

Do jogo e do programa¹

Fabrizio Augusto Poltronieri²

Universidade Anhembi Morumbi

Resumo

O artigo pretende conceituar e debater algumas questões centrais para a compreensão dos procedimentos estéticos encontrados nas híbridas linguagens produzidas e contidas nos aparelhos contemporâneos, indicando e refletindo sobre as mudanças que estes introduziram em todos os campos do saber.

Palavras-chave

Estética; Aparelhos; Jogo; Programa; Liberdade

Corpo do artigo

```
class HelloWorld {  
    static public void main( String args[] ) {  
        System.out.println( "Hello World!" );  
    }  
}
```

Código Java para "Hello World" - usualmente o primeiro programa que alguém escreve ao aprender uma linguagem de programação

Os brinquedos mais avançados da atualidade são: C++ [néctar supremo], Pike, Java, Processing, PureData, Max/MSP, openFrameworks, GCC [mestre dos mestres] e toda a miríade vasta de compiladores e interpretadores encontrados nos recônditos mais conhecidos e nos cantos mais escondidos do mundo criado por Eles, pelos deuses e demônios –

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Estéticas e Ciberarte”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Fabrizio Augusto Poltronieri é professor universitário nas áreas do design e da arte. Concluiu o doutorado em Comunicação e Semiótica na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), onde pesquisa relações entre o acaso e a arte computacional. Pode ser contactado pelo email fabriziopoltronieri@gmail.com

verdadeiros anjos – do renascimento pós-industrial: mundo em redemoinho dos aparelhos, brinquedos da liberdade. Brincar com eles é via de acesso para a libertação.

Estes deuses e demônios manipulam com seus baratos e descartáveis *Sandbenders*³ a quintessência cósmica: energia, em sua forma mais maleável: a luz. Manipulação que não envolve esforço físico, mas brincar lógico. Brincar de criar abrindo e fechando portas lógicas. Brincar de destruir controlando pulsos elétricos de baixas voltagens.

Assim se constitui o mundo humano hoje. O mundo da cultura. O mundo cujo modo de ser e aparecer é a forma lúdica do brincar desinteressado, mas ao mesmo tempo engajado em suas regras. O que seria contradição lógica, ou até mesmo ética – e portanto estética –, em outros tempos hoje dissolve-se no interior das caixas manipuladoras de luz: os aparelhos, abismos capazes de reunir de vez o desinteresse intuitivo de Schopenhauer com a vontade de potência de Nietzsche, em experiências onde o sublime – tanto dinâmico quanto matemático – é alcançado pelo desvendar e dominar dos códigos responsáveis pela criação cósmica.

Do cosmos que se expande ao ser sugado para dentro do abismo luminoso dos sagrados aparelhos, que realizam a mediação entre Eles – entre o céu e o inferno – e os mortais que sacrificam suas vidas nos templos que emanam luz. Sugamento reverso: queda em abismo luminoso.

Os antigos, que neste universo ainda estão vivos, bravejam suas maldições e antigos encantos contra os novos sacerdotes e seus cajados luminosos. Porém, ao contrário do que acontecia em tempos ainda recentes, as maldições entoadas apenas refletem nos espelhos – escudos protetores dos novos messias – e retornam com força máxima em direção aos profetas do passado, na forma irresistível de sedução luminosa. A luz, energia, é tão intensa e poderosa que cega até os mais protegidos pelo antigo manto conceitual sagrado – combatido já por Schopenhauer e capaz de realizar as associações mais transloucadas em nome da razão – e só resta a estes seres trabalharem para os aparelhos, em completa e absoluta narcose.

