

## Paraisos artificiais: autoria partilhada na criação contemporânea e na era dos jogos em rede<sup>1</sup>

Patrícia Gouveia<sup>2</sup>

The new artist, equipped for acting in the ambit of net economies, will necessarily be a social agent belonging to the sector of immaterial labour, that of the production of knowledge. He shall never more be a shaman, a lay preacher, or a bohemian living outside the productive economic sphere. Rather, she or he will qualify as “*know workers*.”

*net.art and the coming culture*

– José Luis Brea

Podemos imaginar uma cultura em que os discursos circulassem e fossem recebidos sem que a função autor jamais aparecesse. Todos os discursos, qualquer que fosse o seu estatuto, a sua forma, o seu valor e qualquer que fosse o tratamento que se lhes desse, desenrolar-se-iam no anonimato do murmúrio. Deixaríamos de ouvir as questões por tanto tempo repetidas: “Quem é que falou realmente? Foi mesmo ele e não outro? Com que autenticidade, ou com que originalidade? E o que é que ele exprimiu do mais profundo de si mesmo no seu discurso?”

*O que é um autor?*

– Michel Foucault

Where once art was at the center of moral existence, it now seems possible that play, given all its variable meanings, given the imaginary, will have that central role.

*The Ambiguity of Play*

– Brian Sutton-Smith

Os jogos em rede, ao apelarem à participação e criação colectivas, permitem a construção em tempo real, de histórias emergentes, de dispositivos de programação abertos, elaborados por diferentes autores. A

questão que se propõe debater é a possibilidade da criação de matrizes abertas à acção de um utilizador/criador de interfaces. O autor controla a matriz de construção como obra aberta e reconfigurável, e prepara-a para a acção de diferentes criadores num espaço amplo de múltiplas possibilidades. Para que a obra seja emergente, o autor abdica de parte do controlo da matriz, permitindo ao utilizador desenvolver um conjunto de acções possíveis da sua autoria, nomeadamente, a manipulação e *sampling* do design, do *software* e da arquitectura do sistema. O *software*, por seu lado, como engenho de inteligência artificial, automatiza-se e é capaz não só de replicar o processo iniciado pelo autor e utilizador como também de introduzir na obra decisões ao nível do cenário, permitindo ainda a incursão de novas personagens e espaços em resposta às acções do jogador.

Dos inúmeros exemplos de autoria partilhada possíveis escolhi seis que me parecem exemplificar bem o tipo de relações que, no futuro, se vão desenvolver em termos de autoria multimédia. O primeiro é um jogo à volta da economia mundial do colectivo de artistas *etoys*. O Segundo é um site: *1001 Nights in Manhattan: Mapping Sex in New York City* que permite a inscrição de histórias na rede. O terceiro, um programa de *software* de nome *FMOL (Faust Music On Line)* desenvolvido por Sergi Jordà para o espectáculo *Fausto v3.0* dos *Fura dels Baus*. O quarto, o trabalho digital do colectivo *Jodi* à volta da desconstrução do código e do mapeamento das representações em rede. O quinto, um exemplo retirado da tese de mestrado do designer e editor Gonzalo Frasca. Por último, um jogo de arcada, desenvolvido pelos artistas alemães *Furs*, que inflige dor aos utilizadores.

(...) we, as readers, may become not the masters of the text, but

collaborators in its writing, participants in the process of our own becoming. (Keep, 1999: 180)

Que objectos são estes que, através de uma colaboração dinâmica de diferentes autorias e proveniências, questionam o papel do autor e do utilizador/leitor? O hipertexto como *medium* de escrita metamorfoseia o autor num editor ou produtor multimédia, como nos diz George P. Landow<sup>3</sup>? O hipermédia, como o cinema, o vídeo e a ópera será um trabalho de equipa para o qual contribuem inúmeros especialistas de diferentes áreas? A quem atribuir a autoria destes objectos: ao argumentista interactivo? Ao designer de interfaces? Ao designer de software? Ao programador? O utilizador/leitor colabora com o autor da obra através das suas escolhas? Não existirá, no entanto, uma qualidade obscura no hipertexto que, através da sua estrutura organizacional, força desejos no utilizador/leitor, tal como o supermercado força desejos no consumidor, como refere Christopher J. Keep, e, neste contexto, nos fornece uma ilusão de liberdade ao propor um utilizador que escolhe e toca as coisas que melhor lhe assentam? Não poderá também o hipertexto e a hiperficação, incutir desejos, sofrimentos, vontades? Um comprador/leitor livre que se move num mundo infindável de comodidades lexicais?<sup>4</sup>

