

Liberdade: entre jogo, arte midiática e poesia

Francisco Carlos de Carvalho Marinho Letícia Lana Cherchiglia* Lucas Junqueira**

Universidade Federal de Minas Gerais, Departamento de Fotografia, Teatro e Cinema, Brasil

* Universidade Federal de Minas Gerais, Departamento de Ciência da Computação, Brasil

**Ateliê Ciclope de Arte e Publicação Digital, Brasil

Resumo

Este artigo aborda o processo de criação de *Liberdade*, um ambiente digital lúdico-poético de autoria coletiva desenvolvido durante o II Simpósio Internacional e VI Simpósio Nacional de Literatura e Informática (UFSC/CCE/NUPILL) através de uma metodologia transdisciplinar que aliou poesia, arte midiática e ferramentas computacionais como a *game engine Unity3D* e o sistema de gerenciamento de conteúdo para *web WordPress*. *Liberdade* possui como proposta a reflexão acerca do papel da memória e da poesia na atualidade, incitando a exploração de um ambiente imersivo de conteúdo poético variável que utiliza a linguagem típica dos jogos digitais. Sua importância, entretanto, extrapola a existência da própria aplicação, na medida em que seu desenvolvimento permitiu o estreitamento do diálogo e da experimentação entre jogos, arte e poesia, além da criação de uma camada de comunicação *WordPress/Unity3D* que possibilita que o conteúdo de *Liberdade* seja atualizado de forma simples a partir de uma interface *online*.

Palavras-chave: *ambiente digital lúdico-poético; poesia digital; jogos digitais; WordPress; Unity3D.*

Contato dos autores:

fccm@ufmg.br

*lets1c@dcc.ufmg.br

**lucas@ciclope.art.br

1. Introdução

A revolução digital, sempre alardeada em histórias de ficção científica, tem chegado à sociedade de formas bem diferentes e menos catastróficas que as previstas nos títulos do gênero. De forma muitas vezes gradual e invisível a olhos menos atentos, realidades como a super conectividade da Internet têm se tornado parte indissociável das relações humanas. A transição do mundo físico para o mundo digital, impulsionada pela profusão de telas e dispositivos móveis, também pode ser vista nas mudanças que as formas de leitura e escrita sofreram com o passar do tempo. Se de um lado houve o surgimento dos livros digitais interativos e da poesia digital, por exemplo, de outro houve a expansão de iniciativas voltadas para a compreensão dos novos modos de produção e acesso adequados a tal realidade. *Liberdade* é uma dessas iniciativas, na forma de um ambiente de fruição tridimensional que alia a linguagem dos jogos digitais ao conteúdo poético, possibilitando a discussão sobre a necessidade de

autores da era digital serem também versados nas linguagens computacionais.

2. Trabalhos Relacionados

O trabalho que mais se relaciona com *Liberdade* é *Palavrador* [MARINHO et al. 2006], um ambiente poético imaginário criado durante o 38º Festival de Inverno da UFMG e ganhador do Prêmio de Poesia Digital da Cidade de Vinarós, na Catalunha em 2006. A obra pode ser apreciada em duas versões: uma aplicação para computador e uma instalação interativa no formato de uma máquina-livro. A primeira versão da obra é considerada por Ferreira [2010] como uma poesia-ambiente do tipo imersivo e de simulação, devido à existência de um ambiente poético tridimensional capaz de envolver o leitor. A autora também ressalta o fato de que “a navegação é intuitiva lembrando games [...], havendo, ainda, uma espécie de avatar, assumido pelo espectador, para a navegação no cenário tridimensional imersivo”.

