

Arthur Moura Campos *

Entre ler e jogar



Arthur Moura Campos é poeta, arquiteto e designer. Formado em 2019 na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Fez intercâmbio pelo programa “Ciência sem Fronteiras” estudando Mandarim (Nanjing Normal University, 2013-2014) e paisagismo (Southeast University, 2014-2015) na cidade de Nanquim - China. Seus trabalhos artísticos e acadêmicos exploram as interações entre as diversas mídias e linguagens, testando as fronteiras entre poesia, tecnologia, artes visuais e gráficas. Tem três livros de poemas publicados: “Meia Ponte” (edição do autor, 2017), “5INTO” (selo do burro, 2019), “SAÍDA” (selo do burro, 2021). Ganhador do Prêmio de Artes Plásticas Marcantonio Vilaça - 10ª edição (2021).

<arthurmc campos@gmail.com>

ORCID: 0000-0002-4472-3783

Resumo A partir das reflexões que surgiram durante a apresentação guiada da obra “SAÍDA game” no “Congresso LitDig-BR da Electronic Literature Organization – ELO 2022” (28/06/2022), proponho nesse texto recordar brevemente o processo criativo da obra e discutir possíveis diferenças entre ler e jogar.

Palavras-chave Poesia, Ler, Jogar, Intermídia.

Between reading and playing

Abstract *Based on the reflections that arose during the guided presentation of the work “SAÍDA game” at the “Congresso LitDig-BR da Electronic Literature Organization – ELO 2022” (28/06/2022), I propose in this text to briefly recall the creative process of the work and discuss possible differences between reading and playing.*

Keywords *Poetry, Reading, Playing, Intermedia.*

Entre leer y jugar

Resumen *A partir de las reflexiones que surgieron durante la presentación guiada de la obra “SAÍDA game” en el “Congresso LitDig-BR da Electronic Literature Organization – ELO 2022” (28/06/2022), propongo en este texto recordar brevemente la creatividad proceso del trabajo y discutir las posibles diferencias entre leer y jugar.*

Palabras clave *Poesía, Leer, Jugar, Intermedia.*

SAÍDA: poema, projeto, livro, “game”

Após a apresentação guiada da obra “SAÍDA game”, projeto multimídia de minha autoria, lançado em 2021, que envolve poesia, jogo, arquitetura e design, surgiram dois questionamentos instigantes que proponho usar como motivos desse texto: “Por que o nome ‘game’ no título da obra?” e “O público que você idealiza para essa obra é um público ‘gamer’?”

A primeira questão põe um contexto interessante para o debate que é a própria fronteira idiomática dentro do título. “SAÍDA game” é um jogo poético digital que tem seus poemas escritos e falados em português. Logo, a presença do termo em inglês “game” é em certa medida estranho. Poderia ser simplesmente “SAÍDA”, ou “SAÍDA jogo”, ou outra infinidade de nomes. Sob esse ângulo, pude perceber que essa escolha partiu de uma adequação contextual, uma vez que os termos empregados no contexto das novas tecnologias digitais, em sua maioria, são de origem anglófona. Os termos de computação, da “internet”, da “electronic literature”, da “web art” costumam ser incorporados sem tradução e ter esse marcador estrangeiro pode ser um indício de filiação a esse debate internacional das fronteiras da arte. A questão do nome em inglês traz essa discussão das fronteiras e atritos linguísticos. Entretanto, mais do que a nacionalidade ou internacionalidade, acredito que a provocação que busquei nesse nome foi a inserção dessa obra dentro de um contexto de jogo. Essa contextualização é o que fundamenta a segunda questão.

A segunda pergunta tratou sobre a expectativa em relação ao público a que a obra se dirigiria: “A sua obra imagina usuários ‘gamers’?” Afinal, ali está “game” no título. Sendo que “gamer” é outro termo que está diretamente relacionado com a contemporaneidade de virtualização crescente e cultura digital expandida para todos os campos de interação social. A “cadeira gamer”, a “gamificação das plataformas”, “game apps”, “game terapia”, entre outros, são nomes que costumam associar-se a um mercado de consumo próprio. Mas retornando a esse “público ideal” fui provocado a pensar se imagino mais jogadores do que leitores para essa obra. Respondendo que talvez não imagine propriamente “gamers”, mas sim jogadores. A diferença que percebo é que comumente se atribui a palavra “gamer” para designar jogadores de jogos de computador ou outras plataformas eletrônicas que são em sua maioria RPG (“Role Playing Games”, onde o jogador assume um personagem que dentro do jogo cumpre missões ou fases); já a palavra “jogador/jogadora” abarca um universo mais amplo que não está diretamente associado ao universo digital. Para além do “game”, ali nessa diferença entre esse ler e jogar está um local interessante para se refletir.

Antes de contrapor esses dois campos do jogo e da leitura, retomarei brevemente o processo de criação da obra “SAÍDA game” e os caminhos que a levaram ao seu estado atual.

