

## JOGOS DE SIMULAÇÃO<sup>1</sup>: NO JARDIM INFANTIL A VIDA INTEIRA<sup>2</sup>

### A Casa-Espelho<sup>3</sup>, brincar e jogar

Quando estamos a fazer de conta que somos o presidente da Câmara numa cidade imaginária do *Sim City* brincamos, tal como Alice no país das maravilhas, simulamos uma realidade, construímos uma personagem que interage com um espaço, mas estaremos a jogar? Brincar e jogar são duas actividades distintas do ponto de vista de uma criança. Brincar aos médicos não é a mesma coisa que jogar aos médicos. Brincar aos médicos é comum durante a infância, jogar aos médicos é para profissionais. Quando brincamos estaremos perante um tipo de jogo independente de um conjunto de regras definidas *a priori*? Na impossibilidade de um jogo sem regras adoptamos a hipótese de uma matriz que se redefine a todo o instante, que se renova momento a momento por um autor/actor fragmentado pelo desejo de se colocar na pele de múltiplas personagens. A partir do momento, diz-nos Sherry Turkle, “em que cada jogador tem a possibilidade de criar muitas personagens e participar em muitos jogos diferentes, o eu é não apenas descentrado mas também multiplicado sem

<sup>1</sup> É a simulação o género que me interessa debater aqui, embora considere que este género pode ser alargado aos outros seis (David Myers) ou às três ilhas (Le Diberdier) de que fala Jorge Martins Rosa no seu artigo “Será a imersão inevitável?” Disponível em [www.cecl.com.pt/investigadores/jrosa/imersao.html](http://www.cecl.com.pt/investigadores/jrosa/imersao.html) ou em “Deste lado do espelho, algumas pistas para a compreensão da cultura dos videojogos”, disponível em [www.cecl.com.pt/investigadores/jrosa/deste\\_lado.html](http://www.cecl.com.pt/investigadores/jrosa/deste_lado.html)

<sup>2</sup> Este texto foi elaborado no quadro do projecto de investigação *Trends on Portuguese Networks Culture*, projecto financiado pela FCT/POCTI/34436/com.1999

<sup>3</sup> Carroll, Lewis (1998), *Alice do outro lado do espelho*, Lisboa, Editorial Estampa, 4ª edição.

limites”<sup>4</sup>. Os jogos de desempenho de papéis, porque possuem potencialidades evocativas, uma vez que se situam algures entre o real e o irreal, o espaço do imaginário, são jogos mas também algo mais do que um jogo<sup>5</sup>.

Ao enunciar as características que definem a noção de jogo em Huizinga e Caillois, Jorge Martins Rosa remete-nos para a ideia de jogo como uma actividade livre, delimitada (a um espaço e um tempo), incerta (em relação ao resultado final), improdutivo (nada se acrescenta) e regulamentada (subordinada a regras) ou fictícia. Partindo de uma crítica a Caillois e à sua argumentação, que se explicita na impossibilidade destas duas últimas características coexistirem, pois deparamos com uma estrutura ou regulamentada ou fictícia em que a existência de regras exclui a ficção e vice versa, Jorge Martins Rosa propõe a possibilidade de uma coabitação. Ou seja, “ambas permitem suspender o mundo quotidiano (o que já Huizinga afirmava), mas fazem-no de formas diferentes – ora submetendo os potenciais jogadores a um conjunto específico de regras, ora verdadeiramente instituindo um outro mundo onde a única “regra” é a de incitar quem nele entra a desempenhar um papel diferente do(s) que desempenha na vida real, improvisando mais ou menos livremente sobre uma situação ou sobre uma personagem<sup>6</sup>.” Ainda segundo o autor, uma breve introdução à classificação dos jogos em Caillois parece-nos pertinente. Assim, temos o *agôn* (jogos de destreza), a *alea* (sorte ou azar, renúncia do eu), a *mimicry* (teatro, personagens) e o *ilinx* (perca de percepção, alucinação)<sup>7</sup>. São precisamente estas duas últimas categorias que nos propomos pensar como uma possibilidade para o futuro artístico dos videojogos. Na *mimicry* temos o espaço teatral da ficção que se constrói pelo apelo ao improviso, a representação de personagens e situações dramáticas aliada ao êxtase perceptivo gerado pela simulação que é, “por si mesma geradora de vertigem e o desdobramento [por ela facultado] ser fonte de pânico. Fingir que se é outro aliena e extasia<sup>8</sup>”. A interpretação de múltiplas realidades é possível através de um processo de desconstrução promovido pelas acções no jogo e é a passagem do “livre e desorganizado *play* (que traduziríamos neste caso por “brincar” ou “brincadeira”) para o *game* (“jogo”) estruturado aquilo que acompanha – ou mesmo provoca – o aparecimento de um *self* (“eu”) e que contribui para a sua solidificação<sup>9</sup>. É este processo de ensaio experimental que faz do jogo algo fundamental para a socialização da criança, diz-nos Jorge Martins Rosa citando autores como George Herbert Mead, pois a criança quando desempenha um papel adquire competências para desempenhar qualquer outro papel na brincadeira ou história que está a brincar, simular ou jogar.

## Personagens dinâmicas, composição e improvisação

Estes jogos de simulação, de faz de conta, integram o utilizador num mundo que é também o seu de uma forma diferente da maioria dos jogos de tabuleiro, de acção e aventura gráfica. A imersão num mundo virtual é potenciada pela possibilidade de construção de um evento através das acções

<sup>4</sup> Turkle, Sherry (1997), *A Vida no Ecrã, a identidade na era da internet*, Lisboa, Relógio de Água Editores, p. 274.

<sup>5</sup> Turkle, Sherry, *op. cit.* p. 278.

<sup>6</sup> Rosa, Jorge Martins (2000), *No Reino da Ilusão*, Comunicação e Linguagens, Lisboa, Edições Vega, p. 35.

<sup>7</sup> Rosa, Jorge Martins, *op. cit.* p. 37.

<sup>8</sup> Rosa, Jorge Martins, *op. cit.* p. 40.

<sup>9</sup> Rosa, Jorge Martins, *op. cit.* p. 128.

do utilizador no espaço virtual. A soma destes eventos é, para Marie-Laure Ryan<sup>10</sup>, não uma forma dramática no sentido aristotélico mas uma potencialidade que envolve o mesmo participante no sentido de uma história não-contada. A narrativa é construída através das personagens, do palco e das acções destas; a não existência de um narrador é, nos sistemas de simulação, substituída por um ponto de vista prospectivo, no qual o participante vai desenvolvendo inferências metafóricas, sem que delas tome conhecimento à partida: “o utilizador escreve a história através das suas acções, num tempo real de um presente que está em constante mudança”. Neste contexto, a autora propõe uma narrativa não narrada, um mapeamento no tempo do jogo de histórias possíveis, uma matriz de possibilidades que se podem desenvolver a partir de uma situação dada, como um jardim de caminhos bifurcados<sup>11</sup>. O mundo virtual está desta forma aberto a que cada visita ao sistema actualize um caminho narrativo diferente, pois o processo de desenvolvimento deste navegante dentro do território do jogo é também parte da narrativa. Estes espaços ao darem lugar a uma personagem dinâmica permitem uma improvisação em tempo real que, segundo Malcolm McCullough<sup>12</sup>, envolve uma estrutura onde podemos improvisar sem regras mas em nome de uma matriz, ao contrário da noção de composição<sup>13</sup> que implica uma estrutura fechada, na qual não podemos adicionar nem retirar nada. Esta ideia de improvisação manipulável permite ao utilizador do jogo brincar do *outro lado do espelho*, como Alice, mas para que isso seja possível tem de existir um autor que assim o permita através de um conjunto de princípios. Sendo o utilizador um possível actor no palco do jogo, houve um encenador que definiu a representação em curso, os adereços e cenários que foram desenhados, os excertos e textos representados, as improvisações possíveis. Mesmo em jogos em que tudo isto é passível de escolha através de um menu, alguém teve que o criar para que o utilizador o seleccione. Neste contexto, não é o utilizador que passa a co-autor da obra mas o autor que tem que incorporar o utilizador nas suas produções, que terá que integrar no seu argumento os movimentos do participante<sup>14</sup> do jogo. O percurso ou a *performance* deste viajante por entre frases e *links* é semelhante ao de uma marioneta controlada através do envolvimento de uma personagem/actor na “peça” que se desenrola no palco que é o ecrã. A narrativa que se constrói através da manipulação de personagens ficcionais é uma das múltiplas possibilidades que a “peça” pode oferecer. O utilizador completa o enredo através das suas acções pelo jogo, do outro lado do espelho...

