

MITO E ESPAÇO RACIONAL NOS JOGOS CIBERNÉTICOS

Fabio Fonseca¹

O mundo cibernético se constitui como um universo imagético que pode ser abordado não apenas como veículo de produção e exposição artística, mas também na medida em que se relaciona com o objeto artístico de modo transversal, na constituição de um imaginário sobre determinados temas. Nesse texto, procura-se analisar a representação de um mito no espaço cibernético. Para isso toma-se um jogo cibernético que dialoga com o tema da luta de um herói contra um dragão. Procura-se explicar a inserção de uma narrativa, um conjunto de eventos que se desenvolvem no tempo, dentro de um determinado espaço. Como referencial teórico toma-se aqui a obra de Pierre Levy sobre os estudos da cibercultura.

Palavras-chave: mito, ciberespaço, cibercultura.

Os jogos e a História da Arte

O estudo das obras de arte é objeto da disciplina História da Arte. No entanto ao estudar as diversas representações artísticas, ou ao menos o que consideramos atualmente com objeto de arte, observa-se que apenas durante um curto período recente a obra de arte passou a se constituir dentro de uma esfera de autonomia própria em relação a outros assuntos da sociedade, como a religião ou a política. Isso não quer dizer que a arte perdeu a relação com o resto da sociedade, ao contrário, manteve-se conectada e sua relativa autonomia contribuiu com uma postura crítica dos artistas em relação às estruturas de poder.

Alguns significados que palavras como "autor" e "arte" assumem na atualidade, dentro do universo artístico, em outras épocas não fariam sentido. Os artistas medievais, que não trabalhavam sob a perspectiva de que sua produção seria separada de uma função, em geral litúrgica, também produziam segundo um modelo. Era necessário que a obra correspondesse ao protótipo, ou melhor, que fosse gerada pelo próprio protótipo pertencente ao mundo celestial, conforme o pensamento platônico recebido da Antiguidade e estabelecido pela Patrística. Mesmo na literatura, por meio da transmissão oral da poesia medieval, o autor repetia o que ouvira de outros poetas. Assim como o pintor, partia de um modelo, mas o modificava, produzia uma nova obra com características e referências da original, mas também outras incorporadas. Dessa maneira, as noções de autor e coautor se confundiam. Mesmo ao ser produzido sob uma encomenda, ao obedecer a um modelo, muitas vezes seguir um programa iconográfico determinado por quem encomendava e ter sido produzido para um uso, as obras de arte da idade média não deixavam de carregar uma dimensão estética e provocar um sentimento de belo em que experimentasse a obra. Seria

¹ Fabio Fonseca, mestre em Teoria e História da Arte, doutorando em Teoria e História da Arte pelo departamento de Artes Visuais, da Universidade de Brasília, sob orientação da professora Dra. Maria Eurydice de Barros Ribeiro. Email: fabiofonseca@unb.br – fone (61) 8470.5362.

um sentimento com muitas diferenças do que se tem hoje, mas também teriam muitas semelhanças.

O estudo de obras que ultrapassam os limites determinados pela autonomia do objeto artístico se faz principalmente por essa dimensão estética, mas também sobre as condições de produção e uso, sobre a representação do espaço e a percepção das pessoas em seu meio, sobre as diversas possibilidades dialógicas entre polaridades distintas, sobre a obra de arte e sua relação com outros produtos da cultura humana. Nesse sentido, o mundo cibernético se constitui como um universo imagético que pode ser estudado dentro do campo de estudo da História da Arte, não como um objeto de arte em si, se não se constituir dentro da esfera de produção artística, mas estudado na medida em que se relaciona com o objeto artístico, tomando-se aqui o entendimento de objeto além da questão física e pensando questões que são pertinentes à arte, como os conceitos ou um tema.

A partir do tema estudado na pesquisa de doutorado em andamento procura-se em que medida pode ser estabelecida uma relação do tema com o mundo cibernético. O tema da referida pesquisa é a luta de São Jorge contra o dragão, todavia a noção do santo é expandida para a de um cavaleiro, ou herói, em função do tema ter sido representado de diferentes formas em condições distintas de tempo e espaço. O tema dialoga diretamente com a hagiografia do santo, logo, com uma narrativa, a narrativa de um mito. Nesse sentido se procurou um jogo cibernético que dialogasse com esse tema, que apresentasse em seu conteúdo a luta de um herói contra um dragão, pelo fato do jogo compreender uma narrativa, um conjunto de eventos que se desenvolvem no tempo, dentro de um determinado espaço. Como a hagiografia de São Jorge se trata de um tema medieval, se buscou um jogo que apresentasse um conjunto de referências espaço-temporais da idade média, como a presença de castelos de pedra e o uso de armas de golpe e de corte, mesmo que com poderes mágicos. Entre os jogos pesquisados foi escolhido um que possibilita um diálogo não apenas com o tema, mas também com uma série de questões pertinentes ao estudo da cultura cibernética, ou cibercultura. O jogo objeto desse estudo é chamado *The Elder Scrolls V: Skyrim* (BETHESDA GAME STUDIOS, 2013) e pode ser acessado pelo hiperlink <http://www.elderscrolls.com/skyrim/overview/>. Trata-se de um jogo comercializado.

