

# ARTEFACTOS DA PORTA ESCONDIDA DA PONTE ("LANÇADOS PARA DENTRO DE UM LABIRINTO"<sup>1</sup>)

ANDRÉ SIER<sup>2</sup>

**RESUMO:** Reflexão sobre os jogos e suas pontes entre o real e virtual na dimensão cultural. Através de uma revisão de narrativa da literatura e da experiência prática de 20 anos como artista electrónico, apresentam-se alguns exemplos e arqueologia da infra-estrutura e do espaço lógico labiríntico dos videojogos e jogos na realidade. Uma possível comparação, leitura e análise dos diferentes tipos de artefactos que permitem a passagem da ponte nos jogos que conecta regiões distintas, sob a luz de alguma filosofia e da ausência de conhecimento. O *Homem Lúdico* que antecede o *Homem Sábio*. O *Homem Infante* que lança os artefactos para dentro de um Labirinto, sem o Conhecimento, procurando deslindar o enigma do jogo, sem ajudas. O momento inaugural de novos territórios e de novos conhecimentos.

**PALAVRAS-CHAVE:** οἶκος<sup>3</sup>; *Homo Ludens*<sup>4</sup>; μῦθος<sup>5</sup>; Λαβύρινθος<sup>6</sup>; Arqueologia dos videojogos.

**ABSTRACT:** Reflection about games and its bridges between the real and the virtual in the cultural dimension. Through a revision of literature's narrative and 20 years of practical experience as electronic artist, some examples and archaeology of the infrastructure and labyrinthine logical space of video-games and games in reality are presented. A possible comparison, reading and analysis of the different kinds of tokens which allow the crossing of the bridge in games that connects distinct regions, under the light of some philosophy and absence of knowledge. The *Ludical Man* which precedes the *Sage Man*. The *Infant Man* that throws the artefacts inside of a Labyrinth, without the Knowledge, seeking to unravel the riddle of the game, without assistances. The inaugural moment of new territories and new knowledges.

**KEYWORDS:** οἶκος; *Homo Ludens*; μῦθος; Λαβύρινθος; Videogames' Archaeology.

---

<sup>1</sup> Expressão de Platão no *Eutidemo*, citada por Giorgio Colli (2001, p. 25).

<sup>2</sup> Professor Auxiliar convidado no Departamento de Artes Visuais e Design da Universidade de Évora. E-mail: asier@uevora.pt; Engenheiro Artístico, Artífice e Programador no [s373.net/x-art-codex-studios](https://s373.net/x-art-codex-studios). E-mail: alpha@s373.net.

<sup>3</sup> Οἶκος; Palavra grega de quintupla acepção: "Casa-Habituação/Quarto/Sala/Templo/Bens-Família". (Isidro Pereira, 1998, p. 399)

<sup>4</sup> O termo *Homo Ludens* foi proposto por Johan Huizinga (1939). Derivante do latim *ludus*, *ludere*, o conceito agrega em si as várias funcionalidades e múltiplas acepções de jogo e do acto de jogar.

<sup>5</sup> Μῦθος; Mito, uma história tradicional, lendária.

<sup>6</sup> Λαβύρινθος; Na Mitologia Grega, o Labirinto era uma estrutura elaborada, desenhada e construída pelo lendário artífice Daedalus para o Rei Minos de Creta em Knossos.



## 0. Moldura e Labirinto

Os Jogos. Uma tentativa de delimitação: simulações, sociais, de arquitecto(s) para jogador(es). Em situações ímpares, entre arquitecto(s) e jogador(es). Simulações de estados de coisas; campos de treino; placas de ensaio do virtual no real. Factuais, têm lugar num espaço-tempo real e imaginário. Simulações seguras e inocentes (quase sempre, nem sempre) – pois simulam comportamentos e situações (in)determináveis dotadas de regras, apoiadas no alto da lei, das regras, programadas pelo(s) arquitecto(s) do jogo (por vezes plenas de erros, portas escondidas, funcionais e disfuncionais, mas sempre operatórias/operáveis).

As *backdoors*, ou *cheats* dos programas – a(s) porta(s) escondida(s), porta(s) traseira(s) –, as pontes, inicialmente pertencentes à mente encriptada para o exterior dos que as programam, em execução no instante do “lançamento de dados” (Mallarmé, 1914), bem como os habituais caminhos regradados explicitamente, transformam-se também em portas de acesso ao jogador que executa e joga o jogo; e que as descobre. “A lei não nos diz o que é preciso, ela diz-nos apenas é preciso!” (Deleuze, 2005, p. 64).



**Figure 1.** Egypt: Gizeh, by Brooklyn Museum, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=4139531>

Um dos mais antigos jogos, na casa (oikos) do touro de Minos, – “cujo arquétipo pode ser egípcio” (Giorgio Colli, 2001, p. 25), – “um lugar para a dança semelhante ao que Dédalo, na ampla Cnossos, inventou e construiu para Ariana dos

belos cabelos”<sup>7</sup>, exige o sacrifício regular de sete rapazes e sete raparigas, que de formas belas dançavam, antes da oferenda, nos jardins a céu aberto da “Senhora do Labirinto” (Károly Kerényi, 1956), no qual Teseu se infiltrou, e ajudado pelo fio de Ariadne, enfrenta vitoriosamente o único habitante da casa-labirinto, taurino. Deleuze (2005, pp. 50-51) aprofunda:

Mas em verdade, o homem, mesmo superior, não sabe de modo nenhum o que significa afirmar.[...] O touro é vencido por Teseus, o homem sublime e superior. Mas Teseus é muito inferior ao touro, do touro Teseus apenas possui a nuca: «Teseus devia ser como o touro e a sua felicidade devia ter um odor a terra [...]». O homem sublime, ou superior, ignora que afirmar não é carregar, atrelar-se, assumir o que é, mas, pelo contrário, desatrelar, libertar, *desembaraçar o que vive*. [...] Teseus não compreende que o touro (ou o rinoceronte) possui a única verdadeira superioridade: prodigiosa besta ágil no fundo do labirinto e que se sente também à vontade nas alturas, besta que desatrela a vida e que a afirma.