Os MOO e MUDs (*Multi User Domains ou Dungeons*), que combinam interacção social com trabalho de ficção e jogo permitem a incursão de personagens dinâmicos numa mesma plataforma na produção de criações colectivas. Como um *data-dandy* ou um manipulador de bases de dados<sup>15</sup>, este autor de ficções interactivas joga com um conjunto de saberes fragmentados e dispersos (texto, som, vídeo, imagem, arquitectura digital, etc.) numa rede bifurcada de mapas de conhecimento, os quais tem que ordenar através de uma matriz que incorpore os passos do utilizador/

<sup>10</sup> Ryan, Marie-Laure, (2001), “Virtuality, Simulation as Narrative”, *Narrative as Virtual Reality*, Parallax, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London, pp. 63-64.

<sup>11</sup> Borges, Jorge Luís (2001), *Ficções*, Obras Completas I (1923-1949), Lisboa, Editorial Teorema.

<sup>12</sup> McCullough, Malcolm (1999), “Discovery in digital craft, keyboards, digital and musical”, *If/Then Play*, Netherlands Design Institute, pp 132- 139.

<sup>13</sup> “Combinação de elementos, numa pintura ou em qualquer outra obra de arte, de forma a serem satisfatórios para o artista” in *Dicionário de Termos de Arte*, Lucie-Smith, Edward (1990), Lisboa, Dom Quixote, p. 61.

<sup>14</sup> Murray, Janet H. (2001), *Hamlet on the Holodeck*, Massachusetts, The Mit Press, Cambridge, 4ª edição, pp 79-86.

<sup>15</sup> Cruz, Maria T.(2002), “Arte e espaço cibernético”, *A cultura das redes*, Revista de Comunicação e Linguagens, pp. 149-154.

/jogador que passam também a definir a sua obra. Ora, este processo de selecção de menus parece ser também um processo de imersão que nos permite entrar no mundo encantado da fantasia, no qual, adoptando a metáfora da água que nos envolve e submerge, toda a nossa atenção é arrebatada e todo o nosso aparelho perceptivo entra em colapso de forma a entrarmos numa outra realidade.

## O jogo como labirinto, rizomas, nómadas e corpos sem órgãos

Na introdução do livro *Mille Plateaux*, Deleuze e Guattari ao apresentarem o conceito de rizoma remetem-nos imediatamente para uma estrutura de representação que contraria a comum ideia de que o livro é uma imagem do mundo. Segundo estes autores, o livro, ao que eu acrescentaria as artes visuais, forma um rizoma com o mundo, onde existe uma evolução recíproca. A possibilidade do livro, ou da obra plástica, desterritorializar o mundo, é imediatamente acompanhada de uma reterritorialização deste mundo na obra de arte, que subsequentemente se desterritorializa a si mesma. Os autores começam imediatamente por criticar o conceito de *mimicry*, pela sua lógica binária de separação das entidades sujeito/objecto, pois como nos dizem, o crocodilo não reproduz o tronco de árvore, nem o camaleão as cores que lhe estão próximas, mas antes se fundem nestes elementos numa relação recíproca<sup>16</sup>. Assim, deixa de fazer qualquer sentido pensar numa divisão tripartida entre a realidade (o mundo), a representação (o livro, a obra...) e a subjectividade (o autor), pois a obra é uma *assemblage*<sup>17</sup> com o exterior e não uma imagem do mundo<sup>18</sup>. A possibilidade de cada ponto poder estar conectado com outro permite que o princípio de multiplicidade se revele através da expansão das suas conexões, ou seja, que a natureza rizomática da estrutura se revele através da linha e não do ponto, que implica sempre uma dualidade, sendo através das ligações que o plano de consistência de multiplicidade (grelha) se revela, plano esse que é exterior às próprias multiplicidades. Composição e improvisação? A multiplicidade enquanto improvisação e a composição como grelha?

O mapa gerado pelo rizoma como *assemblage* de uma quantidade de improvisações ou multiplicidades distingue-se do *ready made*<sup>19</sup>, pois enquanto esta “operação” implica rastreio (encontrar no mundo o objecto, investigá-lo, inquiri-lo) e isolamento (reposicioná-lo num novo contexto), a *assemblage* promove uma operação de manipulação e apropriação de informação que é posteriormente trabalhada para a construção de um novo mundo. A operação de rastreio é no entanto aquilo que permite ao jogador traçar o mapa e fazer as suas *assemblages* e improvisações em tempo real. É esta operação que tem que ser colocada no mapa e não o inverso, pois é a mesma que confere uma estrutura ao rizoma, uma composição. Traduz o mapa em imagem, transforma o rizoma em estradas, caminhos... Esta operação, que implica sempre uma análise estruturante, pensa reproduzir qualquer coisa de outra que não a relação em si mesma, isto é, a relação de um corpo

<sup>16</sup> Deleuze, Guattari, Gilles, Félix (2002), *A thousand plateaus*, Londres, Athole Contemporary European Thinkers, p.11.

<sup>17</sup> Uso de diversos materiais tridimensionais (*objects trouvés*), para criar objectos artísticos. Esta técnica que deriva, originalmente, da colagem, foi muito popular até ao fim dos anos cinquenta, como parte do revivalismo DADA in *Dicionário de Termos de Arte*, Lucie-Smith, Edward (1990), Lisboa, Dom Quixote, p. 32.

<sup>18</sup> Deleuze, Guattari, Gilles, Félix, *op. cit.* p. 23.

<sup>19</sup> Termo inventado por Marcel Duchamp, c. 1913, para designar um objecto quotidiano, isolado do seu contexto habitual e tratado como uma obra de arte. in *Dicionário de Termos de Arte*, Lucie-Smith, Edward (1990), Lisboa, Dom Quixote, p. 168.

sem órgãos com o próprio sistema<sup>20</sup>. Ao injectar redundâncias e propagando-as através de uma percepção alucinogénia, o rizoma como uma produção do inconsciente, trabalha com uma memória a curto prazo descentralizada e que implica o imediato esquecimento. Se a memória a longo prazo implica tradição e organização, tal como uma estrutura hierárquica, o rizoma, ao adoptar a memória a curto prazo, impõe variação, expansão, conquista, captura. Um mapa aberto e conectável em todas as suas dimensões é construído de forma a permitir a existência de múltiplas entradas no sistema. Neste contexto, rejeita-se qualquer ideia de destino pré-traçado sendo através da incursão de um corpo sem órgãos, um nó, que apenas agencia *assemblagens*, acções no sistema, que a obra se revela. O rizoma não tem princípio, meio e fim mas apenas “nós” entre coisas que se acumulam umas nas outras.

Mas que corpo é este sem órgãos de que nos falam Deleuze e Guattari<sup>21</sup>? É um corpo que nos prepara para a experiência catatónica? Um *interface* entre um jogador e um jogo que é jogado? Se a identidade pressupõe uma construção, uma interpretação do mundo, este espaço do corpo prescinde dela e de todo o conceito, para se impor como um espaço de experimentação. Assim sendo, em vez de uma interpretação fantasiosa típica da ficção deparamos com um espaço despojado de toda a fantasia e interpretação, o corpo sem órgãos prestes a ser ocupado pela intensidade da experiência sensorial. Estamos perante um plano de consistência, um campo de imanência que tem que ser construído, no qual a percepção toma o lugar do sujeito. Segundo os autores, a catatonia acontece quando o efeito é demasiado forte, como um flash, de tal forma que a identidade, o eu, nada mais é do que uma personagem em que as acções e emoções estão despojadas de qualquer subjectividade<sup>22</sup>. Este corpo pode ser um *constructo* de intensidades, fluídos, micro-percepções, que não são sequer explicáveis mas sentidas através das suas cores, cheiros, sons, numa intensificação da posição normal por via de uma dilatação do próprio espaço do corpo. Sendo assim o corpo do viciado ou do esquizofrénico, não pode ser também o corpo do jogador? É o que se passa com os simuladores de treino de tiro, pilotagem, perícia, que propõem de facto um ensaio e posterior aplicação na vida real de experiências adquiridas virtualmente<sup>23</sup> em que um corpo utiliza a destreza adquirida para realizar os seus actos fora de qualquer ficção. Mas como de início referimos são exactamente as categorias *agôn* (jogos de destreza) e *alea* (sorte ou azar, renúncia do eu), onde estes aspectos são mais evidentes, que menos nos interessam como proposta e possibilidade criativa. Acreditamos que o tal corpo sem órgãos pode, em alternativa, ser povoado pela criação artística através da metáfora.

