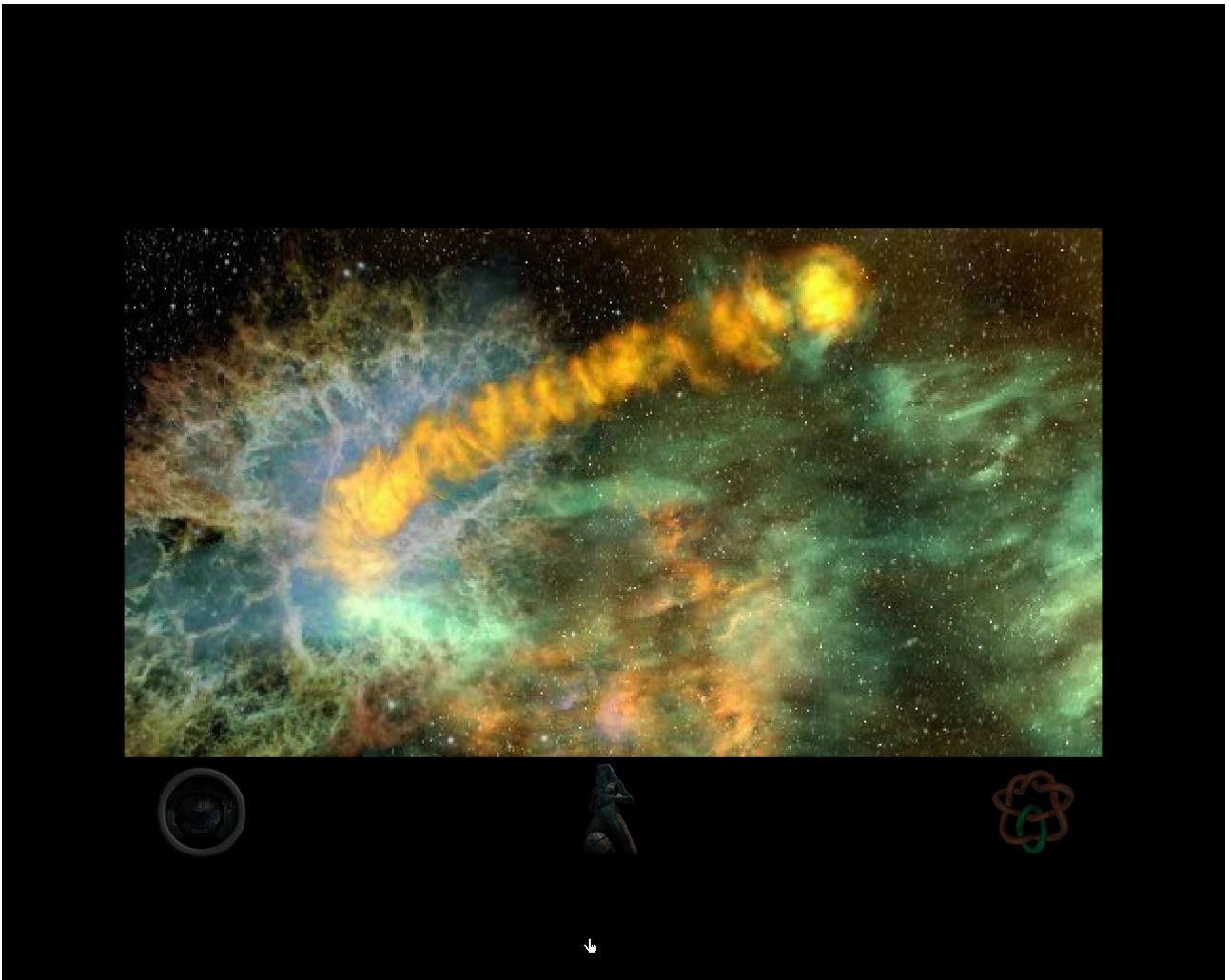
Sempre que o rato (mouse) ficar sob um dos objetos-ícones, ele irá mudar de estado, de ponteiro para mãozinha, indicando o protocolo de que ali temos uma possibilidade de clique interativo na Ópera.

As telas mostradas a seguir, nos indicam as cenas que formam a entrada da Ópera Quântica:



Toda a vez que você entrar na Ópera Quântica, ou reinicializá-la, uma nova trilha sonora será executada. A mesma estrutura de áudio aleatório é utilizada dentro dos vários mundos que formam este mundo surrealizante. Esperamos que você aprecie esta variabilidade da paisagem sonora de AlletSator.

O nascimento do cometa:



A imagem acima nos mostra uma das tomadas do nascimento do cometa, Cena introdutória da Ópera. Ele singrará o espaço e atingirá o seu objetivo, atingindo o *planeta azul*. A partir deste tópico mitológico iniciamos a nossa jornada cósmica, em direção a Rota das Estrelas.

A jornada pelo cosmos



Nossa próxima Cena introdutória da Ópera Quântica é representada pela viagem espacial de peregrinos siderais que conseguem escapar da catástrofe cósmica e seguem a Rota da Estrelas em busca de novos mundos habitados. A metáfora do fechamento das comportas da nave prenuncia o início da jornada. A partir deste momento, uma animação nos conduz até o primeiro mundo paralelo a ser visitado nesta versão da Ópera Quântica: OSIARAP.