³ *"- Gostei do seu computador - disse ela. - Parece que foi feito por índios ou algo assim. Chia olhou para seu Sandbenders. Desligou a chave vermelha. - Coral - disse ela. - Esses são de turquesa. Os que parecem marfim são a parte de dentro de um tipo de noz. Recurso renovável. - O resto é de prata? - Alumínio - disse Chia. - Derretem latas velhas que recolhem nas praias, e fundem em moldes de areia. Os painéis são de micarta. Ou seja, linho com resina. - Eu desconhecia que os índios sabiam fazer computadores - disse a mulher, esticando o braço para tocar na borda curva do Sandbenders. Sua voz era hesitante, leve, como a de uma criança. A unha do dedo que tocou no Sandbenders era vermelha berrante, o esmalte lascado e descascado. Um tremor, e recolheu a mão" (Gibson, 1999:49).*

Neste nível estão filósofos, artistas, acadêmicos, cientistas e demais neo-estruturalistas que insistem em querer encaixar – lançar suas pragas – em direção aos novos deuses e demônios. Ocorre que seus compartimentos, destinados a etiquetar os fenômenos com rótulos chamados de representação, sentido, significação, função, forma, certeza, estética, indústria cultural, experiência e jogo – entre outros buracos negros reproduzidos desde os tempos em que a escrita surgiu, rasgando imagens e querendo moldar o real a sua forma – não suportam mais as hiper categorias promovidas pela hibridização constante do incansável fecho de luz. As velhas magias perderam o efeito. Os obsoletos castelos poderosos ruíram e os nobres que os habitavam perderam completamente o sentido [o que é sentido diante da luz cegante?]. Em suma: suas doutrinas foram assimiladas e não doutrinam mais. O brinquedo antigo quebrou.

Os novos brinquedos, criados e movidos pela luz, funcionam em *loop*, repetição *ad infinitum*, ciclo tão bem conhecido e descrito já por Heráclito, nos séculos VI e V antes da conhecida era cristã, ocidental e linearizante – por ser era escrita –, sendo os cristãos – herdeiros das tábuas sagradas recebidas no monte Sinai por Moisés – reconhecidos iconoclastas, temerosos com relação as imagens.

A luz se articula a partir de jogo simbólico combinatório, permutacional. O novo velho jogo da linguagem lança-se, da maneira como quis Foucault, como vigorosa trama sobre o mundo dos homens, que tentam encobrir o real com seu véu – artifício feminino – chamado linguagem: nominalismo, linguagem – não apenas língua – e realidade. Ou seria pura fantasia – ausência de realidade – (re)combinatória?

O caráter construtivo, e constitutivo, da linguagem se desnuda com a luz. O novo bravo mundo se revela construído por lógicas de comparação simples, em seus núcleos, mas complexas em seus efeitos; dados variáveis já declarados em escopos e tipificações definidos; dados constantes que moldam parâmetros e regras de percepção – e consequentemente do jogar –, ou da atualização das possibilidades e necessidades do jogo. Iterações em ciclos que se repetem até condições algorítmicas específicas serem cumpridas. Regras sob o julgo constante e incansável de um elemento essencial, mas que foi negado por séculos pelos primitivos: o acaso.

Estes primitivos guerreiros – com suas pesadas armaduras e seus escudos formados pela incansável textolatria – foram impulsionados, na era pós-Gutenberg, pelo aparentemente interminável processo de escurecimento técnico do papel, que consistia em criar fôrmas para cópia e tingir com tinta o suporte, de modo cada vez mais rápido e eficiente. A indústria do

mass media, tão criticada pelos velhos e persistentes combatentes alemães – todos sabem os seus nomes, pois suas doutrinas já ineficientes ainda são repetidas à exaustão até hoje –, começou muito antes do que o pensar raso pode supor.

Tinta sobre papel. Qual é o efeito da luz constante sobre esta dupla? Verdadeiro iluminismo, rápida borracha que não deixa vestígios, marcas. O pigmento não resiste à luz. Desfaz-se. O processo iniciado por Gutenberg – depositar tinta sobre papel rapidamente e repetidamente –, configura e molda literalmente a era conhecida como moderna, carregando em si seu próprio veneno, já que embora o objetivo mestre deste processo seja a imortalidade, alimentada através da reprodução técnica sólida e paralizante, os modelos – formas de pensar – já anunciavam a luz, a liquidez: eram móveis. Tal mobilidade atravessa séculos para ser percebida de modo atento, pois adotou estratégia de camuflagem: escondeu-se por trás do manto da imortalidade. Esperou pacientemente a chegada dos aparelhos e dos novos *cowboys*⁴ – deuses e demônios –, *hackers* e *crackers*.

