

ARTEROIDS: A POÉTICA DO JOGO E O JOGO DO POÉTICO EM REDES DIGITAIS

¹Dinorá Garcia Rodrigues, ²Álvaro Luiz Hattnher

^{1, 2}Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas – Universidade Estadual Paulista (UNESP)

São José do Rio Preto – SP – Brasil

dinoragarcia@uol.com.br hattnher@lem.ibilce.unesp.br

Resumo: No presente trabalho buscar-se-á investigar e discutir a questão da produção/recepção de poemas em meios digitais acessíveis pela Internet, apontando aspectos sobre possíveis mudanças em relação aos suportes tradicionais. Será observado o que se mantém, bem como serão feitas comparações entre a poética da virtualidade e a da modernidade, averiguando se e quanto da segunda está contido na primeira. Para tanto, este trabalho terá como objeto específico um jogo literário ou poema virtual/cibernético, disponível e acessível pela Internet, denominado *Arteroids* [<http://www.vispo.com/arteroids/indexportuguese.htm>]

Palavras chaves: poesia; jogo; teoria literária; ciberpoesia; modernidade.

Abstract: This paper aims at the investigation and discussion of issues related to the production and reception of poetry through digital media in the Internet, stressing possible changes in traditional structures and media, in order not only to observe the unchanged elements, but also to compare virtual poetry and modern poetry. The specific focus of the study is to determine the presence of the latter in the former. To do so, a literary game or virtual/cybernetic poem available in [<http://www.vispo.witharteroids/indexportuguese.htm>] will be used.

Key Words: poetry; game; literary theory, cyberpoetry; modernity.

1. Introdução

Este trabalho tem como objetivo estudar, a partir de um *corpus* escolhido (um jogo de computador com fins poéticos, nomeado *Arteroids*, descrito mais adiante), a problemática engendrada pela possibilidade de se criarem poemas em novos suportes lingüísticos. Pretende-se ainda abordar as intrincadas questões da autoria e da diluição de fronteiras entre autor e leitor, bem como de fronteiras entre gêneros e até mesmo entre artes.

Segundo Pierre Lévy, “com a escrita, e mais ainda, com o alfabeto e a imprensa, os modos de conhecimentos teóricos e hermenêuticos passaram, portanto, a prevalecer sobre os saberes narrativos e rituais das sociedades orais”. (1996, p. 38).

Entretanto, na era da escrita, o poema ainda é uma obra coletiva, que precisa da interferência do leitor para ressurgir da folha em branco. É por meio do ato da leitura que o poema se recria. Da mesma forma como ocorreu em sua origem, em nossos dias, marcados pelo avanço tecnológico, a poesia torna-se novamente coletiva, embora os meios e o espaço de sua produção/recepção sejam diferentes. O espaço se desagregou e se expandiu, o tempo se tornou descontínuo. A poesia, contudo, continua a ser uma procura pelo outro; no poema, o homem se reencontra através das palavras.

Na segunda metade do século XX, os avanços tecnológicos intensificaram os processos de distribuição dos suportes literários existentes, como livros, revistas e jornais. Um número maior de pessoas passou a ter acesso a tais suportes, que também eram potenciais veículos para diversas expressões literárias. Com o crescente desenvolvimento da informática e a acelerada expansão da Internet por volta dos anos 90, quebraram-se as barreiras entre a produção e a recepção de textos. Hoje, os processos concernentes à produção e recepção de poemas na rede mundial são alvo de diversos estudos por especialistas das artes literárias.

Perguntamos então se esse processo de virtualização da Arte poderá ocasionar o desaparecimento desta como sugere Jean Baudrillard (1997)? Ou será ainda, o início de um processo que acarretará na concretização do livro (leia-se “poema”) infinito de Mallarmé?

A esse respeito, Carparelli, Gruszycki e Kmohan (2004) nos dizem que: “Com as novas tecnologias, antigas categorias estéticas estão ameaçadas de desaparecimento. Destas, o princípio fenomenológico da contemplação é a primeira a ser posta em xeque. Não somente na esfera da recepção, mas também, na da produção, antigos hábitos mostram-se ineficientes. A prática, a estética e a própria noção de obra de arte são despossuídos dos seus conteúdos tradicionais (...)”.

As regras de projetos de ação artística nos meios telemidiáticos requerem sempre a realização de parceiros. As barreiras entre autor e receptor são tênues, os espaços, embora diferentes, são compartilhados por ambos. A criação sai do imaginário, pois o outro participa da mesma construção. O novo texto, contrariamente ao texto escrito que já está realizado, precisa ser decodificado para tornar-se inteligível ao homem.

