

Guilherme Figueiredo

## **Eu sou o vento, eles o jogo**

Uma exploração da noção de jogo e as suas periferias na prática artística



Orientador: Philip Cabau

Componente escrita da tese de Mestrado em Artes Plásticas

Escola Superior de Artes e Design / 2019/2020



## Agradecimentos

Um obrigado a todas as pessoas que me ajudaram ao longo de todo o percurso.

# Índice

Introdução	p.04
A – O Ponto de Vista do Exterior	p.07
A.1 - “Play”	p.07
A.2 - Jogo, teatro e corpo virtual (cosplay)	p.12
B - Ponto de Vista do Autor	p.15
B.1 - As manifestações da noção de “Play” no trabalho artístico (Micro-Ensaios)	p.15
1.1 - Do Vazio à Magia / Da Magia ao Vazio	p.17
1.2 - A Barreira difusa entre <i>jogo</i> e <i>fisicalidade</i>	p.19
1.3 – Da relação entre Jogo e Ar - como elementos imateriais	p.26
B.2 - Estudos de Caso	p.28
2.1 - Simulação e Museu Ambulante	p.28
2.2 - A mão das Ciências na Construção e Pensamento das Artes Plásticas	p.31
Conclusão	p.38
Bibliografia	p.40
Índice de Imagens	p.41
Anexo A - Imagens	p.45
Anexo B – <i>Objeto Iluminado: O Dicionário do Filistino: Um olhar anti utilitarista.</i> <i>aos objetos</i>	p.64
Anexo C – <i>Conversation between Deku Princess from Zelda Majora’s Mask and Gordon from Half-Life</i>	p.69

**SINOPSE** Este texto debruça-se sobre a relação que o jogo tem com a prática artística. E tem por objetivo explorar de que forma o brincar entra no fazer artístico, dentro e fora do atelier, dentro e fora da cabeça. Fora e dentro dos sistemas de coisas. Este trabalho propõe fazer uma análise às diversas dinâmicas que configuram os espaços lúdicos do mundo e às formas como estes invadem os outros espaços do lazer e do fazer.

*PALAVRAS-CHAVE: Prática artística, jogo, corpo performativo, materialidade, virtual, simulação;*

**ABSTRACT** This present text focuses on the relationship that play has with the artistic practice. Its main objective is to explore in what ways, play relates to art creation, inside and outside of the atelier; inside and outside of the mind; outside and inside of the multiple systems of things. This work is, therefore, an analysis to the various dynamics that configure the ludic spaces of the world and also to the ways in which these places infiltrate the other spaces of practice and leisure.

*KEY-WORDS: Artistic practice, play, performative body, materiality, virtual, simulation;*

## Introdução

Esta dissertação tenta explorar uma linha coerente que vai desde o momento em que o ato lúdico cria cultura, e da maneira como ele se embrenha no dia a dia, até chegar à prática artística propriamente dita. Visa pensar a presença do jogo nos vários espaços da criação de arte. Achei urgente tornar este assunto o ponto focal do trabalho porque, desde há uns anos, noto que muitos objetos e imagens se criam à minha frente enquanto brinco com os significados do mundo. Existem várias dinâmicas de jogar e a presente dissertação tenta pensar exatamente quais os vários mecanismos que são postos em funcionamento no espaço do atelier e na minha cabeça. São poisadas sobre a mesa questões como: Quais as origens do jogo? Porque permaneceu? E de que maneira continua presente? Isto falando de um ponto de vista geral e mais abrangente.

Nos primeiros capítulos (**A.1 e A.2**) apresento uma conceção filosófica sobre o jogo. Exploro, deste modo, as limitações físicas e ideológicas deste conceito. No capítulo, **A.1 – Play**, baseio-me na palavra “play”, explorada por Johan Huizinga, e nos seus múltiplos significados. Discuto algumas situações onde este conceito se põe em prática e de que forma. Desenvolvo, por exemplo, uma comparação entre o “espaço” que o ato de jogar cria e o espelho ou a simulação. Num primeiro momento deste capítulo, são discutidas as relações que o jogo mantém com a criação de cultura, a evolução da linguagem e da metáfora – a sua ação parasítica num grande número de outros conceitos como por exemplo na criação artística (nas suas várias correntes e médiuns). Bem como alguns mecanismos de percepção do mundo e a distância entre corpos e objetos. São questionados, ao longo deste capítulo, quais os limites para manusear ideias dentro da atividade do jogo. Quão grandes ou pequenos, realmente, serão estes espaços? De forma a responder a estas questões, ponho em causa a fragilidade dos espaços lúdicos. Comparo os mesmos com realidades virtuais (como os videojogos) e crio linhas de associação entre a maneira como a ficção da virtualidade se embrenha no real e, paralelamente, como se mistura o espaço do jogo com a vida séria e real. Ainda que a ênfase deste capítulo não seria falar de simulações, começou-se a

formular uma relação muito próxima da arena do jogo como uma experiência simulatória. O foco deste capítulo é, então, decifrar ao máximo o conceito de jogo e mundo ficcional que este cria e o modo como este penetra a vida real e vice-versa.

No segundo capítulo, **Jogo, Teatralidade e Corpo Virtual**, explicito as ideias de performatividade e de máscara, presentes na comunidade do *cosplay* de forma a conseguir dar um exemplo prático da mistura entre ficção e realidade. Sirvo-me da ideia de *mimicry* de forma a explicar uma possível razão da existência do *cosplay* como atividade fanática. E, finalmente, dedico este capítulo a explorar mecânicas de relacionamento entre a criação (seja de que *medium* for) e a sua iteração ao longo do tempo. Nesta parte do texto é desenhado um “gráfico” narrativo que demonstra uma possível evolução natural, não só da história e da ciência, mas também da criação de conteúdo pop em todo o mundo como referências para o trabalho artístico acabando na sua destruição ou reconstrução. Como uma chave essencial para entender esta dinâmica de reciclagem de referências e mistura de tempos são utilizados como exemplos, os trabalhos de Maya Bem David e de Hannah Arendt de modo a falar da cultura de massas e a proliferação dos objetos e do conteúdo criados por artistas apropriando-se de narrativas/criações populares e massificadas. Aqui é posta em causa o porquê da reciclagem sem fim dos bens culturais ao longo do tempo, e de que como contribuem para uma construção positiva do futuro cultural, ou a sua destruição.

Estes dois capítulos figuram na parte A do trabalho, que se foca em explorar os conceitos da dissertação n’**O Ponto de Vista do Exterior**. Este é o primeiro momento, uma parte mais teórica e objetiva de modo a consolidar o que virá de seguida. O segundo momento da tese, **O Ponto de Vista do Autor**, ramifica-se em diferentes direções ligadas sempre à matéria já introduzida, materializados em micro-ensaios de teor mais pessoal, que, a meu ver, criou um percurso de vaivem entre ficção, materialidade e imaterialidade. No capítulo introdutório (**B.1**), exponho de forma sucinta como a matéria teórica explorada na primeira parte do texto se interliga à minha relação com o jogo e as suas várias utilizações. Tentarei aqui afunilar e tornar claras as ligações estabelecidas, na atividade lúdica, com o meu processo artístico em atelier. Nomeadamente, as formas de interação autor-obra, a assimilação de referências e imagens e a relação entre a imagem original e a sua metamorfose ao longo do trabalho.

No capítulo, **B.1.1 - Do Vazio à Magia / Da Magia ao Vazio**, analiso não só a noção básica do jogo, mas também, após ter consolidado a matéria base, o entrelaçar do ato lúdico com a atividade artística, ou seja, de que forma este elemento invade outras ideias núcleo do trabalho — o jogo com a luz, com o peso, com a presença (ou não) de algo e com a história e a ciência. Falo especificamente da componente matéria e da relação que ela mantém com a multitude de propriedades e usos. Ou seja, de que forma os objetos se foram mutando e o que isso tem a dizer sobre as necessidades e os assuntos do trabalho. Está aqui presente também um foco no ato performativo que existe nos objetos e instalações, que vai desde o movimento implícito ou sugerido

por entre as fissuras e encaixes dos objetos até ao movimento que surge de explorar todas as faces de cada escultura e os seus lados que brilham e espelham o que os rodeia.

No ensaio a seguir, (**B.1.2 – A Barreira Difusa entre Jogo e Fisicalidade**), introduzi uma das ramificações presentes no trabalho. Exploro o videogame como o seu próprio nicho de referências e comunidade, transpondo múltiplas metáforas e comparações de termos técnicos da comunidade de forma a falar do fazer artístico. Um materializar que advém da ficção. Aqui a problemática nuclear será demonstrar o percurso da evolução da mutabilidade nos videogames e tentar concluir de que forma processos como o modding e o hacking mantêm paralelismos com a criação de mapas de ideias e associações feitas em atelier. De um modo similar ao que ocorre no *Atlas Mnemosyne*, de Aby Warburg<sup>1</sup>, quero aqui explorar de que forma imagens de origens diferentes, conseguem mudar completamente o sentido de cada imagem individual e de que forma imagens do mundo real (ajustadas de certa forma) conseguem criar ficção – utilizando exemplos práticos de instalações e esculturas apresentadas entre 2018 e 2020.

Um exemplo de uma metodologia de como praticar e pensar o trabalho é apresentado em **B.1.4. - Da Relação entre jogo e Ar – como elementos imateriais**, onde me propus trabalhar sobre a relação que o aspeto virtual de alguns elementos como os videogames e, neste caso específico, o ar, mantêm de forma a entender a ligação presente entre mim, enquanto criador, e as minhas obras.

Finalmente, seguido daquilo que chamo de micro-ensaios, o capítulo, **B.2 – Estudos de Caso**, explica de forma documental várias abordagens empíricas que contornam dois projetos cruciais. Em **B.2.1 – Simulação e Museu Ambulante**, são apresentadas observações de interações de entidades exteriores ao meu trabalho, conforme certas regras e limitações sugeridas por mim. De forma, não só, a explorar um método científico de observar uma performance ou ato artístico, mas também utilizar os dados desta investigação para complementar as conclusões da dissertação. Aqui foram questionados assuntos como: De que forma mudam os objetos conforme o que os rodeia e o que lhes toca? Qual o papel dos objetos na alteração dos significados do mundo? E será esta instabilidade de significados e funções a origem de um grande empilhamento de múltiplas simulações?

Mais uma vez, no capítulo **B.2.2 – A Mão das Ciências na Construção e Pensamento das Artes Plásticas**, e de forma a complementar as conclusões que surgirão desta fase do trabalho, utilizo aqui uma instalação que personifica grande parte dos conceitos já apresentados nos vários textos, como: a materialização da arena como um espaço lúdico, um mundo à parte, e a introdução de dados científicos e pragmáticos que depois de digeridos se transformam em ficção.

---

<sup>1</sup> Warburg, M. A. (2010). *Atlas Mnemosyne*. Madrid: Akal;

## A – O Ponto de Vista do Exterior

Antes de jogar, lêem-se as regras. Antes de se ser mestre num ofício, é-se aprendiz. Como qualquer neófito eu tive que compor as regras do modo como se joga o meu trabalho. Esta primeira parte vai servir para mostrar como funcionam as engrenagens do meu mundo de imagens e objetos. É composta por referências criadas por diversos criadores e pensadores que, na sua mistura final, montam a arena ou a bolha onde se compreenderão as minhas ideias, ligações e espaços. Constitui, portanto, uma espécie de *set* de regras do jogo, um mapa contextualizador deste mundo, de forma a poder navegá-lo em segurança.

### A.1 - “Play”

“*Os animais brincam tal como o homem*”<sup>2</sup>(Huizinga, 1980: 3). Desde os primórdios da existência humana existe o ato de jogar ou brincar. Aliás, bem antes de qualquer tipo de cultura humana já os animais se convidavam a brincar, sujeitos a certas regras e limitações. No livro *Homo Ludens*, Huizinga menciona no início que a atividade entendida como *play*<sup>3</sup>, não é biologicamente necessária ou compreensível. É uma atividade irracional, mas ao mesmo tempo incontornável. Muitos casos foram apresentados de forma a arrumar o assunto do “jogo” (alguns chamaram-lhe de instinto, outros afirmaram que seria uma atividade onde descarregar energia ou de maturação de criança em adulto), mas, segundo o autor: “*Todas elas partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, que nele deve haver alguma espécie de finalidade biológica. [...] Todas as respostas, porém, não passam de soluções parciais do problema.*” (Huizinga, 1980). Ou seja, nenhuma destas hipóteses chegam a justificar a noção de *play* como um todo.

O *play* cria, produz e é ordem. Configura um espaço singular, determinado física ou conceptualmente.

*“A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de ténis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.”*<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Huizinga, Johan. (1980). *Homo Ludens*. tradução de J. P. Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva;

<sup>3</sup> Ao longo da dissertação vou alternando entre a palavra *play* em língua inglesa e seus sinónimos em português, isto porque, *play* tem o seu próprio mundo de significados que se perde na tradução;

<sup>4</sup> “*The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc., are all in form and function play-grounds, i.e., forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart.*” (Huizinga, 1980: 13)

Jogar implica aceitar que alguma coisa está em jogo nesse contexto: um objeto, assunto ou ideia que se movimenta entre múltiplos sítios no mesmo espaço. *Meter em jogo* um assunto (debatê-lo); utilizar o toque como arma (brincar à *apanhada*, ou às *escondidas*); mover objetos com o objetivo de simular assuntos, mas de forma lúdica (xadrez, batalha-naval). Esta ideia de simulação é importante para compreender a maior parte das materializações dos jogos. Jogar cria espaços simulados. Quem os joga fica embrenhado num novo espaço, aparte da realidade física. Descrito por Johan Huizinga, o *play* é um espaço paralelo que possibilita o entrar e sair de distintas realidades.

Huizinga afirma que o *play* tem, (dentro do leque de possibilidades que caracterizam a funcionalidade da atividade de jogar — do *play*) um propósito que não é o próprio ato de jogar, mas antes uma atividade que transborda para fora desse espaço lúdico. Dentro da sua concepção da ideia de cultura, o autor refere que o jogo pode não ter um papel principal, mas que grande parte das componentes culturais advêm de um *jogo primordial*. Que nascem de um elemento que foi jogado, que acabou por evoluir e se transformou em algo mais do que simplesmente um jogo — em cultura. Afirma que atividades tomadas como vitais e com um objetivo concreto (como por exemplo, a caça, destinada a providenciar comida ou as competições de força ou ainda outras habilidades competitivas destinadas a determinar os líderes, ou chefes) surgem integralmente como uma atividade lúdica. Huizinga explicita que: “*Não queremos com isto dizer que o jogo se transforma em cultura, e sim que na sua fase mais primitiva a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e no ambiente do jogo.*”<sup>5</sup> (Huizinga, 1980). Contudo a cultura nunca chega a obliterar a ideia de jogo que está presente na sua construção, pois os mecanismos lúdicos que a criaram permanecem em movimento, simplesmente moldados agora numa outra forma. O autor continua: “*...é sempre possível que a qualquer momento, mesmo nas civilizações mais desenvolvidas, o “instinto” lúdico se reafirme na sua plenitude, mergulhando o indivíduo e a massa na intoxicação de um jogo gigantesco*”<sup>6</sup> (Huizinga, 1980: 54).

Trata o processo da fabricação de uma colossal ilusão ou simulação que tem na sua génese o jogo, começando por criar símbolos sonoros de forma a comunicar e gerando figuras que alinhadas de formas diferentes ganham significados distintos. Passando de símbolos a palavras, frases, até à linguagem. As civilizações partem do ato de jogar com a realidade e o resultado acabará por ser uma multitude de infraestruturas<sup>7</sup> encaixadas que formam a simulação que é a cultura e a identidade coletiva. Com isto não quero dizer que por descrever-se a cultura como simulação, esta perde a sua ligação à realidade, tal como é descrito por Jean Baudrillard no seu texto “*Simulacra*

---

<sup>5</sup> (idem)

<sup>6</sup> (idem) pp.54

<sup>7</sup> Por infraestruturas quero dizer tanto estruturas físicas como mapeamento urbano de edifícios e espaços das cidades. Mas também as ideias e conceitos que o formar de uma cidade implica (políticas de sustentabilidade, comércio e comunidade ou até relações entre entidades dentro de cada civilização, etc.).