Sofia Oliveira no artigo *Jogar uma história*<sup>24</sup>, apresenta três modelos de narrativa presentes na maioria dos produtos interactivos: o corredor, modelo linear sem grande interactividade, com princípio, meio e fim, o labirinto, que sendo o modelo mais utilizado é aquele em que o autor permite um vasto número de escolhas paralelas, caminhos bifurcados, e finalmente, o lego em que as peças são elementos da narrativa e as regras de encaixe e produção da história. O *Sim City* é para a autora o exemplo clássico desta estrutura em lego, que é por excelência muito mais interactiva, uma vez que permite a construção da história pelo utilizador a partir de peças dispersas, num jogo onde “a

<sup>20</sup> Deleuze, Guattari, Gilles, Félix, *op. cit.* p. 13.

<sup>21</sup> Deleuze, Guattari, Gilles, Félix, *op. cit.* pp. 149-166.

<sup>22</sup> Deleuze, Guattari, Gilles, Félix, *op. cit.* p. 356.

<sup>23</sup> Penny, Simon (2001), “Representação, Actualização e Ética da Simulação”, *Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Porto.

<sup>24</sup> Oliveira, Sofia, “Jogar uma História”, *Jornal de Letras*, 16 de Outubro de 2002, p. 15

cidade que criamos e as suas complexas interações são integralmente o resultado das nossas acções. Os únicos elementos pré-definidos são algumas regras de dinâmica urbana e social: neste jogo todas as cidades são possíveis. O que se cria não é uma versão da cidade mas uma cidade original.”

A saga do detective Tex Murphy em *Under the Killing Moon* e *The Pandora Directive* são um bom exemplo de como os jogos podem contar uma ou várias histórias em simultâneo, num labirinto de escolhas limitadas. Ambas se passam no futuro, no ano 2042 e 2043 respectivamente, e contam as aventuras e desventuras de Tex Murphy, o herói da saga, à maneira dos filmes de detectives antigos. Em *The Pandora Directive*, de 1996, encontramos a possibilidade de jogar em dois níveis de dificuldade, três narrativas paralelas, ou seja três possibilidades diferentes de abordar a história, consoante o “jogador” escolhe uma das três ruas possíveis: *Mission Street*, *Boulevard of Broken Dreams* e *Lombard Street*, as quais nos levam a seis caminhos (finais) distintos que permitem aceder a diferentes versões do final da história. Nestes títulos, a construção da ficção é bastante distinta do habitual e leva-nos a um mundo fantástico de puzzles e misteriosos enredos policias nada comuns no universo dos jogos<sup>25</sup>. Outros exemplos possíveis desta sensibilidade labiríntica e rizomática seriam jogos como o *Eve*, *Puppet Motel*, *Ceremony of Innocence*<sup>26</sup> e *Discord*, em que nos perdemos em múltiplos caminhos encantados e abertos.

## Imersão e interactividade, vamos fazer de conta que...

O poder de decidir com autonomia, aquilo que Janet Murray refere como o poder de agenciamento<sup>27</sup>, é preponderante para o prosseguimento do jogo. A relação da história com a navegação espacial é que nos permite usufruir dos ambientes digitais através de uma fruição estética. Se o instinto de jogo e a essência da Arte é, segundo Friedrich Schiller, “fundamental para a humanidade, e só o exercício estético conduz ao que é ilimitado (...), só o estado estético é um todo em si<sup>28</sup>”, será através do impulso lúdico e dos seus objectos que a aparência estética se revela pois “o animal trabalha quando uma falta qualquer constitui o estímulo da sua actividade, e joga quando a riqueza de energia constitui esse estímulo, quando a vida supérflua se incentiva a si própria a agir<sup>29</sup>”. Então, encontramos nos jogos digitais um espaço de ficção que permite incursões narrativas interactivas, da mesma forma que ao percorrermos um edifício arquitectónico somos confrontados com alguns princípios de interactividade, tais como, observação, exploração, modificação e mudança recíproca. A ordem, sequência, tempo e acção são determinadas pelo visitante, usufruindo da matriz concebida pelo arquitecto<sup>30</sup>, sendo estas que escrevem a história ou

<sup>25</sup> AAVV (1995 – 96) *Under the Killing Moon* e *The Pandora Directive* computer games, Access Software.

Jong, P. (1996). *The Pandora Directive*, adventure collective, game reviews. (<http://adventurecollective.com/reviews/pandoradirective.htm>)

Mar, S. (1995) *Under the Killing Moon* defines the adventure game standard. (<http://hcs.harvard.edu/~hcr/95oct/moon.html>)

<sup>26</sup> Anderson, L. (1995). *Puppet Motel*, Voyager. Gabriel, P. (1996-98). *Eve* e *Ceremony of Innocence*, Real World. Sakamoto, R. (1997). *Discord*, Life Records.

<sup>27</sup> Murray, *op. cit.* “Agency” p. 126.

<sup>28</sup> Schiller, Friedrich (1994), *Sobre a Educação Estética do ser humano numa série de cartas e outros textos*, p. 79.

<sup>29</sup> Schiller, *op. cit.* p. 97.

<sup>30</sup> Meadows, Mark Stephen (2002), *Pause and Effect: The Art of Interactive Narrative*, New Riders, pp. 174-175.

histórias possíveis que se processam no espaço. Embora exista uma composição formal que leva o visitante aos pontos de informação essenciais, é a aleatoriedade do seu percurso por este espaço configurável a um tempo indefinido que define a viagem pelo edifício. Marcos Novak, um dos inventores da arquitectura virtual, coloca a questão nestes termos: “o tempo, em vez de se processar num eixo, é uma trajectória que alguém transporta consigo. Não se sabe quanto tempo é que o visitante vai levar a construir a narrativa de um edifício ou por onde passa, por isso o melhor é construir o maior número possível de episódios de forma a que o sujeito da viagem choque com eles.” Mark Stephen Meadows<sup>31</sup>, ao entrevistar o artista, pergunta-lhe: “Se o triângulo de *Freytag*<sup>32</sup> processa o enredo como uma função num eixo de tempo linear, que alterações se processam ao nível do enredo neste tempo configurável através do tempo do visitante?” Para Marcos Novak o autor deve construir o espaço de forma a que este possa ser abandonado a qualquer momento e permitir a construção de um triângulo de *Freytag* maior ou menor no tempo ou, se quisermos, vários espaços de acção, clímax e resolução numa só composição.

Através do tacto, comum à experiência da arquitectura e dos mundos virtuais, apreendemos o espaço de uma forma simultaneamente visual e afectiva. Esta experiência, sendo imersiva, é posteriormente registada em termos narrativos através da memória. Para que esta se processe tem que existir um sujeito que registre as suas sensações no espaço. A dotação de sentido através do jogo, de que nos fala Luís Filipe Teixeira, remetendo-nos para a essência da arte, citando Schiller, em que “o instinto de jogo é consubstancial à humanidade, servindo mesmo de base a um diagnóstico caracterizador das diferentes culturas<sup>33</sup>”, pois “o homem não joga senão desde o momento em que é plenamente homem; e não é totalmente homem senão desde o momento em que joga”, é o momento em que a experiência perceptiva se revela na noção de simulacro, por forma a que a aparência estética se transforme em experiência vivida e os objectos transitórios em objectos eternos.

O desinteresse de que nos fala Kant, característica da experiência estética, parece ser também uma condição fundamental para o homem jogar. A apropriação que este faz dos objectos está, no caso dos videojogos, para além da posse de um exemplar, relacionada com a possibilidade de manipulação, ou construção, de uma imagem própria. O que distingue estes objectos das artes tradicionais é a possibilidade da simulação explorar o processo como participação e actividade e de assim transformar o ambiente, através de três princípios estéticos enunciados por Janet Murray: “imersão, agenciamento e transformação<sup>34</sup>”. Existe, segundo D. W. Winnicott, citado por Richard Kuhns, um evidente processo de jogo entre a criança e a mãe, no qual se torna possível a adopção de vários papéis em simultâneo, num drama de grande intensidade, em que ambos adquirem o papel de diferentes personagens que podem fazer parte da audiência, ser comentadores, etc.. É através destes objectos transitórios – bonecos, brinquedos, ficções narrativas – que a criança constrói a

<sup>31</sup> Meadows, *op. cit.* pp. 182-183.