Le collectif etoy représente la future generation artistique: basée sur le web, élitare et creative. Il réunit différentes tendencies du net art, du net activisme, et les traditionnels modèles artistique et commerciaux. Préférant à la rebellion classique l'assimilation des armes commerciales, il engage un combat structurel pour l'occupation esthétique des espaces. (Richard, 2002)

Uma polémica interessante foi gerada pela empresa *eToys* com o colectivo de artistas *etoy.com*<sup>5</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 em-

presa 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 para o domínio da arte é também uma forma de fugir ao sistema artístico convencional. E, neste caso, a uniformidade colectiva torna-se subversiva.

The virtual presence of other texts and other authors contributes importantly to the radical reconception of authorship, authorial property, and collaboration associated with hypertext. Within a hipertext environment all writing becomes collaborative writing, doubly so. (Landow, 1997: 104-05)

A autoria partilhada nos objectos multimédia é definida por George P. Landow mediante quatro formas de produção distintas. Em primeiro lugar, o objecto revela-se através das decisões e escolhas de percurso efectuadas pelo receptor; o autor não existe sem que exista um potencial utilizador da sua obra. Em segundo lugar, o autor tem consciência da existência de outros potenciais autores na rede; o criador tem a consciência da presença virtual no sistema de outros autores, que embora tenham escrito em tempos diferentes, com ele dialogam através de *links* e estruturas abertas. Em terceiro lugar, alguns projectos promovem a segmentação de tarefas dos diferentes intervenientes no processo de criação. Existe, neste caso, no final, uma *assemblage* em que as contribuições individuais se agrupam num só objecto. Por último, uma quarta forma de produção revela-se como uma combina-

ção de aspectos provenientes das anteriores, combina-se, neste caso, a presença de outros textos e de outros autores numa interacção cooperativa. Assim, os documentos deixam de ter uma existência em si para estarem automaticamente em estreita relação com todos os documentos existentes no sistema da rede. Existe, neste contexto, uma colaboração em potência em que todos os documentos, conectados electronicamente, colaboram uns com os outros, sendo que as diferentes autorias e formatos estão em estreita ligação entre si.

A possibilidade de cada ponto poder estar conectado com outro ou com uma infinidade de outros pontos, permite que o princípio de multiplicidade se revele através da expansão das suas conexões, ou seja, que a natureza rizomática da estrutura funcione de forma dinâmica e aberta. O objecto digital, feito de pedaços de textos, composições musicais, ilustrações, imagens fotográficas, pixeis, linhas de código e intervalos de tempo e de espaço, forma um rizoma com o mundo da rede. Ao introduzir uma descentralização do autor em múltiplas “vozes que falam”, autorias diversas num sistema complexo em permanente reconfiguração, o objecto digital solicita ao leitor/utilizador que não seja apenas um mero receptor mas que se revele autónomo e independente na construção de sentidos. Este objectos formam uma *assemblage* com o exterior ao introduzir e reproduzir, nos meandros da rede, dados provenientes do mundo em que vivemos, como referem Deleuze e Guattari.<sup>6</sup>

O site *1001 Nights in Manhattan*<sup>7</sup>, desenvolvido para o Museu de Sexo em Nova Iorque, permite a inclusão de textos e histórias no dispositivo criado. Este trabalho, pertence ao colectivo de artistas SFMOMA, do qual fazem parte Michael Samyn e Auriea Harvey, e foi construído de forma a permitir a incursão das histórias sexuais dos diferentes utilizadores/leitores em diversos locais da cidade. Estes relatos, que aparecem sobrepostos no mapa geográfico dinâmico da cidade, são os próprios utilizadores/leitores que os inserem na base de dados do site através de um *back office*. A inscrição no plano é feita das histórias de inúmeras pessoas. A cidade inventariada serve de traço às diversas narrativas que a compõem, mas

a matriz é obra de dois artistas e de um museu.