*and Science Fiction*<sup>8</sup>: “O imaginário era o alibi do real, num mundo dominado pelo princípio da realidade. Hoje, já é o real que se tornou o alibi do modelo, num mundo controlado pelo princípio da simulação”<sup>9</sup> (Baudrillard, 1994)

As camadas culturais (das já faladas “infraestruturas”) que surgem de jogar são então acopladas e criam o que conhecemos agora por civilização e mundo. Huizinga fala um pouco sobre o exemplo da linguagem que é essencial para entender o tipo de simulação que existe nestas atividades lúdicas, de modo a se fazer notar os vários mundos paralelos e fictícios que se criam quando se ativa o *play*: “*Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza.*”<sup>10</sup>

Posso então, com este exemplo, começar a exemplificar de que modo a atividade lúdica é um parasita no fazer artístico. Utilizo aqui a noção de *parasitismo* para descrever uma relação de co-dependência, ou seja, interessa sempre ao conceito de *play* a sobrevivência do hospedeiro onde este se aloja. O *play* alimenta-se do sítio onde se instala, sem nunca obliterar a atividade que a cria. Quando a atividade acaba, a ideia de *play* morre com ela. Nesse sentido, todos os modos do fazer conseguem ser explicados como jogos sobre as coisas. O desenho e a pintura são um jogo com as imagens, por exemplo o surrealismo, como recortes de várias realidades e espaços que se juntam para formar uma nova realidade. Tal como a metáfora, as imagens podem ser simbólicas e neste sentido transportarem para um novo mundo descontextualizado, que não é o real. A fotografia como um *congelamento* do tempo, uma ferramenta que brinca com a duração e a imobilidade. Tal como a escultura e a instalação que são, na minha opinião, o principal foco da possível maneabilidade orgânica dos sentidos. Isto ocorre porque a tridimensionalidade possibilita não só uma junção e aglutinação de vários elementos diferentes (isto falando tanto de materiais como ideias) mas também o andar em torno das coisas, espacialmente, e ver vários lados do mesmo assunto. Uma entidade (ou grupo de entidades) consegue, aqui, falar de infinitas coisas — uma vez que já não se trata da condição a que se encontra sujeita a tela, ou seja, não configura uma bidimensionalidade isolada, mas cria trípticos infinitos de imagens e suas coleções. Aqui, para além da leitura dos objetos, cria-se uma outra esfera que surge em paralelo com a criação das esculturas e instalações - a performatividade do corpo. O jogo aqui já não se mantém puramente no objeto, mas é também invadido pelo movimento corporal do sujeito que observa e dança o espaço negativo dos objetos.

---

<sup>8</sup> Baudrillard, Jean. (1994). *Simulacra and Simulation*. Michigan: The University of Michigan;

<sup>9</sup> “The imaginary was the alibi of the real, in a world dominated by the reality principle. Today, it is the real that has become the alibi of the model, in a world controlled by the principle of simulation.” (Baudrillard, 1994)

<sup>10</sup> “*Behind every abstract expression there lie the boldest of metaphors, and every metaphor IS a play upon words. Thus, in giving expression to life man creates a second, poetic world alongside the world of nature.*” (Huizinga, 1980: 7).

O *play* pertence assim à sua própria temporalidade e localidade (ou posição). Uma espécie de caixa de areia que contém os próprios materiais para a construção, onde esse manuseamento facilitado da realidade em ficção não acontece fora da arena criada. Ou seja, *play* não significa nada para além dele mesmo (de *play*), e não acontece fora da ideia de *play*. Ele encerra a sua própria esfera fechada de acontecimentos; ações; regras e limitações. Contudo, *play* é ao mesmo tempo uma atividade livre — é, em si mesmo, liberdade!

A revista Convocarte nº6, editada pela FBAUL, Fernando Rosa Dias, no seu editorial, que introduz também Huizinga para falar de jogo em arte, reinstala o conceito de círculo mágico e logo o assimila,

*“...a noção de círculo mágico [...] ... ao nos permitir falar de um mundo alternativo ao quotidiano, para se jogar no seu próprio interior com regras particulares, estabelece uma analogia imediata com a própria Arte (ou ainda com o Sagrado) – uma analogia com a relação do mundo ou campo da arte em relação com o quotidiano, essa relação entre arte e vida. Tal como o jogo, o mundo da arte permite-se regras e valores próprios, que funcionam exatamente porque estamos no mundo da arte e não no vulgar quotidiano, sendo perante essa separação e autonomias que agem linhas de relação.”*<sup>11</sup> (Dias, 2018: 11)

A ambivalência do verdadeiro uso e manejo das coisas é visível quando observamos o próprio processo de fabricação que as produz e o modo de moldar a ideia que cresce, transversalmente, em várias direções possíveis. Esta ideia está muito presente nos objetos e nas inscrições que existem nos jogos virtuais. É disso exemplo as simulações de ambiente nas quais o mesmo espaço, figurado de formas diferentes, molda a atmosfera deste (como por exemplo os *graffitis* nos espaços urbanos destruídos, mas também nas cidades pós-apocalípticas, invadidas por vegetação ou por estruturas robóticas), nas simulações de uso (como armas e artefactos embebidos de poderes elementais onde não se vislumbram justificações lógicas dessas potências sobrenaturais) e até simulações de sistemas (novas religiões, comunidades, moedas, línguas, etc.)<sup>12</sup>. Existem, evidentemente, regras e instruções na natureza das coisas e no modo como estas deverão ser lidas e interpretadas — estando elas dependentes, principalmente, do seu contexto histórico. É o caso da criação, após a segunda guerra mundial, do movimento Fluxus, que contém as suas próprias especificidades, despojado de regras e limitações e que, a partir dos seus testemunhos, destruíram as arenas da concessão da arte e criaram, quase do ponto de vista exterior ao do artista, novas regras e espaços virtuais seguros para continuarem a destruição.

---

<sup>11</sup> Dias, F. R. (2018). Revista De Ciências da Arte Nº6, ARS LUDENS – Arte, Jogo e Lúdico;

<sup>12</sup> Desta forma dá para entender que a aparência ou o propósito das coisas vai para além da estrutura visual e formal, há habilidades escondidas e encriptadas na maneira de jogar e na maneira de construir. Criar é jogar com conhecimento, é brincar com a desmistificação dos aparatos do mundo, montar um puzzle que já estava finalizado, mas a forçar peças que não encaixam de modo a criar novas imagens.

Terá sido, conseqüentemente, necessário alargar os espaços artísticos, quase como se os artistas deste movimento sentissem dificuldade em respirar. Esta digressão serve para referir que o jogo é também, e sempre foi, o destruir da barreira entre vida e arte; vida e jogo e jogo e arte. E hoje, sobretudo, muito mais que antes.

Acho relevante apresentar agora o termo *gamification* utilizado por Anne-Marie Schleiner<sup>13</sup> no seu livro *The Player's Power to Change the Game*<sup>14</sup>, de modo a fazer uma comparação entre o jogo da era primitiva e o mesmo conceito, mas no presente:

*“‘Gamification’, a term that floats around marketing, software and game industry circles, refers to the addition of gamic features to everyday activities that were once outside the game, like an electronic list of daily tasks on the mobile phone that rewards ‘the player’ each time an errand is completed or a grocery item is purchased”*<sup>15</sup> (Schleiner, 2017)

A mutação lúdica<sup>16</sup> está presente no mundo da arte. Poderei agora falar em *gamification* da arte. Perguntas surgem desta junção entre jogo e arte. O jogo sempre esteve presente na produção de cultura, mas estará mais vincado no seu processo e criação em atelier ou nas interligações que surgem após serem posicionadas ou contextualizadas no mundo? Quais as recompensas de jogar com os objetos e as pinturas? Será o corpo de trabalho uma simulação de um mundo aparte tal como as arenas de Huizinga?

São estas as questões que suportam os assuntos focais deste texto — e que assombrarão todo o meu trabalho.

---

<sup>13</sup> Anne-Marie Schleiner é uma ensaísta, artista e jogadora americana. E é essencial referenciar o seu trabalho artístico multimédia e performativo que pode ser encontrado no seu website: [www.opensorcery.net](http://www.opensorcery.net)

<sup>14</sup> Schleiner, Anne-Marie. (2017). *The Player's Power to Change the Game*. Amsterdam: Amsterdam University Press B.V;

<sup>15</sup> *“‘Gamification’, um termo que flutua em círculos das indústrias do marketing, software e jogos, refere-se à adição de características “lúdicas” a atividades quotidianas que eram em tempos longe de ser um jogo, como uma lista eletrónica de tarefas diárias no telemóvel que recompensa ‘o jogador’ cada vez que um recado é cumprido ou um item da lista é comprado”*; (Schleiner, 2017)

<sup>16</sup> *Mutação Lúdica* é a tradução do termo criado por Anne-Marie Schleiner que é o subtítulo e foco do seu livro;

## A.2 - Jogo, Teatralidade e Corpo Virtual (cosplay)

No contexto da presente abordagem sobre o jogo — da produção artística — é agora essencial recorrer a um autor particularmente relevante para o entendimento da problematização sobre jogo: Roger Caillois — e particularmente à sua noção de *mimicry*<sup>17</sup>. Pretende-se aqui, em particular, explorar a manifestação deste conceito, como veremos adiante, no contexto das comunidades de *cosplay*.

Fazendo um paralelismo entre o desfasamento de realidades resultantes dos *modos de brincar com a cultura*, tentarei adiante abordar várias culturas e subculturas que incidem e trabalham sobre os dispositivos de apropriação — a indústria cinematográfica com as sequelas, a indústria dos videogames com os *remakes* e os *remasters* e a indústria musical com os *remixes*. Todas elas repensam a cultura de modo a tentar inovar, melhorar ou simplesmente dar continuidade, mesmo que não faça sentido fazê-lo. O *cosplay* é, precisamente, uma dessas subculturas. O *cosplay* usa a construção de figurinos e acessórios de forma a caracterizar personagens online, de jogos, romances, anime e manga<sup>18</sup>. Logo aqui há uma passagem de Callois, que é particularmente pertinente, tratando da caracterização e da máscara:

*“O jogo pode consistir, não na realização de uma atividade ou na assunção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respetivo comportamento [...] Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra.”*<sup>19</sup> (Caillois, 1990)

A vontade de sermos outra coisa que não nós mesmos, incapacitados pela força da gravidade e as nossas limitações corpóreas, é um assunto constante da existência humana. Apetece-nos sempre ser alguém que consegue fazer um pouco mais do que aquilo que os nossos corpos permitem. Isto resulta numa construção desesperada e incontrolável daquilo que mais nos atrairia ter num corpo ou como uma habilidade (ou potência). Como, por exemplo, um personagem que ao ser molhado com água fria se transforma em rapaz e com água quente numa rapariga. Ou um outro que tem uma aura em forma de rabo de escorpião. Ou uma empregada doméstica que tem a capacidade de se transformar em dragão. Ou um homem que ao ser mordido por uma aranha ganha poderes, inclusive lançar teias pela mão. Todas estas narrativas já fazem parte da nossa cultura diária. Isto interessa-me, como artista. Pensar que já correm todas estas histórias à nossa

---

<sup>17</sup> Roger Caillois reúne, também com base na conceção de play de Johan Huizinga, outras três categorias de jogo distintos, além de *mimicry*, que são: *agôn* (a competição), *alea* (a sorte) e *ilinx* (a vertigem);

<sup>18</sup> Etimologicamente, *Cosplay* consiste da junção entre as palavras inglesas *costume* e *play*. Acho interessante a caracterização na palavra se concentrar na roupa e na vestimenta ao invés de haver um foco na caracterização psicológica. Penso que é este fator que diferencia o *cosplay* do teatro, e para além disso, também não haver um palco ou um círculo onde a atividade se torne mais real do que a realidade. É um palco aberto à fusão do real com a ficção. As convenções onde normalmente os cosplayers (praticantes do *cosplay*) se reúnem e tomam posse destas personagens virtuais transformam-se, então, em chats físicos. Existe uma mutabilidade gigante nestas reuniões;

<sup>19</sup> Caillois, R. *Os Jogos e os Homens*, tradução de J. G. Palha. Lisboa, Cotovia, 1990.

volta, que já estamos rodeados e cercados e amarrados por elas. E, neste contexto, que mais há a fazer senão pegar-lhes, cortá-las, e transformá-las a nosso gosto?

No âmbito desta problemática, o trabalho de Maya Ben David<sup>20</sup> é revelador deste processo de edição e criação de novas narrativas a partir de velhas histórias de cinema, ecrãs de computador e livros. Recentemente, esta artista pegou num episódio da série televisiva do Aladin, em que Jasmine, ao contrário de todos os outros episódios, salva Aladin ao transformar-se numa *Snake Girl*. Esta ideia de donzela em apuros reversa é utilizada em pouco mais do que um episódio e a artista decide então explorar a linha narrativa desta situação. Veste-se desta *Snake Girl* e organiza uma performance. *Snake Girl's Hyperbolic Time Chamber* (fig. i, fig. ii), foi produzida em homenagem às 20 crianças de *Bullenhuser Damm*, as quais o físico *Kurt Heissmeyer* torturou e conduziu experiências pseudocientíficas na segunda guerra mundial, numa tentativa de provar teorias sobre a raça ariana formulada pelos nazis. Maya é prima de Marek James, uma dessas 20 crianças. A performance, é então uma personificação dessa propaganda nazi, conduzida ao estilo de luta *wrestling* num laboratório de quarentena (fig. iii) em que Ben David aqui faz duas coisas, pega na sua própria mitologia pessoal e usa-a para reconstruir a história. Ela mantém então uma ligação aberta com outro tempo. Esta materialização da conexão entre realidades temporais é feita através desta cápsula temporal, uma cápsula que chamou figuras históricas a interagir com figuras fictícias. Um confronto entre duas entidades: uma que já não tem presença física... e outra que nunca a teve.



Figura i, ii e iii – stills da performance *Snake Girl's Hyperbolic Time Chamber* de Maya Ben David. Fotografias retiradas do website da artista;

Nesta espécie de teatro, Ben David implementa, não só a noção de jogo na ideia de tempo, onde transforma a sua cápsula num acoplamento de tempos e espaços diferentes, mas também o conceito de *mimicry* de Callois. O que quero dizer com isto, é que acho especialmente imersiva esta performance da artista, já que ela não aparenta estar a perder-se apenas numa personalidade

---

<sup>20</sup> Maya Bem David é uma artista multimédia e performer canadense que trabalha com vários nichos dentro da cultura do gaming e do cosplay.

nova, está também a envolver-se num outro espaço temporal onde cria literalmente uma arena, um espaço aparte onde acontece este jogo-teatro. Ben David, nas suas várias performances, caracteriza-se de personagens de filmes, séries ou simplesmente objetos inanimados. Personagens essas que a artista repensa de forma a contar e a construir uma narrativa nova a partir da ficção ou da cultura. Maya (dentro dos processos de remix, remaster e remake) cola os cacos de ficção fragmentada de forma a dar vida à sua realidade paralela. Cria cultura sem destruir a fonte de onde retirou os materiais para construir a nova. É útil recorrer aqui a Hannah Arendt<sup>21</sup> que numa breve dissecação da relação entre sociedade de massas e cultura de massas refere que:

*“A cultura de massas aparece quando a sociedade de massas se apropria dos objetos culturais, e o seu perigo está em que o processo vital da sociedade [...] irá literalmente consumir os objetos culturais, irá devorá-los e destruí-los.”* E continua: *“Com isto, não me estou a referir, claro, à difusão massiva desses objetos. [...] A sua natureza é afetada, isso sim, quando os próprios objetos são modificados: reescritos, condensados, digeridos, reduzidos a kitsch para reprodução ou adaptação cinematográfica.”*<sup>22</sup> (Arendt, 2006)

Arendt fala aqui de uma cultura que se degrada quando é repensada. Ou seja, objetos e imagens sofrem um empobrecimento por serem mastigados e transformados em bolo alimentar da cultura de massas. Mas o que não é referido é que o objeto/ideia/imagem original não tem necessariamente que viver através das reproduções. Essas não são detentoras de uma evolução natural, no que diz respeito à cultura, são, como já referi, acontecimentos e artefatos que acontecem numa outra realidade, num outro tempo e num outro contexto físico. Quando as imagens “falsas” saltam para a nossa realidade e apoderam-se do conhecimento gerado pelo produto cultural de onde originou, aí sim, se pode temer pela eternalização da cultura.

Maya Ben David tem a capacidade de reconstruir narrativas destruídas à mercê de entretenimento e transformá-las em cultura, num processo inverso àquele de que fala Arendt quando menciona a apropriação obliterante da sociedade de massas. Forma-se então uma nova estrutura de criação: o objeto cultural original; a compressão em forma de entretenimento; o filtro que observa a cultura desmoronada e a nova subcultura que nasce dos cacos da destruição.

O conteúdo aqui apresentado permite o esclarecimento sobre a fragilidade das arenas do play. Demonstrou o limbo entre a vida real e o jogo, entre o ator e a máscara e entre a destruição e a reconstrução de cultura. É aqui apresentada então a ideia de que com a destruição de coisas como dados científicos, reais e empíricos é criado um mundo paralelo fora do real. Como um mapa

---

<sup>21</sup> Hannah Arendt foi uma filósofa política alemã que escreveu livros como “As Origens do Totalitarismo” (1951) e “Entre o Passado e o Futuro” (1961);

<sup>22</sup> Arendt, H. (2006). Entre o Passado e o Futuro. Relógio D’Água;

nascido da metáfora, da mentira e da performatividade. Em síntese, podemos dizer que novas coisas são criadas pela destruição das velhas, resultam delas.