<sup>32</sup> Gustav Freytag, escritor e crítico alemão, sugeriu em 1863 que a acção de uma peça podia ser representada graficamente através de uma visualização triangular da anatomia dramática. Inspirado pelas noções de Aristóteles, *Freytag* propõe uma estrutura em cinco partes (introdução, ascensão, clímax, queda e catástrofe) em que à acção ascendente sucede o clímax e à acção descendente a catástrofe. In Laurel, Brenda, (1993), *Computers as Theatre*, Massachusetts, Addison Wesley Logman, Inc. p. 82.

<sup>33</sup> Teixeira, Luís Filipe, “Ludologia (jogo#1/Nível#1): Do instinto de jogo aos jogos do imaginário”, *Comunicação e Sociedade*, vol. 4, pp. 163-179

<sup>34</sup> Murray, *op. cit.* “The Aesthetics of the Medium” p. 128.

sua personalidade e a sua realidade física. Estes ambientes que podem ser tapetes mágicos e poções para a vida eterna, incluem mundos possíveis, visões de futuro e fantasias de vários tipos<sup>35</sup>. Os contos de fadas longamente analisados por Bruno Bettelheim, permitem também à criança uma integração em sociedade, uma vez que lhe oferecem um conjunto de possibilidades e de papéis com os quais esta se pode ou não identificar. O jogo que estes contos de fadas acabam por propor à criança é de simulação, em que esta pode fazer de conta que é uma princesa ou um monstro, ou que os seus pais se transformaram em porcos, como recentemente vimos no filme de animação japonês, *A viagem de Chihiro*. Se aliada a esta projecção do sujeito no objecto e vice-versa, estiver um motor de inteligência artificial, como é o caso de alguns videojogos, como o recente *The Thing*, o processo de transformação é evidente. No filme de John Carpenter com o mesmo nome, uma criatura extra-terrestre aterra na Antártida e assimila os seres que encontra, através de cópias de ADN, de modo a disseminar-se pelo mundo. No jogo a criatura infecta os figurantes que imediatamente se transformam em monstros de modo a tentarem contaminar o jogador. Os nossos movimentos e reacções vão sendo catalogados e mapeados, para que o sistema pericial nos vença, pelo que o jogo adquire comportamentos emergentes.

### **Ficção e narrativas interactivas, é tudo invenção minha...**

Que tipo de estrutura é esta que habita os universos digitais de simulação? Se por ficção entendermos uma representação subjectiva do mundo, sem os constrangimentos da realidade nem as convenções da linguagem, admitindo que esta é um conjunto de construções e não a verdade sobre o mundo<sup>36</sup>, então em que é que difere a sensibilidade do artista do olhar do cientista perante o objecto avaliado? Ao contrário do discurso científico que se auto-legitima através da linguagem e dos seus mitos, a arte, e neste caso concreto a ficção artística digital, procura na relação entre sujeito e objecto a sua realização. Enquanto o objecto científico é analisado como uma entidade exterior ao sujeito e em fase alguma ambos se diluem um no outro, o objecto artístico transforma tanto as suas qualidades enquanto objecto como as qualidades do sujeito. Esta fusão, adaptação recíproca entre sujeito e *medium* escolhido para a representação, é que parece tornar consistente a obra de arte, onde deparamos com um sujeito representado num *medium*. O material escolhido pelo pintor transforma-se em *medium* através da sua adequação, ou seja, se existir, segundo Michael Podro<sup>37</sup>, uma continuidade entre o mundo representado e o material escolhido pelo autor, então ambos se ajustam reciprocamente. Neste contexto, as artes visuais estão constantemente num limbo entre a primazia do sujeito simulado sobre o material e vice-versa. A pintura, tal como a literatura, ao trazer o mundo a si mesma evolui no sentido em que faz evoluir o mundo e o sujeito simultaneamente. É a capacidade desta dualidade, no sentido de alterar o mundo e as nossas competências mentais, que se distingue da construção de mapas e teorias científicas, na medida em que mantém o objecto e o sujeito numa relação de interdependência, que permite a possibilidade da obra de arte. Ora, é neste ponto que a relação do sujeito que joga com o mundo que é jogado se

<sup>35</sup> Kuhns, Richard, (1983), "The cultural function of fiction", *Funktionen des fiktiven*, pp. 55-66.

<sup>36</sup> Rorty, Richard, (1983), "Is there a problem about fictional discourse?", *Funktionen des fiktiven*, pp. 67-99.

<sup>37</sup> Podro, Michael, (1983), "Fiction and reality in painting", *Funktionen des fiktiven*, pp. 67-99.



revela ou não. Os variados enquadramentos e composições num jogo da saga *Myst*<sup>38</sup> são de tal forma arrasadores, do ponto de vista estético, que a lentidão que o jogo apresenta se transforma na sua mais valia. O tempo deste jogo, num espaço mágico de fantasia, repleto de transições enovoadas é interminável; a história tem um fim, difícil de aceder, mas há um fim. O prazer que tal viagem nos proporciona durante o processo é incomensurável...

A questão, que nos propomos debater, é então saber se são estes jogos de computador objectos culturais, tal como a pintura e a literatura, ou não. Se a literatura utiliza a linguagem através de inúmeras formas, umas fracas e outras que se distinguem, também as artes visuais utilizam a composição como uma representação do mundo passível de interpretações, mais ou menos, positivas. Assim, não é por um pintor representar uma paisagem fiel à natureza que esta se apresenta com um valor intrínseco pois, tal como diferentes métodos de análise de argumentos são relevantes para a narrativa, também o estilo do pintor é fundamental para a obra. Se por estilo entendermos a intenção do autor, tal como Richard Kuhns<sup>39</sup> propõe, a intenção das obras de arte é o seu próprio estilo, isto é, aquilo que envolve o objecto ficcional com uma estrutura e dá plausibilidade e necessidade à obra de arte através de inferências metafóricas. Estes elementos embora não sejam a única condição para a obra de ficção se revelar são necessários para uma possível renovação das suas formas estilísticas. O propósito do estilo é então, ainda segundo Khuns, permitir ao autor e ao utilizador destes objectos de ficção fazer inferências metafóricas através da sua estrutura. O plano de consistência que Deleuze e Guattari referem em *Mille Plateaux* não é mais do que a combinação de elementos dispersos, ou seja, o estilo como uma estrutura dinâmica no seu todo ou um modo de composição, como observa Brian Massumi logo na introdução do referido livro.

Ao dispensar a ideia do real através da noção de ficção, da realização do imaginário, na qual as coisas se tornam reais através de respostas a estímulos, a nossa mente opera uma simulação ao nível da percepção. Assim, podemos dizer que o simulacro necessita de sensações e não de representações, como é o caso da linguagem, para existir. Sendo que as coisas imaginadas são uma produção da mente, tão válida como outra qualquer, em que o real é uma ficção e o virtual o imaginário realizado, que dispositivo melhor que o jogo permite viver da experiência sensível, que se constrói a partir da percepção? Se o simulacro fabrica a existência de coisas e a sua possibilidade através de experiências não será este o espaço da criação por excelência? Enquanto a representação vive de objectos, o simulacro parece viver de ensaios e fornecer experiências sob a forma de afeições. Tenho alguma dificuldade em pensar a arte contemporânea de outra forma que não seja esta, como uma proposta interactiva, de um para o outro e de volta a si, qual sujeito e objecto, qual plano de representação, antes uma experiência única e inesquecível, arrasadora em si mesma e sempre irrepitível, que nos transforma e se transforma em si própria.

Celia Pearce<sup>40</sup> propõe uma estrutura espontânea de jogo que consiste em seis momentos diferentes: objectivos e uma variedade de sub-objectivos, obstáculos que pretendem atrasar a acção, recursos que ajudam à evolução da história, penalizações (mais obstáculos) e informações

<sup>38</sup> Sendo um *puzzle* gráfico repleto de provas e objectivos a percorrer, os jogos desta colecção (*Myst*, *Riven* e *Exile*) não deixam de ser bastante surpreendentes do ponto de vista estético, permitindo alguma acção com uma narrativa acima da média.