É inegável que a primeira versão de *Palavrador* foi uma fonte inspiradora para *Liberdade*, mas não deve ser visto como seu progenitor na medida em que os trabalhos possuem propostas diferentes. Enquanto o primeiro se preocupa em ultrapassar as fronteiras da poesia digital, através da criação e experimentação de um ambiente composto por poemas procedurais e diferentes formas de inteligência artificial, o segundo possui um caráter lúdico mais forte, evidenciado através da presença de um objetivo (a aquisição de memórias) que ultrapassa a própria experiência de leitura e a exploração do ambiente imersivo. Além disso, *Liberdade* pode ser considerado obra e *framework* ao mesmo tempo, já que a camada de comunicação desenvolvida entre *WordPress* e *Unity3D* permite que os autores alterem o conteúdo e a localização espacial de seus poemas no ambiente imersivo de forma simples, independente e *online*.

3. Arte no Meio Digital: Poesia e Jogos

A poesia como arte no meio digital surgiu a partir dos anos 50 e seus experimentos ganharam diversos nomes desde então: *media poetry*, poesia eletrônica, ciberpoesia ou simplesmente poesia digital. No escopo deste artigo, utilizaremos a última expressão por ser um termo mais aberto, que contempla melhor as diversas formas existentes de expressão poética dentro do meio digital. Devemos pensar em um poema digital como um texto poético que possui seu significado

ampliado com novas camadas semânticas e sensoriais, provenientes dos recursos midiáticos disponíveis no meio digital (tais como áudio, imagem, vídeo, interatividade etc). Desta forma, a arte poética pode se situar como uma “nova escritura (nem sempre, mas muitas vezes) hipertextual, hipermidiática, não-linear, transmutável e interativa” [Vieira, 2013], se abrindo potencialmente em termos de linguagem ao fugir da rigidez que prepondera no meio tradicional impresso e ao tornar leitores também colaboradores do processo poético [Ferreira, 2010].

Já em relação aos jogos digitais, ainda há muita discussão a respeito de sua inclusão como proposta artística e estética, que não cabe ao escopo deste artigo devido à brevidade do mesmo. Também não é necessário destacar definições formais de jogos, como as propostas por Johan Huizinga [2000], Jesper Jull [2011], Jane McGonigal [2012] e muitos outros pesquisadores, visto que *Liberdade* é uma peça artística que utiliza a linguagem dos jogos digitais em um sentido de gameificação sem se adequar a nenhum tipo de definição formal de jogo existente (que engloba em suma um objetivo, um conjunto de regras, um sistema de *feedback* e a participação voluntária dos jogadores). Desta forma, apenas cabe ressaltar que iniciativas no sentido de caracterizar jogos digitais como arte são concretas no mundo atual, como a inclusão de vários destes no acervo permanente do *Museum of Modern Art* (MoMA) de Nova Iorque sob a justificativa de que jogos digitais possuem uma qualidade visual e uma experiência estética que perpassa o campo da arte assim como o do design de interação [Antonelli, 2012].

Como *Liberdade* se situa no meio desses dois pólos, é inegável seu papel como arte no meio digital. Estamos diante de um experimento entre o poético e o lúdico, um híbrido que eleva o ramo da poesia digital expandindo-o a novos horizontes através da gameificação e da possibilidade de atualização do conteúdo da obra de forma descentralizada, ao bel prazer de seus autores.

4. Concepção

Durante o mês de dezembro de 2013, a Universidade Federal da Santa Catarina (UFSC) sediou o II Simpósio Internacional e VI Simpósio Nacional de Literatura e Informática, organizado pelo Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Lingüística (NUPILL/CCE). Uma das atividades propostas durante o simpósio foi a criação de um ambiente digital no qual diversos autores convidados poderiam contribuir com conteúdo poético das mais variadas formas (texto, áudio, imagens e vídeo). Tal iniciativa, sob a coordenação do Prof. Dr. Francisco Carlos de Carvalho Marinho (EBA/UFMG), foi uma ação correlacionada às pesquisas deste junto à FAPEMIG que também discutem as novas formas de escrita no meio digital