## B - Ponto de Vista do Autor

Assim que assimiladas as regras, pode-se dar início ao jogo. Já dá para observar a arena ou o campo do ato lúdico e entender jogo, jogadores e jogadas. Nesta parte vou ensaiar sobre a matéria e a sua relação com as ideias de arena, mundo virtual e simulação. Aqui apresento cinco textos (três mini-ensaios e dois estudos de caso) que continuam a tocar os assuntos da primeira metade, mas que os relacionam com casos práticos do meu trabalho: Tornar física a arena do jogo; uma simulação de um espelho gigante que divide a vida real em duas realidades; as relações práticas dos jogos/videojogos em questões políticas contemporâneas e um algoritmo que define relações entre espécies e entidades. Estes pequenos ensaios tentarão compor algumas junções de ideias com objetos de forma a atingir conclusões sobre as barreiras entre o real e a ficção/virtual.

### B.1. As manifestações da noção de “Play” no trabalho artístico (micro–ensaios)

Existem três manifestações do play e diferentes divisórias na organização dos meus dias: A primeira divisória é o jogar como forma de entretenimento. Esta acontece normalmente como forma de sair da realidade, uma pausa entre tarefas ou afazeres. Seja em frente a um ecrã, tabuleiro ou folha de papel, esta categoria de play deixa-me emergir na atividade sem ter que criar os seus limites. Estes, estão já definidos e explicados; A segunda manifestação é o jogar como recolha. Esta operação acontece com os mesmos conteúdos em tudo semelhantes à primeira, o que muda é a atenção. Os jogos, ou o jogar, já não são utilizados como escapes ou entretenimento. São sim glossários de referências que ao jogar e testar os seus limites, os desfragmento e deste modo, transporto-os comigo para outros sítios. A última operação é o culminar do jogar como recolha — Jogar no atelier.

Reúno o que recolhi ao jogar, no atelier. E aqui, sempre que adicionadas novas referências e parcelas de informações; imagens e mecânicas, inicia-se um jogo que começa por ter o atelier como arena. Estas são as regras e os limites, mas desfeitos em líquido, disformes. A escorrerem-me pelas mãos.

Concretamente e a título de exemplo, no meu trabalho observo as regras e as instruções como coágulos de plasticina capazes de serem esticadas e, deste modo ficarem frágeis, ou condensá-las. Há um jogo que é inerente à produção de objetos e de imagens em conjugação com as que já estão fabricadas. E, do mesmo modo que existem várias versões do mesmo jogo, com variações (regras diferentes, quantidades de jogadores, variantes territoriais, etc.) existem também várias

formas de materializar o mesmo objeto ou a mesma ideia. Desta forma dá para entender que a aparência ou o propósito das coisas vai muito para além da estrutura visual e formal. Por outras palavras, há habilidades escondidas e encriptadas na forma de jogar e construir. É necessária, na minha prática, que enquanto pinto a pintura esta se possa converter em objeto ou, por exemplo, numa peça de roupa. Ou que, quando desenho, este se possa tornar, por exemplo, numa arma ou num cromo colecionável.

Na construção dos objetos, instalações e dos espaços performativos, apercebo-me da presença da idealização de um espaço impermeável no qual se entra como jogador e que se permanece com a seriedade e a verosimilhança com o mundo. Criar é jogar com o conhecimento, é brincar com a desmistificação dos aparatos do mundo, como montar um puzzle que já estava, afinal, encerrado, mas forçando peças que não conseguem encaixar-se de modo a criarem novas imagens. (fig. 1, 2, 3, 4, 5 e 6)

É neste sentido que o meu trabalho integra a ideia de *arena* ou de *circuito*. E que muitas das formas se fecham nelas próprias, no seu universo material de texturas e significados.

### B.1.1 - Do Vazio à Magia / Da Magia ao Vazio

Os materiais que utilizo são essenciais para entender o tipo de performatividade que neles existe, em latência. A fita-cola transparente é um dos elementos nucleares ao longo do trabalho, não só pela sua qualidade física — o facto de esta ser realmente frágil e quebradiça — mas também a relação que mantém com a luz. A superfície “tecida” em fita-cola transparente produzida em atelier permitiu-me moldar a luz, ao invés de matéria opaca. (fig. 7 e 8) A característica translúcida do material abre espaço para pensar numa possível não-presença ou uma ausência de corpo — tendo evoluído das folhas de desenho para os parasitas ou próteses corporais. (fig. 9 e 10)

Os objetos começaram, deste modo, a ter a necessidade de se fechar, iniciando um movimento, um devir casulo — onde a sua natureza não reside já no facto de este ter uma ou duas faces, mas configurar um espaço vazio que é próprio deles, contido entre as suas múltiplas faces. (fig. 11)

A ação do encerramento do material sobre si mesmo levou a que os objetos iniciassem um processo de verosimilhança com o corpo. Começa então a estabelecer-se uma ligação óbvia entre o braço que constrói e o braço que é construído. Uma ligação entre os dedos que moldam e a luva que é produzida. O corpo que se ativa para montar e o corpo que é construído com os movimentos do anterior. E o processo começou a fazer parte integrante do objeto final, com marcações das medidas e desenhos da forma planificada na peça tridimensional. (fig. 12)

Ora, estes “seres” inanimados em vez de serem observados de fora como escultura, são observados como corpo, e como todos os corpos, eles respiram como pulmões e pulsam como fígados dissecados. Eles mexem-se não só por si, mas também acompanham o movimento dos corpos onde se alojam e, de novo, o trabalho ganha uma outra camada de performatividade. Estes não precisam ser usados como roupa para sugerirem movimento corporal, aliás, é na própria ausência de movimento físico, na não-presença de performance que o ato performativo surge como uma força invisível mais forte. Tal como, por exemplo, os mostradores de armas ancestrais em museus sugerem e demonstram agressividade e hostilidade sem nunca se moverem (fig. iv).

Referências como os equipamentos de desporto (hóquei, jiu-jitsu, futebol americano, esgrima, etc.), equipamento militar (armaduras moles e metálicas, armas, etc.) e equipamento de personagens fictícios de videojogos, filmes e animes são uma grande base onde esta série de objetos se sustenta. Os objetos partem de um núcleo prático e funcional, derivado dessas influências, mas que num momento finalizado se perdem entre funcionalidades, modos e encaixes. Ou seja, depois de concluídos, estes objetos são retirados do contexto real e do contexto poético e são expostos na arena que é criada ao se jogar com definições.

O vazio marca depois presença com materiais como o dracalon desfeito. (fig. 13) A presença deste vazio descompromete a possível operacionalidade dos objetos, uma torre de computador vazia é sempre posta em causa por não aparentar ter componentes suficientes para cumprir a sua função.

Da mesma forma os objetos produzidos têm uma presença quase inexistente, e por isso a funcionalidade é descartada e passam a sugerir uma espécie de referência a propriedades mágicas ou místicas. (fig.14) Ou seja, parece-me que o enchimento e preenchimento dos objetos veio causar uma legitimação que vai ao encontro das referências descritas.



Figura 13 – Desenho de contentor I, 2018, fita-cola, dracalon, papel e caneta, 39 x 52 x 36,4 cm;



Figura 12 – Desenho de organismo III e IV, fita-cola, dracalon, papel e caneta, 68 x 27 x 67 cm;

Dentro deste mundo dos parasitas escultóricos surgiu, quase como por necessidade, serem produzidos não só os objetos em si, mas também vários desenhos ou esquemáticas de como serem utilizados (fig. 15) (para que parte do corpo se destinam; que movimentos são esperados deles; que funcionalidades podem ter etc.). Isto levou a que este sistema fechasse o trabalho escultórico quase num processo filistino de categorização e catalogação que, por sua vez, resultou numa série fotográfica, a **Cosplay Series** onde separo os objetos das instruções e deixo vários indivíduos usá-los intuitivamente. (fig. 16, 17 e 18)

## B.1.2 - A barreira difusa entre jogo e fisicalidade

Com base no que Huizinga descreve a propósito da atividade lúdica tentei, no meu trabalho, criar arcos de ligação com os conceitos da ideia de *play*, mas desta vez, aos jogos virtuais ou videojogos. Faz então sentido apresentar um breve contexto histórico na evolução deste meio.

A criação dos videojogos começa nos anos 50, com criações simples desenvolvidas por cientistas de computação, em universidades. Com o ainda difícil acesso a computadores domésticos, foi nos estabelecimentos universitários que se criaram as primeiras (ainda que pequenas) comunidades de criadores de jogos nos computadores das próprias instituições que os partilhavam entre si, em segredo. Mais tarde, em 1975 começaram-se a comercializar computadores pessoais. Com isto, houve um grande aumento de acesso a jogos virtuais, que resultou naturalmente no aparecimento de consolas de videojogos - sistemas desenhados especificamente para se jogar. Ao longo do tempo esta indústria evolui e cria jogos (como *Pong* [fig. 5]) com gráficos 2D até à minimização do formato físico e do seu hardware que resultou, por volta dos anos 90, em jogos de computador a 3D, entre outros. O, *The CRPG Book*, numa das introduções à história dos jogos afirmam: “In five years, video games went from Pong to a rich ecosystem with multiple genres, platforms and audiences. And this was just the start”<sup>23</sup>. Com a implementação de jogos neste formato, emergiu então por volta de 1999/2000, a componente do *modding*<sup>24</sup>.

O *modding* ofereceu um mundo mutável às mãos dos criadores e jogadores que, sendo ele próprio moldável, cria um outro mundo paralelo, entre o do jogo e o da vida real. O *modding* é, tal como a metáfora descrita por Huizinga, “a play upon words” (Huizinga, 1980), mas, neste caso, explora uma sucessão de modificações capazes de criar camadas infinitas de alterações. E a metáfora é uma forma lúdica de criar mundos paralelos à vida real. O *modding* começou a ser praticado, principalmente, nos primórdios dos jogos de tiro em primeira pessoa<sup>25</sup>. Por volta dos anos 90 foram criados vários videojogos dentro deste género (como o Doom e o Quake) que continham o código do jogo aberto possibilitando desde pequenas mudanças como as *skins* (fig. vi e vii) (a “pele” dos jogadores como roupas, feições, cores, etc.) até à modificação de elementos núcleo do jogo (fig. viii). Descrito por Schleiner:

---

<sup>23</sup> Pepe, Felipe (ed.). (2019). *The CRPG Book: A guide to computer roleplaying games*. United Kingdom: Bitmap Books;

<sup>24</sup> Por *modding* (focando-nos em videojogos) entende-se qualquer modificação da função original do jogo de modo a criar pequenas mudanças ou alterar completamente o núcleo da criação. Ou seja, *Modding* (muito similar a *hacking*) é caracterizado pela desconstrução das estruturas ou das regras. O termo ‘*modding*’ é utilizado pela comunidade *gaming* como o ato de partilhar algo novo ou alterado pela internet (ou seja, aberto a ainda mais modificações por outras pessoas, online).

<sup>25</sup> Normalmente em jogos de tiro em primeira pessoa a câmara do jogo encontra-se em frente ao personagem, como se observássemos o mundo do jogo através dos olhos do próprio personagem. No ecrã costuma aparecer apenas as mãos do jogador enquanto empunham armas brancas e de tiro, o ambiente onde se encontra e os inimigos e aliados do jogador.

*“In the 1990’s, the first modders transformed pre-existing commercial games {...}. While some modifications intervene in such relatively minor ways, others make something entirely new out of an old game. Artists critique and destroy underlying gameric conventions—hacking apart the shooter game becomes chaotic artist’s play.”*<sup>26</sup>. O principal foco de interesse em apresentar este assunto é o tipo de maneabilidade que nos é permitido na modificação dos elementos destes jogos virtuais — ou mundos virtuais. Há tanta liberdade de construção e destruição que estes jogos são capazes de ser transformados em géneros diferentes ou simplesmente numa massa caótica de alterações e sobreposições de funções, regras e formas. Deste modo, penso no ato de *modding* como penso na criação artística.



Figura vi – Counter Strike (1999), screenshot do jogo;



Figura vii – Counter Strike (1999), versão do jogo com um mod que substitui a skin dos personagens (militares) com a pop star virtual Hatsune Miku, screenshot do jogo;

As características do conceito de play descrito por Johan Huizinga assemelham-se a uma espécie de *hack* ou parasitismo ao mundo real que cria uma virtualidade paralela. Utilizando uma breve descrição de Schleiner sobre a “fábula” de Michael Serres<sup>27</sup> de modo a entender melhor o conceito de *hack* utilizado para descrever o *modding*, a artista escreve: “Similar to Serres’ city rat who opportunistically infests a house and lives off its fine cheeses, modders infiltrate a wealthier ‘host’ game system”<sup>28</sup> (Schleiner, 2017: 36). Os ratos, na comunidade de gaming, são os hackers que se infiltram nos códigos dos jogos (produzidos normalmente por entidades com grandes quantidades de dinheiro) para produzirem o que bem lhes apetecer desse material virtual. Já na atividade artística, os artistas (ou mais especificamente eu, no meu trabalho) são os ratos que roubam fragmentos da realidade para sustentarem as suas ficções. São entidades que distorcem

<sup>26</sup> “Nos anos 90, os primeiros *modders* transformaram jogos comerciais pré-existent [..]. Enquanto que algumas modificações intervêm de formas relativamente pequenas, outras fazem algo completamente novo de um velho jogo. Artistas criticam e destroem convenções lúdicas ocultas – Desconstruir (através de *hacking*) um jogo de tiro, transforma-o em brincadeira caótica de artista.” (Schleiner, 2017: 35);

<sup>27</sup> Michel Serres no seu livro “The Parasite” fala, muito sucintamente dos vários níveis de parasitismo. Utiliza, deste modo, produtores de queijo e ratos que se aproveitam do seu trabalho para sobreviver. Parasitas que se sustentam do sustento de outrem.

<sup>28</sup> Schleiner, Anne-Marie. (2017). The Player’s Power to Change the Game. Amsterdam: Amsterdam University Press B.V;

a seu gosto o conteúdo do mundo. No texto “Holograms” (Baudrillard, 1994: 105-109)<sup>29</sup>, Baudrillard referencia muitas vezes o espelho de modo a explicar a dualidade da cópia e do clone. Os jogos são um clone amorfo da realidade, sendo que se baseiam em características do real e de seguida as transformam em ficção e em imaterialidade.

Utilizando as ideias de modding, simulação e espelho como problemáticas centrais deste ensaio, vou começar agora por introduzir dois projetos onde elas são visíveis. O primeiro de forma literal e física como na instalação **Sombra de Pau Não Mata Cobra**<sup>30</sup> (col. com José Sousa) (fig. 19), e um outro que implementa a materialização de mundos virtuais de jogos, como a instalação **Arqueologia Virtual**, concebida para a exposição coletiva **Sala de Jogos**<sup>31</sup> (fig. 20).



Figura viii – Counter Strike (1999), versão do jogo com tantas camadas de modding (tanto alteração de skins dos personagens como mecânicas do jogo que permitem jogadores voar a e clonarem-se) que alteram o assunto e o objetivo original dos seus criadores;

Na instalação **Sombra de Pau não Mata Cobra**<sup>32</sup> produzida em janeiro de 2020, em colaboração com José Sousa, foi produzida uma simulação de um espaço espelhado. Uma pequena sala dividida a meio com um plástico espesso em que todos os objetos ou inscrições que ocupavam

<sup>29</sup> Baudrillard, Jean. (1994). Simulacra and Simulation. Michigan: The University of Michigan;

<sup>30</sup> Nesta instalação foi simulado um gigante “espelho” que divide uma sala ao meio – ou, aparentemente, em duas realidades.

<sup>31</sup> Nesta exposição o foco centra-se na mistura de referências do mundo real (como citações de livros e experiências pessoais) com o mundo fictício (como personagens de jogos e as suas narrativas).

<sup>32</sup> “Sombra de Pau Não Mata Cobra” (colaboração com José Sousa), 2020, galeria da Zé dos Bois, Lisboa;

um lado dessa cortina plástica apareciam “espelhados” do outro lado (fig. 21 e 22), mas nunca mantendo a verdadeira verosimilhança com o real por serem espécies de reproduções e, deste modo, implementarem uma componente parecida com o *modding*: Dois vasos que num dos lados acolhe uma flor fechada e do outro já brotada (fig. 23); Uma palavra (Ghoulie) que na sua cópia espelhada sofre pequenas alterações (Goalie) (fig. 24); Uma pintura que simula a entrada da sala e tudo o que é visto para além da mesma, mas que é invadida por uma criatura fantástica.