Cada participante torna-se um co-autor, com o uso do *mouse*, o leitor passa a interagir com a obra. Pode deixar suas marcas, pode acrescentar ou modificar textos, imagens, etc. “A partir do hipertexto, toda leitura tornou-se um ato de escrita” (LÉVY, 1996, p. 46). Ou ainda, a partir das novas tecnologias e dessa reconstrução do processo de criação literária, as experimentações poéticas tomaram diversos rumos.

Na estrutura reticular hipertextual, uma vez que esta possibilita redimensionar totalmente nossa interatividade com as tecnologias de comunicação e revelar o jogo como jogo de linguagem, o lúdico ressalta seu caráter definidor de linguagem poética. “Não se trata da realização do jogo com a linguagem, mas do jogo da linguagem, onde o mais poderoso está no vaivém lúdico que elege a linguagem como morada do ser” (BAIRON, 2002).

2. *Arteroids*: uma poética de bytes

De posse das facilidades que a arte cibernética possibilita e sabedor do fascínio que o jogo, bem como a poesia, sempre despertaram no homem, Jim Andrews, programador/escritor residente no Canadá, criou um jogo de computador com fins poéticos ao qual denominou *Arteroids*. Trata-se de um filme em *Macromedia Shockwave* na Internet, um jogo de 216 níveis, baseado em um vídeo game dos anos 80 de nome *Asteroids*. Segundo o autor, *Arteroids* representa “a batalha da poesia contra si mesma e contra as forças do tédio”. Andrews defende que a poesia não necessita ser algo complicado acessível apenas a alguns eleitos, mas sim, além de voltar-se para questões estéticas pode também ser algo muito divertido, como o era em seus primórdios.

Conforme Huizinga (2000, p. 136), “a poesia nasceu durante o jogo e enquanto jogo”. Desta forma, pode-se dizer que em *Arteroids* a poesia retorna à sua origem enquanto jogo, tendo como relevância o aspecto lúdico da linguagem. Parte da filosofia de *Arteroids* constitui-se basicamente na destruição dos textos verdes e azuis, pela “identidade id vermelha” (que pode ser uma palavra como “poesia”, “poeta”, “poema” “desejo”, etc, dependendo da vontade, afinidade ou necessidade de cada jogador) comandada pelo jogador/poeta. A cada “explosão” este se depara com um universo semiótico em erupção na tela do monitor. Ao serem explodidas, as palavras transformam-se em letras formando um quadro repleto de luz, movimento, cores e sons. Os signos são destituídos de seus significados, os sintagmas são destruídos, abrindo um leque de novas possibilidades, ocasionando “uma dinâmica linguagem entre o sentido e a força”.

O elemento agonístico, presente na poesia medieval, ganha nova roupagem em *Arteroids*, uma vez que a “luta” com as palavras ou com os versos é um dos principais objetivos do jogo/poema. O poeta luta com sua “nave sitiada de identidade id” (atirando por meio do uso de uma tecla “X” do teclado) contra os versos verdes e azuis que investem lentamente ou rapidamente (depende de certas opções oferecidas pelo jogo) em direção ao poeta (representado pela identidade id). Quando uma determinada quantidade de textos é destruída pelo jogador/poeta, o jogo muda de fase e apresenta alguns “enigmas” concernentes a questões estabelecidas pelo próprio programa.

Arteroids articula a hibridação das linguagens, uma vez que veicula a visual, a escrita e a sonora. “Os sons de textos ‘arteroidais’ são masculinos, femininos, jovens e velhos, humanos, semi-humanos e animais. Cada som do *Arteroids* é minha voz e nada mais do que isso”, ressalta Jim Andrews na apresentação que faz do jogo.

Toda vez que um jogador executa um texto, um dos vinte e um sons é selecionado, provocando uma pequena “sinfonia”. Pode-se dizer que *Arteroids* converte-se em “mágico do som”. Pois as palavras, como nas fórmulas mágicas, importam mais pelo seu conteúdo sonoro (aqui também pelo visual) do que pelo seu significado semântico, uma vez que, independentemente da palavra ou verso a serem editados, o jogo/poema se constituirá o mesmo. Não importa o significado da palavra (ódio ou amor, por exemplo), o poeta desconstruirá os sintagmas explodindo-os na tela, ou será “explodido” por eles colaborando, desta forma, na destruição/reconstrução da linguagem poética.