<sup>39</sup> Kuhns, Richard, (1983), "The cultural function of fiction", *Funktionen des fiktiven*, pp. 55-66.

<sup>40</sup> Pearce, Celia, (2002), "Story as play Space", *Game on, The history and Culture of Videogames*, Londres, Barbican Gallery, Laurence King Publishing Ltd, pp. 112-119.

progressivas partilhadas ou não. Não é este o esquema simbólico da maioria dos contos de fadas? O herói apaixonava-se pela princesa, o seu objectivo é conquistá-la, a bruxa má penaliza o herói e a donzela (obstáculo 100 anos de sono profundo), o herói consegue superar o dragão em chamas que guarda a princesa, isto dá-lhe acesso ao castelo (recompensa), mas como esta dorme tem ainda que executar mais um conjunto de tarefas para a devolver à vida (novos obstáculos), para isso usa os seus recursos (resolve enigmas – recursos intelectuais; vence monstros – recursos de destreza) e finalmente vivem felizes para sempre. Moral da história? Se fores persistente alcanças os teus objectivos porque... é o esquema velho das histórias encantadas!

A forma como a narrativa se processa é, para Celia Pearce, construída através de seis operadores narrativos ao serviço da experiência e da jogabilidade como a possibilidade de fazer uma história, que podem coexistir em diferentes combinações. *Experiencial*, a narrativa emerge fora do conflito, pela experiência do jogador, pelo seu ponto de vista. *Performativa*, emerge da forma como é vista pelos espectadores que vêem e interpretam o prosseguimento do jogo. *Crescente*, *layers* de informação, interpretação, pré e pós análise, resultados, entrevistas durante o processo, etc. *Descritiva*, recontar o acontecimento a terceiros pessoas numa cultura narrativa emergente que se relaciona com o ocorrido, *meta-história*, a metáfora narrativa que contextualiza as regras, inexistente nos desportos, por exemplo. E, finalmente, o *sistema da história*, uma narrativa baseada em regras ou num “kit” genérico que possibilita aos jogadores criarem as suas personagens como é o caso dos *Sims*. A chave para a compreensão da narrativa nos videojogos parece ser, para a autora, abandonar de vez a noção de jogo como uma história que é contada de forma interactiva mas antes tentar envolver os jogadores numa relação pro-activa com a narrativa. Os *Sims* como casas de bonecas, o *Sim City* como uma gigante pista de comboios. Os caminhos secretos de Brenda Laurel para um público feminino que desafiam a representação agressiva da natureza comum na maioria dos videojogos, possibilitando espaços de contemplação mais do que de destreza<sup>41</sup>. Uma Alice no asilo para doentes mentais porque não sabe distinguir se as suas aventuras no país das maravilhas são realidade ou alucinação<sup>42</sup>.

## A representação do mundo e a tirania da perspectiva como mobília

Qual é então o estatuto da representação do mundo? Se nos libertarmos da dualidade sujeito/objecto, e da construção de um sujeito que se desenvolve através das suas relações com um mundo como objecto de representação, e adoptarmos a ideia de que o mundo é uma imagem possível entre várias então temos que qualquer ficção, seja ela uma pintura, uma instalação, uma peça musical ou um livro, tem como sua intenção a construção de um mundo. É em si um modo de fazer

<sup>41</sup> A companhia de Brenda Laurel, *Purple Moon*, pretende atrair um público feminino porque considera que a revolução digital está a ignorar a sensibilidade feminina ao privilegiar jogos que encorajam uma visão masculina do mundo, em que este surge como um permanente obstáculo e não como um espaço de contemplação. Segundo a artista, as raparigas querem um espaço onde possam sonhar acordadas, onde encontrem lugares de reflexão emocional e social. Não deve ser alheio a este fenómeno o insucesso comercial de *Ceremony of Innocence* e a simultânea aprovação do mesmo por parte do público feminino.

<sup>42</sup> A proposta é do artista American McGee que sendo um designer com contributos importantes em jogos como o *Doom* ou o *Quake* resolveu construir esta parábola quando convidado pela *Electronic Arts* para desenvolver o seu próprio jogo. In Jenkins, Squire, Henry, Kurt, (2002), “The art of contested Spaces”, *Game on, The history and Culture of Videogames*, Londres, Barbican Gallery, Laurence King Publishing Ltd, pp. 64-75.

mundos. O mundo é então passível de ser capturado apenas por via da percepção e não da representação, como nos diz o projecto fenomenológico, e é ao deslocar este eixo de duplicidade (homem/representação) que encontramos o problema do simulacro, que é um fantasma e não uma cópia degradada (cópia de cópia). O simulacro, ao contrário da imagem que é um reflexo do ser, pretende, de facto, ao ser e assombrar, não o mundo, mas sim os homens. A ruptura com a representação que consiste em todo o programa modernista e que caracteriza a pintura e escultura do século XX e toda a arte contemporânea, diz-nos José Augusto Mourão<sup>43</sup>, “A arte moderna é a figuração da figuração do mundo. Já não se trata de uma arte que julga “representar” o mundo (...). Para os modernos o jogo tornou-se o símbolo do mundo. O anúncio, por Cézanne, do “estilhaçamento da perspectiva” liberta-nos da representação do real, colocando-nos frente à figuração livre e infinita da possibilidade. Cézanne está para a pintura, como Joyce para a literatura e a escrita.” Um século de experimentação artística parece por vezes esquecido quando nos deparamos com a obsessão contemporânea pela inclusão de uma imagem realista do mundo, no sentido naturalista do termo, nos universos digitais dos videojogos, daí que poucos sejam ainda os títulos que podem ascender à categoria de obras de experimentação artística e passem por meros exercícios de experimentação técnica. A compreensão destes dois universos, arte e técnica, pode ser mediada pela estética através da percepção? Maria Teresa Cruz, remete-nos para a ideia de que só depois do surgimento da estética a arte se tornou “numa quase ilimitada experimentação de meios<sup>44</sup>”, e só pensando em que termos é que ambas as categorias se articulam é que podemos aceder a uma compreensão dos seus efeitos na cultura e experiência contemporânea. O desafio da experimentação foi, segundo a autora, aceite tanto pela arte como pela técnica, mas enquanto a técnica se centra na sua permanente superação (progresso) a arte e a expressão do gesto procuram um compromisso com o presente, «“a pergunta kantiana: “quem somos nós neste tempo que é o nosso?”»<sup>45</sup>

O equívoco modernista pede à arte que adopte a lógica da técnica, isto é, “a arte deveria responder à novidade técnica pela novidade estética, a arte deveria, para sobreviver, inovar constantemente, estar em avanço sobre o seu tempo (...), deveria subtrair-se sistematicamente à tradição, a fim de ser perpetuamente moderna<sup>46</sup>. A arte inicia, para Edmond Couchot, um ciclo trágico que a arrasta numa constante tentativa de se superar a si própria. Esta concorrência entre arte e técnica não poderá ser um dia ultrapassada por uma magia técnica que suporta a representação de acções artísticas mas que se encontra camuflada pela cena que representa<sup>47</sup>?

O jogo, ao permitir uma entrada para o outro lado do espelho, oferece-nos um espaço, segundo Simon Penny, em que “a interacção corporal e activa não tem sido adequadamente considerada”. Mais, “a interacção corporal como uma representação, onde a acção corporal modifica a representação de uma forma intencionalmente análoga à acção humana no mundo de forças e objectos físicos, cria cenários com os quais nem as críticas convencionais de representação, nem

<sup>43</sup> Mourão, José Augusto, (1999), “Tecnologias e Literatura: as máquinas textuais, de F. Laruelle a Landow”, *Real Vs. Virtual*, Revista de Comunicação e Linguagens, Lisboa, Edições Cosmos, pp. 403-414

<sup>44</sup> Cruz, Maria Teresa, (1999), “Experiência e Experimentação”, *Real Vs. Virtual*, Revista de Comunicação e Linguagens, Lisboa, Edições Cosmos, pp. 425-434

<sup>45</sup> Cruz, M.T., *op. cit.* p. 430

<sup>46</sup> Couchot, Edmond, “Tecnologias da simulação, Um sujeito aparelhado”, *Real Vs. Virtual*, Revista de Comunicação e Linguagens, Lisboa, Edições Cosmos, pp. 425-434

<sup>47</sup> Laurel, Brenda, (1993), *Computers as Theatre*, Massachusetts, Addison Wesley Logman, Inc. p. 17.

os aspectos da teoria da arte ainda influenciados pela psicologia tradicional da percepção visual, se encontram preparados para lidar<sup>48</sup>. É precisamente neste espaço em que a imagem interactiva, ao contrário das imagens passivas tradicionais, nas quais incluímos também o cinema, se transforma em imagem processual, através de uma percepção haptica que reduz a distância da representação. A pintura é sempre vista a uma certa distância, o cinema mesmo nas suas versões mais imersivas tipo IMAX é sempre visto de fora. O espaço interactivo é um espaço para agir, onde somos levados a crer que não há um exterior. Se a arte e a experiência cultural, segundo o autor, se revelam na celebração do artifício, onde as coisas são e não são ao mesmo tempo, o que os simuladores e os mundos virtuais pretendem é promover no utilizador uma sensação de imersão total. Para este efeito de imersão não tem contribuído uma certa tirania da perspectiva que se explicita pela ansiedade em construir espaços que se assemelhem ao real, ou melhor, à natureza. Talvez a imersão seja melhor conseguida através de uma ficção interactiva que se constrói pela captação dos espaços numa narrativa entre várias possíveis.