Na folha de sala da exposição escrevemos:

*“We can hear some \*tling-tlongs\* and some \*flop\* sounds coming from the other side of a slim mirror; Inside a medium sized room within a terrifying mansion, a sleazy man talks with the building he's in.”<sup>33</sup>*



Figura 23 - Sombra de Pau Não Mata Cobra (col. José Sousa) (detalhe), 2020, (instalação) barro, flores, pintura, plástico, papel kraft, dimensões variáveis;

O ambiente recriado era o de uma casa fantasma ou assombrada onde o desconcertante é tornado norma, onde tudo é espelhado menos a presença de quem observa o mundo distorcido. Despimos os visitantes de presença corporal e transformámo-los em vampiros (os únicos elementos no espaço que não eram duplicados), estes, por sua vez, falavam com o espelho cujas respostas eram dadas através do absurdo. (fig. 25)

---

<sup>33</sup> Texto presente na folha de sala da exposição;

A simulação do espelho foi montada e construída na galeria, um *site-specific* onde todas as obras contêm uma referência a esse espaço. Ou seja, ao serem apresentadas noutra local estariam, não a espelhar, mas de facto a transportar o espaço. Logo, criar-se-ia um holograma de um sítio dentro de outro. Este simulacro teve presença não só no espaço expositivo, mas também em atelier enquanto os objetos eram criados. É interessante notar que já estávamos a brincar com a destruição do espaço enquanto pensávamos em destruí-lo, que enquanto nos sentávamos defronte um do outro a copiar os movimentos de ambos já estávamos a trabalhar em espelho e a sermos espelhos (fig. 26). Foi a sensação que tomou conta da produção dos objetos, antes de criar “personificámos” o espelho. Desenhámos, esculpimos e pintámos, mas na verdade foi tudo consequência da clonagem de ações e movimentos.

A massa caótica que Anne-Marie Schleiner falava ser o resultado da prática do *modding*, é aqui materializada nestas várias camadas de realidade, simulação e ficção. O jogo (apesar de ser um mundo fictício) é pensado a partir de espaços reais e físicos. É aqui apresentada a ficção do espelho, aliás, a heterotopia não só do espelho, mas do confronto entre dois espelhos, um em frente ao outro. Ou seja, já quase nada é real ou derivado do real neste trabalho, já que a simulação criada não advém de uma observação do mundo, mas sim da simulação do mundo. Uma simulação criada de uma outra simulação.

Em certos jogos, principalmente jogos de tiro em primeira pessoa existe uma intenção de imitar situações de guerra que desvanecem a fronteira entre entretenimento (play) e conflitos militares contemporâneos (fig. ix). Este tipo de jogos são literalmente simulações de treino de soldados e situações balísticas. Dito por Schleiner: *“Although virtual, the settings of military control maneuvers and humanitarian efforts in such games often explicitly corresponds to military interventions [...] Playing the game closely mirrors, or purports to mirror, the movements of small-scale, military units in urban zones where civilian life has been superseded to the combat and control operations of the War on Terror. Thus, the virtual game city becomes a testing ground for twentieth and twenty-first century military theories [...]”*<sup>34</sup> Aqui entra em movimento o conceito de espelho, mas que em vez de espelhar, esta “superfície” tem capacidade também de transparecer. Ela imita, no sentido em que transforma a realidade em fantasia, mas também deixa passar imagens através da ficção outra vez para o mundo real. É notório quando se fala nos simuladores de estratégias de guerra.

Certos jogos contêm características e especificidades que ao serem jogados conseguem transmitir uma opinião sobre o mundo de quem segura o comando: Metáforas de velocidade, máscaras, magia, guerra, etc. Os jogos são portais para mundos de ficção onde existe interatividade na

---

<sup>34</sup> “Ainda que virtuais, as configurações das manobras de controlo militar e dos esforços humanitários nesses tipos de jogos muitas vezes correspondem explicitamente a intervenções militares [...] ao jogar, o jogo espelha, ou tenciona espelhar, os movimentos de unidades militares de pequena escala em zonas urbanas onde a vida dos cidadãos foi substituída por operações de combate e controlo da Guerra ao Terror. Então, a cidade do jogo virtual torna-se o campo de teste para teorias militares dos séc. XX e XXI[...]” (Schleiner, 2017)

maneira como a narrativa se desenlaça e até, nalgumas destas plataformas, nem sequer é essencial para o entretenimento do jogador.



*Figura x – Uma Combine Ship do jogo Half-Life. Esta nave é uma gigante criatura com componentes elétricos como próteses;*



*Figura 27 – Gun #2, 2018, gouache s/papel, 21 x 14,5 cm;*

Pessoalmente e no que me diz respeito, os jogos apesar de serem dispositivos com *input* e *output*, não são capazes de me inundar por completo na sua natureza. Eu não consigo, por exemplo, cheirar e tocar as flores e a vegetação dos mundos que são criados, mas posso ver os personagens tocar e, empaticamente, recriar essa sensação. É um desfasamento sensorial, sim, mas é aqui que entra em jogo a minha capacidade de simular (ou até enganar) a matéria já simulada (fig. x e 27). O desenho — e aquele que desenha — contem uma distância similar àquela que caracteriza a relação entre o jogo e o jogador. Os elementos que os separa são as ferramentas e os diferentes modos do fazer. Tal como o jogo, o desenho, é então um engodo perceptivo, é um obstáculo entre o olho que observa e as coisas que o olhar toca. Deste modo, ficcionaliza, como uma espécie de filtro, tudo ao redor de quem desenha ou joga. Em alguns dos meus trabalhos ou pequenas experiências (fig. 28 e 29) absorvi referências de situações de alguns videojogos que marcaram a minha infância ou que jogo atualmente com uma atenção especial, onde procuro características para incluir os objetos, desenhos e pinturas. Como se de uma viagem se tratasse, eu desenho paisagens, fauna e flora destes mundos, escrevo sobre as falas dos personagens e sobre mecânicas do jogo. Em parte dos meus projetos incluí, então, alguns destes personagens e situações que têm um papel importante na narrativa do meu trabalho, que passo agora a falar.

Na exposição coletiva **Sala de Jogos** (a segunda numa série de exposições que tinham por base o crescimento e a homogeneização da tecnologia e do homem em simbiose) escolhi criar uma conversa fictícia entre dois personagens de mundos separados<sup>35</sup>, chamada **Arqueologia Virtual**. A Deku Princess do jogo *The Legend of Zelda: Majora's Mask* e Gordon Freeman da série *Half-Life* falam da forma como são representados e observados pelos jogadores, da existencialidade destes seres virtuais e de que maneira eles vivem através de reproduções das suas imagens. Este diálogo está repleto de referências e ideias minhas, livros que li, coisas que ouvi e que pensei. Neste caso, os personagens são quase como um mecanismo de desabafo, um recetáculo emocional e uma maneira de compreender o mundo através de outros corpos. O Gordon faz parte de um videogame de tiro em primeira pessoa, então, na narrativa ele fala da pouca ou completa ausência de autocontrolo da sua imagem no jogo<sup>36</sup>. Enquanto que a *Deku Princess*, como personagem secundária, reclama ser mal representada no jogo, já que só mostram partes em que ela está em perigo e zangada. Desta instalação faziam parte dois corpos de trabalho diferentes. O primeiro, eram dois conjuntos de pernas feitas de pvc com uma base de sapatos de outros dois personagens ficcionais que iam desde o andar térreo até ao primeiro andar, onde floriavam em formas, também de barro, no topo dos tubos de pvc que continha as falas de cada um dos personagens (fig. 30 e 31). Aqui, a disposição dos dois corpos obrigava, a quem lia o discurso, a ler uma fala à vez criando um percurso de ida e volta entre cada personalidade e personagem ou, a haver trabalho de equipa, em que alguém lê as falas de um e outra pessoa as de outro, adicionando aqui uma componente teatral e performativa. Na outra instalação criei uma dança robótica de modo a conseguir ter uma materialização física da conversa entre estas duas entidades (fig. 32). Esculturas dos bustos destas duas personalidades, seguras a dois robôs aspirador que circulavam na sua arena e atingiam os limites do espaço chocando um com o outro (fig. 33).

---

<sup>35</sup> Vd (Anexo C);

<sup>36</sup> Vd nota de rodapé 25, pág. 19;

#### B.1.4 – Da relação entre Jogo e Ar — como elementos imateriais

Os jogos não são mundos paralelos, pelo contrário, eles são mundos transversais entre os mundos paralelos. São mundos transversais que cortam a fisicalidade da própria realidade. O cinema é também uma entidade que acontece transversalmente à realidade, mas sem a parte interativa do “play”. São portais imersivos. São buracos e grutas criados na bidimensionalidade dos ecrãs. Pode-se dizer até que estas estruturas e narrativas ficcionais são uma força só perceptível na sua projeção e materialização. Aparente primeiro, no pixel e nas luzes e, num segundo momento, no inconsciente de quem absorve as imagens. O filme *Une Histoire de Vent*<sup>37</sup> de Joris Ivens e Marceline Loridan tem como premissa nuclear a procura da força invisível que é o vento (fig. xi). No decorrer do filme, o próprio realizador, Joris Ivens, parte em busca de vestígios desse elemento enquanto espera tempestades no deserto, aprende a controlar e manipular a sua respiração com monges budistas e viaja à lua (fig. xii).

O ar é uma força que se manifesta no contacto com as coisas, ao fazê-las moverem-se e resfriarem. Provoca mudanças de estado e alterações de posição. É também capaz de produzir destruição e separar as coisas do seu sítio original, é uma força com capacidade de descontextualizar os sentidos do mundo e, mais importante, sem qualquer intenção de o fazer. Ou seja, nesta breve parte do texto tento encontrar uma ligação entre duas forças: Uma, arcaica e inerente à existência das coisas, o ar. A outra, altamente contemporânea e fabricada, ou seja, extrínseca à fisicalidade do mundo, a virtualidade presente nos jogos.



Figura xi e xii – Ivens J.; Loridan M. (1988). *Une Histoire du Vent*. France: Capi Films. [Vídeo]. (stills do filme)

Em comum, estes dois elementos partilham a característica da necessidade de entidades exteriores para poderem ser ativos e, de facto, existirem. Imagine-se uma sala de metal maciça, vazia em que circula ar a grande velocidade através de propulsores que, para este caso, estarão imperceptíveis a quem observa esta sala de fora. Este ar ou vento, não tem, neste exemplo, modo de provar a sua existência. (fig. 34) Não tem como tocar as coisas e empiricamente demonstrar que tem influência no que o rodeia. Os jogos, do mesmo modo que o vento numa sala vazia, não

<sup>37</sup> Ivens J.; Loridan M. (1988). *Une Histoire du Vent*. France: Capi Films. [Vídeo].

produzem movimento sem jogador. Neste caso a única coisa que se poderia provar era a existência de uma imagem quase inerte<sup>38</sup>. Os jogos mesmo assim, quando ligados, conseguem ainda provar alguma forma de existência (fig. 35). A inexistência de entidades exteriores transforma o vento em nada. Ao jogo transforma-o em fotografia ou gif. Quero dizer com isto que não há prova de que estes dois elementos são capazes de interação até que lhes toquem. Há aqui um “território” que invade então a minha forma de pensar nos objetos que ganham forma no atelier. Eu sou o vento, eles o jogo.

---

<sup>38</sup> Utilizo a palavra “quase” porque os jogos contêm um estado chamado idle. Que se ativa quando os jogadores não tocam em nenhuma tecla, de forma a simular autonomia e independência do controlo do jogador.

## B.2 - Estudos de Caso

### B.2.1 - Simulação e Museu Ambulante

No âmbito de uma disciplina curricular do mestrado, fizemos um itinerário pela cidade das Caldas da Rainha, em que cada pessoa apresentava um projeto que estivesse relacionado com as questões trabalhadas em aula. A que mais me interessou foi a temática dos objetos museológicos que se relacionariam com o meu trabalho projetual, pois tinha vindo a explorar a funcionalidade dos objetos. Nesse projeto produzi frágeis bastões de pvc e cerâmica que entreguei a todos os elementos que integravam o grupo, logo desde o início do itinerário. O grupo foi assim transformado numa espécie de tribo cidadã/turística, transportando os seus objetos mágicos/sagrados pela cidade fora, enquanto a observavam (fig. 36). Este aspeto do meu projeto provocou dois assuntos nucleares. O primeiro falava da funcionalidade de objetos de culto e que, neste caso, como não houve nenhuma cultura ou religião associada a estes bastões, (a não ser que alguém do grupo me considerasse uma espécie de entidade divina criadora) eles transformaram-se em obstáculos ao percorrer a cidade (fig. 37). Para acompanhar a ideia escrevi um pequeno texto que explicava e dava direções ao modo como se devia manejar e tratar estes objetos:

*“Estes objetos são para ser segurados com muito cuidado. Esta é uma das principais diferenças entre as armas e objetos utilitários que estes representam e os objetos que empunham agora. Estes tipos de objetos rurais eram usados em caça, para danças rituais, defesa, mas aqui, eles são para respirar, para cuidar e principalmente ver e ser vistos.”*

O segundo assunto provocado foi exatamente o de simulação, o de fazer parecer. A ligação que cada um tinha com magia ou ritualidade moldava a relação que criava com o objeto que empunhava. Fiz um estudo em que observava a forma como cada indivíduo abordava o objeto que lhe entreguei. Vários exemplos se fizeram notar: 1) Houve quem observasse apenas ao início, mas que durante o resto da viagem manteve a sua distância, muitas destas pessoas acabaram por partir o objeto. 2) Houve quem não tivesse olhado o objeto, como se simplesmente tivesse aceite uma tarefa e se tivesse comprometido a cumpri-la. Os objetos tinham uma função e um objetivo, chegar inteiros ao fim do itinerário. 3) O terceiro perfil de relação é uma junção dos dois primeiros comportamentos, havia uma atenção especial como se o objeto estivesse compreendido entre algo comercial e algo sagrado, havia uma função a cumprir, mas também tempo para apreciar e pensar em possíveis funcionalidades ou magia que pudesse emanar do objeto (fig. 38). Para estes indivíduos as peças foram objetos de especulação, questionaram as formas, questionaram e exploraram o modo como se podia mexer, mas sem nunca chegar ao limite onde se partiriam em fragmentos. Foi uma simulação, por isso os objetos não foram de qualquer modo pensados para

refletir imagéticas sagradas ou religiosas, mas o modo como as descrevi foi o que distinguiu a forma como eles eram entendidos e digeridos.



Figura 36 e 37 – Fotos de campo que demonstra algumas dinâmicas de interação com as peças durante o caminho, fotografia do autor

Num segundo momento da discussão dirigi o grupo a uma loja de grande dimensão, com vários tipos de produtos e objetos, e dei-lhes mais umas instruções:

*“Neste exercício proponho a vossa emersão num mundo repleto de coisas. Coisas que decoram e que mexem, ou que são estáticas. Peço que selecionem uma delas. Não é necessariamente escolher um objeto com que se relacionem, é mais encontrar um que possivelmente tenha grande dificuldade em se relacionar com o mundo, ou, pelo contrário, um objeto que se relaciona facilmente com o mesmo. Atenção: Neste exercício não têm escolha senão humanizar os objetos sensorialmente e psicologicamente, de forma a falar deles e das suas capacidades de se relacionar com o mundo. Também (como ajuda) me sigo pela premissa de que estes olham na direção em que a sua função flui - um jato de água, luz, som, contacto com matéria etc. Aconselho a que façam o mesmo de modo a conseguirem tirar conclusões mais precisas e objetivas.”*

O meu objetivo aqui era que cada pessoa percecionasse os objetos para além da sua forma física e que os lessem sem recorrer às instruções dos invólucros. Tinha como objetivo que o grupo conseguisse observar uma loja de venda de objetos mais como um zoo, ou uma loja de animais e que conseguissem estabelecer com eles uma relação mais empática, criar um jogo de camadas sucessivas de seriedade e de simulação. Emergiram assim, mais uma vez, várias categorias de objetos diferentes: houve quem escolhesse objetos que são supostos simular a vida como um saco

de pedras falsas ou um ramo de flores de plástico, tudo objetos de decoração estáticos que permeiam a cidade e as casas de forma submissa. Também objetos de instrução, que são utilizados para indicar aspectos específicos, como relógios que falam de tempo, e mantêm uma relação muito próxima e paralela com a narrativa temporal, que permanecem nas casas e fazem com que estas pareçam mais conectadas com a ideia de futuro e de passagem do tempo, ou termômetros que são utilizados quase como extensões do corpo e o analisam e por isso passam por próteses temporárias.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Antes deste exercício de campo, escrevi um pequeno ensaio para a cadeira “Máquinas de Imaginar” que tinha por objetivo categorizar de novo os objetos conforme a sua relação com o mundo e a sua função e forma. Vd Anexo B;

## B.2.2 - A mão das ciências na construção e pensamento das artes plásticas

*“Aquilo que hoje está para lá do horizonte pode pelo menos ser parcialmente desvendado jornadeando em direção a esse futuro, tal como aquilo que espera debaixo do chão pode ser, de certa maneira, desenterrado por meio de escavações que mergulham no passado. Mas o ar nunca pode ficar aberto aos nossos olhos, nunca pode ser tornado manifesto. Ele próprio invisível, é o meio através do qual vemos tudo o resto no terreno presente.”<sup>40</sup> (Abram, 2007: 232)*

Num sentido idêntico ao que é referido neste fragmento de David Abram, caminhar em frente fisicamente, faz aparecer a continuidade do tempo. E ao caminhar e deixar o tempo caminhar ao nosso lado, vai-se mais longe, vê-se mais e mais de perto o que antes era distante.