Arte e cibercultura

Como cibercultura, procura-se entender as relações culturais entre as pessoas e os sistemas computadorizados e as relações entre pessoas por meio desses sistemas; os computadores ligados em rede. Para Pierre Levy no estudo das tecnologias digitais antes de se posicionar contra ou a favor, deve-se procurar reconhecer as mudanças ocorridas e entender o novo ambiente resultante das redes de comunicação para ser possível desenvolver estas novas tecnologias dentro de uma perspectiva humanista e não simplesmente técnica (LEVY, 1999, p. 12). Assim, algumas questões presentes na obra "Cibercultura" de Levy foram usadas como guia no processo de definição do jogo com a finalidade de se estabelecer um diálogo com o autor. Nessa obra o autor trabalha sobre a hipótese de que "a cibercultura expressa o surgimento de um novo universal,

diferente das formas culturais que vieram antes dele [...] (e) se constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer” (LEVY, 1999, p. 15). Segundo o autor o ciberespaço é o meio que surge da interconexão mundial dos computadores: a infraestrutura material, o universo de informações e os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. A cibercultura se desenvolve com o crescimento do ciberespaço (LEVY, 1999, p. 17).

O ambiente do jogo permite uma visão de 360° no entorno do personagem, ou seja, se trata de um ambiente modelado com os três vetores dimensionais: altura, largura e profundidade, dentro do qual o personagem se desloca e pode direcionar sua visão em qualquer sentido. Tem um personagem central que se desloca sobre uma região geográfica imaginária. O personagem tem uma série de cenários para explorar e tarefas para cumprir que não são percorridos necessariamente na mesma ordem. É classificado como um jogo do tipo RPG, pois o jogador interpreta um personagem com certas características, a partir de determinadas regras, e não segue um roteiro predeterminado. A narrativa acontece segundo a escolha do jogador em customizar seu personagem, de seguir por um ou outro caminho e cumprir ou não determinadas tarefas. Logo, cada jogo se organiza como uma narrativa única.

O jogo e o mito

Acontece em um ambiente que remete ao norte da Europa na idade média. Em uma região nevada, predominantemente com coníferas, a presença de padrões celtas, germânicos e nórdicos na arquitetura podem ser observados em construções das muitas cidades do jogo, além dos castelos construídos em pedra e mesmo dos ferreiros onde o jogador pode obter novas peças de armadura e armas. De um modo geral é evocado um imaginário medieval como ocorre em muitos dos jogos de RPG. Entre os desafios do jogo, o participante deve lutar contra certas criaturas, entre elas estão dragões com poderes diferentes. A luta contra um dragão é um tema medieval que foi amplamente difundido em várias hagiografias, além de estar presente na bíblia. De um modo geral representa a luta do bem contra o mal. Assim como na hagiografia de São Jorge o jogo apresenta o combate contra um dragão como uma tarefa a ser cumprida, que se desenvolve dentro de uma narrativa. A luta contra um dragão é uma narrativa presente em várias hagiografias que encontra correspondência em um mito fundador, a vitória de Deus sobre o dragão. Segundo Mircea Eliade, o mito é a história do que se passou no início dos tempos, a narração dos feitos, das gestas dos deuses ou dos heróis civilizadores; narra uma realidade sagrada, uma “atividade criadora dos deuses”; descreve as manifestações do sagrado no mundo, estabelece uma fundação; cria um modelo para ser imitado (ELIADE, 1992, p. 84 - 88).

Para Eliade a criação do mito ocorre a partir do aparecimento ou de uma manifestação que revela o sagrado. Essa hierofania marca um centro, um ponto de fundação que equivale à criação do mundo. O ritual de consagração de um lugar é efetivo na medida em que “reproduz a obra dos deuses”. No ponto central do lugar sagrado se estabelece um “pilare cósmico”, um eixo de transição entre o Céu e a terra, uma ruptura na homogeneidade do espaço profano, que permite a passagem da região cósmica à outra, ao local de ocupação na terra.

Possibilita o estabelecimento do cosmos no caos, do princípio de ordem celestial. Esse “pilar cósmico” é identificado por meio de símbolos diferentes em diversas religiões, como um pilar, uma árvore, uma montanha, uma escada, entre outros. As cidades santas, os santuários e os templos são lugares sagrados e fazem a ligação entre a terra e o Céu (ELIADE, 1992, p. 26 - 40). No jogo, assim como nos mitos, o personagem recebe objetos que possuem um poder mágico com um alcance além das características físicas.