Liberdade surgiu, portanto, como um ambiente tridimensional no qual as criações dos autores fossem capazes de popular áreas específicas a serem visitadas por um leitor/avatar. O bairro Liberdade, em São Paulo, foi eleito como cenário e eixo semântico por suas diversas locações e grandes possibilidades de histórias a serem contadas. Foram escolhidas quatro abstrações de áreas físicas do bairro Liberdade para serem tratadas pelas narrativas poéticas, a saber:

- **Restaurante:** a fascinação pela culinária japonesa atrai para o bairro visitantes com as mais diversas histórias;
- **Praça:** a praça na saída do metrô reúne várias pessoas e é para muitos o primeiro contato com o bairro;
- **Ponte:** os viadutos (ou “pontes”) que fazem as ligações do bairro por cima de avenidas de grande circulação são bem conhecidos por sua decoração;
- **Shopping:** a venda de miudezas em lojas de todos os tamanhos também é um grande chamariz para o bairro e serve de inspiração para uma região de conteúdo;

Escolheu-se incluir, ainda, uma prisão como abstração de um submundo, para permitir que houvesse narrativas opostas ao tema “liberdade”.

Entretanto, por se tratar de uma visão poética, *Liberdade* não procura recriar fisicamente tais locações utilizando imagens ou modelos tridimensionais reais. Sua intenção é criar locais virtuais inspirados pelas histórias e formas de acesso de pontos específicos do bairro Liberdade, retratando-o a partir das relações humanas que se passam no local, em uma perspectiva de encontros, desencontros e solidão.

Além de possibilitar a experimentação de narrativas poéticas dentro de um ambiente tridimensional, *Liberdade* se propõe a transformar tais “objetos virtuais” em outros (memórias), através da interação. Desta forma, enquanto as narrativas estariam dispostas pelo ambiente virtual e existiriam por si próprias, cada leitor/jogador possuiria seu próprio inventário de memórias (criadas somente após a interação com as narrativas), que refletiria seu percurso dentro do ambiente. Porém, tal qual a memória humana, o inventário seria limitado, de forma que as memórias mais antigas fossem apagadas quando o inventário estivesse cheio e surgissem novas memórias. Outra forma de perder memórias seria caso o leitor/jogador passasse em um “rio do esquecimento” – a analogia vem do simbolismo da água como purificadora, permitindo um novo percurso através do recomeço.

A última questão relacionada à concepção seria a da publicação e atualização das narrativas poéticas. De maneira a tornar o processo o mais simples possível para artistas e pesquisadores que não possuem familiaridade com linguagens computacionais, foi

proposta a criação de uma interface de inclusão de conteúdo *online* simplificada que pudesse atender aos autores a partir de conhecimentos técnicos mínimos. O próprio ambiente seria responsável por carregar tais informações e dispô-las nos locais apropriados.

5. Desenvolvimento

Liberdade é uma obra complexa tanto do ponto de vista da concepção quanto da criação de conteúdo e também técnica. Para a montagem do ambiente, exibição do conteúdo e interação com os leitores foi escolhida a *game engine Unity3D*¹. Trata-se de um software gratuito, também com versões pagas, focado na criação de jogos digitais. Para a modelagem 3D de objetos de cenário, foi escolhida a ferramenta gratuita *Blender*². Já para a criação de uma interface simples que permitisse que aos autores criassem, atualizassem e inclusive posicionassem suas narrativas poéticas dentro do ambiente virtual de *Liberdade*, foi escolhido o sistema de gerenciamento de conteúdo para *web WordPress*³, cuja possibilidade de expansão de funcionalidades por meio de *plugins* foi usada no sentido de adaptar a interface às necessidades dos autores de *Liberdade*, permitindo a criação de uma camada de comunicação *WordPress/Unity3D*.