A maior parte do tempo não nos apercebemos, mas caminhamos no topo de acumulação histórica. Andamos e pisamos as cidades e os vestígios das cidades que existiam outrora. É neste caminhar de corpo vivo na terra que se ativa a ligação entre tempo presente fluído e tempo passado estático e estrutural (fig. 39). Escavar, desenterrar é, tal como no jogo, pausar a realidade para ir numa outra direção que não a evolução cronológica natural das coisas. A relação que temos com o nosso passado é construída a partir da análise de objetos. A ciência que se dedica ao estudo dos objetos é a arqueologia. Os objetos, os artefactos e as relíquias, não como elementos simplesmente decorativos ou utilitários, mas como mapas que contam a história. Todos estes têm um papel crucial na reconstrução da cultura histórica, na montagem de vidas passadas, determinam comportamentos passados através de resíduos materiais e explicam o processo da alteração da cultura (o como e o porquê da mudança temporal e espacial das várias culturas). Estes são os princípios base da arqueologia. O modo como a história é construída como se se tratasse de uma narrativa linear e horizontal é não-diegética para com o mundo complexo que tenta explicar e decifrar.

Num certo momento comecei a notar no meu trabalho um processo com semelhanças ao da arqueologia. O processo arqueológico entra em ação com um grande intervalo de tempo entre os objetos ativos e os já submersos na terra, esquecidos. Há, então, um primeiro momento em que os objetos nascem da sua cultura mãe (da “civilização” criadora) que servem um propósito na dita cultura. Esta comunidade, entretanto, evolui para outro tipo de objetos e sítios, movem-se como culturas nómadas ou são mesmo extintas e deixam os seus resíduos para trás (artefactos e relíquias de cariz religioso/ritualístico e objetos de vários materiais utilitários). Estes, conforme a

---

<sup>40</sup> Abram, D. (2007). A Magia do Sensível. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. pp.232;

resistência ao tempo, permanecem nesta cápsula temporal, neste ninho de terra, até serem descobertos por outro tempo e outra cultura diferentes que os tentam analisar e desmistificar (usos, forma e contexto) de forma a juntar mais um fragmento “factual” à narrativa histórica. A maior parte destas criações passadas estão mortas, já que toda a manifestação de cultura de que faziam parte pereceu. Tudo o que ativara estes objetos ou materiais desfez-se ou mudou de forma. As matérias paralisam-se até ao momento em que são descobertas e, ao invés de serem desparalizadas, são expostas como se não participassem mais na cultura, e sim como uma memória ou lembrança.

Ora, parte deste processo de viagem no tempo acontece (ainda que em menor escala) no meu espaço de trabalho e, se pensar no atelier como um mapa, com localizações como mesas para escrever e desenhar, paredes para pintar, chão para esculpir, objetos e lixo, posso também encaixar estes elementos à categoria de objetos que produzem a cultura e identidade do meu mundo. Aqui, neste espaço, todas as coisas são produzidas e pensadas conforme o contexto da minha própria relação com o mundo, um indicador claro será, por exemplo, a utilização de moldes de fones de ouvido ou inscrições de feições e emoções no barro (fig. 40 e 41). Estas últimas, surgem da observação da população deste espaço (eu), e que resulta na construção das esculturas “miméticas” da emoção que é viver e estar no mundo, neste mundo.

Verifica-se então aqui um paradoxo, já que a minha reação aos objetos se transforma nos próprios objetos ao qual eu reajo.



Figura 40 e 41 – Emoções que nascem materializadas no barro, fotografias do autor;

No capítulo “*You’re Expected At The Museum*”, do livro *Negative Reader*, Pedro Barateiro apresenta uma metodologia arqueológica utópica e pessoal. Começa por mencionar que é convidado a ir a Atenas pelo *The Museum of Cycladic Art*, um museu de arqueologia. Nesta proposta de trabalho dão-lhe total liberdade para criar qualquer tipo de projeto e começa por passear (n)o museu e descrever um processo pessoal de desconstrução e reconstrução de narrativas:

*“In the absence of rigorous knowledge of the historical context of these objects, I start doing something I enjoy when visiting this type of museums: I create a completely fake mental world in which the objects relate to each other in an aleatory manner.”<sup>41</sup>*

Ou seja, Barateiro começa a observar as estatuetas e artefactos de vários tempos diferentes e a pensar de que forma as coisas se ligam, já que a construção dos museus tem tendência a agrupar e formar famílias de tempos e espaços.

A história, muito semelhante aos jogos, é uma construção. As barreiras psicológicas e físicas dos corpos virtuais são o que chamamos de regras. Na construção histórica as regras passam por especular mais do que definir limites, elas limitam informação, ou seja, não é um obstáculo como uma arena ou um recinto que não se pode ultrapassar, mas sim uma construção em rizoma que não é circundado por definições de tempo, nem espaço. Ao mesmo tempo que se lê história faz-se história, ou melhor, ler história é fazer história. Criar regras para um jogo, no entanto, não é jogar, mas dá para criar regras enquanto se joga. A semelhança aqui encontra-se, então, não no processo de analisar os jogos ou a história, mas sim de fazer de ambos um jogo, fazer das duas atividades um ato lúdico de compreensão dos movimentos dos corpos e da mente humana. Uma espécie de puzzle sem as peças todas. Acredito que haja virtualidade em tudo o que não é palpável e acredito também que grande parte da virtualidade é moldada por mãos e mentes humanas. Todos os objetos que construo são, então, as peças do puzzle da minha própria história. Uma narrativa que não está centrada em descobrir a verdade cronológica das coisas, mas que fala dos assuntos, das problemáticas e das ideias que são, por mim, consideradas virtuais ou imateriais.

Na criação da virtualidade e de mundos, há obviamente a necessidade de recorrer à antropologia. Sem ela não seríamos capazes de observar o mundo e a forma como as civilizações se relacionam com o mesmo.

Sem passado, a arqueologia não necessita existir. Mas o passado existe como um elemento inato e inerente à existência, nem que falemos simplesmente do ventre ou dos resíduos que saem com a vida ao mundo. Esses podem ser os “objetos” de estudo que temos de mais primordiais da nossa existência e nem sequer nos pertencem. As famílias são então organismos que geram novos corpos e permitem o continuar da criação de futuro e da criação de indivíduos que pensem no passado. O meu trabalho transforma-se numa espécie de ciclo de reciclagem em que as coisas se partem e é como se morressem, e as coisas criam-se como se nascessem. Neste momento há uma realização necessária, acabo por me aperceber que eu não sou a população deste mundo, esse cargo inato é dos objetos, são eles que vivem e habitam o mundo e não eu, até porque eu saio do mundo deles para invadir o meu. O meu espaço de trabalho é a casa deles. A minha casa é, então, uma realidade mais real que a que eles vivem, do mesmo modo como a religião e as

---

<sup>41</sup> Barateiro, P. (2012). *Negative Reader*, Guadalajara: VARIAS;

figuras mitológicas são observadas e pensadas pelas civilizações de forma esotérica e se transformam em meta-narrativas.

Tendo isto em mente, vou agora falar de um projeto concebido para o museu de Etnologia de Lisboa em 2019, com base numa experiência/competição levada a cabo por Richard Axelrod (um cientista político) em 1984 na sua dissertação *The Evolution of Cooperation*. Neste seu escrito, Axelrod, fala e desenvolve sobre o dilema do prisioneiro (inventado em 1950 por Merrill M. Flood e Melvin Dresher) que se trata, muito sucintamente, no seguinte, descrito por Richard Dawkins no livro *The Selfish Gene*:

*“Two men—call them Peterson and Moriarty—are in jail, suspected of collaborating in a crime. Each prisoner, in his separate cell, is invited to betray his colleague (DEFECT) by turning King’s Evidence against him. What happens depends upon what both prisoners do and neither knows what the other has done.”*<sup>42</sup> (Dawkins, 1989: 205)

Ou seja, podem os dois colaborar e permanecem com o mesmo tempo de prisão, podem também os dois denunciar um ao outro e sofrer ambos as consequências, ou ainda, se um deles colabora e outro denuncia, quem colaborou sofre as consequências por assumir que o seu colega de crime colaboraria de volta (fig. xiii).

		What you do	
		Cooperate	Defect
What I do	Cooperate	Fairly good <b>REWARD</b> for mutual cooperation 3 points	Very bad <b>SUCKER'S PAYOFF</b> 0 points
	Defect	Very good <b>TEMPTATION</b> to defect 5 points	Fairly bad <b>PUNISHMENT</b> for mutual defection 1 point

FIGURE C. Axelrod's computer tournament:  
payoffs to me from various outcomes

Figura xiii – gráfico explicatório do dilema do prisioneiro presente e concebido por Richard Dawkins no seu livro, *The Selfish Gene*.

Com base neste dilema, Axelrod organiza um evento em que convida vários sociólogos, filósofos e matemáticos a criarem padrões de colaboração e denúncia num jogo, desta vez contínuo (de 20 rondas cada) em programação e confronta todas as diferentes estratégias umas contra as outras num programa de computador de forma a obter resultados de qual estratégia sairia a ganhar. Esta competição é bem mais complexa e interessante do que aqui demonstro, mas isto será o essencial

<sup>42</sup> Dawkins, R. (1989). *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press. pp. 205

para descrever de que forma se relaciona com a instalação de nome **Higiene Colonizadora: Uma simulação ao toque colonizador**<sup>43</sup> (fig. 42).

Neste projeto houve a intenção de criar um espaço autossuficiente, um bioma metafórico recriado a partir dos fragmentos de vários espaços e culturas diferentes. A maior referência visual a que consigo entregar esta arena é, cá está, o de um programa de computador que simula vários tipos de resultados de encontros entre diferentes espécies, onde existe a possibilidade de cooperação, ou não, entre elas, tal como a simulação de confronto de estratégias concebido por Axelrod. O que aqui criei foi um espaço onde eu próprio me exteriorizei para observar de que modo as situações se desenrolariam.



Figura 43 – Higiene Colonizadora (exposição A/A8 8 Artistas 8 Olhares 8 Percursos no Museu de Etnologia), 2019, (instalação/performance) estrutura de madeira, pasta de papel e fita-cola dupla face, tubos de pvc, barro, ligadura de gesso e robô aspirador, 300 x 320 x 75 cm;

A instalação consiste numa arena com grades e chão de madeira, vários bastões de pvc e barro encostados aos limites da arena e um robô aspirador que circula o espaço em busca de zonas para tocar e limpar (fig. 43). O toque destes aspiradores não só destrói, mas recolhe também os cacos da destruição de forma a criar uma nova narrativa de cultura histórica fragmentada. Os objetos, criados em vários tipos de barro, são eles próprios resultado da apropriação de várias culturas, passadas e presentes (fig. 44 e 45). Relembrem pequenas maquetes de escavações

---

<sup>43</sup> “Higiene Colonizadora: Uma simulação ao toque colonizador” (exposição coletiva A/A8 8 Artistas 8 Olhares 8 Percursos no Museu de Etnologia), 2019, (instalação/performance), estrutura de madeira, pasta de papel, fita-cola dupla face, tubos de pvc, barro, ligadura de gesso e robô aspirador, 300 x 320 x 75 cm;

arqueológicas, mas também as relíquias e os artefactos encontrados nesses mesmos espaços. Há, então, uma grande conexão entre estes objetos como contadores e possuidores de história e o interesse inato do ser humano de desvendar e desmistificar passado. O aspirador, como objeto utilitário participa nesta dança colonizadora com a sua função distorcida. O normal seria aspirar lixo e pó, limpando espaços de modo a ficarem utilizáveis e apresentáveis para o seu uso. Aqui, o aspirador, toma o papel de uma entidade que, cegamente, procura novo terreno para explorar. Uma entidade que procura sítios onde ainda não foi, de modo a colecionar novos fragmentos de matéria. E ao procurar, acaba por ir contra as coisas. Este choque cultural (utilidade – inutilidade / realidade – ficção), e devido à sua cegueira natural (muito parecida às culturas invasoras), em relação aos valores culturais exteriores acaba por destruí-los, e essa destruição é o que permite criar o ciclo viciado entre função e ética. Todos estes acontecimentos saem fora do meu controlo, e de cada vez que repito o exercício, (seja pela diferente localização dos objetos dentro da arena quando ainda inteiros, ou pela fragilidade da própria estrutura de madeira ou ainda da acumulação de cadáveres de barro já existentes) os resultados diferem sempre. Consegui então anotar alguns dos acontecimentos quando ativava a instalação: Um bastão que cai e empurra outro; Um dos objetos que tomba em cima do aspirador e toma forma de arma e transforma o robô numa entidade visivelmente hostil; Um dos objetos de barro e pvc que nunca chega a cair porque é protegido pelos cacos e pela destruição deixada à sua volta e, deste modo, o robô nunca chega a tocar-lhe; O terreno central que está sempre limpo devido ao movimento circular e centrífugo do aspirador automático; Os desenhos deixados no chão pelo robô quando “agarra” cacos de barro (fig. 46 e 47).

Esta instalação apropria-se da ideia descrita por Huizinga que a atividade play cria, e é ordem e, logo a seguir, destrói essa premissa. É um espaço construído para acontecer uma categoria de play, mas que se observa de fora e não se joga. Todas as entidades que participam neste jogo, nesta dança performática, são seres não-cientes ou inconscientes das ações e dos choques físicos e conceptuais, logo, chocam contra as coisas sem saber o que destroem, desenham sem saber falar ou pensar em desenho e limpam sem saber que a higiene aqui tem um valor distinto do da funcionalidade. É previsível no sentido em que dá para descrever os movimentos automáticos do aspirador, mas torna-se aleatório e livre do sentido de espaço limitado com resultados previstos e movimentos calculados.

Dentro desta experiência surgiu então uma outra ideia ou, aliás, um conjunto de ideias que se sobrepuseram e deram forma conceptual ao núcleo base onde o meu trabalho sempre retorna, ou tem em todos os seus aspetos ou sistema de objetos, uma ligação rígida. Dentro da construção e observação do trabalho existem camadas e modos de visualizar e analisar. Há uma primeira análise em que se nota com seriedade as influências científicas dentro das obras (Esquemáticas arqueológicas; A observação antropológica sobre as coisas; O jogo como matéria teórica e filosófica; etc.). Há depois um outro nível de imersão dentro das temáticas que transparece, tal

como a teoria sobre o *play*, como uma outra arena conceptual fora da realidade, que transborda as abordagens lógicas e científicas que criam uma nova planície onde pousar e onde se perde a seriedade, mas se mantém o conteúdo. Por fim, aparece um novo tipo de seriedade com a componente do *play* já instalada, a seriedade que nasce da competição ou da força que há em cumprir uma missão, um objetivo, uma meta ou um resultado<sup>44</sup> (fig. 48, 49, 50 e 51). Escrito por Huizinga: “A tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está apenas jogando.”<sup>45</sup> Aqui, neste último apparatus perceptivo é onde se encontra a verdadeira interação com as instalações e as esculturas que venho a produzir. Onde as ciências são utilizadas como referência visual e estrutural, mas que são despropositadas e modificadas de modo a ficarem inutilizáveis para um conhecedor e praticante da alquimia, da história e da antropologia, mas ainda sendo capaz de contribuir para a produção de cultura ou imagética.

---

<sup>44</sup> Nas instalações e espaços performáticos, noto presente a idealização de um espaço impermeável que se entra com o intuito de jogador e que se permanece com a seriedade do mundo montado.

<sup>45</sup> Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens*. São Paulo: Câmara Brasileira do Livro.

## CONCLUSÃO

Ultimamente tenho alimentado a esperança que este texto possa vir a ser tanto uma reflexão crítica, mas também uma ferramenta no futuro para uma melhor compreensão dos assuntos que constituem o meu trabalho. Esta análise está organizada e estruturada de modo a destacar, por um lado, uma abordagem formal e teórica e, por outro, uma outra mais pessoal e difusa – e que, na sua forma completa, sirva de metáfora direta aos meus dispositivos de trabalho.

Parece-me importante referir que a minha motivação original na escrita desta investigação foi dar um passo atrás perante a minha própria prática artística, e sair (nem que seja por breves momentos) do atelier, permitindo-me, ao observar de fora, criar uma reflexão objetiva das ideias que assombram o meu trabalho de formas disforme e transparente. A minha esperança é que este texto possa igualmente auxiliar-me a afastar do conteúdo de forma a criar uma distância saudável entre materiais e ideias e introduzir também temáticas que, infelizmente, não vejo muito a serem introduzidas no mundo artístico, principalmente em Portugal. Desde conceções do jogo nos anos 30, até questões contemporâneas da virtualidade e dos videojogos dentro da produção artística. Esta dissertação conclui com dois parágrafos que sintetizam os mecanismos lúdicos no meu trabalho e, ultimamente, a contextualização das práticas e temáticas apresentadas visam iluminar estes aparatos percetivos que permaneciam escondidos.

O assunto nuclear começou por se formar a partir do carinho especial que tenho no jogar e da questão que surgiu ao longo do tempo: De que forma a minha atração por jogar influencia o meu construir, desenhar e pensar?