Myths are stories that are distinguished by a high degree of constancy in their narrative core and by an equally pronounced capacity for marginal variation. (Blumenberg, 1990: 35)

A diluição do papel do autor, a autoria partilhada e até o anonimato na cultura digital, remetem-nos para uma configuração próxima das histórias contadas mitologicamente? George P. Landow lembra-nos Lévy-Strauss ao explicitar que a apresentação do pensamento mitológico é um sistema complexo de transformações sem centro, uma rede de textos (Landow, 1997: 93). As histórias mitológicas apresentam simultaneamente uma estrutura constante e uma possibilidade para a variação marginal. Assim, diferentes narradores/autores reproduzem uma composição pré-definida, introduzindo variações ao seu estilo e medida. A constância produz um reconhecimento do mito como representação artística ou ritual. A variação, uma possibilidade de novas e pessoais formas de apresentação. A transmissão oral favorece, segundo Hans Blumenberg, a vitalidade do que é transmitido: a disposição dos materiais para a deformação, para a improvisação. A tragédia grega adapta-se à sua audiência, para a qual estas variações eram uma sequência de continuações que estavam sempre predispostas a desenvolver um novo elemento de excitação. O público deparava, a cada actuação, com performances renovadas em vez de mais uma imitação (Blumenberg, 1990: 149-173). A simulação nos videojogos, através de um engenho dinâmico, permite a incursão de variações e múltiplas dimensões na história, adaptando-se ao “corpo” do utilizador. Os jogos actuais promovem nomenclaturas narrativas clássicas em que a ideia de princípio, meio e fim está muito presente. Alguns projectos artísticos, de que falaremos mais à frente, tentam contrariar esta tendência adoptando estruturas abertas e não-lineares, mais características da cultura da hiperficção e do hipertexto. Mas, para alguns autores, o caso da narrativa nos media digitais está para além do mito e da metáfora<sup>8</sup>.

Mas será que os realizadores de videojogos e os criadores digitais são assim tão anónimos? E estarão estes criadores assim tão preocupados em dar ao utilizador a liberdade que este tem a ilusão de deter? Não existirá sempre, como na saga Matrix, um arquitecto do sistema que decide que acções o jogo permite ou não desenvolver, um autor que condiciona os passos do utilizador e lhe transmite a ilusão de que este é co-autor da obra, um leitor escravo dos livros que não consegue concluir como em *Se numa noite de inverno um viajante* de Italo Calvino?

La creación colectiva, una de las más interesantes posibilidades que ofrece la red, es otro de los aspectos fundamentales del proyecto. Cada participante que accede al servidor con la intención de componer, puede también modificar/enriquecer temas anteriores, con lo que se potencia un juego a modo de cadáver exquisito musical, en el es posible conocer en cada momento los autores de cualquier tema, y en que porcentaje se dividirían la autoría en caso de la pieza en cuestión fuera seleccionada. De esta forma, una idea o germe musical generado por un autor, puede evolucionar paralelamente em múltiples direcciones, siendo todas ellas igualmente accesibles al estar organizadas en forma de árbol. (Jordá, Sergi, 1998<sup>9</sup>)

O *software* de criação musical *freeware FMOL* foi especialmente concebido para que criadores de todo o mundo pudessem participar através da internet na composição musical de parte da banda sonora do espectáculo dos Fura Dels Baus. Este *software* foi patrocinado pela Sociedad General de Autores y Editores (S.G.A.E.) espanhola. Esta sociedade, comprometeu-se em simplificar todas as formalidades necessárias para que os compositores que utilizaram o *software* para a criação digital de pequenos e breves fragmentos para o espectáculo, ficassem automaticamente inscritos e recebessem os seus direitos de autor. Foram seleccionados pelos Fura Dels Baus 60 temas de 20 segundos cada e submetidas para avaliação do

júri 1200 composições. Posteriormente, foi desenvolvido um CD com 300 temas de 20s que foi oferecido a alguns dos compositores anónimos de *FMOL* para trabalharem por cima e assim desenvolverem novas composições<sup>10</sup>.