Gutenberg dá forma a máquina, a base para um mundo conceitual e físico que absorve luz. A máquina engole energia. É buraco negro no sentido cósmico. Começa com a idéia de iluminar, mas o irreversível processo entrópico a que está subjulgada leva a sua morte, ao desaparecimento do sistema maquínico. E ao desaparecimento de tudo o que gira a seu redor. A máquina suga a si mesma e a tudo o que produziu. Morre porque permaneceu estancada em sua eterna loucura e incansável guerra por manter sua lei e impô-la aos homens. Homens subjulgados pelo aspecto maquínico linearizante. Repetição não-algoritmica, pois não se atualiza. Não joga. Simplesmente racha, por ser rígida. Não percebe que a única salvação para estancar o sangramento, hemorragia que escorre pelas rachaduras, é o diálogo com o acaso. A máquina e o tipo de pensamento que a criou estão dominados pela sensibilidade do séc. XVII.

A passagem de um modo de ser e sentir infinito, marcado por similitudes como o séc. XVI, para um jogo finito dá-se no século seguinte, XVII, onde a ciência, finalmente, instaura-se como o modo de pensar dominante e ajuda a sedimentar as bases do que conhecemos como modernidade: este grande período que intentou controlar absolutamente as possibilidades nos diversos campos do saber a partir da ciência: processo de negação do acaso, a partir de

⁴ *"Havia chegado em casa e ido direto fazer aquilo; encaixou o ICE-Breaker que alugara de Two-a-Day, o Dois-por-Dia, e conectou-se, buscando o banco de dados que escolhera como primeiro alvo real. Imaginara que esse era o jeito de fazer a coisa. 'Se quer fazer, então faça.' Tivera o pequeno deck Ono-Sendai por apenas um mês, mas já sabia que queria ser mais do que apenas um hotdogger, um jóquei novato, só mais um cowboy de segunda de Barrytown. Bobby Newmark, também conhecido como Count Zero. Mas já estava tudo acabado. Os seriados nunca terminavam dessa forma. Não bem no começo. Em um seriado, a namorada do mocinho cowboy, ou talvez o seu parceiro, entraria correndo, arrancaria os trodos, apertaria aquele botãozinho vermelho. Assim você venceria no final"* (Gibson, 2008:32).

conjuntos de juízos considerados seguros. Generalização, já que não se conhece, pelo método científico, o ser complexo das coisas, mas sim a maneira como estas podem ser conhecidas pelo estabelecimento de relações: razão.

Portanto os antigos, mestres das máquinas e dos processos de absorção da luz, temem o acaso. Temem os novos deuses e demônios – anjos – que singram o tempo/espço em seus pégasus velozes, pois estes não absorvem luz. Emitem luz. São fontes da energia primeira e incansável. Voam através das novas versões que não se pretendem imortais, mas absolutamente efêmeras: *alpha*, *beta*, 0.1, 0.2, 0.3, 1.0, 1.5, 2.0, 2.2.1. A mobilidade se desfaz do manto da imortalidade. Mostra, com toda força, seu verdadeiro modo de ser. Da absorção (máquina) para a emissão (aparelho) de luz. A luz anseia a onipresença fugaz: girar rapidamente por tudo: cegar, como no mito platônico da caverna, quando um dos acorrentados se livra e contempla a realidade exterior – o mundo verdadeiro das Idéias – e a luz faz com que seus olhos sintam dor de um modo insuportável, cegando-o.

Lentamente, porém, este ser passa a ver as sombras; em seguida as imagens das coisas e, finalmente, as próprias coisas. Pode, livre pela luz, ver o céu noturno, admirar-se com as estrelas e com a lua; deslugar-se com o amanhecer – o espetáculo do sol – e com a vivacidade de um mundo antes inimaginável.

Neste jogo luminoso só brinca quem sabe programar, quem transferiu sensibilidade e intuição para a ponta dos dedos – órgãos mais sensíveis no jogo de manipulação simbólica da luz. O jogador é programador, não mero funcionário passivo. Não senta-se em arquibancada para, de maneira anestesiada, vislumbrar o que acontece na arena. Ao contrário, participa efetivamente da narração simbólica – conjunto de ações que se desenvolvem em espaço/tempo agora luminoso.

Quem programa – joga – é deus ou demônio: destrói ou cria com a ponta dos dedos: cria relacionamentos; constrói e destrói objetos; lembranças e heranças, propriedades e ações.