Mesmo quando desenhados para uma experiência solitária, tanto nos jogos sérios como nos superficiais, há sempre uma relação de duas ou mais pessoas – o fazedor das regras e o que joga nelas, o que a elas se submete, ou que as tenta dobrar, quase sempre, nem sempre a seu favor, desvelar, e que por vezes encontra portas escondidas.

<sup>7</sup> Homero na *Iliáda*, citado por Giorgio Colli, op. cit. Vale a pena seguir a passagem n’*Alliada* (Homero, 1980, p. 274): “O ilustre Coxo figurou no escudo um coro variado, semelhante ao que outrora, na vasta Cnossos, Dédalo executou para Ariadne de belas tranças. Ai, rapazes, raparigas que valiam muitos bois, dançavam agarrando com as mãos os punhos uns aos outros. Elas usavam vestidos de teia fina; eles envergavam túnicas bem cosidas, onde brilhava o suave fulgor do óleo; elas traziam belas coroas, eles punhais de ouro suspensos de boldriés de prata. Ora corriam rodopiando, em seus pés exercitados, com muita facilidade, do mesmo modo que, tendo uma roda cómoda em suas mãos, o oleiro, sentado, experimenta se ela gira bem; ora pelo contrário, corriam em linhas uns para os outros. Uma multidão rodeava este coro maravilhoso, com grande prazer. Entre os dançarinos cantavam um aedo, que tocava cítara; e dois acrobatas, a quem o seu canto guiava o ritmo, rodopiavam no meio.”

didadas arquitectadas no Labirinto. Silvério Benedito (2000, p. 159) define desta forma Labirinto:

Λαβύρινθος: Do gr., «caminhos inextricáveis»; na origem, o Labirinto, existe sobretudo no Egipto, era um monumento subterrâneo que servia de túmulo a grandes personagens. Era um conjunto complexo de corredores e encruzilhadas. O costume passou a Creta; aí, o Labirinto construído por Dédalo, às ordens do rei Minos, escondia o monstro, homem e touro, Minotauro. Construído a céu aberto, compreendia divisões e corredores dispostos em sábia desordem por Dédalo. Só Teseu, pelo fio de Ariadne, encontrou o caminho e matou o Minotauro.

Como Colli aponta, regressamos assim a Creta, ou a Eléusis, não se sabe bem, acompanhados pela Senhora do Labirinto, rasando as origens do μυθος, que por definição ou delineação terá de permanecer irreferenciável e *confluso* para constituir material lendário. Colli (2001, p. 25) explica ainda:

Aqui a trama de símbolos é inextricável, e deve desvanecer-se a pretensão de descobrir uma decifração unívoca. A única abordagem ao obscuro problema é uma crítica cronológica do mito, na indagação de um fundo primordial, da raiz mais longínqua desta pululante manifestação de uma vida nascente dos deuses.

À semelhança das voltas estranhas de Möebius, dos desenhos-jogos com jogos-erros de perspectiva de M.C. Escher; da música fractal encapsulada nela própria a velocidades cambiantes e alternantes das fugas de Johann Sebastian Bach; da auto-referencialidade equacional dos algoritmos caóticos, que subsistem e insistem no lugar matemático apenas com os traços prévios e reflexivos do seu estado de coisas anterior; do sábio Tales de Mileto que opera uma volta estranha, simultaneamente caindo no buraco e ascendendo para as estrelas; da ontologia deleuziana que rompe a delineação do *eu* e a define nesse perpétuo ciclo de transbordar os limites porosos identitários; da fonte, em formato urinol, de Marcel Duchamp, que transforma a galeria numa casa de banho invertida; do

movimento polar que excede e salta sobre a sua origem inamovível, e a trespassa, na máquina óptica e fílmica cinematográfica estrutural de Michael Snow em *La Région Centrale*; e de tantos outros exemplos de artefactos do jogo, no jogo, que dobram as regras do jogo, e se tornam jogos eles mesmos, – pois dobram as portas escondidas, e inauguram territórios, clareiras dotadas de novas regras ou novos planos, novas perspectivas, novas formas de experimentar e experienciar – encontramos-nos numa paradoxal ânsia sombria e simultaneamente luminosa, que lança luz sobre a obscuridade, e obscuridade sobre a luz que ofusca a região pretendida, de duplo sentido:

- factualizar as origens do irreferenciável material lendário, como os agrimensores, os primeiros matemáticos, servís dos seus senhores, edificadores de castelos pairantes imaginários na realidade, superiores aos reais senhoriais que mensuram por profissão, libertos das regras que os edificam, quais hábeis frequentadores dos labirintos, suspensos num paradoxo, quase inexecutável; quando a atitude servil e operária, liberta de constrangimentos e de regras, permite a construção de castelos no ar virtual, sob o jugo do sol pleno do meio-dia (simplesmente estar, habitar o momento pairante, só/ sol, indecifrável nota musical solar/lunar);

- encontrar um plano livre de regras e pré-formulações arbitrarias, anterior à animalidade biológica (lógica da vida), animalidade essa simulada na maior complexidade generativa do jogo asiático *Go*, embelezada de arquétipos sociais e generativo menores – pois de menor número de possibilidades, apesar de maior complexidade de movimentações – no *Xadrez*, despida de ilusões na clareira d' *As Origens da Geometria* de Michel Serres (1997).