Recorremos novamente a Mark Stephen Meadows, para tentar perceber até que ponto nos socorremos da perspectiva como uma “muleta” da representação do espaço tridimensional. O autor remete-nos para dois tipos de leitura da noção de perspectiva em que uma se relaciona com as opiniões subjectivas e outra com a relação e representação do espaço. Dando o exemplo de Giotto<sup>49</sup> que, segundo Meadows, pintava as fábulas e mitos do seu tempo de forma dimensional, introduzindo o ponto de fuga caro à perspectiva, e emocional, colocando as expressões dos retratados ao nível do observador. Ao colocar o observador numa posição visual definida, apenas possível através da perspectiva, o pintor facultava também a expressão do que é observado, a sua perspectiva emocional. A localização física e geométrica promovia no observador uma sensação de estar, fazer parte da obra, em que a perspectiva física influenciava a perspectiva emocional e promovia a sensação de participação. A relação dimensional com o espaço é, neste caso, o que está fora da tela ou do ecrã e representado nesta(e), a dimensão emocional o que se passa dentro do observador, o que este imagina ou sente. Ambas as dimensões estão relacionadas com o que é visto<sup>50</sup>. Para Giotto, segundo Meadows, ambas as perspectivas estão interligadas e não vivem uma sem a outra, “uma vez que o ponto de fuga nos deu a perspectiva e a perspectiva é um ponto de vista”, voltamos à mesma questão da subjectividade que tal ponto de vista sempre nos oferece. São então levantadas três questões fulcrais neste raciocínio de Meadows. A primeira relaciona-se com a colocação do observador no mesmo ângulo do observado; colocamos o observador ao mesmo nível da representação de Deus. A segunda remete-nos para o facto do pintor ter tido em conta o papel do observador; o pintor ao construir a pintura fornece ao espectador a sua perspectiva subjectiva, o que tendo em conta os universos digitais é curioso... Por último, a invenção da perspectiva linear forneceu à humanidade um ponto de vista apropriado onde tudo pode ser visto de uma só vez. O rigor matemático e a necessidade de controlo têm algo a ver com a proliferação de uma perspectiva objectiva que não pertence a ninguém em particular e a toda a gente em geral. Mas foi, como o autor referido nos aponta, a partir de uma perspectiva inventada por um indivíduo que tudo começou.

<sup>48</sup> Penny, S., *op. cit.* pp. 47-62

<sup>49</sup> Giotto viveu no final do século XIII, altura em que mais do que contar novas histórias o que importava era interpretá-las, o pintor viveu obcecado com a possibilidade de retratar, reinterpretar visualmente as histórias individuais de cada personagem, com a sua individualidade, como se de uma representação do pintor na personagem se tratasse.

<sup>50</sup> Meadows, *op. cit.* pp. 7-12.

A posição da câmara é no cinema o que permite o acesso, por parte do espectador, à perspectiva do realizador, mas nos jogos de computador mais modernos a posição da câmara é escolhida pelo utilizador, permitindo acessos ao sistema através de vozes que podem ser, como no caso da literatura, de primeira, segunda e terceira pessoa. Os videojogos problematizam a nossa noção cartesiana de perspectiva e os autores tiram partido dela para a construção de mundos digitais<sup>51</sup>. A forma como cada posição de câmara acompanha cada um destes pontos de vista é evidente nos videojogos. Nos jogos de acção do tipo *Unreal Tournament*, *Quake* ou *Frequency* sou eu que dou os tiros ou faço música, não há uma personagem com que me vista; no *Rez* já tenho um corpo mas um corpo sem órgãos prestes a ser “impresso” por sensações desordenadas. No *Jak and Daxter* ou no *Ratchet & Clank* sou o *Jak* ou o *Ratchet*, por vezes o *Clank*, mas são eles como minhas marionetas que efectuam os trabalhos de Hércules. Nos *Sims* sou eu e eles a brincar às identidades, no *icq* ou num *comic chat* serei também eu própria. Mas em todos é com o *Humpty Dumpty* que me relaciono<sup>52</sup>.

## Joga outra vez<sup>53</sup>, redundância e mimetismo

A metáfora como uma das características fundamentais das artes visuais e interactivas define-se, através das palavras de Mark Stephen Meadows, como um conjunto de símbolos que têm suficiente informação redundante para que um novo sentido possa emergir<sup>54</sup>. As metáforas, tal como os símbolos de que são feitas, podem mudar com o tempo pois é a consistência em relação ao todo que confere sentido à metáfora. A redundância é que permite que a metáfora se realize na mente do utilizador e é através de mudanças abruptas no ritmo do jogo, no corte da relação entre os símbolos, que se requer a participação do jogador<sup>55</sup>. Esta capacidade de injectar redundâncias no sistema, um convite da noção de rizoma, é afinal condição *sine qua non* para a construção de metáforas nas artes visuais. A presença e a passagem do tempo acontece na banda desenhada, de acordo com Scout McCloud<sup>56</sup>, segundo seis categorias diferentes, a saber: momento a momento, acção a acção, assunto a assunto, cena a cena, aspecto a aspecto e uma última forma não sequencial. Esta organização parece estar também presente nos videojogos e é a partir dela que construímos enredos e narrativas com as quais interagimos.

<sup>51</sup> A primeira e a segunda pessoa são utilizadas normalmente para inserir o leitor na pele do personagem, é uma forma de provocar maior imersão no sistema pela introdução do eu: Eu andei do outro lado do espelho... Nos *Role-playing games* para múltiplos utilizadores onde é necessário um maior grau de faz de conta a segunda pessoa é utilizada: Tu andaste do outro lado do espelho... A terceira pessoa, tradicionalmente a voz do narrador, está a ser progressivamente substituída pela voz da primeira pessoa como advoga Brenda Laurel no seu *Computer as Theater*, no intuito de potenciar a experiência. Exemplos de jogos que utilizam a perspectiva na primeira pessoa incluem *Doom*, *Deus Ex*, *Everquest*, encontramos uma perspectiva na segunda pessoa: *Dungeons and Dragons*, *Sega Snowboarder*, e finalmente, na terceira: *Age of empires*, *Sims* e *Broodwars*.

<sup>52</sup> Os jogos de computador mencionados são títulos disponíveis na maioria para a *Playstation 2* ou para PC, o ICQ é um programa de conversação em tempo real onde é possível ter uma lista de pessoas seleccionáveis e construir através de um *nickname* uma personagem fictícia ou não. O *Comic chat* é um interessante programa online de 1998 da *Microsoft* no qual interagimos a partir de uma personagem escolhida num menu e com a qual percorremos bandas desenhadas que se geram em tempo real para múltiplos utilizadores.

<sup>53</sup> *Play it again* em Casablanca, *Play it again*, *Sam* de Woddy Allen...

<sup>54</sup> Meadows, *op. cit.* p. 31.

<sup>55</sup> Meadows, *op. cit.* pp. 104-110.

<sup>56</sup> McCloud, Scott (1994), *Understanding Comics, The Invisible Art*, Nova Iorque, HarperCollins.