Jodi forces us to question the representation of data, its translation, its mapping, its conventional application for visualizing and decoding the language of programming into metaphors and signs we can interpret and utilize. Ultimately, *Jodi.org* is Code stripped of all functionality, Code for its aesthetic value, Code as abrasive language, Code as hallucination, Code as theater.<sup>11</sup>

A desconstrução das “regras do jogo”, tal como se verifica em colectivos como os *Jodi*<sup>12</sup>, integrado por Joan Heemskerk and Dirk Paesmans, é uma das principais questões que os artistas propõem ao utilizador pois, para além de ser um dos maiores atractivos da cultura lúdica de entretenimento, está presente nas artes digitais. Quando confrontados com a ideia: quando olhamos para o vosso trabalho não há hipótese de saber quem está por trás de tal construção. Uma companhia? Uma organização? Um *gang*? É isto a possibilidade de anonimato na internet? Os *Jodi* respondem: “nós apresentamos ecrãs e coisas que estão a acontecer nesses ecrãs. Evitamos explicações. Olhem para qualquer exposição: as pessoas procuram as placas de informação ao lado dos trabalhos artísticos, antes de olharem para os trabalhos. Querem saber quem fez a peça, antes de terem uma opinião sobre esta. É o que tentamos evitar”<sup>13</sup>.

O processo de triagem e mapeamento do jogador na matriz é sempre um processo de descodificação e apropriação do espaço virtual. Nos *first person shooters* deparamos com uma maior possibilidade de agir, embora neste tipo de performances a narratividade seja menor do que nos *role playing games* em que encarnamos uma personagem e encenamos um drama. A imersão na primeira pessoa privilegia uma maior performance em detrimento da narratividade. Nos jogos de acção,

o palco do “drama” é de tiros e sobrevivência, para nos *role playing games* encontramos um modo de fazer mundos repleto de histórias e experiências. O artista, tal como o realizador de cinema, pode tomar decisões sobre a história ou histórias, a jogabilidade e as acções possíveis do sistema, o tipo de design, a tecnologia a utilizar... mas não pode deixar de abdicar, na cultura digital contemporânea, da evolução da sua obra por caminhos que se bifurcam, misteriosos e inesperados.

Gonzalo Frasca, na sua tese de mestrado<sup>14</sup>, propõe como cenário a possibilidade futura de, num jogo de simulação como os *Sims*, ser não só possível escolher a roupa e a cor dos cabelos como também manipular as personagens em termos de carácter. O autor imagina uma Agnes fictícia que joga há bastante tempo aos *Sims* e conhece as regras básicas da simulação. Agnes sente que seria importante que as relações familiares fossem mais realistas no jogo, por isso escolhe uma mãe para a sua família virtual no menu ainda imaginário e potencial: “mudança de carácter”. “Dave’s Alcoholic Mother version 0.9” foi elaborado por um outro internauta e escolhido por Agnes para manipulação. Depois de feito o *download* 2 Agnes insere a personagem na sua casa *Sims* constituída por um casal, três crianças e um gato. A mãe é substituída por esta mãe alcoólica e depois de algum tempo a jogar Agnes conclui que esta personagem não se coaduna com a realidade. A personagem vai buscar as suas bebidas alcoólicas ao armário da sala em vez de as esconder, o que Agnes considera ser um comportamento pouco realista, do seu ponto de vista. Assim, e ainda no domínio da ficção, Agnes faz o *download* de outra personagem: “Dorothy Alcoholic Methodist Mother version 3.2”. Ao fim de algum tempo percebe que esta mãe também não é credível e decide, através de um editor, fazer algumas alterações no código e gravar a sua versão modificada para manipulação no menu de personagens. Temos desta forma uma “Agnes Alcoholic mother 1.0” inspirada na “Dorothy Alcoholic Methodist Mother version 3.2”. A imaginação de Gonzalo Frasca é prodigiosa mas este, parece-me, é o caminho para o qual se dirigem muitos videojogos.

Augusto Boal took Brecht’s ideas much further and created a new form of theater that literally blurred the “fourth wall”, by allowing the audience to become actively involved on the play. (Frasca, 2001: 61)

Estranhamente, com tanta ficção e imaginação o autor apela ao realismo e teatro da vida, socorrendo-se de Bertold Brecht e dos brasileiros Augusto Boal e Paulo Freire para propor os seus videojogos dos oprimidos<sup>15</sup>. Não deve ser alheio a este facto Gonzalo Frasca ter nascido no Urugai. E, é curioso notar, como nos diz, que Augusto Boal, quando exiliado na Europa, encontrou uma audiência muito diferente daquela a que estava habituado no Brasil, isto é, se no Brasil as pessoas resolviam mesmo as suas questões pessoais no palco, na Europa, a simulação era bem mais abstracta e as suas técnicas foram difíceis de adaptar aos problemas burgueses dos países ricos. Será que algum dia o designer se vai deparar com um miúdo que lhe pede que desenhe jogos menos realistas porque das misérias da vida está ele farto? Como certo adolescente, que uma semana depois de propor à professora de português ler Alves Redol, lhe entrega o livro com a seguinte frase: “sabe, professora, é melhor ler outro livro porque para misérias já basta a minha vida”.