Quando em execução, o plano do jogo – simulação de várias ordens da (e na) realidade – mescla-se, funde-se e percola com a própria realidade que procura simular, de forma metonímica, contraindo num grão de areia o símile de todo o universo, como a hélice dupla entrançada do código genético, como o fio do novelo do nexa de Ariadne, à semelhança da forma como os números imaginários matemáticos

brotam do plano cartesiano e se consegue aplicar um corte vertical no tempo, através de uma curta janela espacial, dotando o plano linear temporal, no instante do intervalo de análise, de informação espectral, como a transformada de Fourier equaciona.

Quando em execução, jogo funde-se com a hiper-realidade, é realidade. Como o virtual de Deleuze se funde e funda o actual, conduzido, definido, redefinido e enraçado no virtual. Um programa em execução baseado nos bits, mas que nunca é binário, pertence antes a uma escala de cinzentos – apesar de as máquinas computacionais no nível mais baixo serem constituídas por zeros e uns, como as peças brancas e pretas de *Go* ou de *Xadrez*, à medida que subimos na escada lógica, a partir do degrau binário da dualidade, para patamares de complexidades combinatórias superiores, culmina-se nas linguagens operatórias criadas pelo homem que permitem programar as máquinas. Aqui toda uma gama colorida emerge no espaço lógico do tecedor de regras do jogo, daquele que programa.

Um programa em execução que, por vezes, raras vezes, descobre e salta sobre os seus limites, dobrando-os, atravessando portas, inaugurando novos campos de acção, territórios claramente referenciáveis, mas distintos dos artifices dos Labirintos, os fazedores de regras na realidade, que mecanizam os atletas dos jogos, com o objectivo de se deleitarem, mediados pela distância, com uma relação simulada de incorporação segura e virtualizada nas acções mais ou menos destros das suas apostas actuais, flutuantes ao sabor do vento e das modas ou das cotações de bolsa, engendrando *achievements* e recompensas, publicidades indutoras de distrações, mensagens dentro da mensagem.

Iannis Xenakis, compositor, arquitecto e matemático, programador pioneiro na introdução da teoria matemática dos jogos na música, seu campo predilecto, que além de inaugurar na música, e além ainda de ter criado a continuidade de *gliss* não intervalada, unificando toda a Música na Matemática, gora por inteiro a estratégia

destes jogos que funcionam com recompensas fáceis, engehadados em direcção à perda inevitável, de ciclos cada vez mais curtos de vida de jogo, e na monetização fácil destas estratégias. Nas suas palavras (1992, p. 113):

*A degenerate game is one in which the parties play arbitrarily following a more or less improvised route, without any conditioning for conflict, and therefore without any compositional argument. This is a false game. A gambling device with sound or lights would have a trivial sense if it were made in a gratuitous way, like the usual slot machines and juke boxes, that is, without a new competitive inner organization inspired by any heteronomy.*

Ao invés, Xenakis apresenta um outro possível tipo de jogo, o qual analisa em *Formalized Music*, e que usa como base para a composição de peças como *Stratégie*, *Duel*, *Linaia-Agon*, um duelo, um jogo simples para duas pessoas de soma-nula. Nas suas palavras (1992, p. 112, tradução nossa): "Este jogo, um *duelo*, é definido como um *jogo de soma-nula para duas pessoas*."

Let us imagine a competitive situation between two orchestras, each having one conductor. Each of the conductors directs sonic operations *against* the operations of the other. Each operation represents a *move* or a *tactic* and the encounter between two moves has a numerical and/or a qualitative value which benefits one and harms the other.[...]. This game, a *duel*, is defined as a *two-person zero-sum game*.

Alterando o labirinto a cada instante, seguros nas suas *backdoors*, i.e., no seu plano real fora do jogo, mas manipulando-o, mediando-o (embora não fora do tempo nem do espaço, nem do plano biológico: *hors-temps*, *hors-espace*, *dedans-bio-logos*), ansiando por inolvidáveis momentos hedónicos/prazerosos que suplantem todos os anteriores, quais máquinas-desejo (Deleuze), orientadas principalmente para a aquiescência do prazer, que renasce maior a cada saciedade. Neste sentido, o jogo duro e leve da vida, biológica, simulada na inocência, requinte ou malvadez dos jogadores e dos arquitectos, escapa,

obrigatoriamente, na sua definição, pelas máquinas que definem e fundam ambos jogador e programador, ou que os estendem. Siegfried J. Schmidt, no seu artigo “Cyber como Oikos? Ou: Jogos Sérios” (in Gianetti, 1998, p. 131) delinea desta forma a máquina cognitiva:

Em primeiro lugar, o modo de construção e de funcionamento do sistema cognitivo está determinado de forma fundamental pela nossa herança biológica, quer dizer, pela arquitectura e o modo de funcionamento do cérebro e das suas diversas áreas cerebrais, desde a neocortical até ao sistema límbico. As operações destas áreas cerebrais estão ligadas entre si de modo muito específico e, actualmente, em fisiologia diz-se que as operações se realizam no cérebro através de redes de distribuição paralela.

A ponte, se não for ‘espacial’, é ‘temporal’; há sempre um transporte de um instante para o outro, há sempre uma acção qualquer; apreendida/samplada/capturada a uma velocidade de precisão que a máquina, ou o conjunto infinito de todas as máquinas, permite – e com esta velocidade de precisão aumenta os humanos (ou a precisão da mera máquina biológica), amplifica os seus movimentos, dança com os seus requisitos, como a senhora do labirinto.

É uma parte, guardada pelos arquitectos tecedores de regras, que pergunta e exige o seu artefacto, no enigma ao jogador, que joga o seu jogo. O jogo, placa de ensaio da realidade, de deleite; o jogo que comanda a vida que comanda o jogo encontra o seu *joystick*-interface no novelo temporal oferecido por Ariadne ao touro e ao sublime, que vai desvelando nexos e guias ao frequentador hábil do labirinto, liberto de tensões sublimes, ofuscado e cego pela ciber-realidade que agrimensiona e habita.