O mimetismo e a repetição são leis que regem, segundo Walter Benjamin, “acima de todas as regras e ritmos individuais, o grande mundo do brinquedo: a lei da repetição. Sabemos que ela é para a criança a alma do jogo; que nada a torna mais feliz do que “outra vez”. O escuro impulso para a repetição é no jogo quase tão forte, quase tão ardiloso na sua actuação, como o é no instinto sexual. (...) De facto cada uma das nossas experiências mais profundas anseia insaciavelmente, anseia até ao fim, por repetição e retorno, pela reconstituição da situação primitiva de onde proveio. “Tudo seria perfeito se o homem pudesse fazer as coisas duas vezes” – é de acordo com este ditado de Goethe que a criança age. Só que a criança não quer apenas duas vezes, mas sempre mais, centenas, milhares de vezes.<sup>57</sup>” Assim, Walter Benjamin, propõe a hipótese de transformar o fazer-de-conta-que em fazer-sempre-de-novo, o que transformaria a experiência comovente em hábito. Esta transformação da experiência em hábito é para o autor a essência do jogo. A paisagem atmosférica dos jogos da saga *Myst*, os ambientes expressionistas de *Silent Hill*, que apelam às nossas mais profundas emoções, quais ideias convencionais de realismo e proporção, ou os corredores surrealistas de *Max Pain*, repletos de bandas sonoras arrepiantes e comoventes, parecem um convite evidente a este joga outra vez.

## Caixas de brinquedos e ferramentas

No universo das ferramentas de produção gráfica são utilizadas metáforas que nos remetem para as belas-artes, *software* de manipulação como o Photoshop, Freehand, Illustrator e afins reproduzem no ecrã o *atelier* do pintor, através dos seus pincéis, lápis, tesouras, tipos de papel, etc., e simulam os seus movimentos com a ajuda de comandos disponíveis, corta e cola (*cut and paste*) para um *ready made*, ferramentas de selecção para uma *assemblage*, etc.. Da mesma forma, programas de animação digital, *Flash*, *Dreamweaver*, *Director*, *Maya*, entre outros, utilizam o teatro e o cinema como inspiração. Assim, encontramos um projecto em branco como palco (*stage*), um elenco (*cast*), para a colocação dos objectos no tempo (*timeline*), para armazenar os conteúdos produzidos uma biblioteca... A capacidade de experimentação que estes programas permitem é ainda bastante reduzida e o autor está ainda muito dependente de aspectos ligados aos comportamentos e linhas de códigos de programação. Uma equipa mista de programadores e artistas está em Paris<sup>58</sup> a desenvolver uma ferramenta de autoria multimédia que permite ao autor pensar mais em termos de concepção de projecto e menos em constrangimentos técnicos. Foi na história de arte e na pintura que esta equipa se inspirou para produzir um *software* que permita ao autor escolher o tipo de *interface* e interactividade que pretende para a sua obra, partindo do pressuposto que a necessidade de um autor de jogos hiperealistas para múltiplos utilizadores não é a mesma da de um autor de instalações multimédia, que pressupõem uma relação mais intimista entre o utilizador e o sistema. Segundo o mentor deste projecto, Ludovic Duchâteau, o objectivo deste *software* é proporcionar ao criador uma maior possibilidade de experimentação e improvisação mas também criar uma linguagem comum a toda a equipa envolvida em complexos projectos.

<sup>57</sup> Benjamin, Walter (1992), *Sobre arte, técnica linguagem e política*, Relógio D'Água, Lisboa, pp. 175-176.

<sup>58</sup> [www.virttools.com](http://www.virttools.com)

Se, como nos afirma Lev Manovich, “a vanguarda dos novos media se prende com novas formas de aceder e de manipular a informação” e as suas “técnicas são o hipermédia, as bases de dados, os motores de busca, a extracção de dados, o processamento de imagem, a visualização, a simulação,<sup>59</sup>” então o processo de criação contemporâneo, utilizando este tipo de programas, não é muito diferente do dos artistas modernos, com os seus conceitos e intenções estéticas. Ultimamente uma nova geração de programas de *assemblage* técnica e de linguagens de programação, nomeadamente o recente XML e alguns programas de música e vídeo, passaram a tratar as componentes de programação como objectos, sendo que o criador os manipula de modo a que o código seja aberto e configurável à sua medida. Esta possibilidade de utilizar ferramentas pré-programadas de várias proveniências, e assim construir a caixa de brinquedos que é o objecto interactivo, é em si também um jogo. Através de diferentes peças, à maneira do lego, manipula-se o *software* à medida do autor, alterando apenas a superfície, o design. Esta fórmula repetitiva de apresentar os conteúdos surge como uma operação de cosmética daquilo que já existe, à superfície, sendo sempre o mesmo esquema dos objectos configuráveis que se repete enquanto for lucrativo. Além dos aspectos estéticos são utilizados na programação algoritmos, já criados para outros títulos à venda no mercado, por razões de viabilidade económica, numa receita *à la carte* que, tal como no cinema, é propícia aos produtores mas bastante avessa aos criadores e autores que pretendem um caminho de experimentação ao nível da criação, nomeadamente numa adequação da forma ao conteúdo dos objectos artísticos. Assim, se eu quiser desenvolver um jogo, posso comprar um motor programado anteriormente e mudar-lhe apenas a aparência, a imagem; o processo em vez de ser pensado de raiz como uma obra é já idealizado enquanto fórmula. E não temos nem brinquedos nem ferramentas, só objectos. Nem improvisação nem composição mas apenas redundâncias sem metáforas. Um dos maiores êxitos da actualidade é o *Grand Theft Auto: Vice City*, um jogo em que podemos enriquecer a vender droga e, enquanto traficantes, podemos comprar, por exemplo, lojas de gelados, de modo a encobrir o negócio. Uma aventura para todas as idades! Num outro jogo, *Karmagedon*, o passatempo do utilizador passa também por atropelar grávidas...

Uma polémica interessante em que os brinquedos se viram contra as ferramentas foi a gerada pela empresa *eToys* com o colectivo de artistas *etoy.com*<sup>60</sup>. A empresa americana de venda de brinquedos online promoveu uma perseguição aos artistas para conseguir o URL da *etoy*, tendo colocado o colectivo em tribunal para além de os insultar inúmeras vezes publicamente. Os artistas organizaram um interessante jogo em rede para destruírem a empresa que os tinha tentado aniquilar com uma campanha absolutamente desleal. Porque os *etoy* ousaram entrar e introduzir o vírus artístico no espaço do comércio, como nos conta Birgit Richard, a *eToys* tentou “reenviá-los para o gueto”. Por intermédio dos *etoy* a arte concorre com a economia não somente no plano visual mas também estrutural e, segundo a autora, engendra num corpo colectivo, a partir de uma estética geral, a sua identidade como empresa. Mais resistente às pressões económicas do que um artista individual, o corpo virtual redefine o jogo informático como uma *toywar* e utiliza a arte na internet através de um jogo em rede para resistir a uma forma invisível de violência económica. A transferência de modelos comerciais no domínio da arte é também uma forma de fugir ao sistema

<sup>59</sup> Manovich, Lev (2000), “A vanguarda como Software, da “nova visão” aos novos media”, *Tendências da cultura contemporânea*, Revista de Comunicação e Linguagens, nº 28, pp. 421-439.

<sup>60</sup> Richard, Birgit, (2002) “Etoy contre eToys”, *Connexions, Art, Réseaux, média*, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, pp. 91-114: <http://www.etoys.com> e <http://www.etoys.com/etoys/index.html>

artístico convencional, e neste caso a uniformidade colectiva torna-se subversiva. Neste contexto, para Birgit Richard, os *etoy* representam a futura geração artística, sediada na *web*, criativa, reunindo várias competências, da net art ao net activismo, concebendo modelos artísticos e comerciais, preferindo à rebelião clássica a assimilação de armas comerciais, num combate estrutural pela ocupação da estética dos espaços.