(...) in solitary or private play children create cultures of play that are virtual worlds not mundane worlds, and often with not much obligation to the latter. (...) The unreal worlds of play and festival are like that of the novel or the theater. They are about how to react emotionally to the experience of living in the world and how to temporarily vivify that experience by transcending its usual limits (Sutton-Smith, 1997: 155-59).

Os jogadores de personagens analisados pelo sociólogo francês, Laurent Trémel, preferem o mundo da fantasia, a capacidade dramática à tirania da realidade. A ideia é improvisar uma boa história, seja ela um drama, uma comédia... A coerência e realidade envolvidas são absolutamente secundá-

as: misturam-se épocas e fases históricas num mesmo caldeirão lírico. O potencial teatral de tais actuações colectivas é enorme e, tal como um livro, é capaz de transportar para o seu interior o leitor. Estes jogos apelam à temática da evasão, promovendo nos seus participantes a ideia de possibilidade de fuga à realidade. Uma voz constante nestes fazedores de mundos: “quando eu leio alguma coisa, é geralmente um pouco para sair da realidade”<sup>16</sup>. Da mesma forma a simulação das diferentes personagens mágicas, que vão adquirindo competências no jogo, são escolhidas de acordo com imaginários extra-terrestres, da ficção científica, paranormais e afins. Não se reproduzem os diferentes papéis da vida real, como nos *Sims* e à maneira da comédia da vida, como nos relata Erving Goffman, mas antes se utilizam estes para um ensaio de potencialidades mágicas e rituais.

What is this changed way of thinking?

To summarize: first, there is no central representation; second, control is distributed throughout the system; third, behaviors develop in direct interaction with the environment rather than through an abstract model; and fourth, complex behaviors emerge spontaneously through self-organizing, emergent processes (Hayles, 1999: 213)

Criar dispositivos e engenhos de inteligência artificial que estudam e replicam as acções do sujeito e permitem capturar a estrutura lógica do processo não é uma forma de criar modelos de evolução mas a evolução em si, diz-nos N. Katherine Hayles<sup>17</sup>. Os agentes artificiais, incorporados no meio das nossas marionetas e personagens nos jogos que jogamos, descobrem o mundo através das suas interacções com o ambiente. Estes autómatos vão sendo criados sem deterem qualquer representação central do mundo, sem imagens nem comportamentos pré-programados. Estes programas não imitam mas antes simulam comportamentos, interacções, momentos. O jogo sofre um processo de mutação e o nosso corpo reorganiza-se para acolher novos padrões tácteis, quinesésicos, visuais e sonoros, provenientes da interacção com

o computador. Para Rodney Brooks do MIT, citado por N. Katherine Hayles, uma vez descoberta a essência do ser e da sua forma de reagir, os problemas de comportamento, linguagem, aplicação e conhecimento aplicados tornam-se fáceis de simular. Da essência, para os estudiosos da vida artificial, fazem parte a habilidade para o movimento num ambiente dinâmico, a capacidade de sentir a envolvente e os arredores e um grau suficiente para se chegar à preservação da vida e à reprodução.

O que resulta deste sistema? Primeiro: não há uma representação central. Segundo: o controlo está distribuído pelas várias componentes. Terceiro: os comportamentos desenvolvem-se em directa interacção com o ambiente em vez de se basearem num modelo abstracto. Quarto: comportamentos complexos emergem espontaneamente através de um processo de auto-organização emergente. A possibilidade de um sistema integrado que aprende a pensar através das experiências do corpo, resolvendo progressivamente objectivos abstractos, leva-nos a repensar as nossas noções sobre a inteligência, diz-nos N. Katherine Hayles. O que é que permite ao sistema envolver-se num processo de organização auto-regulada? Diferentes níveis de organização sistémica, conexão por *loops* de *feedback*, regras locais que, através de repetidas aplicações, desencadeiam estruturas globais emergentes. O utilizador tem, neste contexto, a capacidade de desencadear no sistema uma mutação espontânea adquirindo um *status* quase semelhante ao do autor inicial.