Neste sentido analisei as arenas criadas pelas várias atividades lúdicas e explorei o jogo como um criador de mundos e que se distancia da realidade na sua conceção. Observei os múltiplos padrões de relação entre jogador, jogo, regras, limites e objetos. Identifiquei as comunidades de cosplay e de gaming como núcleos que usufruem do jogo e logo a seguir retiram deles fragmentos da ficção jogada para o mundo real. Estudei a distância necessária de modo a conseguir obter uma melhor análise das condições a que o jogo se submete dentro do meu trabalho artístico. E, por fim, comparei o ato de apropriação e parasitismo com ferramentas digitais de edição e moldagem de mundos virtuais (modding) de modo a obter um exemplo prático do que se sucede em atelier.

Ao olhar para trás, para a minha análise do dispositivo do jogo, torna-se aparente a existência de uma espécie de padrão geral que acompanha uma ou grande parte do corpo de trabalho. São visíveis três camadas, postas em funcionamento dentro de cada objeto ou projeto.

A primeira é formada entre a recolha de referências e o primeiro passo dado no atelier a seguir ao novo ciclo de imagens recolhido. Este nível é muito simplesmente caracterizado pela conceção base de que jogar cria uma arena ou mundo fora do real. Este passo que entra no atelier, transforma-o de imediato em arena lúdica. Representa um momento único de mutação entre a

vida real que foi deixada fora do espaço de trabalho em um mundo mutável com ínfimas pontas soltas. Estas pontas são criadas pela fragmentação de imagens do mundo real que são trazidas para este espaço, agora despropositadas do contexto original.

A segunda camada acontece assim que todas as referências visuais ou literárias forem utilizadas ou propostas. O “material” que chega novo ao atelier agora está usado e embrenhado num mundo completamente diferente daquele de onde se originou. A ficção dissecada, até certo ponto, neste trabalho aparece aqui como um engenho articulado através da comunicação entre os diferentes mundos num só. Neste nível, o jogo aparenta uma faceta de puro entretenimento, em que, a partir de um ponto de vista exterior ele parece livre e ausente de tensão. Uma autêntica sandbox<sup>46</sup>.

O terceiro aparato aparece por breves momentos, e é apenas percebido pelos jogadores, (ou por mim que habito a arena do atelier). Neste momento o jogador, já completamente iludido pela simulação do jogo em que está inserido, sente a tensão e a seriedade que vem com um mundo novo. Os objetivos, as missões e as recompensas de completá-las aparece aqui de modo competitivo. Se antes, mesmo ao me inserir no mundo do jogo eu conseguia distinguir entre vida real e mundo lúdico, aqui o jogo transforma-se em vida real. Há, então, uma completa fusão dos dois.

As três camadas que fixam o processo não são, no entanto, um mecanismo que funciona sem a sua contínua repetição. Como se se tratasse de uma experiência entrópica de múltiplas reorganizações de informação. Estes jogos com os materiais e as imagens, reformulam-se até perderem aspetos das suas “formas” originais, mas sem nunca se obliterarem por completo da fórmula. Como por exemplo, a referência ao espelho numa instalação não é feita através do objeto em si, mas sim de simulações dos seus brilhos e características. No entanto, espelho é a palavra que surge ao experienciar o projeto.

O trabalho produzido em atelier foi comparado à conceção de um jogo, em que tudo o que o constitui é apropriado do mundo real. Cheguei então à conclusão que o meu trabalho não é uma simples tradução do mundo real, mas sim traduções iterativas, seguidas umas das outras, que acabam por desfazer os referenciais do mundo real em matéria (quase) completamente fictícia.

Ou seja, apesar da origem das coisas advir de um momento presente, físico e natural, a sua evolução leva a uma erosão e fragmentação orgânica que as transforma em ficção no momento da sua suposta conclusão.

---

<sup>46</sup> O termo sandbox, em programação representa um espaço criado para isolar e testar pedaços de código sem que haja consequências de o inserir no objetivo final. É um espaço á parte virtual;

## Bibliografia referida no texto

- Abram, D. (2007). *A Magia do Sensível*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. pp.232;
- Arendt, H. (2006). *Entre o Passado e o Futuro*. Relógio D'Água;
- Barateiro, P. (2012). *Negative Reader*. Guadalajara: VARIAS;
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. Michigan: The University of Michigan;
- Caillois, R. (1990). *Os Jogos e os Homens*. tradução de J. G. Palha. Lisboa: Cotovia;
- Dawkins, R. (1989). *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press. pp. 205;
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens*. São Paulo: Câmara Brasileira do Livro;
- Ivens J.; Loridan M. (1988). *Une Histoire de Vent*. France: Capi Films. [Vídeo].
- Rosa Dias, F. (2018) Editorial, *Revista De Ciências da Arte N°6*. ARS LUDENS – Arte, Jogo e Lúdico. Lisboa: FBAUL - CIEBA;
- Schleiner, A-M. (2017). *The Player's Power to Change the Game*. Amsterdam: Amsterdam University Press B.V;
- Pepe, Felipe (ed.). (2019). *The CRPG Book: A guide to computer roleplaying games*. United Kingdom: Bitmap Books;

## Bibliografia de apoio

- Eco, U. (1986). *Viagem na Irrealidade Quotidiana*. Lisboa: Difel;
- Frédéric, L. (1980). *Manual Prático de Arqueologia*. Coimbra: Livraria Almedina;
- Kushner, D. (2004). *Masters of Doom*. Random House;
- Schreier, J. (2017). *Blood, Sweat and Pixels*. Harper Collins;
- Serres, M. (1982). *The Parasite*. London: The Johns Hopkins University Press;
- Titiev, M. (1969). *Introdução á Antropologia Cultural*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian;
- Centro Internacional das Artes de Guimarães. (2015). *A Composição do Ar*. Guimarães: A Oficina;
- Centro Internacional das Artes de Guimarães. (2015). *Oracular Spectacular*. Guimarães: A Oficina;
- Warburg, M. A. (2010). *Atlas Mnemosyne*. Madrid: Akal;

## Índice de Imagens

### a) Imagens de trabalhos do autor

Fig. 1 – Sem título, 2020, barro e óleo s/ papel, 21 x 29,7 cm;

Fig. 2 – Sem título, 2020, barro e óleo s/ papel, 21 x 29,7 cm;

Fig. 3 – Sem título, 2020, barro e óleo s/ papel, 21 x 29,7 cm;

Fig. 4 – Sem título, 2020, barro e óleo s/ papel, 21 x 29,7 cm;

Fig. 5 – Sem título, 2020, barro e óleo s/ papel, 21 x 29,7 cm;

Fig. 6 – Sem título, 2020, barro e óleo s/ papel, 21 x 29,7 cm;

Fig. 7 – Desenho de Infraestrutura II, 2017, fita-cola e caneta, 40,3 x 22 x 46 cm;

Fig. 8 – Desenho de Infraestrutura I, 2017, fita-cola, impressão e caneta, 23 x 24,6 x 15 cm;

Fig. 9 – Desenho de Corpo (ou Parasita) I, 2017, fita-cola e dracalon, 39 x 11,8 x 3 cm;

Fig. 10 – Desenho de Corpo (ou Parasita) II, 2017, fita-cola, caneta e dracalon, 17 x 15 x 7,2 cm;

Fig. 11 – Desenho de Contentor III, 2018, fita-cola e dracalon, 43 x 35,5 x 36 cm;

Fig. 12 – Desenho de organismo III e IV, fita-cola, dracalon, papel e caneta, 68 x 27 x 67 cm;

Fig. 13 – Desenho de contentor I, 2018, fita-cola, dracalon, papel e caneta, 39 x 52 x 36,4 cm;

Fig. 14 – Desenho de Infraestrutura IV, 2018, fita-cola, dracalon, papel e caneta, 66,5 x 38,2 x 24 cm;

Fig. 15 – Instrução #1, 2018, fita-cola e óleo, 171,5 x 71 cm;

Fig. 16 – Cosplay series, 2018, Fotografia digital, 1670 x 2720 px;

Fig. 17 – Cosplay series, 2018, Fotografia digital, 1670 x 2720 px;

Fig. 18 – Cosplay series, 2018, Fotografia digital, 1670 x 2720 px;

Fig. 19 – Sombra de Pau Não Mata Cobra (colab. c/ José Sousa), 2020, (instalação) barro, flores, pintura, plástico, papel kraft, dimensões variáveis;

Fig. 20 – Arqueologia Virtual (exposição Sala de Jogos no espaço POGO) detalhe, 2019, (instalação) barro, impressão, braçadeiras e tubos de pvc, 400 x 72 cm;

Fig. 21 – Sombra de Pau Não Mata Cobra (colab. c/ José Sousa) (detalhe), 2020, (instalação) barro, flores, pintura, plástico, papel kraft, dimensões variáveis;

Fig. 22 – Sombra de Pau Não Mata Cobra (colab. c/ José Sousa) (detalhe), 2020, (instalação) barro, flores, pintura, plástico, papel kraft, dimensões variáveis;

Fig. 23 – Sombra de Pau Não Mata Cobra (colab. c/ José Sousa) (detalhe), 2020, (instalação) barro, flores, pintura, plástico, papel kraft, dimensões variáveis;

Fig. 24 – Sombra de Pau Não Mata Cobra (colab. c/ José Sousa) (detalhe), 2020, (instalação) barro, flores, pintura, plástico, papel kraft, dimensões variáveis;

Fig. 25 – Sombra de Pau Não Mata Cobra (colab. c/ José Sousa) (detalhe), 2020, (instalação) barro, flores, pintura, plástico, papel kraft, dimensões variáveis;

Fig. 26 – Sem título, 2019, grafite s/ papel, 21 x 29,7 cm;

Fig. 27 – Gun #2, 2018, gouache s/ papel, 21 x 14,5 cm;

Fig. 28 – Armour #2, 2018, guache s/ papel, 21 x 14,5 cm;

Fig. 29 – In The Pendant, 2020, grafite e barra de óleo s/ papel, 29,7 x 21 cm;

Fig. 30 – Arqueologia Virtual (exposição Sala de Jogos no espaço POGO) detalhe, 2019, (instalação) barro, impressão, braçadeiras e tubos de pvc, 400 x 72 cm;

Fig. 31 – Arqueologia Virtual (exposição Sala de Jogos no espaço POGO) detalhe, 2019, (instalação) barro, impressão, braçadeiras e tubos de pvc, 400 x 72 cm;

Fig. 32 – Arqueologia Virtual (exposição Sala de Jogos no espaço POGO) detalhe, 2019, (instalação/performance, robôs aspiradores, estrutura de metal e barro, impressão, (objetos de fimo em colaboração com Ema Gaspar), arena criada com madeiras, dimensão variável;

Fig. 33 – Arqueologia Virtual (exposição Sala de Jogos no espaço POGO) detalhe, 2019, (instalação/performance, robôs aspiradores, estrutura de metal e barro, impressão, (objetos de fimo em colaboração com Ema Gaspar), arena criada com madeiras, dimensão variável;

Fig. 34 – Sem título, 2018, guache e grafite s/ papel, 21 x 14,5 cm;

Fig. 35 – Arqueologia Virtual (exposição Sala de Jogos no espaço POGO) detalhe, 2019.

Fig. 36 – Fotos de campo que demonstra algumas dinâmicas de interação com as peças durante o caminho, fotografia do autor

Fig. 37 – Fotos de campo que demonstra algumas dinâmicas de interação com as peças durante o caminho, fotografia do autor

Fig. 38 – Fotos de campo que demonstra algumas dinâmicas de interação com as peças durante o caminho, fotografia do autor

Fig. 39 – Emoções que nascem materializadas no barro, fotografia do autor;

Fig. 40 – Emoções que nascem materializadas no barro, fotografia do autor;

Fig. 41 – Sem título, 2019, grafite s/ papel, 21 x 14,5 cm;

Fig. 42 – Higiene Colonizadora (exposição A/A8 8 Artistas 8 Olhares 8 Percursos no Museu de Etnologia), 2019, (instalação/performance) estrutura de madeira, pasta de papel e fita-cola dupla face, tubos de pvc, barro, ligadura de gesso e robô aspirador, 300 x 320 x 75 cm;

Fig. 43 – Higiene Colonizadora (exposição A/A8 8 Artistas 8 Olhares 8 Percursos no Museu de Etnologia), 2019, (instalação/performance) estrutura de madeira, pasta de papel e fita-cola dupla face, tubos de pvc, barro, ligadura de gesso e robô aspirador, 300 x 320 x 75 cm;

Fig. 44 – Bastão #6, 2018, tubo de pvc e barro, 118 x 28 x 22;

Fig. 45 – Bastão #4, 2018, tubo de pvc e barro, 142 x 31 x 21,5;

Fig. 46 – Higiene Colonizadora (exposição A/A8 8 Artistas 8 Olhares 8 Percursos no Museu de Etnologia) detalhe, 2019;

Fig. 47 – Higiene Colonizadora (exposição A/A8 8 Artistas 8 Olhares 8 Percursos no Museu de Etnologia) detalhe, 2019;

Fig. 48 – Sem título, 2019, grafite e lápis de cor s/ papel, 21 x 29,7 cm;

Fig. 49 – Arena #2, 2019, grafite e barra de óleo s/ papel, 21 x 29,7 cm;

Fig. 50 – Arena #1, 2019, grafite e barra de óleo s/ papel, 21 x 29,7 cm;

Fig. 51 – Jogo, 2019, grafite e barra de óleo s/ papel, 21 x 29,7 cm;

## b) Outras imagens

Fig. i – still da performance Snake Girl's Hyperbolic Time Chamber de Maya Ben David. Fotografias retiradas do website da artista;

Fig. ii – still da performance Snake Girl's Hyperbolic Time Chamber de Maya Ben David. Fotografias retiradas do website da artista;

Fig. iii – still da performance Snake Girl's Hyperbolic Time Chamber de Maya Ben David. Fotografias retiradas do website da artista;

Fig. iv – fotografia do autor, Museu de Etnologia;

Fig. v – Pong (1972), screenshot do jogo;

Fig. vi – Counter Strike (1999), screenshot do jogo;

Fig. vii – Counter Strike (1999), versão do jogo com um mod que substitui a skin dos personagens (militares) com a pop star virtual Hatsune Mikku, screenshot do jogo;

Fig. viii – Counter Strike (1999), versão do jogo com tantas camadas de modding (tanto alteração de skins dos personagens como mecânicas do jogo que permitem jogadores voar a e clonarem-se) que alteram o assunto e o objetivo original dos seus criadores;

Fig. ix – SimCity. Por norma o jogo tem por objetivo a construção de civilizações e sociedades autónomas, económica e socialmente. Mas nesta versão do jogo, um modder demonstra uma cidade em ruínas como se a meio de uma guerra.

Fig. x – Uma Combine Ship do jogo Half-Life. Esta nave é uma gigante criatura com componentes elétricos como próteses;

Fig. xi – Ivens J.; Loridan M. (1988). Une Histoire du Vent. France: Capi Films. [Vídeo]. (still do filme)

Fig. xii – Ivens J.; Loridan M. (1988). Une Histoire du Vent. France: Capi Films. [Vídeo]. (still do filme)

Fig. xiii – gráfico do dilema do prisioneiro presente e concebido por Richard Dawkins no seu livro, *The Selfish Gene*.