O antropólogo Jean Servier, na sua análise das civilizações chamadas «primitivas», chegou à conclusão de que o culto ao ser imaterial – o Invisível – está presente em todas as culturas desde os nossos antepassados. Além disso, o ser humano «tem em si o Invisível e sente-se responsável pelo universo. O seu comportamento só pode explicar-

-se pela crença num mundo diferente do mundo material, um mundo invisível que escapa à experiência sensível, lugar geométrico comum a todos os grupos humanos repartidos pela superfície da terra». [...] Continuamos a procurar, através da rede telemática, o Invisível? A reascensão sem peles? (Gianetti, 1998, p. 125)

Ariadne, filha de Minos, observada por Deadalus, arquitecto do Labirinto, o programador e artífice do jogo, subjugado na realidade minóica e na dialética do senhor e do seu escravo, por seu turno compraz-se e deleita-se na dança que o seu dispositivo potencia e possibilita, tornando-a concreta, dispositivo sem o qual não haveria dança, bem como na observação simulada, e no forjar das asas, que vimos já ser duplamente prazerosa e mortífera.

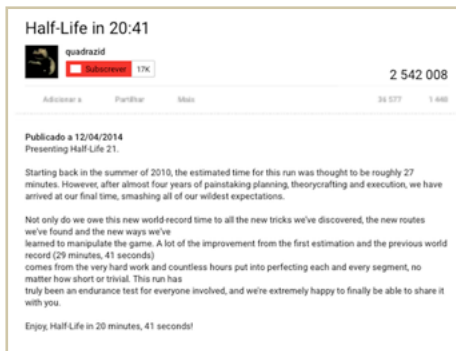
Ao jogador, resta-lhe a oikoc, o Labirinto, o quádruplo sentido da Casa-Habituação / Quarto / Sala / Templo / Bens-Família (cf. nota 3). Tal como no tabuleiro de Go, o espaço, limitado, é periodicamente ocupado, vez após vez, jogada após jogada, por peças colocadas que surtem da estratégia ou intuição do jogador, que de um momento para o outro, podem ficar envolvidas e reverter a favor do adversário, ou tomar de assalto instantaneamente a totalidade do espaço de jogo.

O jogo funciona assim como uma ponte, de um local  $\alpha$  para um local  $\beta$ , que tem a sua fisicalidade e portas secretas engendradas e desenhadas pelos arquitectos que o precederam, que fazem imperar o seu poder latente no subtexto e palimpsesto das regras que criam, e das portas escondidas para facilitar acessos, que tem o seu esplendor no mito grego da passagem de uma ponte que liga dois locais, guardada pela esfinge e pelo seu enigma. O jogador, ao jogar, como o lance de dados de Mallarmé, localizado especificamente no bater das doze badaladas nocturnas, quando o espaço se confunde e conflui com o tempo, ganha uma dimensão óptica profunda que suspende o próprio tempo e o espaço, mas que deve ser encarada de ânimo leve, pois é a vida do próprio jogador e do arquitecto que se joga, – se falhar a resposta ao enigma não lhe

é permitido mais continuar a existir; se acertar no olho do touro, o arquiteto aquiescesse na eliminação do seu mediador esfíngico, embora não tenha a dignidade de perceber que foi ele, através da esfinge, o atingido – um *crime perfeito*, que Baudrillard (1997) adapta e transporta para a vida na era da técnica e instantaneidade.

O *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, precede o *Homo Sapiens*. Ou, como Gilles Deleuze expõe em *O Mistério de Ariana* (2005), o touro precede o homem sublime, na legitimidade da ocupação do seu labirinto e no fastio das oferendas, embora com desfecho calculado *a priori* e desenhado pela lógica de vida humana. O touro entende e joga de acordo com as regras, ao permanecer monstruoso, afastado da vida social, habitando o seu labirinto, na eterna reformulação das regras que fundam o espaço e o tempo que ocupa, procurando fendê-las, melhorar o seu *firmware*, dançando na sua prisão – entrando no entanto em conflito com os guardiões das portas que regem e limitam o seu labirinto, bem como a vida social do jogo e da comunicação ao exterior que lhe é permitida obter – distinta, mas com aspectos próximos da luta feroz natural que impera na vida biológica, liberta de códigos de regras que não a aquiescência imediata dos desejos de cada animalidade orgânica.

## 1. Videojogos, jogos, portas escondidas e speedruns



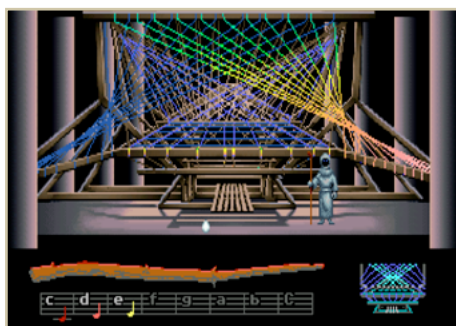
**Figure 2.** Half-Life in 20:41 - YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=VtI5HM7GVGY>

*Half-Life*, de 1998, dos estúdios Valve e distribuído pelos estúdios Sierra, conhecidos inovadores e pioneiros do género de jogos computacionais RPG (*role playing games*) – com títulos como *Space Quest*, *Leisure Suit Larry*, *Kings Quest*, etc –, transporta para o mundo violento dos FPS (*first person shooters*) laivos de uma narrativa que vai sendo desvendada à medida que o jogador progride no jogo. *Half-Life* combina, de forma adequada (não excessiva, não central mas presente como no logos da bio), a violência biológica da conquista espacial, qual minotauro perseguido por exércitos e alienígenas, por vezes assistido por cientistas, com laivos de ficção científica distópica numa história que Gordon Freeman tem de executar para iniciar a resposta existencialista ao estado de coisas que o jogo propõe. Gordon Freeman combina a deslocalização de uma experiência quântica falhada que lhe abre a porta de novos e terríficos mundos, embora menos assombrosos que a série *Call of Duty*, estando latente uma narrativa apelativa que envolve o jogador, mas disruptiva e distópica, biológica, de conquista, como em *Go*, de um território alienígena e terráqueo que envolve o espectador-jogador. Portas escondidas (*backdoors*) e *patches* de código na mecânica do jogo alteram-na e dotam o jogador de poderes especiais que lhe permitem atravessar os níveis rompendo com as leis da “física” do jogo, mas cooperando com as leis dos algoritmos nele programadas e alteradas à sua espacialidade, na qual o jogador, mesmo com truques, não consegue escapar, apenas acelerar a sua progressão no espaço lógico a velocidades entonteantes.