(But then, consciousness itself may be an emergent phenomenon arising from distributed systems no more enlightened than the computer program.) Cog [o robot] meets cogito. (Hayles, 1999: 219)

Um sistema que aprende a pensar através das experiências de um corpo? Mas não estamos perante o programa da *Fenomenologia da Percepção*, de Merleau-Ponty? Não é a fenomenologia o estudo das essências? O estudo da essência da percepção e da consciência?<sup>18</sup> Partindo do pressuposto que o real é um tecido sólido e que o mundo

não é aquilo que se pensa mas aquilo que se vive, a unidade do objecto/mundo funda-se no pressentimento de uma ordem eminente que dá resposta a questões apenas latentes na paisagem. É num processo de captura do mundo que o indivíduo constrói e resolve os seus problemas. Os estímulos e sensações provenientes do exterior fornecem a este corpo uma vaga inquietude, organizam os elementos que até aí não pertencem ao mesmo universo e que por essa razão não podem ser associados (Merleau-Ponty, 1945: 24-25). Eliminamos, na nossa relação com o mundo, segundo Merleau-Ponty, criticando detalhadamente a escola empirista e intelectualista, a ideia de que a atenção, a atenção ao que nos rodeia, não cria nada. Considera-se, neste caso, que a atenção cria um campo perceptivo ou mental que o homem pode dominar através dos seus movimentos e explorações. A atenção não é, uma associação de imagens, a memória “forrada” com os seus objectos, mas antes a constituição activa de um objecto novo que explicita e constrói o que ainda não tinha sido oferecido ao corpo senão como horizonte indeterminado (Merleau-Ponty, 1945: 36-39)<sup>19</sup>.

Je peux donc m'installer, par le moyen de mon corps comme puissance d'un certain nombre d'actions familières dans mon entourage comme ensemble de *manipulanda*, sans viser mon corps ni mon entourage comme des objects au sens kantien, c'est-à-dire comme des systèmes de qualités liées par une loi intelligible, comme des entités transparentes, libre de toute adhérence locale ou temporelle et prêtes pour la dénomination ou du moins pour un geste de désignation (Merleau-Ponty, 1945: 122).

O campo fenomenal não é um mundo interior, o fenómeno não é um estado de consciência ou um facto psíquico, a realidade existe para ser percebida. A experiência dos fenómenos não é uma introspecção ou uma intuição, como dizia Berkeley<sup>20</sup>. Merleau-Ponty apela-nos para a destruição da ideia de exterior como conceptualização prévia, como projecção na mente, através da experiência do corpo como representação (Merleau-Ponty, 1945: 90-99).

É necessário passar das teorias de um conhecimento dos factos psicológicos e fisiológicos, ao reconhecimento do evento anímico como processo vital inerente à nossa experiência. A união da alma e do corpo não é resolvida através de um decreto arbitrário entre dois termos exteriores (objecto e sujeito), está explícita em cada instante no movimento da existência (Merleau-Ponty, 1945: 105). Este corpo, não é mais um objecto do mundo mas um meio na nossa comunicação com ele. O mundo deixa de ser a soma de objectos do pensamento cartesiano para se transformar no horizonte latente da nossa experiência. Um presente sem pensamento determinante. O espaço corporal é um espaço interior, um fundo sobre o qual pode surgir o objecto como princípio de acção. O homem, tal como o actor, não toma como reais situações imaginárias mas inversamente serve-se do corpo real e da sua situação vital para o fazer respirar, falar e cheirar no imaginário (Merleau-Ponty, 1945: 110-22).

Cada estimulação corporal acorda no homem não um movimento efectivo mas um tipo de movimento virtual. A parte sensibilizada sai do anonimato e anuncia através de uma tensão particular e com a força da acção, o quadro do dispositivo anatómico. O corpo é, neste contexto, um centro de acção virtual, e a existência espacial uma condição primordial de toda a percepção viva (Merleau-Ponty, 1945: 126). A percepção e o movimento formam um sistema que se modifica como um todo e é através de uma concertação de gestos e sentidos que os órgãos do corpo próprio exploram o mundo como um sistema integrado, em que o controlo está distribuído pelos diferentes membros. O táctil puro ou a visão pura seriam sempre, para Merleau-Ponty, experiências e fenómenos patológicos, pois não há um gesto táctil e uma experiência visual *per se*, mas antes uma experiência integrada onde é impossível discernir os diferentes estímulos e proveniências sensoriais.