Segundo Eliade, nas sociedades tradicionais o território habitado é o lugar que se estabelece como um espaço sagrado, um ponto de comunicação com o cosmos, em oposição ao “outro mundo”, um espaço estrangeiro caótico, habitado por criaturas estranhas. Assim há uma oposição entre “Cosmos” e “Caos”. Logo a cidade se constitui como um cosmos em meio ao caos, ameaçada pelo mundo exterior. Os que atacam uma cidade são considerados inimigos dos deuses, associados a demônios e ao dragão, inimigo que foi “vencido pelos deuses nos primórdios dos tempos” e ameaçam o cosmos. A vitória contra o atacante de uma cidade “reitera a vitória exemplar do Deus contra o Dragão”. Os muros como elementos de defesa dos lugares sagrados cumpriam a função de proteger a cidade dos ataques humanos, mas também dos demônios. No ocidente medieval os muros “eram consagrados ritualmente como um elemento de defesa contra o Demônio, a Doença e a Morte” (ELIADE, 1992, p. 32 - 48). O personagem combate seus inimigos a partir da lógica de ocupação de uma cidade e o trânsito entre essas cidades. São lugares que se opõem entre o caos e a ordem.

Jogo e espaço

No processo de representação do espaço no jogo, percebe-se a busca de uma verossimilhança com o ambiente das percepções sensoriais, uma coerência com o que vemos. Inicialmente por ser desenvolvido sobre um algoritmo que possibilita a organização do espaço matematicamente nos três vetores dimensionais. O espaço é representado a partir da convergência para um ponto de fuga, como foi pensado na perspectiva renascentista. A tela se organiza como a intersecção plana da pirâmide visual. Para Panofsky nessa perspectiva os procedimentos concordam e se fundamentam no princípio da intersecção da pirâmide visual. Ocorre a racionalização matemática de uma imagem no espaço que foi unificada esteticamente. A unificação ocorreu por uma progressiva abstração da estrutura psicofisiológica. Cria uma imagem unitária de uma extensão infinita. Ocorre a união de corpos e intervalos de espaço segundo determinadas leis fundadas matematicamente (PANOFSKY, 2003, p. 124). É esse processo de racionalização do espaço que se percebe no jogo. Um espaço concebido sobre fórmulas matemáticas, um espaço racional. Nesse sentido, entende-se o jogo como um mito que se desenvolve em um espaço racional, construído matematicamente. Assim entende-se que o jogo pode ser estudado conforme os processos de sobrevivências de temas e formas.

As ideias de tradição e de transmissão são fundamentais para a compreensão das sobrevivências, segundo Didi-Huberman, são feitas de processos conscientes e inconscientes, de esquecimentos e redescobertas, de inibições e destruições, de assimilações e inversões de sentido (DIDI-HUBERMAN, 2002, p. 86). Esses

processos são marcados por um retorno de formas e temas. Uma repetição que acontece simultaneamente com o que o autor chamou de “contratempo”. O passado se constitui do interior do presente, na condição de “passagem” e não na negação por um outro presente que rejeitaria o passado como morto, assim como o presente se constitui do próprio interior do passado, na condição de sobrevivência (DIDI-HUBERMAN, 2002, p. 171).

Passado que é identificado na presença das formas e temas arcaicos e regionais, periféricos, míticos, que marcaram o imaginário, sendo formulados dentro de um contexto contemporâneo, racional, principalmente técnico, matemático. Assim como o presente se constitui a partir das sobrevivências do passado carregadas pela memória coletiva. Nesse processo de repetição das sobrevivências, as formas são repetidas, mas não de maneira idêntica, passam por transformações formais, e também de significado. A imaginação e a criatividade dos artistas formam e transformam os conteúdos. A lembrança surge em um momento que busca uma ação do passado, vindas do inconsciente as imagens se formam como reflexos, como vestígios daquilo que foi captado pelos sentidos. Para Didi-Huberman, a memória inconsciente é apreendida em momentos-sintomas que surgem como ações póstumas de origens perdidas, reais ou imaginárias, e surgem nos sintomas como um nó de anacronismos em que se intrincam várias temporalidades e vários sistemas de inscrição heterogêneos (DIDI-HUBERMAN, 2002, p. 311).

Segundo Didi-Huberman o intervalo deve ser entendido como intervalo de tempo. A noção de “história interior da vida” se funda sobre essa textura temporal descontínua. A sobrevivência supõe uma teoria dos intervalos enquanto constitutivos do tempo. O intervalo estrutura a sobrevivência do interior. É o que religa dois momentos separados do tempo e faz de um a memória de outro (DIDI-HUBERMAN, 2002, p. 503 - 504).