5.1 Proposta Lúdica

Liberdade utiliza-se da linguagem própria dos jogos digitais para sua experimentação. Primeiramente devido à existência de um ambiente virtual a ser explorado através da navegação por teclas tradicionais de movimento em jogos (W, A, S e D) somada ao movimento do mouse ajustando a câmera. Em segundo lugar, devido a um senso de objetivo que impera durante a experimentação da obra (a coleta de memórias através da interação com narrativas), somado à montagem e visualização de uma coleção de conteúdo (inventário). Em terceiro lugar, temos as intervenções que podem ser feitas pelo leitor/jogador de *Liberdade* na obra, como o envio de memórias para uma grande TV na região do restaurante. Em quarto lugar, temos a existência de um *avatar*, que mesmo que não seja visualizado diretamente (modo de “primeira pessoa”), o é indiretamente devido ao impacto que a coleta de diferentes tipos de narrativas tem sobre ele (narrativas sobre encontro aumentam sua luminosidade e alteram sua luz para tons de vermelho; narrativas sobre desencontro aumentam sua luminosidade e alteram sua luz para tons de azul; narrativas sobre solidão diminuem sua luminosidade sem alterar cor). Em quinto lugar, temos a necessidade da resolução de um problema para sairmos da prisão (encontrarmos a chave). Finalmente, mesmo que não tenhamos uma condição de vitória definida ou uma pontuação, podemos considerar que o leitor/jogador vence quando interage com todas as memórias do ambiente e que

¹ Disponível em: <http://www.unity3d.com>

² Disponível em: <http://www.blender.org>

³ Disponível em: <http://www.wordpress.org>

perde quando passa no “rio do esquecimento” (este atua também como um obstáculo durante a experimentação).

5.2 Interface e Camada de Comunicação

Para adequar a edição de conteúdo ao modo de funcionamento do *WordPress*, todo o material poético foi organizado na forma de *posts*, com campos específicos como a região virtual associada a aquele conteúdo, por exemplo. Como consequência de uma interface *online* tão simples, que provinha acesso a vários autores simultaneamente, *Liberdade* se tornou, também, um ambiente “vivo”, capaz de ter seu conteúdo atualizado quando seus autores quisessem, sem a dependência da equipe de desenvolvedores.

Desta forma, o ambiente computacional criado pela *Unity3D* foi preparado para verificar, pela Internet, alterações no conteúdo. Uma vez detectadas, essas alterações são baixadas para um *cache* local de informações e arquivos e usadas para preencher o ambiente. *Liberdade* pode, dessa forma, ser acessado mesmo sem uma conexão *web*, se aproveitando das últimas informações recebidas da instalação *WordPress* dedicada a ele.

5.3 Estética Visual

O ambiente virtual criado na *Unity3D* com elementos de cenário feitos no *Blender* procurava refletir um mapa estilizado do bairro *Liberdade*, contendo os pontos de interesse escolhidos durante a concepção da obra: restaurante, ponte, praça, prisão e shopping (figuras 1 a 5, respectivamente). Cada área pode possuir diversas narrativas poéticas, que sempre serão visualizadas por meio de globos luminosos de cor dependente do tipo da narrativa em questão (vermelho para narrativas de encontro, azul para desencontro e brancas para solidão).