increase ball speed 3x... doubles pain execution time... almost unblockable ricochet... quadruples pain execution time... Pain execution time? What kind of pain? What kind of execution? It's really about getting the body involved (Lockridge, 2002<sup>21</sup>)

*PainStation* é uma consola e um *software* que inflige dor ao jogador. A ideia partiu de dois designers alemães, Tilman Reiff e Volker Morawe, enquanto estudantes da *Academy of Media Arts* de Colónia. O jogo é uma versão do *Pong* dos anos 70, jogo electrónico de ténis de mesa. O conceito é simples. Dois jogadores atiram bolas um ao outro na mesa da consola. A mão esquerda posiciona-se em cima de um sensor, de nome *PEU*, isto é, *Pain Execution Unit*. Quando ambos os jogadores posicionaram a sua mão esquerda no contacto eléctrico, o jogo começa. O tipo de dor infligida no *Painstation*, e a sua duração, varia consoante o lugar onde as bolas batem. Assim, tanto pode ser uma lâmpada que queima a mão, como um circuito eléctrico que lhe dá electrochoques ou “sacões”. Neste jogo, dois jogadores oponentes tentam, por um lado, defender-se e sofrer o mínimo de dor possível, por outro, infligir ao seu oponente o máximo de dor possível. Uma relação sado-masoquista entre oponentes na mesa? O jogo acaba quando um dos jogadores decide que a dor é demasiado insuportável e tira a mão do *PEU*. A intenção dos autores deste projecto era fazer um objecto artístico que juntasse as suas vocações para o jogo e para a tecnologia, fazendo

do acto, e da experiência de jogar, algo de mais realista. Os jogadores que não se importam com um pouco de dor acham este projecto absolutamente viciante... e as suas mãos podem sair da experiência com nódulos e queimaduras reais<sup>22</sup>.

How far has self-organization proceeded? I no longer know which voice is speaking. (Hayles, 1999: 213)

Ora, não é esta a essência que o robot, o autómato, o software, e os estudiosos da vida artificial pretendem simular? Não é este o processo de apreensão e captura do homem no mundo? Não é esta a forma ou fórmula, de que nos fala N. Katherine Hayles, com a qual o nosso corpo toma consciência da sua envolvente em interacção com o ambiente? Seria talvez necessário estimular toda uma discussão à volta do conceito de inteligência e consciência, o que está fora do âmbito deste texto, mas uma coisa me parece mais ou menos evidente é que um dia, algures neste século, o jogo vai tomar conta das nossas existências, e propor-nos um palco de simulação e não a simulação da realidade, de que nos fala Jean Baudrillard no livro *Simulacros e Simulação*.



**Bibliografia**

**A.A.V.V.**, (editado por) Bureau, Magnan, Annick e Nathalie, *Connexions, Art, Réseaux, media*, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, Paris, 2002.

**Berkeley**, G., *Principles of Human Knowledge*, Ed. Howard, London, 1710.

**Blumenberg**, Hans, *Work on Myth*, The MIT Press, Cambridge, 1990.

**Deleuze**, Gilles, **Guattari**, Félix, *A thousand plateaus*, Athole Contemporary European Thinkers, London, 2002.

**Foucault**, Michel, *O que é um autor?*, Edições Vega, Lisboa, 2002.

**Frasca**, **Gonzalo**, *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*, tese de mestrado inédita, 2001.

**Goffman**, Erving, *A apresentação do Eu na Vida de Todos os dias*, Relógio D'Água, Lisboa, 1959.

**Landow**, George P., *Hypertext 2.0, the convergence of contemporary critical theory and technology*, The Johns Hopkins University Press, London, 001.

**Merleau-Ponty**, Maurice, *Phénoménologie de la Perception*, Éditions Gallimard, Paris, 1945.

**Ryan**, Marie-Laure, ed. by, *Cyberspace textuality, Computer Technology and Literary Theory*, Indiana University Press, Indiana, 1999.

**Sutton-Smith**, Brian, *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Cambridge, 1997.

**Trémel**, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Presses Universitaires de France, Paris, 2001.

*Computer Technology and Literary Theory*, Indiana University Press, 1999, p. 175. <http://www.etoys.com> e <http://www.etoys.com/etoys/index.html>.

<sup>5</sup> Richard, Birgit, “Etoys contre eToys”, *Connexions, Art, Réseaux, media*, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, Paris, 2002, pp. 91-114.