Nesse caso o tema é explorado no ciberespaço, um espaço virtual. Convém precisar a noção de virtual, confundida muitas vezes como oposição ao real, ou irreal. Porém virtual, no sentido filosófico, não é algo que não existe, mas aquilo que existe em potência, aquilo que é possível, que pode vir a ser. Para Pierre Levy, virtual é o que está antes da concretização efetiva ou formal. É uma “entidade desterritorializada, capaz de gerar diversas manifestações concretas em momentos e locais determinados, sem estar presa a um lugar ou tempo particular” (LEVY, 1999, p. 47). O virtual é atualizado na tela, ou em outros dispositivos de interação com o computador, assim como atualiza o mito da luta contra o dragão em um novo meio, agora completamente digital, numérico. A digitalização não é uma desmaterialização, pois não pode subsistir sem um suporte físico. Não é imaterial, mas é mais fluida e volátil. Não é irreal, nem imaterial, mas virtual. O computador é um instrumento a mais, com mais eficácia e grau de liberdade maior. O computador opera a virtualização da informação (LEVY, 1999, p. 54). Dessa maneira os indivíduos podem vivenciar seu próprio mito, sua própria narrativa, pois simula esse tipo de acontecimento. Provoca a interação sensório motora com o conteúdo de uma memória de computador e a ilusão de uma realidade; uma realidade virtual. É um tipo particular de simulação interativa (LEVY, 1999, p. 71). Por ser matemático, logo, passível de ser calculado, o jogo permite uma grande quantidade de operações em um computador.

Algumas considerações

Muitas dessas narrativas são originadas a partir de eventos que ocorreram em tempos passados, e nesse caso, a condição da autoria está ligada mais ao processo de transmissão do que sua criação. É no processo de memorização e narração oral que os poetas medievais atuavam como criadores, reinterpretando as histórias ouvidas e narrando-as para novos grupos. Essa forma de transmissão oral possibilitou a difusão e a circulação de histórias e formas literárias que carregavam um conteúdo moral cristão. Esse mesmo processo de transmissão de narrativas épicas pode ser observado na constituição do enredo do jogo. Não há uma continuidade temporal entre as épicas medievais e o jogo, contudo identificamos a sobrevivência, segundo o conceito de Didi-Huberman, das formas e dos temas medievais no jogo estudado. A sobrevivência ocorre principalmente pela mobilidade dos temas, pela possibilidade de adaptação às situações temporais e geográficas. Nesse sentido, a oralidade contribui de modo fundamental com a transmissão dos temas, pois possibilita uma recepção coletiva e permite uma flexibilidade no uso. Pierre Levy entende o engenheiro de mundos como artista do século XXI. Alguém que provê virtualidades, arquiteta espaços, organiza equipamentos de cognição, estrutura a interação com os dados (LEVY, 1999, p. 145). Os principais testemunhos artísticos da cibercultura são obras-fluxo, obras-processo, obras-acontecimento. Obras que não são adequadas ao armazenamento e à conservação. Não possuem limites, são “obras abertas”, não apenas por permitirem uma multiplicidade de interpretações, mas também por envolver o espectador na própria realização da obra. O artista, ou o engenheiro de mundos, nesse sentido, realiza uma “obra inacabada” (LEVY, 1999, p. 147). No jogo estudado, um ambiente a ser explorado com objetivos a serem cumpridos. Algo que funciona a partir de um fluxo um acontecimento, uma narrativa mítica. A atualização de um mito, um mito que existe em potência, é virtual, e pode ser atualizado a qualquer momento seja em obras de arte, ou nos jogos vivenciados.

Referências:

BETHESDA GAME STUDIOS. **Site Oficial The Elder Scrolls | Skyrim**, 2013. Disponível em: <<http://www.elderscrolls.com/skyrim/overview/>>. Acesso em: 14 dez. 2013.

DIDI-HUBERMAN, G. **L'image survivante. Histoire de l'art et temps de fantômes selon Aby Warburg**. 1ª. ed. Paris: Les Éditions de Minuit, 2002. ISBN 2-7073-1772-1.

ELIADE, M. **O sagrado e o profano**. Tradução de Rogério Fernandes. 1ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992. ISBN 85-336-0053-4.

LEVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 1ª. ed. São Paulo: 34, 1999. ISBN 85-7326-126-9.

PANOFSKY, E. **Arquitetura Gótica e Escolástica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PANOFSKY, E. A perspectiva como forma simbólica. In: ARGAN, G. C. **História da arte italiana**: De Giotto a Leonardo. Tradução de Wilma de Katinszky. 1ª. ed. São Paulo: Cosac & Naify, v. 2, 2003. p. 448. ISBN 85-7503-223-2.