Figura 1: Perspectiva da visão de abertura do jogo “SAÍDA game”

Fonte: Acervo do autor, 2021



SAÍDA: poema, projeto, livro, “game”

Em novembro de 2019 concluí meu Trabalho Final de Graduação do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, seu título é “SAÍDA, um livro como percurso” (<http://tfg.fau.usp.br/arthur-moura-campos/>). Nesse trabalho apresentei a ideia de prédio-poema, onde a espacialização do poema em uma arquitetura explora outras formas de leitura e apreensão da poesia. A obra consiste em um projeto de edifício onde palavras estão dispostas no chão, paredes, corrimão, guarda-corpo; constituindo assim um grande poema tridimensional onde a arquitetura e o texto, cravado em sua superfície, formam um conjunto de significados específicos que combinam a espacialidade com a carga semântico das palavras.

Nesse conceito de prédio-poema, a decodificação do texto e espaço dependem do movimento através de seus ambientes para ser efetivada; a sua leitura é um percurso literal. Quando apresentei o Trabalho Final, traduzi essa forma de leitura em três livros-percursos que em suas páginas apresentam sucessivas perspectivas desse projeto revelando seus espaços e palavras. A plataforma do livro foi utilizada também como questionamento dessa mídia: as suas páginas assemelham-se a “frames” de um filme que sugerem um movimento tridimensional, mas são limitadas em materializar a sensação tridimensional e temporal que um percurso dentro de um espaço tem.

No ano de 2020, em conversa com Anders Rinaldi e Rodolfo Brant da DIVE realities, começamos a desenvolver uma versão interativa desse projeto em que seria possível percorrer virtualmente esse espaço com ganhos muito interessantes como sons e animações. Para esse trabalho conjunto forneci o projeto arquitetônico-poético tridimensional e o áudio de todos os poemas gravados na minha voz, para que eles o adaptassem na plataforma Unity de forma que as texturas, iluminações, animações, botões interativos, sons, e demais recursos interativos fossem implementados.

Essa segunda tradução do projeto, que pode ser acessada por computador e celular via internet (<https://www.diverealities.com/saida-game>), tem no movimento, no som e na interatividade seus principais acréscimos. A possibilidade de adentrar no edifício e perceber a sucessão de espaços de forma realista trouxe com mais riqueza a associação de significadas entre

espaço e texto. Os sons ambientes e o recurso de clicar nas palavras e ouvir o texto sendo falado somou outra camada de significado à obra: os andamentos, tons, linhas melódicas e volumes da voz que explorei expandiram as possibilidades de interpretação dos poemas e espaços. Por fim as animações dos textos que mudam de cores e em alguns casos giram, flutuam, ou desaparecem reforçam a temporalidade viva da obra.

Quando “SAÍDA” foi adaptada para a interação virtual suas características de jogo ficaram evidentes, tanto que os comandos para a navegação (teclas W, A, S e D ou setas do teclado) e ativação (clique do botão esquerdo do mouse) seguem a mesma estrutura de outros jogos de computador. A plataforma que possibilitava essa interatividade despertou o lado de jogo já implícito na obra, assim foi um caminho plausível e condizente intitular essa versão como “SAÍDA game”. Também não deixa de ser tentador provocar esses deslimes do que é considerado poesia, jogo, arquitetura, ao invocar o terreno dos “games” para essa obra. Atualmente temos desenvolvido uma nova versão para uso em óculos de Realidade Virtual em que será possível o uso simultâneo de mais de um jogador, além da complexa simulação de tridimensionalidade que essa mídia permite.

Recobrado o desenvolvimento de “SAÍDA game”, gostaria de retornar para o paralelo entre ler e jogar que as perguntas feitas durante o “Congresso LitDig-BR” me provocaram a pensar.

Ler ou jogar

Como poeta, sempre tento buscar as implicações e significados possíveis que as palavras podem despertar. Quando se lê algo, provavelmente se tratará de letras, mas também sinais e outros códigos visuais. Dificilmente no uso corriqueiro diz-se “ler uma dança”, “ler uma música” ou “ler um filme”, mas sim “ler placas”, “ler partituras” e “ler legendas”.

Ler e escrever são valores muito centrais para nossos marcos de civilização, poder e conhecimento. Saber assinar e ler seu próprio nome lhe garante direitos, saber falar ou ouvir seu próprio nome nem tanto. Essa mesma “visão”, reforço aqui a visiocentralidade desse termo, buscou assentar no poema escrito a forma ideal da poesia. Aqui me refiro à visiocentralidade como algo que permeia toda nossa sociedade em todos os campos de vivência. Seja na forma como pressupomos os deslocamentos das pessoas nos espaços, a prioridade que o desenvolvimento tecnológico dá para telas mais potentes, ou mesmo na predominância de termos relacionados à visão quando nos referimos ao campo das ideias: “perspectiva”, “ponto de vista”, “esclarecimento”, “iluminação”, “lançar luz sobre”, “ótica”, “revisão”, “prisma” e muitos outros, a perder de vista.