A navegação interativa e os ícones do rato(mouse) em AlletSator

O rato (mouse) é a chave central da navegação e interação em AlletSator. Dentro dos mundos temos três ações ou possibilidades básicas do rato(mouse) e um estado *por defeito (default)*. *Toda e qualquer interação ou ação em AlletSator é dada pelo clique do botão esquerdo do rato(mouse)*.



(a) estado *por defeito (default)* do rato (mouse): ele mostra o rato(mouse) quando não utilizado pelo navegador interactor da Ópera e, quando não situado em uma área de navegação ou quando não se encontra posicionado sob nenhum objeto ou personagem do ambiente;



(b) estado do rato (mouse) em situação de *giro panorâmico* em AlletSator: quando o interactor clicar com o botão esquerdo do mouse e arrastar ele em qualquer direção ou eixo das coordenadas X e Y da tela do computador, o rato (mouse) irá mudar para o estado da imagem ao lado, o que nos indica que poderemos fazer girar o nosso plano de visão nos sentidos habituais: para esquerda, para a direita, para cima e para baixo. Os mundos de AlletSator são construídos na forma de estruturas de cubos panorâmicos de navegação. Cada ponto no qual nos situamos em AlletSator é organizado na forma de um cubo perfeito que nos oferece uma imagem que emula o mundo da visão, tal qual estivéssemos no ambiente proposto. Continuar pressionando o botão direito do rato (mouse) e arrastá-lo, tem como resultado uma modificação em nossa perspectiva de visionamento do ambiente. Será neste processo interativo de navegação em 360 graus que encontraremos nosso caminho de navegação pelo ambiente, bem como os objetos e personagens com os quais poderemos interagir e fazer a Ópera adquirir vida;



(c) estado de *navegação pelo ambiente*: quando o rato (mouse) encontrar uma área sensível de navegação pelo ambiente de AlletSator ele irá mudar seu estado para uma forma semelhante a *ponteiro*, como na imagem ao lado. Ele nos indica que poderemos dar uma passo na direção indicada pelo ponteiro. Caso o interactor esteja girando panoramicamente pelo ambiente, bastará e para de arrastar o rato(mouse), soltar o botão esquerdo do mesmo e clicar. A câmera que simula o olho do interactor irá realizar uma animação de posicionamento e escolher o melhor ângulo possível e simplesmente saltar para adiante. O efeito desta ação será a sua navegação pelo interior do ambiente no qual estiver. Experimente a navegação. Caso você ainda não realizou nenhuma aventura digital deste tipo ainda, você verá que o seu processo de habituação será, na verdade muito rápido e, finalmente, altamente prazeroso;



(d) estado do rato (mouse) *sob um objeto e/ou personagem* do ambiente: quando a ação do interactor encontrar um objeto ou personagem no ambiente de AlletSator, ou seja, quando o rato

(mouse) for posicionado sob ele, o cursor do rato (mouse) irá sofrer uma mudança, assumindo a forma de uma mão aberta que está prestes a pegar o objeto. Aqui o interactor tem o convite da Ópera para o clicar com o botão esquerdo do rato (mouse) no objeto ou personagem. Ao fazer isso, a Ópera irá adquirir vida e começar a funcionar: locuções, áudios, animações e muitas outras possibilidades estéticas aguardam ao interactor. Assim, depois de um clique do rato (mouse) nesta situação, o próximo clique do mesmo, enquanto estiver se desenvolvendo a proposta de diálogo da Ópera com o interactor, tenderá a interromper a mesma: um áudio sendo executado entrará em *fade out*, uma animação interromperá seu percurso, etc., e assim por diante. Programamos AlletSator dentro dos padrões internacionais da hipermídia e dos games, tendo sempre em mira os conceitos desenvolvidos por Lev Manovich e Janet Murray. Assim, caberá ao interactor a ação que o levará a descoberta de uma propriedade que aqui não foi revelado por nós, assim como no mundo da vida (na *Lebenswelt*) não andamos de um lado para outro com um *Manual prático de comportamento* debaixo de nossos braços. Numa palavra, no domínio dos games e hipermídias computacionais, a essência da aprendizagem encontra-se sob o abrigo da experiência estética e aceitar o seu fruir.

As informações aqui apresentadas tem como finalidade auxiliar e jamais inibir a possibilidade da descoberta. Acreditamos que elas são, na realidade supérfluas para uma mente que deseja perscrutar realmente os mundos digitais de AlletSator. Numa palavra: o filósofo Wittgenstein disse que *se eu sei jogar este jogo, eu compreendo este jogo*. Assim, compreender um jogo é aceitar as possibilidades imprevistas que nele podem ser abrigadas, aceitar a possibilidade de encontrar algo que não esperava e que, certamente, não havia encontrado anteriormente. E, finalmente, somente dentro do jogo, jogando-o e sendo jogado por ele é que seremos capazes de compreendê-lo, de dominá-lo e de também sermos surpreendidos por ele. Na leitura fenomenológica deste pensamento podemos dizer que *jogar é ser jogado*.