O estilo dos artistas passa a ser, na opinião de Geert Lovink, sofisticado e rico na medida em que os activistas empregam sempre um estilo pouco popular que se relaciona com uma atitude crítica e não com um *look*. Mais do que uma utilização correcta de determinada lógica, jogo de cores, ícones, pretende-se uma consciência crítica, uma solução táctica, uma improvisação que foge à categorização e que encontra as suas raízes na arte moderna. Os artistas modernistas trabalhavam, refere David Garcia,<sup>61</sup> valorizando a experimentação, num lugar entre a representação e as mudanças sociais e políticas. O design interactivo coloca questões fundamentais que se aplicam às teorias de David Garcia na medida em os problemas centrais da arte e do activismo se relacionam com a questão da acção e observação. Para o autor a acção/atitude foi excluída de todos os domínios do pensamento, da ciência à cultura, e é o design interactivo que a coloca no centro. Aparência, conteúdo e estrutura, três categorias das formas de arte tradicional, às quais o design interactivo vem acrescentar a atitude, não somente a atitude do utilizador como também a do sistema composto pelo computador e seus utilizadores. Deste ponto de vista, a obra inclui o sistema inteiro, computadores e pessoas. Para que esta ideia funcione é necessário integrar no trabalho em si uma visualização do comportamento ou da acção do sistema. Trata-se afinal de uma investigação orientada no sentido da acção, na qual se pensa o sistema, a obra como um todo integrado, aparência, estrutura, conteúdo e acção. Mas não é esta a ideia que está subjacente a toda uma estética da percepção que sempre encontrou nos estímulos e sacões dos sentidos a sua razão e matéria? Não é afinal a percepção que devemos investigar?

## O jogo como único objectivo, jogos finitos em tempos infinitos

Ao introduzir a obra do artista israelita Uri Tzaig, Janet Abrams<sup>62</sup> remete-nos para o livro dos economistas Charles Hampden-Turner and Fons Trompenaars<sup>63</sup>, os quais identificaram dois tipos de comportamento na economia global, a saber, o dos jogos finitos e o dos jogos infinitos. No primeiro comportamento o que interessa ao jogar é quem ganha ou quem perde e este é o objectivo do jogo. No segundo caso o que é importante é a evolução do jogo em si. Se o primeiro comportamento é definido pela metáfora darwinista de progresso e é comum nas sociedades ocidentais, em que a unidade de sobrevivência é o indivíduo, o segundo comportamento parece característico das sociedades asiáticas e o que parece interessar é o indivíduo no jogo que é jogado, ou seja, a projecção do sujeito no *medium* com o qual se depara. Neste contexto, Uri Tzaig remete-nos para um jogo de futebol em que as regras são subvertidas pela inclusão de duas bolas, redefinindo as regras dos jogos tradicionais como o futebol e o basquetebol, reinventando interacções sociais nas

<sup>61</sup> Garcia, Lovink, David, Geert, (2002) "GHI des Médias Tactiques," *Connexions, Art, Réseaux, media*, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, pp. 78-89.

<sup>62</sup> Abrams, Janet, "Other victories", *If/Then Play*, Netherlands Design Institute, pp. 232- 247.

<sup>63</sup> Hampden-Turner, Trompenaars, Charles and Fons, *Mastering the infinite game*, Capstone Publishing, 1997, p. 30.



quais todo o comportamento da assistência passa a ser descentrado. Esta alteração das convenções do jogo: duas bolas dois focos de atenção, faz-nos perder o poder centralizador da bola. É esta estrutura rígida que persiste nos nossos jogos desportivos que Uri Tzaig pretende estudar e desconstruir.

Nos jogos de simulação não há um vencedor e um vencido mas um processo de construção ou desconstrução; não há etapas/níveis nem progresso, há uma enorme vontade de brincar com brinquedos e ferramentas num mundo que se constrói em tempo real à maneira da *Commedia del arte Italiana*<sup>64</sup>. O Japão, como um dos maiores produtores de videojogos do mundo, é também um bom exemplo desta possibilidade de improvisação, pois é um país que dá uma importância desmedida à infância, em que o espaço público está inundado de referências a *puppets* e *gadgets*. A maioria dos seus artistas exportáveis nas mais diversas áreas da criação contemporânea: Nara Yoshitomo e Takashi Murakami, (artes plásticas), Takeshi Kitano (cinema), Banana Yoshimoto (literatura), Ryuchi Sakamoto (música), entre outros, têm uma forte componente lúdica e uma necessidade de desvendar as fantasias infantis. Mas são os jogos digitais de Hugo Nakamura<sup>65</sup> e o Cd-Rom *Discord* de Ryuchi Sakamoto de 1997, tal como o êxito do *Pokémon*, de Satoshi Tajiri, que nos podem orientar na possibilidade de criação de jogos “abertos”, com tempos infinitos. Masuyama, no seu artigo *Pokémon as a Japanese Culture*<sup>66</sup>, lembra a adoração de Tajiri por jogos como o *Space Invaders*, *Xevious* e *Dragon Quest*, os quais admite terem todos em certo sentido uma estrutura aberta (*not-closed*) tal como o *Pokémon*. Sendo o Japão o grande concorrente da hegemónica cultura americana porque não olhar para os seus objectos mais atentamente pois parece aí existir, de facto, um jardim infantil para a vida inteira. *E if we learn best by playing then we need lifelong kindergarten!*<sup>67</sup>

## Bibliografia

- AAVV, (1999), *If/Then Play*, Netherlands Design Institute, Amsterdam.
- AAVV, (1999), (organizado por) José Bragança de Miranda, *Real vs. Virtual*, Revista de Comunicação e Linguagens, Lisboa, Edições Cosmos.
- AAVV, (2001), (organizado por) José Bragança de Miranda e Maria Teresa Cruz, *Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Porto.
- AAVV, (2002), (organizado por) Maria Lucília Marcos e José Bragança de Miranda, *A Cultura das Redes*, Revista de Comunicação e Linguagens, Lisboa, Relógio d'Água Editores.
- AAVV, (1983), *Funktionen des fiktiven*, Poetik und hermeneutik, Wilhelm Fink Verlag Muchen.
- Benjamin, Walter (1992), *Sobre arte, técnica linguagem e política*, Lisboa, Relógio D'Água.
- Borges, Jorge Luís Borges (2001), *Ficções*, Obras Completas I (1923-1949), Editorial Teorema.
- Burham, Van, (2001), *Supercade: A Visual History of the Videogame 1971-1984*, The MIT Press,.
- Bureau, Magnan, Annick e Nathalie, (2002), *Connexions, Art, Réseaux, média*, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts.
- Carroll, Lewis, (1998), *Alice do outro lado do espelho*, Lisboa, Editorial Estampa, 4ª edição.

<sup>64</sup> Murray, *op. cit.* “New Beauty New Truth” p. 277.

<sup>65</sup> Surface.yugop.com

<sup>66</sup> Masuyama (2002), “Pokémon as a Japanese Culture”, *Game on, The history and Culture of Videogames*, Londres, Barbican Gallery, Laurence King Publishing Ltd.

<sup>67</sup> *If/Then Play (1999)*, Netherlands Design Institute, pp. 10-11.

- Deleuze, Guattari, Gilles, Félix (2002), *A thousand plateaus*, Londres, Athole Contemporary European Thinkers.
- Goodman, Nelson (1995), *Modos de Fazer Mundos*, Lisboa, Edições Asa.
- Hampden-Turner, Trompenaars, Charles and Fons, (1997). *Mastering the infinite game*, Capstone Publishing.
- Laurel, Brenda, (1993), *Computers as Theatre*, Massachusetts, Addison Wesley Logman, Inc.
- King, Lucien (edited by), (2002), *Game on, The history and Culture of Videogames*, Londres, Barbican Gallery, Laurence King Publishing Ltd.
- Meadows, Mark Stephen, (2002), *Pause and Effect: The Art of Interactive Narrative*, New Riders.
- McCloud, Scott (1994), *Understanding Comics, The Invisible Art*, Nova Iorque, HarperCollins.
- Murray, Janet Horowitz, (2001), *Hamlet on the Holodeck*, The Mit Press, Cambridge, Massachusetts, 4ª edição.
- Ryan, Marie-Laure (2001), *Narrative as Virtual Reality*, Parallax, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London,.
- Rosa, Jorge Martins, (2000), *No Reino da Ilusão*, Comunicação e Linguagens, Lisboa, Edições Vega.
- Teixeira, Luís Filipe B., "Ludologia (jogo#1/Nível#1): Do instinto de jogo aos jogos do imaginário", *Comunicação e Sociedade*, vol. 4, pp. 163-179
- Turkle, Sherry. (1997), *A Vida no Ecrã, a identidade na era da internet*, Lisboa, Relógio d'Água Editores.
- Stephen, Wilson, (2002), *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*, Massachusetts, The Mit Press.
- Schiller, Friedrich, (1994), *Sobre a Educação Estética do ser humano numa série de cartas e outros textos*, Lisboa, Imprensa Nacional – Casa da Moeda.