Identifico o poema e a poesia como algo maior e anterior à cultura europeia letrada dominante. Esse “poema” geralmente é entendido como letras que se encadeiam em palavras compondo versos escritos ou impressos sobre a superfície de papel, que podem ser agrupados em um livro cos-

tumeiramente no formato códex. Obviamente os poemas estão em várias outras plataformas, mas aqui me refiro ao uso mais paradigmático. Mesmo com as proposições da poesia concreta, do poema-processo e a própria cena de Slams com a poesia falada, o conceito de poema ainda gira muito em torno desse formato gráfico específico. Me permito fazer essa generalização quando noto que quando se fala um poema é necessário reforçar com a designação de “poema falado”, já o poema escrito simplesmente pode ser referido como “poema” sem adjetivação.

Ainda nesse contexto de fixação escrita idealizante, o poema e a poesia causam atritos. O verso, essa quebra da continuidade gráfica que rompe a sequência linear de aproveitamento máximo da página, já instituiu um estranhamento, uma inadequação carregada de significados. Como ler essa quebra? Por que esse desperdício material? Nesse vácuo espacial do poema surge um indício de que o poema e a poesia estão além da visualidade normativa estabelecida.

Outros elementos de destaque do poema que perfuram essa aparente formalização são o ritmo e a rima. O ritmo, assim como a rima, são aspectos do poema que pressupõem uma fala e uma escuta. Mesmo que visualmente seja possível identificar os elementos que criam o ritmo e a rima; é na fala, internalizada ou externalizada, que essa costura não linear do poema pode ser sentida. Os paralelos intertemporais que o ritmo e a rima causam dentro da estrutura do poema são duas marcas que burlam e arrancam, rompem e conduzem as distribuições e quebras dos versos.

Nessas quebras gráficas e sonoras são marcas dessas inapreensibilidades do poema que pressupõem outros sentidos como tato, audição, fala, paladar, olfato e a decisão interpretativa do leitor. A interatividade já se insinua nessas estranhezas.

Continuando o paralelo, sobre o verbo “jogar” tendo a atribuir a ele um campo menos pretensioso. Jogar é menos sério, facilmente joga-se algo fora. As implicações lúdicas e multissensoriais que percebo no jogar são qualidades inegáveis, e poeticamente interessantes. Jogar futebol, jogar Playstation, jogar búzios, jogar com os sentimentos dos outros, jogar dados. A pressuposição ativa dessa palavra é forte, abrindo um campo temporal que certamente modificará os elementos que estão em disputa. Perder, ganhar ou empatar são resultados completamente distintos; mas que partem desse mesmo momento de incerteza e ação dialógica. É possível jogar um poema?

Ler e jogar

Ao jogar um poema as possibilidades de fruição e criação desmancham algumas certezas que a simples leitura implicaria. A não linearidade discursiva, as dissoluções entre autor-leitor, as experimentações gráficas e midiáticas que o campo dos jogos possui são elementos que já se percebem na história da poesia, em um conceito amplo. A atualização dessa caracte-

rística para os “novos meios” digitais é um passo que pode redimensionar as formas de escrita e leitura dos textos do passado e do futuro, reinserindo essas típicas estranhezas em arranjos diversos.

Nesse terreno das novidades cada vez mais ágeis e virtualizantes, onde a função do lucro costuma ser a primazia, apropriar-se de forma lúdica dos poemas e palavras torna-se também uma forma de implosão semântica desses meios digitais, algo que sempre está em anúncio de cooptação. Diante desse cenário, infiltrar-se nos sistemas digitais e (in)utilizar suas funções com um fervor criativo parece ser fundamental.

Propus, nesta sondagem superficial de significados, provocar quais formas de ler e jogar que podem ser mais interessantes. A meu ver, a literatura digital e outras frentes da arte de experimentação intermídia têm provocado criações que questionam os enquadramentos prévios. Essa abertura e interconectividade tem a potência de expandir os limites de nicho da poesia e reformularem as maneiras de ler, jogar, pensar e sentir o mundo. Onde a poesia pisa abre-se outro chão, não tem sido diferente no ambiente virtual.

Referências

CAMPOS, Arthur Moura. **Saída, um livro como percurso**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: https://repositorio.usp.br/directbitstream/e1df119c-4820-4571-a0d1-a12e2ddfe12b/2019_arthurmouracampos_compressed.pdf. Acesso em: 21 nov. 2022.

CAMPOS, Arthur Moura. **Saída**. 2. ed. Belo Horizonte: Edição do autor, 2021.

Recebido: 11 de janeiro de 2023

Aprovado: 02 de fevereiro de 2023