<sup>6</sup> Deleuze, Guattari, Gilles, Félix, *A thousand plateaus*, Athole Contemporary European Thinkers, 2002, p.23.

<sup>7</sup> <http://museumofsex.com/projects/more.html> ou [www.mosex.com](http://www.mosex.com).

<sup>8</sup> Ryan, Marie Laure, “Beyond Myth and Metaphor, the case of narrative in digital media”, 2001, in <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

<sup>9</sup> Jordá, Sergi, “Faust Music On Line – Creación musical colectiva en Internet”, 1998, in <http://www.iaa.upf.es/~sergi/virtualia.htm>

<sup>10</sup> [http://www.iaa.upf.es/~sergi/FMOL/fmoltrio/history\\_fmol.htm](http://www.iaa.upf.es/~sergi/FMOL/fmoltrio/history_fmol.htm); <http://www.neural.it/english/sergijorda.htm>.

<sup>11</sup> <http://www.artmuseum.net/w2vr/timeline/Jodi.html>.

<sup>12</sup> <http://map.jodi.org/>; [www.jodi.org](http://www.jodi.org)

<sup>13</sup> <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6187/1.html>.

<sup>14</sup> [www.ludology.org](http://www.ludology.org).

<sup>15</sup> Frasca, Gonzalo, *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*, 2001, tese de mestrado inédita, p. 60.

<sup>16</sup> Trémel, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Presses Universitaires de France, 2001, p.138.

<sup>17</sup> Hayles, N. Katherine, “Artificial Life and Literary Culture”, in *Cyberspace Textuality, Computer Technology and Literary Theory*, Indiana University Press, 1999, pp. 206-212.

<sup>18</sup> **Merleau-Ponty**, Maurice, *Phénoménologie de la Perception*, Éditions Gallimard, 1945 (Avant-Propos).

<sup>19</sup> “Entre le sentir et le jugement, l’expérience commune fait une différence bien claire. Le jugement est pour elle une prise de position, il vise à connaître quelque chose de valable pour moi-même à tous les moments de ma vie et pour les autres esprits existants ou possibles; sentir, au contraire, c’est se remettre à l’apparence sans chercher à la posséder et à en savoir la vérité (Merleau-Ponty 1945: 42-43). A percepção é, neste contexto, a interpretação dos sinais exteriores e estímulos corporais. A imaginação é, para Merleau-Ponty, uma forma de julgar e não um estado imanente do sensível antes de todo o julgamento. A sensação pura, define-se pela acção dos estímulos sobre o nosso corpo, e sentir é esta comunicação vital com o mundo que nos possibilita a sua presença como lugar familiar da nossa vida. Sentir é, neste contexto, um tecido inten-

<sup>1</sup> Este documento foi elaborado no quadro do projecto de investigação *Trends on Portuguese Networks Culture*, projecto financiado pela FCT/POCTI/33436/com.1999.

<sup>2</sup> Bolseira de doutoramento da FCT na Universidade Nova de Lisboa, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas.

<sup>3</sup> Landow, George P., *Hypertext 2.0*, The Johns Hopkins University Press, 1997, p. 114.

<sup>4</sup> Keep, J. Christopher, “The Disturbing Liveliness of Machines”, in *Cyberspace Textuality*,

cional que o esforço do conhecimento procura decompor (Merleau-Ponty, 1945:65).

<sup>20</sup> Berkeley critica a estranha doutrina das ideias abstractas e a matéria prima em Aristóteles, pois considera que a matéria não “vive” independentemente da mente. Para Berkeley, tanto as qualidades primárias como secundárias da matéria, são criações da mente e não existem fora desta. Ver *Treatise Concerning the Principles of Human Knowledge* (Berkeley, 1970:15-17).

<sup>21</sup> Lockridge, Rick, “PainStation: gaming till it hurts, a video game that’s literally a pain to play” 2002, in [http://abcnews.go.com/sections/scitech/TechTV/techtv\\_paingame020422.html](http://abcnews.go.com/sections/scitech/TechTV/techtv_paingame020422.html)

<sup>22</sup> <http://www.painstation.de/>.

[http://www.wired.com/news/games/0,2101,50875,00.html?tw=wn\\_story\\_related](http://www.wired.com/news/games/0,2101,50875,00.html?tw=wn_story_related).

<http://www.techtv.com/extendedplay/story/0,24330,3382064,00.html>.