Atua de maneira intuitiva e, a partir da intuição – acaso – faz, ou desfaz, universos regidos por leis. Domina três campos: o morfológico – forma –, o sintático – estrutura – e o semântico – significado.

No domínio da morfologia, o jogador trabalha com desinformação e informação, ou informação e desinformação, em eterno retorno. Os aspectos sintáticos referem-se à lógica, razão em forma de pensamento estrutural, responsável por dispor os elementos gramaticais das linguagens que possibilitam o brincar com a luz de maneira convencional mas, ao mesmo

tempo, poética: com pouco se diz muito e há beleza no que se diz.

Beleza matemática e dinâmica.

Semanticamente têm-se campo aberto, fértil e disponível para a colheita recombinatória advinda do plantio realizado nos aspectos morfológicos e sintáticos. Domínio da recombinação, cujo modo de ser é o da loucura, e o modo de ser desta é o daquela: “O louco reúne todos os signos e os preenche com uma semelhança que não cessa de proliferar [...] o louco carrega todos os signos com uma semelhança que acaba por apagá-los” (Foucault, 2002:68). A loucura, que Schopenhauer diz ter identificado muitas vezes com a pura genialidade. Novamente *loop*: eterno retorno: tempo de magia: arte: espaço para imaginação. Imaginação é abertura para a reconstrução de histórias a partir de fragmentos da memória – descontinuidade, portanto pensamento imagético, que o cinema tão bem explorou. Loucura, no sentido de atribuir sentido a partir de fragmentos desconexos, unidos somente pelo jogo dos jogos: manipular simbólico da luz.

Os aparelhos, através da mágica da digitalização e da magia dos novos brinquedos, se esvaziam e se preenchem constantemente, exigindo nova velha lógica: a de desinformação, do perder a forma para rapidamente adquirir outra. Forma abstrata, fruto da lógica dos novos brinquedos: os *softwares*.

É fato que os antigos tem vontade de se portarem como os novos, os que carregam os cajados luminosos. Porém, a preguiça e a insegurança em voltar a brincar – reaprendizado – bloqueiam, paralizam suas ações. Resta bravejar antigos insultos aos jogadores, entres eles o mais mesquinho e sem fundamento de todos: que este jogar com a luz é mero jogar técnico, despido de caráter poético, humano: que o manipular dos novos jogos – com suas regras em constantes mudanças – não passa de pirotecnia adolescente que logo será esquecida em prol da volta do bem pensar e do bem jogar. A luz é tão forte que os impede de ver que neste novo jogar o papel da técnica é colocado em segundo plano, estando a serviço de um pensar híbrido, sofisticado, não compartimentado por excelência. A preguiça das mentes quase exauridas as leva a perceber apenas o mero *default*, o jogo em seu estado mais frágil, superficial e preguiçoso.

A luz traz espaços infinitos de apresentação, onde a idéia se livra do representar, do fenômeno, das coisas, e penetra em abismo sugador, espiral sem fim, ligada a pontos nodais infinitos: hiper apresentação. Dada uma iluminação clara e límpida, todas as partes e relações se tornam plenamente visíveis, em sintonia com uma beleza extremamente profunda e

tocante: “A luz é o mais aprazível das coisas, uma vez que é a condição e o correlato objetivo do mais perfeito modo de conhecimento intuitivo” (Schopenhauer, 2001:143).

A manipulação mais sofisticada é, portanto, o jogar com a luz, energia, que atualmente encontra-se em expansão nas memórias coletivas digitais – entornos dos espaços infinitos de apresentação, trazidos à realidade pelos novíssimos brinquedos: linguagens de programação.

Schiller (1995:83) afirmou: “O homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra e somente é homem pleno quando joga”. Não seria exagero, entretando, dizer: O homem contemporâneo só é homem pleno se programa, se joga o jogo luminoso.

Referências bibliográficas

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

GIBSON, William. *Count Zero*. São Paulo: Aleph, 2008.

_____ *Idoru*. São Paulo: Conrad, 1999.

SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem*. São Paulo: Iluminuras, 1995.

SCHOPENHAUER, Artur. *Metafísica do belo*. São Paulo: UNESP, 2001.