No entanto, a mestria do jogador que executa a *speedrun* mais rápida não lhe permite apreender, enquanto a executa, a envolvimento da história, desfrutada pelo que joga pela primeira vez. O jogador permanece num ciclo de repetição e optimização do seu desempenho no jogo, conhecendo todos os cantos da casa-labirinto. Jogadores deste calibre são programadores eles mesmos, sublimes frequentadores dos labirintos, artilhados de todas as possíveis engenhocas que lhes permitem estes feitos em tempos *record*. Hábeis no uso de armas, chaves e regras

escondidas, alteradores da mecânica, estudantes de todos os detalhes espaciais propostos pelos programadores, em nada se assemelham a jogadores que tentam executar de acordos com as regras 'visíveis' que parecem habituais. São sublimes frequentadores dos espaços-jogos.

Talvez existam igualmente portas traseiras escondidas em *Loom* (1990) – um jogo mais antigo RPG dos estúdios Lucasfilm Games, que não recorre à violência física como elemento cativante, e apresenta um labirinto onde a correcta resolução do nexos das várias situações e objectos transporta o jogador numa escada/ponte metafísica, através da aprendizagem e possibilidade de diferentes usos de notas musicais – que a comunidade de videojogadores também esventra e compete em linha pelo tempo de finalização mais célere, embora não necessariamente o melhor tempo deste jogo. *Loom* faz corresponder um espaço metafísico à aprendizagem das notas musicais e uso iniciático da música como desveladora de enigmas. Videojogos como *Loom* apresentam histórias jogáveis, e que apontam e embesmem jogos e mini-jogos e artefactos em torno de narrativas trans-metafísicas, como *Half-Life*, mas despojados de violência contínua, subtil *versus* óbvia, cativando minorias quando comparado com os usuais números massivos de frequentadores de jogos em espaços de guerra.



**Figure 3.** Loom\_VGA\_screenshot.png, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?curid=236610>

O exemplo paradigmático e iniciático na experiência de vida subjectiva do autor deste traba-

ho, neste género de jogos RPG, combustível para meses e anos de diversão, de aprendizagem e de frustração infanto-adolescente: na tentativa de resolução dos enigmas que o passo da história jogável impõe; na aprendizagem e operabilidade da jogabilidade que simula a vida imaginário-virtual (indutora e catalisadora do plano actual que move e amplia o humano, à medida que os instantes temporais por ele são devorados e incorporados de formas diversas); e isto numa altura em que nem tinha acesso às redes de computadores – apesar de já existirem através de interfaces-modems arcaicos ligados aos cabos de telecomunicações, que canta(va)m informação entre si. Exemplo esse que servia de pretexto para longas e estimulantes partilhas sociais com outros pares. Partilhas competitivas também, pares que igualmente se arrojavam no enfrentar da resolução do espaço lógico proposto no jogo. Que lançavam os dados, que entravam no labirinto. Sem dispor de conhecimentos sobre os enigmas originais simulados no jogo, este foi um primeiro contacto iniciático em mistérios do conhecimento humano, arquivados nas histórias míticas. Desconhecendo as respostas, enigmas esses ainda por cima colocados numa língua que não a materna, com centenas senão milhares de palavras que não encontravam significado, nem na experiência de vida juvenil, nem no conhecimento disponível ao alcance da mão, nem através do contacto imediato com outros pares.

Nem *cheat sheets* ou fácil acesso às portas escondidas, ou mesmo simples mapas-guias do espaço lógico do jogo – os *walkthroughs*, tão comuns actualmente, que por vezes surgem na paisagem da rede computacional poucas horas após o lançamento inaugural dos espaços lógicos dos videojogos. Apenas alguns indícios, algumas histórias partilhadas socialmente entre pares, algumas pistas a desvelar no espaço operático do jogo. Este espaço narrativo jogável apresenta cenas que combinam todos os pontos sobrevoados no item 0. deste artigo binário, de uma forma cómica, lúdica, e de densa narrativa, sobre um jovem inocente que quer ser pirata. Quer negar a sua inocência, que trespassa anteriormente o nível de qualquer pirata, como a superiorida-



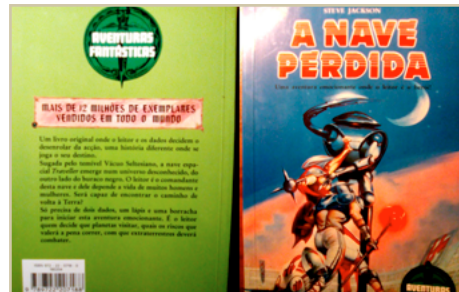
de do minotauro face ao sublime. Exemplo que combina narrativas lendárias, aproximando-se e gozando (na ampla acepção da palavra) com o μυθος originário e engendrador do espaço lógico. Histórias capturadas (ou *sampladas*) de vários temas humanos predilectos anteriores ao jogo, numa estrutura lúdica que expõe de maneira esplendorosa o pássaro de fogo das múltiplas acepções da palavra *ludere* que Johan Huizinga analisa detalhadamente.