Anexo A - Imagens



Figura i



Figura ii



Figura iii

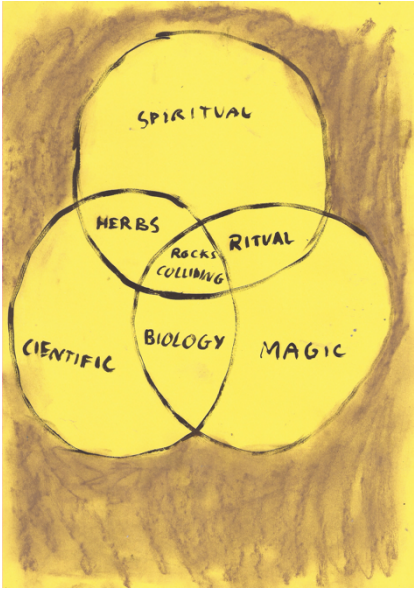


Figura 1

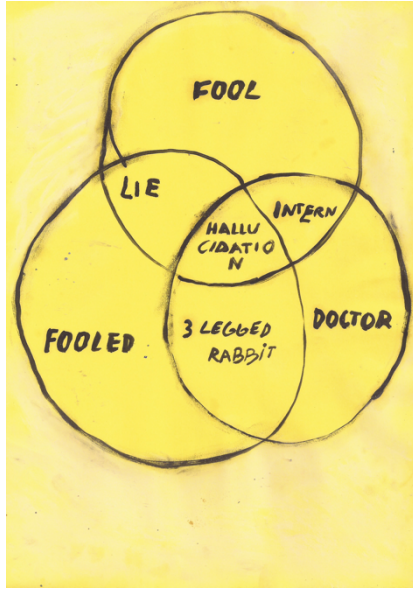


Figura 2

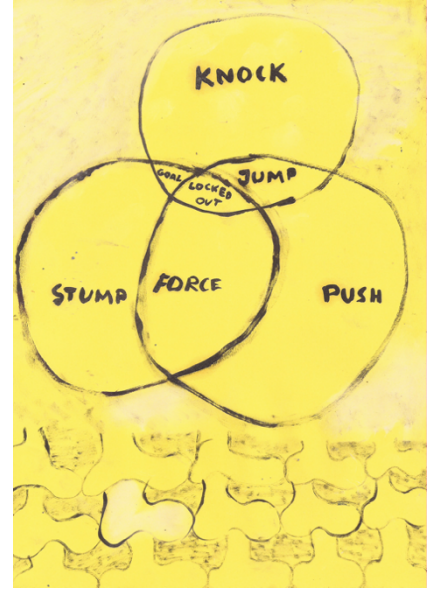


Figura 3



Figura 4

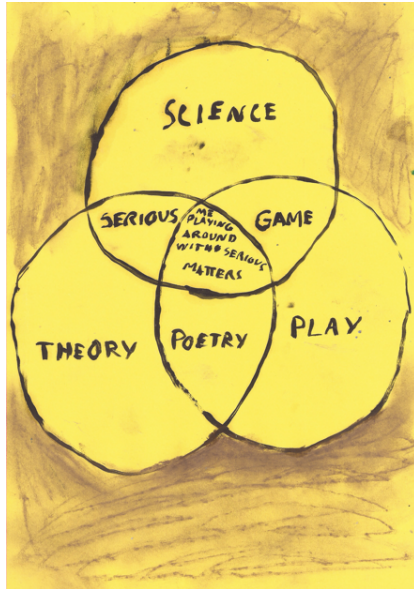


Figura 6

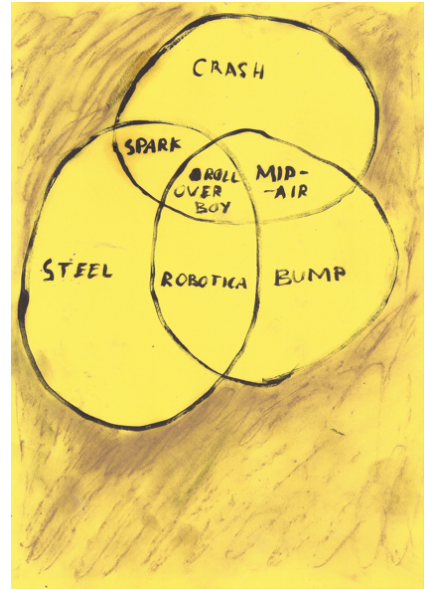


Figura 5



Figura 7



Figura 8



Figura 9



Figura 10



Figura 11



Figura 12



Figura iv



Figura 13



Figura 14

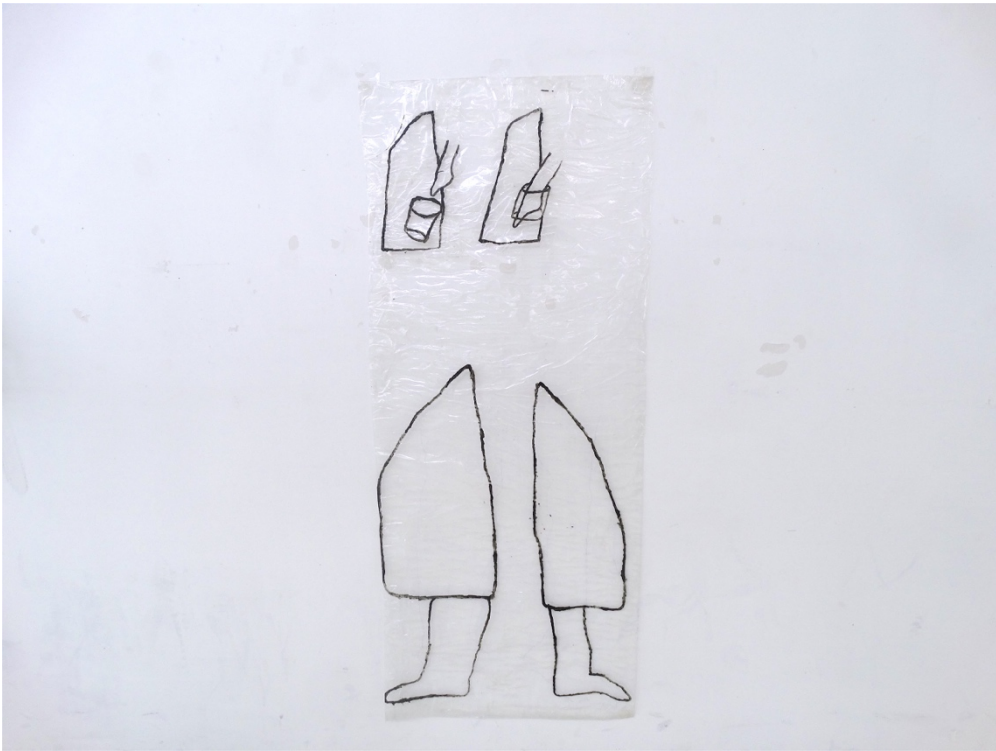


Figura 15



Figura 16



Figura 17



Figura 18

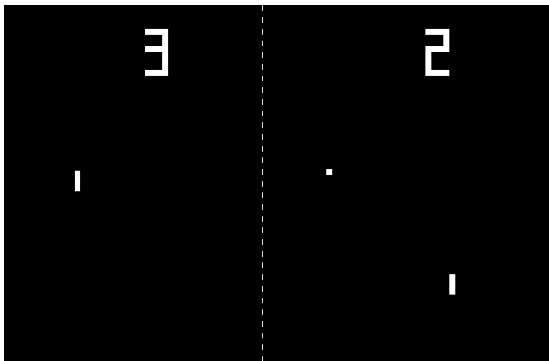


Figura v



Figura vi



Figura vii



Figura viii



Figura 19



Figura 20



Figura 21



Figura 22



Figura 23



Figura 24

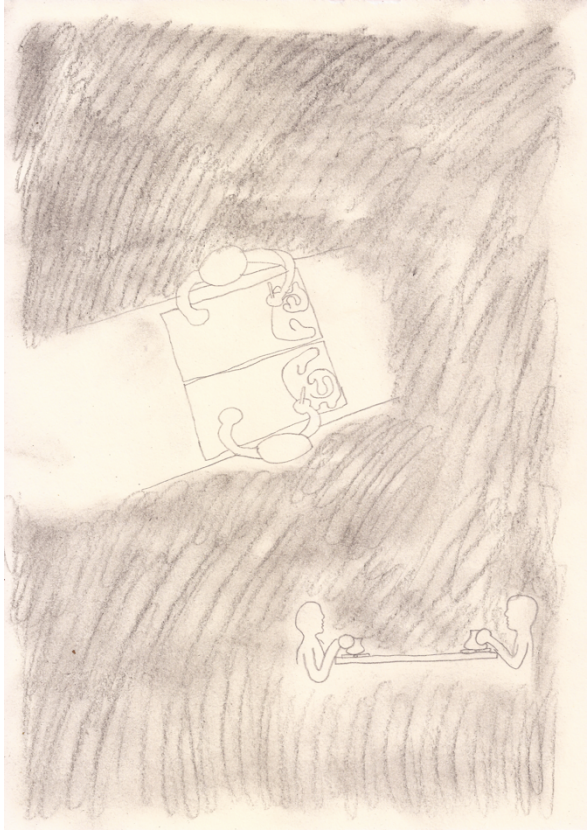


Figura 26



Figura 25



Figura ix



Figura x



Figura 27



Figura 28



Figura 29

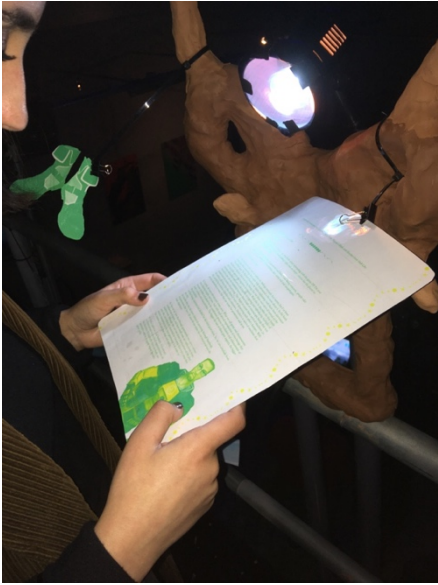


Figura 30



Figura 31



Figura 32



Figura 33



Figura xi



Figura xii



Figura 34



Figura 35



Figura 36



Figura 37



Figura 38



Figura 39



Figura 40



Figura 41

		What you do	
		Cooperate	Defect
What I do	Cooperate	Fairly good <b>REWARD</b> for mutual cooperation <b>3 points</b>	Very bad <b>SUCKER'S PAYOFF</b> <b>0 points</b>
	Defect	Very good <b>TEMPTATION</b> to defect <b>5 points</b>	Fairly bad <b>PUNISHMENT</b> for mutual defection <b>1 point</b>

FIGURE C. Axelrod's computer tournament:  
payoffs to me from various outcomes

Figura xiii

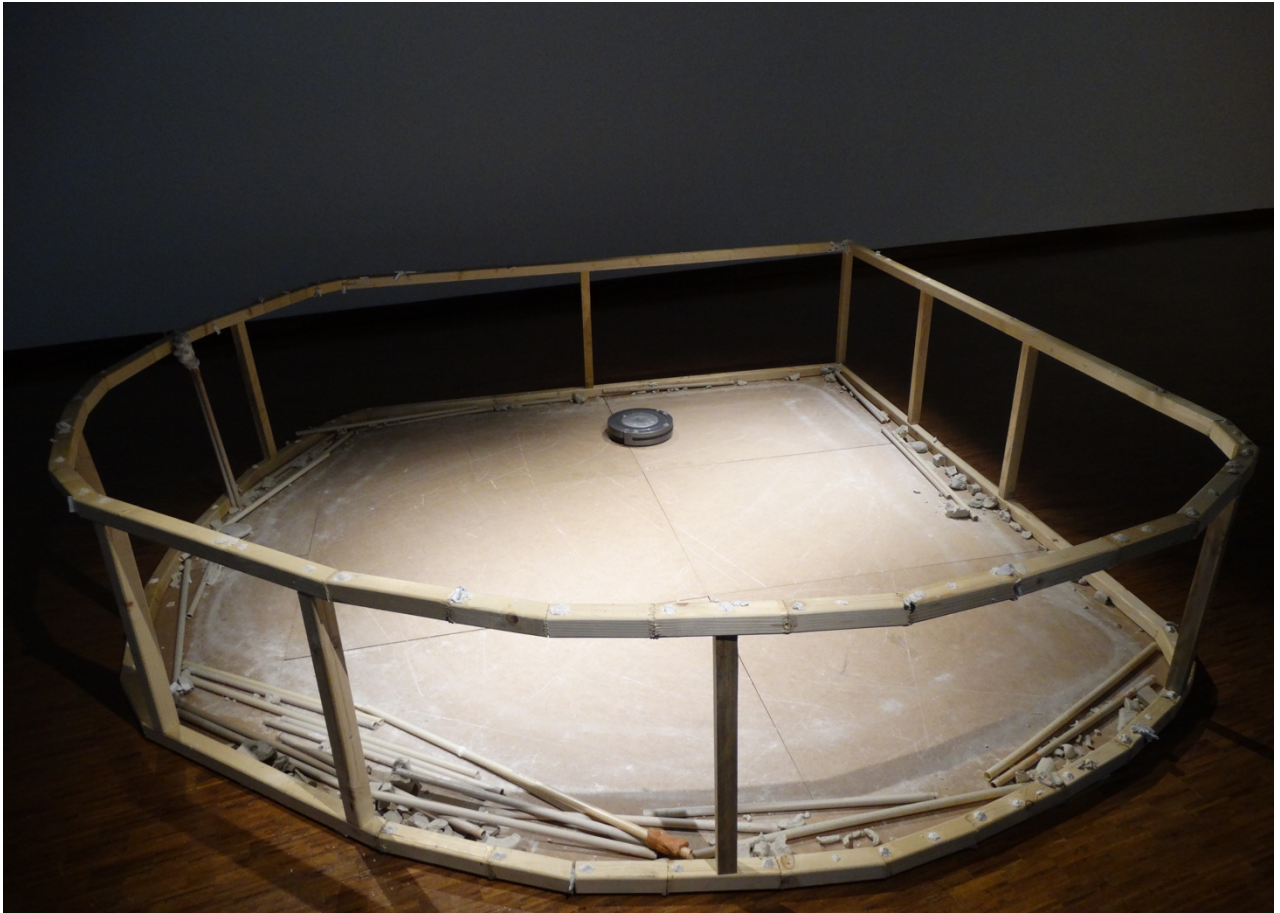


Figura 42

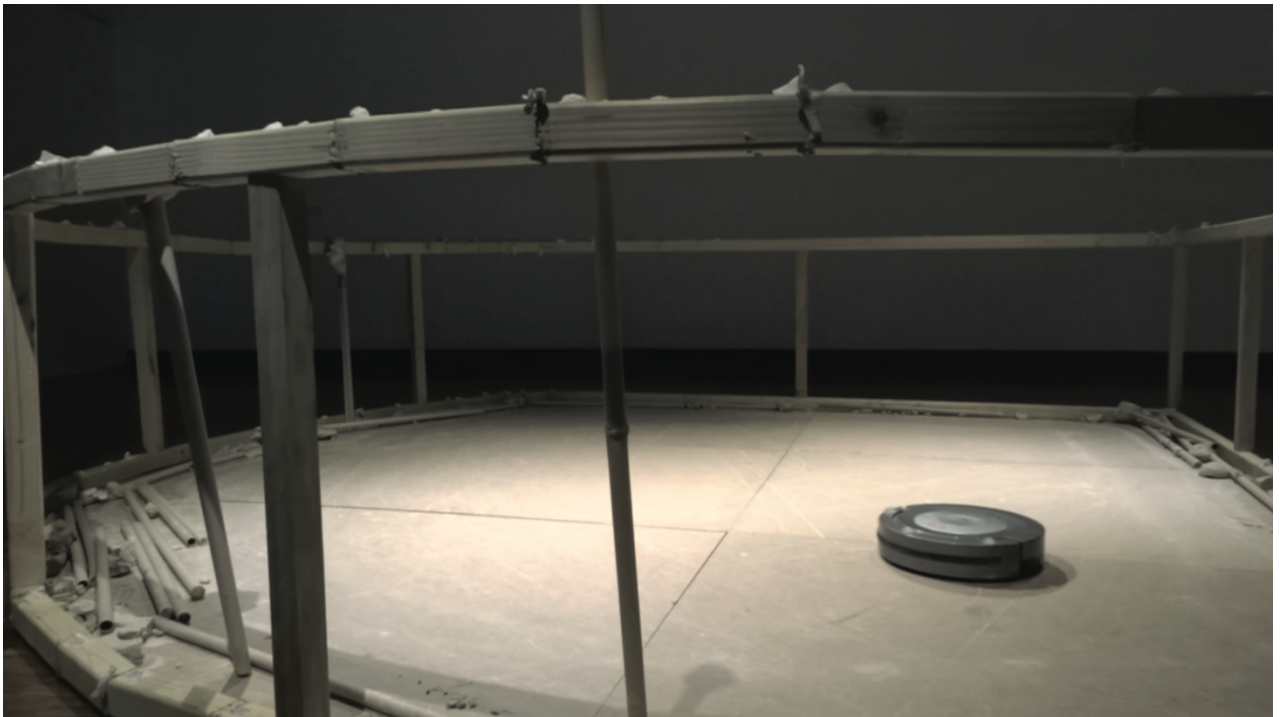


Figura 43



Figura 44



Figura 45



Figura 46



Figura 47

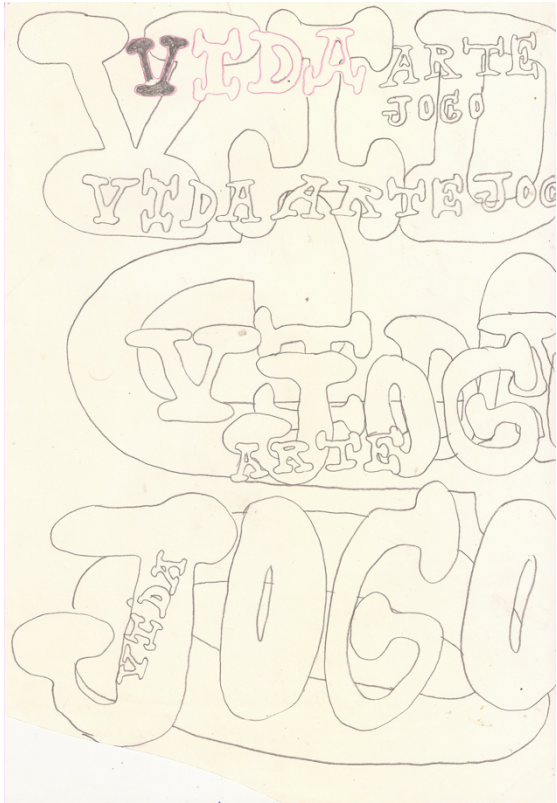


Figura 48

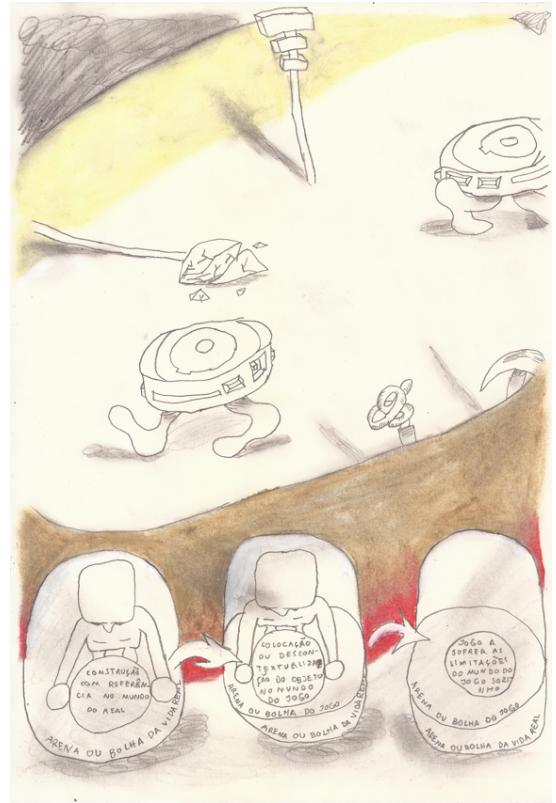


Figura 49



Figura 50



Figura 51

## Objecto Iluminado:

### O Dicionário do Filistino: Um olhar anti-utilitarista aos objectos

Guilherme Figueiredo



Arriscado dizer:

Tudo o que é vivo e não foi fabricado pelo homem tem forma, o resto tem função. Esta é a questão que quero debater neste trabalho. Uma reflexão á escravização dos objectos, e também dentro dos campos da escravização, o lado de tortura de obliteração de auto-reconhecimento nos objectos. Neste trabalho vou-me transformar num advogado licenciado, e talvez mestre, que vai falar em defesa dos objectos.