Figura 1: captura de tela de *Liberdade*: restaurante

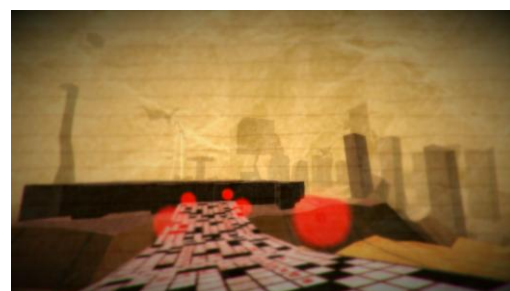


Figura 2: captura de tela de *Liberdade*: ponte

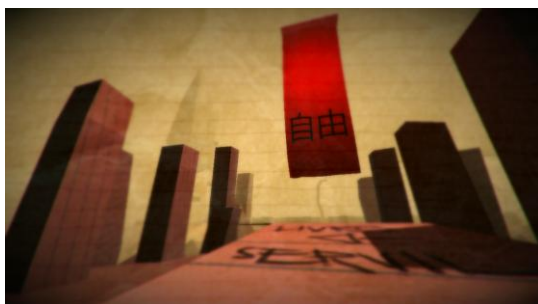


Figura 3: captura de tela de *Liberdade*: praça



Figura 4: captura de tela de *Liberdade*: dentro da prisão



Figura 5: captura de tela de *Liberdade*: shopping de miudezas

Como pode ser visto nas imagens, escolheu-se uma texturização de papel para o ambiente, devido à relação inerente que tal meio possui com as narrativas escritas, na medida em que atua como veículo de registro para estas. Já elementos de cenário como escritos em *kanji* e origamis advêm da cultura japonesa presente no bairro *Liberdade*, local inspirador para a obra em questão.

6. Passos Futuros

Atualmente é possível fazer o *download* gratuito de *Liberdade*⁴ em versões para Windows, Mac e Linux. Embora já tenhamos uma obra completa, que inclusive possibilita o sentimento de fluxo proposto por Csíkszentmihályi [1990], esperamos em breve expandi-la para comportar interações multiusuários. Desta forma, teríamos mais uma característica muitas vezes presente nos jogos digitais dentro da obra, através de vários *avatares* visitando o mesmo cenário ao mesmo tempo, trocando informações, memórias, interagindo entre si. A própria TV do restaurante poderia atuar como um grande *outdoor* através do qual diferentes leitores/jogadores mixam em conjunto, de forma colaborativa, uma lista de memórias que se torna comum a todos os que visitam *Liberdade* em um

⁴ Disponível em <http://bit.ly/Iso98OA>.

mesmo momento. Assim, as infinitas possibilidades de compartilhamento e acesso simultâneo e colaborativo são a próxima fronteira a ser desvendada no futuro.

7. Conclusão

As formas de expressão no ambiente eletrônico hoje misturam linguagens das mais variadas áreas: da música ao áudio, da fotografia ao vídeo, da poesia aos jogos digitais. O ambiente *Liberdade* mostrou um caminho no sentido de unir narrativas poéticas ao funcionamento lúdico e estético dos jogos digitais, além de trazer algumas respostas sobre formas de produzir e de ler em telas, de unir autores e leitores no suporte eletrônico. *Liberdade* é apenas uma das possibilidades de experimentos em um mundo hipermediático e, como é da própria natureza do digital, continua aberto a experimentações e ampliações.

Referências

- ANTONELLI, P., 2012. *Video Games: 14 in the Collection, for Starters* [online]. Disponível em: http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/ [Acesso em 08 Setembro 2014].
- CSÍKSZENTMIHÁLYI, M., 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. HarperCollins Publishers.
- FERREIRA, A. P., 2010. *Espaço e poesia na comunicação em meio digital*. Tese de Doutorado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- HUIZINGA, J., 2000. *Homo Ludens*. 4ª Ed – reimpressão, Ed. Perspectiva.
- JUUL, J., 2011. *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*. Paperback.
- MARINHO, F. C. C., SANTOS, A. L. DOS, GARCIA, A. A., COSCARELLI, C. V., SOUSA, C. A. P. DE, BICKEL, C., POEIRA, D., CAFIERO, D., AGUIAR, F., MORAIS, G., BETHONICO, J., SOUZA, L., JUNQUEIRA, L., KRAISER, M., BERGAMO, M., RODRIGUES, R. C., TAKAHASHI, R., FRAGA, T., COSTA, W., 2006. *Palavrador*. Disponível em: <http://www.ciclope.com.br/palavrador-2/#conteudo> [Acesso em 08 Setembro 2014].
- MCGONIGAL, J., 2012. *Realidade em Jogo – Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. BestSeller.
- VIEIRA, F. M., 2013. *Perspectivas de leitura para poéticas digitais*. Em: Revista Texto Digital v. 9, n. 1, p. 115-149, jan./jul. 2013, Florianópolis. ISSN: 1807-9288.