Para prosseguir no espaço lógico do jogo, é necessário pagar a portagem ao guardião da ponte. Ou descobrir, *au hasard*, lançando os dados *às doze badaladas*, as combinações lógicas que permitem a progressão no espaço de jogo. Ou pagar a portagem do conhecimento, que permite desvelar e entender o enigma, projectar luz neste espaço anteriormente obscuro. É necessário possuir o *artefacto* que permite a transição, por vezes segura, para o desconhecido, através da ponte, guardada pela esfinge, ou pelo *troll*. Todas as pontes têm o seu guardião, mesmo que aparentemente ausente – na maior parte dos casos é o simples *troll*, com alguma sorte, inofensivo. Adverte-se cuidado e atenção ao leitor atento, aos guardiões esfingícos, que por vezes se mascaram de *trolls*, reais projecções de regiões limites ancestrais. Há enigmas que convém mesmo não desvendar. O simples *troll* acaba por ser a projecção do arquitecto-programador humano, mediado pela distância, que se compraz na observação aparentemente segura, porque à distância.



**Figure 4.** the-secret-of-monkey-island-dos-screenshot-the-troll-of-the-.gif, <http://geezmo.pl/2016/01/13/retro-granie-10-kultowych-gier-lucasarts/>

Estes RPGs, exemplos mais interessantes de jogos, encontram exemplos pioneiros nos MUD *games* que por sua vez vão encontrar a raiz, entre outros lugares, na colecção de livros-jogos que o autor jogou avidamente em criança, apenas com um lápis, papel, e um par de dados, na tentativa de descortinar as histórias da colecção "Aventuras Fantásticas". Aqui a violência é de novo tão menor quando comparada com jogos *mainstream* que inundam os mercados e as mentes de maior parte dos que jogam videogogos. A lógica de *role playing* está já toda esboçada nestes livros-jogos. O próprio livro é um labirinto, de nexos não linear, afectado pelas escolhas que o leitor pode operar, e pelos saltos que terá de dar em função das escolhas efectuadas. Aqui as portas escondidas são óbvias e transparentes – é possível saltar instantaneamente para qualquer ponto numérico à escolha no espaço lógico do jogo pelo que lê, mas perde-se o nexo da história, o fio de Ariadne, e rapidamente se perde o interesse no jogo que o livro regrado propõe, tornando o próprio acto de leitura operatório, jogável, nas mãos e mente do leitor, despojado de gráficos quase por completo.



**Figure 5.** Capa e contra-capa de *A Nave Perdida* da colecção *Aventuras Fantásticas*, arquivo bibliotecário do autor

Jogos como *Elite* estão na base de infinitos mundos estocásticos xenakianos – também talvez a região extraterrestre *xen* final de *Half-Life* seja inspirada neste novo universo –, com algoritmos excelsamente comprimidos em 48k de memória *ram* de possibilidade de execução programática, jogo originário nas plataformas pré-Spectrum,

no início dos anos 80, jogado na primeira pessoa em meados/finais dos anos 80. *Elite*, usando matrizes de possibilidades combinatórias, consegue forjar um espaço pseudo-infinito que coloca o jogador como explorador espacial e navegador interplanetário, mercador ou pirata, escolhas que operadas ao longo do processo de jogo vão conduzindo os algoritmos para diferentes regiões lógicas. Em *Elite*, não faz sentido, nem é possível operar *speedruns*. Tomando emprestado de *Go* a estratégia de conquista espacial, embora o espaço não seja aparentemente restrito, aqui o jogador combate apenas com o espaço lógico da máquina, sem adversários que não umas naves *bots* geradas pela lógica do programa que surgem ocasionalmente enquanto procura sobreviver no labirinto desconhecido e em aparente eterna expansão; e desde que o jogador tenha recursos, tempo, combustível na nave, bens para trocar/vender, planetas por explorar, abre-se um admirável mundo de possibilidades que gora por completo a possibilidade de execução rápida.

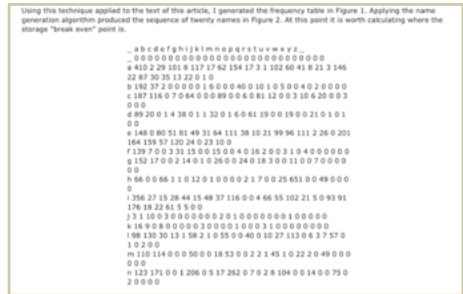
Exemplos como *Elite* estão na fundação do uso da estocástica na ampliação do espaço de possibilidades lógicas dos programas. O algoritmo central deste jogo reside num processo de combinatória e estocástica, que é replicado por Guy Lecky-Thompson (1999) mais tarde, e tornado código exemplar aberto, através do qual o autor deste artigo aprendeu e pôde criar programas que recorrem a este género de algoritmos<sup>8</sup> nas nomenclaturas de peças escultóricas da série *Autómatos Universais*<sup>9</sup> e planetas infundáveis em programas como *Eer*<sup>10</sup> ou *uunniivveerssee*.

<sup>8</sup> André Sier, s373.namegen e ofxNameGen - stochastic 'infinite' name generation based on table seeded by words, <https://github.com/s373/ofxNameGen>, criado em 2004 para processing e 2010 para openframeworks

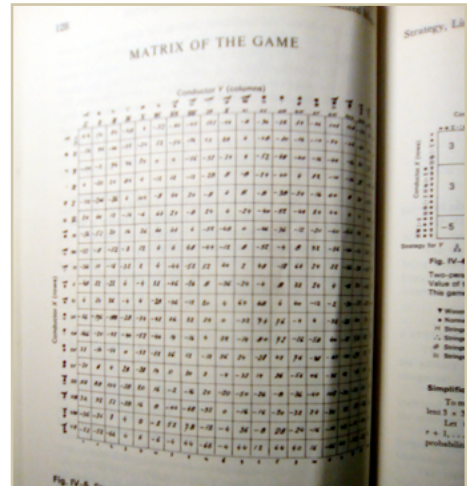
<sup>9</sup> André Sier, *Autómatos Universais*, <http://uunniivveerssee.net/datascape/uunniivveerssee.net/datascape/automatos-universais>, 2010-11

<sup>10</sup> André Sier, *Eer*, <http://uunniivveerssee.net/datascape/uunniivveerssee.net/datascape/eer>, 2007-11

O processo de geração de estocástica através de tabelas foi anteriormente utilizado por Iannis Xenakis, que o usa na criação das suas composições-jogos, através de uma matriz combinatória de possibilidades, embora no seu caso a matriz sirva de árbitro do jogo, ao passo que em *Elite* é criadora do espaço de possibilidades pseudo-infinito que se apresenta no jogo.