Os objectos precisam de quem os defendam? sim, estes não têm voz. Os objectos são maltratados para precisarem de ajuda? sim, eles são ignorados enquanto entidades que ocupam espaço e observados como coisas que são definidas pelo que fazem. Os objectos nunca se revoltariam por conta própria? não, eles são mandados fazer, não mandam fazer, eles são submetidos a testes de submissividade de forma a não ocuparem muito espaço nem terem qualquer tipo de presença bela (sendo que belo, é também uma função, de um ponto de vista utilitarista).

Atenção: Neste texto não tenho escolha senão humanizar os objectos sensorialmente e psicologicamente, de forma a falar deles e das suas capacidades de se relacionar com o mundo. Também me sigo pela premissa de que os objectos olham na direção em que a sua função flui - um jacto de água, luz, som, contacto com matéria etc.

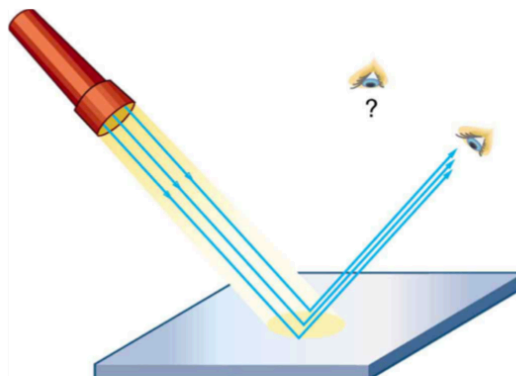
Existem várias categorias de objectos, e neste trabalho vou dar ênfase aos que são maltratados visualmente e psicologicamente. Os objectos em depressão.

São estes os produtores ou condutores de luz - lanterna, holofote, candeeiro, espelho; e os que penetram fisicamente matéria - pistola, balas, faca e pá;

E também falar de exemplos de objectos produzidos com carinho e construídos a pensar a sua vida de forma cuidada. Os objectos de rotina.

São estes os condutores de matéria - mangueira, escorrega, sprinklers; os que escondem, camuflam ou transformam - roupa, armadura; e os de culto - cálice, cadeira.

Vou tentar produzir uma espécie de dicionário (narrado) anti-utilitarista. Em que falo de algumas características de certos objectos e algumas possíveis interações com o seu meio, com a sua função e com as pessoas. O dicionário do filistino rege-se de definições baseadas em função. Aqui vai ser necessária a atenção dada ao que é absorvido nos objectos além do espectro da funcionalidade.



“Todas as coisas — objectos de uso, bens de consumo ou obras de arte — possuem uma forma através do qual se mostram; e só na medida em que algo possui uma forma é que podemos dizer que esse algo é uma coisa.”<sup>1</sup>

Hannah Arendt

### **Objectos em Depressão**

O objecto em depressão é o objecto que dá e nunca recebe, nunca tem oportunidade de participar activamente na vida que o rodeia. Não tem voto no que faz e de que maneira faz, e por isso, é considerado dormente e paralisado na relação que cria com o espaço que ocupa.

### **Sobre a luz e a iluminação:**

Um dos casos mais curiosos é o da lanterna.

A lanterna é um objecto móvel, para ter na mão, e é com as mãos que se constrói e que se cria, mas neste caso, servirá só para agarrar, repousar até. Tem a particularidade de a sua função só fazer sentido ser utilizada quando ás escuras e quando exerce a sua função ela nunca se ilumina a ela própria. A lanterna é um objecto que nunca se “olhou”, isto porque a sua função a obriga a que a sua forma a obrigue a nunca conseguir desviar o olhar. E mesmo quando confrontada com um espelho a função destrói a sua imagem.

A função da lanterna - iluminar - é um processo de auto-censura consciente.

Um objecto iluminado é um objecto que se reconhece forma e não necessita função para ser reconhecido, mas ás escuras, sem qualquer tipo de iluminação, o objecto tem que desempenhar a sua função para ser identificado pelo que é. A lanterna é vítima de não entender nem o que faz nem como é, aliás a sua percepção do que é a sua função, é difusa e pouco nítida. A única coisa que conhece é onde o seu foco de luz toca e destaca, então ela conhece melhor o mundo que a si própria.

O espelho é um outro caso muito parecido, mas a sua forma física não interessa para o conteúdo da sua função, neste caso, não é que o espelho conheça melhor o exterior do que existe a ele, ele é simplesmente tudo o que ele não for. Toda a matéria luminosa que lhe toca e reflecte de volta o define. O espelho é o espaço onde repousa, o espelho é quem, e, o que se mete defronte a ele. Neste caso conseguimos observar um objecto isento de qualquer tipo de identidade própria.

### **Sobre a violência:**

A lanterna e o espelho são vítimas de violência, mas existem outros objectos capazes de criar violência sem nunca conseguirem ter capacidade de decisão para o fazer.

As armas são objectos criados para gerar violência, desde a ideia até ao disparo a intenção sempre é a mesma. São objectos escravos a funções imorais. Tal como a lanterna, a pistola é uma extensão do braço, um braço que aponta e dispara. A arma não decide, ela não tem mão no que faz ou deixa de fazer.

As armas são objectos que invadem matéria, ultrapassam limites porque rasgam e abrem fendas. São objectos de encaixe e parece que nunca estão completos até cumprirem a função de perfurarem corpos. Pistolas, facas e pás, todas elas remetem a violência e a uma ideia de mortalidade.

---

<sup>1</sup> Hannah Arendt, *Entre o Passado e o Futuro*, Relógio D'Água Editores, 2006, Capítulo 6 - A Crise na Cultura: o seu significado social e político, p.206;

Um manufactor de armas é criador de instrumentos de violência, mas é ,também ele, submisso na relação que estabelece com estes objectos hostis, no entanto a produção em massa deles continua e sempre continuará.

### **Objectos de Rotina**

A rotina aqui não quer dizer necessariamente que são objectos do dia-a-dia, é sim sobre a rotina que eles próprios produzem, mesmo quando sozinhos. Ou seja, não precisam contacto directo constante de quem os tem. Ou se precisam, camuflam-se nos corpos e no ambiente.

### **Sobre os condutores de matéria:**

Alguns objectos sofrem mais que os outros, alguns a sua função nutre-os e diverte-os de uma forma positiva. Por exemplo, um sprinkler, um regador de médias distâncias automático. A sua existência é bem mais semelhante á própria vida humana. É regida por horários de actividade e inactividade, ou seja, trabalho e ócio. A sua função gera vida, ou seja, não há aqui um domínio sobre o objecto, porque o próprio objecto está a criar. E apesar de discutível o ócio que aqui se dá — um hiato entre actividades, estático que não mexe — o objecto aqui, já não chora a ausência, ele rega vida necessária.

### **Sobre os que escondem, camuflam ou transformam:**

A roupa tem três funções: protecção contra certas situações climatéricas, produzir estética e produzir identidade.

Muito semelhante ao espelho, a roupa é detentora de propriedades de identidade. E é esta partícula identitária que faz as roupas serem objectos marcantes e muito mais participativos fisicamente no mundo utilitarista. Quando ao espelho vestidas, a roupa faz parte integrante da silhueta de quem veste, ou seja, fisicamente a roupa é definidora de quem a usa, de uma maneira ou de outra. A roupa é dos poucos conjuntos de objectos que fala e tem alguma coisa a dizer sobre a quem ela pertence, nesse sentido ela tem voz, mas não é para falar dela mesma ou do que já viu e viveu, é para descrever outras entidades.

### **Sobre o culto e a religião:**

Estes são objectos de cariz transcendental. São objectos concebidos belos para enaltecerem a beleza de qualquer entidade divina. No filme “As Estátuas Também Morrem”<sup>2</sup>, há um confronto entre o olhar de quem coloniza e a cultura colonizada. O olhar de quem sabe que destruiu cultura e fala sobre o que obliterou. Um olhar á arte negra. Todos os objectos construídos dentro da cultura são considerados sagrados e contentores de identidade cultural. “A arte começa aqui na colher e termina na estátua. E é a mesma arte.” / “Um cálice não é um objecto de arte. é um objecto de culto.”

Neste caso os objectos são personificações ou túneis de comunicação entre o mundano e o sagrado. “Todos os objectos são sagrados, porque toda a criação é sagrada.” A colonização veio funcionalizar objectos que não necessitavam servir um propósito expositivo ou exótico. Todos estes objectos ansiavam não ter que ser

---

<sup>2</sup> Alain Resnais e Chris Marker, *As Estátuas Também Morrem*, 1953, 30':03'

belos, ansiavam não ter que ser vendidos e vistos como uma potência económica. E no entanto continuam a ser tocados de forma invasiva.

---

Alguém que faz objectos artísticos é “escravo” das ideias que tem, e se a forma não está associada a função, porque aqui, função, não quer dizer o mesmo que na indústria comercial, então por muito que os objectos tomem forma ao pensar químicas de “forma - função” já existentes, a função final pode, e deve, ser manipulada e alterada e obliterada para se darem a conhecer novas narrativas e novas formas de pensar o objecto.

Se de repente numa espécie de evolução contemporânea humana conseguíssemos transcender de tal forma a ganhar a habilidade de mover matéria psiquicamente, então não teria-se que pensar mais na forma da mangueira, do regador, da pá, do guarda-chuva. Esses objectos SERVEM para conseguir controlar matéria e situações. Esses objectos servem, não são servidos. A aparência física é condicionada pela função designada por quem as criou. Ou seja, se esses objectos ainda assim existissem, seria puramente de uma atitude caprichosa da criação humana. A necessidade infundável de fazer existir e re-existir e depois reciclar e fazer mais.

E se eventualmente toda a gente tivesse poder sobre esses elementos e já tivessem os objectos criados, para que serviriam agora? Para decoração, para galerias, para coleções e, eventualmente, para pessoas que fossem contra usarem essas habilidades pós-humano.

Hannah Arendt num texto sobre a cultura diz:

“...para podermos tornar-nos conscientes das aparências, temos primeiro de ser livres de estabelecer uma certa distância entre nós e o objecto; e quanto mais importante é a pura aparência de uma coisa, maior é a distância necessária para a sua justa apreciação.”

Ou seja, afastarmo-nos o suficiente para conseguirmos separar forma de função e não fazer da função a premissa principal do objecto. Mas tem que também haver uma atitude de limpeza das intenções para com os objectos de modo a eles surgirem de uma forma escultórica e não puramente pragmática. Hannah Arendt continua:

“Esta distância não pode emergir enquanto não estivermos em posição de nos esquecermos de nós mesmos, de esquecermos os cuidados, interesses e premências das nossas vidas;”

Penso haver no que Arendt diz, uma intenção de espelhar-nos a nós nos objectos de forma a lhes conseguirmos arrancar da função. Afinal, os objectos anseiam sair da função. Arendt conclui depois:

“... só assim poderemos, não apoderarmo-nos do que admiramos, mas sim deixá-lo ser tal como é, no seu aparecer.”<sup>3</sup>

Quanto mais semelhantes forem os objectos á existência humana, mais dignos são de viver.

Espero eu.

---

<sup>3</sup> Hannah Arendt, *Entre o Passado e o Futuro*, Relógio D'Água Editores, 2006, Capítulo 6 - A Crise na Cultura: o seu significado social e político, p.220;

## Anexo C – Conversation between Deku Princess from *Zelda Majora's Mask* and Gordon from *Half-Life*

Conversation between Deku princess from *Zelda: Majora's Mask* and Gordon from *Half-Life*;

Deku Princess: Hey Gordon, got a minute? Need to talk to you about something.

Gordon: What's up DP?

DP: Well I got my new DS a few weeks ago, and finally could play through *Majora's Mask*, the game I'm from, you know? And I'm not very happy on how I'm represented in there.

G: How so?

DP: Well, for starters, my only interaction with the game is me being stressed and exhausted from the kidnap and beating my father up for being a HOT-HEAD. That's not me. Why do game developers ignore my peaceful artistic side? I go to galleries, I love watching movies and read good books, just last week I finished *Investigations of a Dog* by Kafka. It's frustrating how we are depicted within these small interactions with the main characters... like you.

Gordon: People don't even know my true form when interacting with the game DP. I'm just represented mostly by a hand holding a gun and an empty carcass for the player to immerse in my body.

Deku Princess: UHHHHH, yeah that's tough. I'm sorry, I mean, my interaction is my own, it's me blowing up and freaking out about what's happening on the in-game narrative. But still, I could be dying after link leaves our village and NO ONE GIVES A RAT'S ASS.

Gordon: I've seen some shipping fanart of you and Deku Link being romantic, people take interest in your explosive characteristics, they seem real and unapologetic.

DP: ughhhh, I've seen those... No one asked me if I would even be interested in Link, WHICH I'M NOT! They used my image to produce false narratives. They manipulated the way I feel and the way I act so they could have the finale they desire. These fucking players man!

G: Tell me about it, ugh!

DP: What do you feel about those replicas made by fans? Do you feel connected to them as if it were you yourself represented and acting inside them?

G: hmm it's not an easy task to explain my feelings towards that matter, but I've been reading up about something that might help understand a bit more about it. In the book "The Selfish Gene" by Richard Dawkins he starts explaining (with basis from darwinian theories of evolution) that most living beings live for their own survival instead of the survival of the species in a long-term investment. With this he describes the first battle between cells called replicators, cells capable of copying and reproducing multiples of themselves, but also the battlefield between these kinds of microscopic beings that was created from the instinct of surviving. They begin to create these survival machines (as the author calls them) but also chemical ways of destroying each other's barriers. With this, started the evolution of bodies and containers. Monkeys as survival machines that protect themselves in trees, fish that use water for protection and so on.

DP: That's really interesting, so basically real bodies are machines conceived by those ancient replicators in order to survive in different ways.

G: Exactly, the most relevant part comes now. What we call genes and chromosomes have different lengths and sizes. And with each sexual reproduction of two beings they become shuffled and edited for the continuous process of evolution and enhancement of body's abilities and characteristics. The bigger the size of these gene aspects, the bigger the probability of them being separated and divided for the next

generation. So, we can conclude from this that the smaller they are, the more chance of surviving through hundreds of generations they have. Ok now let me relate this to fanart and outside body depictions.

DP: Ok.

G: You can say now that through generations you carry various combinations of genes, and these small ones are replications from ancient times. Although they are not direct incarnations of the past ones, they are technically immortal in the sense that every time they recreate themselves for the next generation in order to live another cycle and then rinse and repeat...

DP: What you're trying to say then is that these reproductions of us are a way of maintaining us alive, and even though we don't control these out of body incarnations, they are, in fact, us?

G: Yeah, I guess so. And honestly if it weren't for those artistic or practical representations of my character, I'd probably have no body, no personality and no in-game impact besides gamer skills.

**Conversation between Knuckles and Frank from Shadow Hearts;**