Ressalta-se ainda que, em *Arteróids*, as propriedades do som, imagens e textos escritos são editadas mais ou menos da mesma maneira, todas se configurando a partir da linguagem matemática do computador. Segundo Andrews, “quando o jogo é bem jogado, o áudio pode ser normalmente ouvido como em uma espécie de poesia sonora pontuada em diversos ‘pontos’, com explosões de poesia”, dependendo da habilidade do jogador/poeta. Tudo é uma questão de ênfase e de proposta.

3. Considerações Finais

Como tantos outros objetos digitais, *Arteróids* mostra-se um lugar quase infinito de possibilidades de estudo da linguagem, revelando-se um excelente exemplo das novas arquiteturas textuais que viabilizam o estabelecimento de outros diálogos entre as novas e velhas poéticas, assim como a exposição dos conflitos entre arte, poesia e jogos de computador gerados a partir do jogo poético. Tentou-se neste estudo fazer uma breve apresentação do jogo/poema a fim de elucidar algumas performances da ciberpoesia.

Restam, sem dúvida, muitas questões a serem discutidas no que se refere à criação literária e artística nos meios telemidiáticos. Pairam no ar algumas perguntas que insistem em perseguir os estudiosos desses novos meios: Terá realmente soado o fim da arte? A poesia pode sobreviver nesse universo poético instaurado pelas novas tecnologias? A literatura continuará a manter um de seus principais papéis, ou seja, o de ser uma das formas de disseminação cultural?

As respostas a essas indagações deverão ser atingidas não só com reflexão, discernimento, mas, principalmente, com uma postura que revele ausência de preconceitos por parte dos envolvidos nas pesquisas. Faz-se necessário também ressaltar que toda nova técnica influencia o meio em que existe e é veiculada e é por ele influenciada. Entretanto, não é imperativo que, ao surgir uma nova forma de disseminação artística, a anterior tenha de ser extinta. Basta lembrar que o teatro não desapareceu com o surgimento do cinema, assim como a fotografia não ocasionou o fim da pintura, mas, sim, conviveram concomitantemente, sendo influenciados mutuamente e apresentando características comuns.

A literatura, em seu papel de disseminadora cultural, não poderia estar imune às implicações concernentes aos novos processos comunicativos instaurados a partir do advento dos computadores:

(...) a literatura, pela qual a oralidade primária desapareceu, hoje tem talvez como vocação paradoxal a de reencontrar a força ativa e a magia da palavra, essa eficiência que ela possuía quando as palavras ainda não eram pequenas etiquetas vazias sobre as coisas ou idéias, mas sim poderes ligados à tal presença viva, tal sopro... A literatura, tarefa de reinstituição da linguagem para além de seus usos prosaicos, trabalho da voz sob o texto, origem da palavra, de um grandioso falar desaparecido e no entanto, sempre presente quando os verbos surgem, brilham repentinamente como acontecimentos do mundo, emitidos por alguma potência imemorial e anônima (LÉVY, 1993, p.85).

Para finalizar, ressaltar-se-á que cabe à crítica investigar a ciberliteratura e os processos de criação artística engendrados pelos meios telemidiáticos, permitindo a alguns estudiosos a revisão de certos pareceres muitas vezes equivocados e preconceituosos, lembrando que conforme enfatizou Barthes “a crítica é uma metalinguagem” e para que se torne consistente exige do crítico que este se aprofunde em seu objeto de estudo. Sendo assim, é necessário estar atento às novas formas de literatura que circulam na rede mundial e em suas variadas interfaces, lembrando que “o que faz a boa crítica não é sua veracidade, mas sua validade, a força de sua sistemática” (BARTHES, 1970, p. 10).

4. Referências Bibliográficas

ANDREWS, J. *Arteroids*. Disponível em: <http://www.vispo.com/arteroids/indexportuguese.htm>. Acesso em: 13 nov 2003.

BAIRON, S. A rede e o jogo. Disponível em: < <http://www.iponet.es/casinada/25rede.htm> >. Acesso em: 06 jan 2003

BARTHES, R. *O grão da voz*. Trad. Anamaria Skinner. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1995.

BAUDRILLARD, J. *A arte da desapareição*. Org. Katia Maciel. Trad. Anamaria Skinner. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

CARPARELLI, S; GRUSZYNKI, A. C.; KMOHAN, G. Poesia visual, hipertexto e ciberpoesia. Disponível em: < <http://www.ciberpoesia.com.br/pesquisa.htm> >. Acesso em: 25 mai 2004.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1993.

_____. *O que é o virtual?* Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.