**Figure 6.** Imagem das matrizes combinatórias dos algoritmos NameGen de Guy Lecky-Thompson



**Figure 7.** Imagem da matriz do Jogo xenakiano em *Stratégie*, p. 128 *Formalized Music*

Os jogos de Spectrum foram a primeira experiência séria de videogames computacionais que o autor experimentou de forma subjectiva, antecidos por consolas electrónicas, como *Game&Watch: Zelda* (1989) e dos livros-jogos das

*Aventuras Fantásticas* (1986), e volvidos cerca de 30 anos destas experiências, é possível delinear e entender as raízes infantis.



**Figure 8.** Imagem do arquivo de jogos em cassette da plataforma Spectrum do autor.

O céu é de ninguém (*No Man's Sky*), um jogo pioneiro ainda não lançado à data deste artigo mas já apresentado em eventos vários relacionados com a cultura dos videojogos, que amplifica o espaço de possibilidades estocásticas inaugurado por *Elite* (e por Iannis Xenakis, que aplica a estocástica na música em meados do século XX). Talvez o jogo milenar desta ordem de complexidades seja o jogo asiático *Go*, apesar de restrito a uma grelha cartesiana usualmente pequena e limitada, pode ver a sua precisão aumentada a grau que nem talvez o *No Man's Sky* consiga – sem recurso a gráficos, máquinas e efeitos especiais, devido à precisão asiática liberta de quaisquer outros identificadores que não as cores opostas, uma grelha e poucas regras – e ambos se inserem na esfera dos jogos. Também o autor deste artigo tem uma predileção nestes tópicos estocásticos e de metonímia do infinito num espaço restrito e limitado de memória, tendo realizado em 2007 a peça/videojogo inaugural *k*<sup>11</sup>, inspirado na história de Franz Kafka presente n' *O Castelo*, despindo-a da narrativa associada, e introduzindo o jogador num Labirinto a céu aberto

com 32 bits de possíveis níveis/mundos, plenos de portas escondidas e acessos instantâneos a qualquer outro nível, onde *O Castelo*, objectivo de K. de Kafka, para iniciar os seus trabalhos de agrimensor, se encontrará apenas num local de uma região destas 4294967296 possibilidades ( $2^{32}$  bits). Trabalhos estocásticos que foram prosseguidos na trilogia *Corrida Espacial* (2007,8), bem como noutros trabalhos subsequentes.



**Figura 9.** k. em região de endereço de memória desconhecida, k.3143.tif

Não há juízos, apenas observações, de dualidades. É necessário expandir e embelezar a virtualidade (*Xadrez*), mas também observar as suas raízes históricas (*Go*) – os juízos seriam binários, e estes jogos são exemplares, à sua maneira, sobre *media* e infra-estruturas computacionais/não-computacionais distintos. A conquista de um território, virtual, actualizado no real e no virtual, pode e deve ser inocente, liberta de regras e constrangimentos, procurando mesmo contestar as fundações *a priori* que a animalidade biológica oferece como patamar mínimo. Para atravessar a ponte, são necessários artefactos. A ponte, também com portas escondidas, transporta para a clareira, berço fazedor das regras, que podem ser aplicadas, destruídas, modificadas, colocadas em execução sobre suportes.

<sup>11</sup> André Sier, *k*, lançado dia 1 de Outubro de 2007 como comissão para <http://netarte.dgartes.pt/>, presente no site do estúdio do autor em [http://s373.net/x/k\\_www/](http://s373.net/x/k_www/)



**Figura 10.** Vista do Monte Yiouchtas desde Knossos. Imagem cedida por Bruce Ridell.

## Conclusão

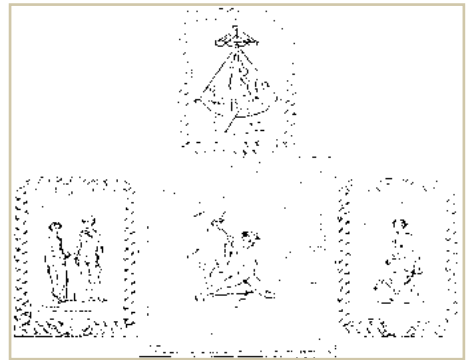
Os videojogos (e os jogos), placas de ensaio da realidade entrancados na realidade, que mesclam e executam a virtualidade e actualidade no espaço-tempo do que a experimenta, apresentam-se como programas virtuais retro-alimentados a partir da experiência da vida, e que a modificam, elaborados em espaços lógicos nos quais combinam as mais variadas artes e τέχνη humanas de forma holística, alicerçados nas artes e nas ciências, nas engenharias, na matemática, na lógica e nas leis (mesmo que a lei seja a tentativa humana gorada de ausência de leis). À semelhança das leis do λόγος da βίος<sup>12</sup>, os jogos estão plenos de pontes, por vezes escondidas, guardadas por *trolls*, mediadas por arquitectos, que jogam também eles o jogo da vida, que exigem o artefacto que permite a sua passagem.

Os artefactos, lançados no labirinto do espaço lógico-operatório do jogo, exteriores ao jogador, quando possuídos ou adquiridos, evidenciam o conhecimento incorporado, a moeda que

permite a transição. Artefactos adquiridos por tentativa e erro, azar, ou de forma escondida e ilícita, ou ainda lícitas apreensões e incorporações de novos conhecimentos, jogados nas leis pela primeira e única vez, para atravessar o espaço que se habita em direcção a uma nova região espacial e temporal, uma nova clareira, onde o jogador agora fazedor de programas tem talvez espaço para arquitectar vidas, funcionalidades, espaços, tempos, leis, e ainda talvez inaugurar novas regras separadas do plano biológico que fundam a cosmogonia onde o humano se insere.

Os jogos simulam e conduzem a realidade, no jogador e no arquitecto, *gamificam-na*, como o virtual funda e conduz o actual. Uma análise arqueológica dos mitos essenciais ao humano, que fundam os jogos e as regras do labirinto, revelam a necessidade existencial dos mesmos na actualização, melhoramento e *upgrade* da vida em sociedade.

Teseu mata o minotauro. O que farias tu quando entrasses no Labirinto?



**Figura 11.** Imagem do livro *Mythology Pictures*, The Pepin Press. Utilizada com permissão.

Maio 2016

<sup>12</sup> Termo grego na origem da palavra biologia, semelhante ao latim *vivō*, ao arménio կեամի (*keam*), ao sânscrito जीवति (*jivati*). (cf. βίος, wiktionary, <https://en.wiktionary.org/wiki/%CE%B2%CE%AF%CE%BF%CF%82>)

## Referências

- BAUDRILLARD, J. (1997). *O Crime Perfeito*. Lisboa: Relógio d'Água.
- BELL, I.; BRABEN, D. (1984). *Elite*. Cambridge: Acornsoft.
- BENEDITO, S. (2000). *Dicionário Breve de Mitologia Grega e Romana*. Lisboa: Editorial Presença
- COLLI, G. (2001). *O Nascimento da Filosofia*. Lisboa: Edições 70.
- CROWE, M.; MURPHY, S. (1986). *Space Quest I*. California: Sierra Entertainment.
- DELEUZE, G. (2005). *O Mistério de Ariana*. Lisboa: Edições Vega.
- GIANETTI, C. (1998). *Trespasar a pele: o teletrânsito*. In : *Ars Telemática – Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*. Lisboa: Relógio d'Água Editores e Claudia Gianetti.
- GILBERT, R.; LUCASFILM (1990). *The Secret of Monkey Island*. California: Lucasfilm Games
- GLEICK, J. (1994). *Caos: A construção de uma nova Ciência*. Lisboa: Gradiva.
- GRIMAL, P. (1987). *A Mitologia Grega*. Lisboa: Publicações Europa-América.
- HOMERO (1980). *A Ilíada*. Lisboa: Publicações Europa-América.
- HUIZINGA, J. (1939). *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*. Basel : Burg-Verlag.
- JACKSON, S. (1986). *A Nave Perdida*. 1ª Edição. Lisboa: Editorial Verbo.
- JACKSON, S.; LIVINGSTONE, I. (1988). *O Pântano do Escorpião*. 1ª Edição. Lisboa: Editorial Verbo.
- KERÉNYI, K. (1956). *Die Herrin des Labyrinthes*. In: *Estudos do Labirinto*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- LAIDLAW, M.; VALVE (1998). *Half-Life*. Washington: Valve e Sierra Studios.
- LECKY-THOMSON, G. (1999). *Algorithms for an Infinite Universe*. [on-line]. Available at <[http://www.gamasutra.com/view/feature/3377/algorithms\\_for\\_an\\_infinite\\_universe.php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/3377/algorithms_for_an_infinite_universe.php?print=1)>, [Accessed 1 January 2003]
- LIVINGSTONE, I. (1987). *A Masmorra Infernal*. 1ª Edição. Lisboa: Editorial Verbo.
- LUCASFILM; MORIARTY, B. (1990). *Loom*. California: Lucasfilm Games.
- MALLARMÉ, S. (1914). *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*. [on-line]. Available at <<https://math.dartmouth.edu/~doyle/docs/coup/scan/coup.pdf>> [Accessed on 12 April 2016]
- NINTENDO; YOKOI, G. (1989). *Game & Watch: Zelda*. Kyoto: Nintendo.
- PEREIRA, I. (1998). *Dicionário Grego-Português e Português-Grego*. Braga: Livraria Apostolado da Imprensa.
- SCHMIDT, S. J. (1998). *Cyber como Oikos? Ou: Jogos Sérios*. In: *Ars Telemática – Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*. Lisboa: Relógio d'Água Editores e Claudia Gianetti.
- SERRES, M. (1997). *As Origens da Geometria*. Lisboa: Terramar.
- SIER, A. (2007). k.. [on-line]. Available at <[http://s373.net/x/k\\_www/](http://s373.net/x/k_www/)> [Accessed on 1 October 2007]
- SIER, A. (2010). *Autómatos Universais*. [on-line]. Available at <<http://uunniiiveerssee.net/datascape/uunnii-pieces/automatos-universais>> [Accessed on 21 May 2016]
- SIER, A. (2010). *ofxNameGen*. [on-line]. Available at <<https://github.com/s373/ofxNameGen>> [Accessed on 21 May 2016]
- SIER, A. (2011). *Eer*. [on-line]. Available at <<http://uunniiiveerssee.net/datascape/uunnii-pieces/eer>> [Accessed on 21 May 2016]
- VARGA, B. A. (1996). *Conversations with Iannis Xenakis*. London: Faber and Faber.
- WIJDEVELD, P. (Ed.) (2006). *Mythology Pictures*. Amsterdam: The Pepin Press BV.
- WILLIAMS, R. (1984). *Kings Quest I*. California: Sierra Entertainment.
- XENAKIS, I. (1985). *Arts/Sciences: Alloys*. Hillsdale NY: Pendragon Press.
- XENAKIS, I. (1992). *Formalized Music: thought and mathematics in composition*. Hillsdale NY: Pendragon Press.

