

O NIHILANTH: A IMERSIVIDADE NUM *MOD* PARA JOGO NA PRIMEIRA PESSOA¹

SANDY BALDWIN²

¹ Originalmente publicado como “The Nihilanth: Immersivity in a First-Person Gaming Mod”, in: Electronic Literature Collection, 2. Laura Borràs, Talan Memmott, Rita Raley & Brian Kim Stefans, orgs. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization. ISSN: 1932-2011. DVD-ROM & Web. <http://collection.eliterature.org/2/works/baldwin_basra/irw_baldwin.pdf>. Tradução de Isabel Basto. Agradecimentos ao autor pela autorização.

² Rochester Institute of Technology. E-mail: sbaldwin66@gmail.com

"Objectos e eventos não são experiências primitivas. Objectos e eventos são representações das relações." (Heinz von Foerster)

Todos os jogos são disputados em direcção a um outro. Os jogos de computador de atirador na primeira pessoa que me preocupam são sobre o destino do meu *eu* em direcção a um *outro*. Jogar e *estar em jogo* é colocar-se numa situação de linguagem imersiva, não necessariamente como uma situação de produção discursiva, mas como uma situação heurística ou poética de encerrar a alteridade.

A imersão é o meu alvo, relativamente aos ambientes dimensionais profundos de jogos de computador na primeira pessoa. A imersão no espaço informático é incoerente. Não nos revelamos aos outros nem nos reunimos como iguais. Não existe uma grelha ou superfície dum mundo liso e plano através do qual nos reunimos aos outros. Esse espaço pode ser preenchido com desafios, obstáculos físicos, quebra-cabeças, mas a sua inerente coesão e dimensionalidade garante que pode ser atravessado. O jogo pode ser vencido. Isto não é imersão. A imersão perde-se na mediação dos jogos em que a conclusão existe e está sempre garantida, mesmo que seja demorada e difícil, e mesmo que eu não consiga ganhar, mas outro o possa conseguir. A imersão é incoerente e contínua (o conceito de imersão que aqui se adopta é adaptado da obra de Alan Sondheim, como SONDHEIM, 1977).

A "imersão" é totalmente incompreendida nas discussões sobre tecnologias dos novos média. Janet Murray descreve imersão como um fenómeno estético decorrente da forma como um meio capta a nossa curiosidade e o nosso interesse na narrativa (MURRAY, 1999; ver também WARDRIP-FRUIIN and HARRIGAN, 2004). Murray defende que a imersão nos ambientes digitais resulta de propriedades espaciais e enciclopédicas. O *dado como adquirido* do espaço tridimensional e as possibilidades enciclopédicas da simulação total são as condições básicas para a imersão. Este ponto de vista é comum, e é partilhado por muitos teóricos do ciberespaço. Como

se partíssemos de um espaço tridimensional e jogássemos em movimento através dessa estrutura. Porém, há uma tendência crescente para colocar palavras nestes espaços, como uma forma de poesia, como no trabalho de John Cayley (<http://www.shadoof.net/in/>) ou na holopoesia de Eduardo Kac (<http://www.ekac.org/holopoesia.html>). A imersão no ambiente tridimensional vai de encontro à exibição de palavras. Por um lado, as palavras tornam-se símbolos para a codificação do ambiente, reflexões sobre a base material e técnica da imersão. A imersão reflecte a tendência da inscrição em estruturas simbólicas. Por outro lado, a dimensionalidade e a solidez das palavras simboliza a "leitura". Imersão neste ambiente é leitura.

Nada disto é verdade. A poesia espacial até pode ser esteticamente impressionante. Nisso, Murray está correta. Contudo, os efeitos e o simbolismo da leitura são na melhor das hipóteses uma espécie de alucinação de imersão. A imersão é que é a condição para a espacialidade e o enciclopédico, e não o inverso. A poética da imersão não se encontra na tematização da inscrição ou na produção de um discurso do espaço legível. A poética da imersão reside na encenação heurística de corpos situados num imaginário que não se reduz mas rompe estruturas simbólicas de inscrição. O poema é o que descreve a inscrição ao real.

Ambientes de jogos na primeira pessoa não criam imersão da forma que Murray descreve. *Half-Life* (<http://half-life.com/>) é um exemplo disso: a experiência básica é muitas vezes estar no escuro ou no nevoeiro, ou em matérias estranhas ou misturadas com plasma, sangue, óleo, areia e água. Longe de ser o dado adquirido e familiar de uma extensão do espaço tridimensional, confortavelmente simulado para ser como o nosso mundo, mas suficientemente diferente para confirmar a diferença, longe disso, no *Half-Life* há confusão, terror, velocidade e ambiguidade. A espacialidade é sempre um constructo *a posteriori*, um mapeamento imaginário constantemente construído a partir do dado adquirido da imersão. O jogo não cria imersão através

de informação enciclopédica e espacialidade; o jogo começa a partir da problemática fenomenológica da imersão, e a narrativa resultante é um mapeamento e deslocamento desta problemática.

Reconhece-se que a imersão é uma “problemática”, mas sem origem ou teleologia. A violência desenfreada e repetições desesperadas do jogo são tentativas de controlar esta situação inicial. É necessário parar de discutir a imersão como se fosse um resultado ou uma recompensa, como se fosse algo que tem de ser criado ou provocado. Não se trata simplesmente de defender uma definição ou perspectiva diferente. Para Murray, a imersão é uma espécie de efeito alucinogénio criado através da manipulação cuidada de símbolos e estruturas. Nessa perspectiva, a problemática da imersão na sua visceralidade e sensibilidade pode ser problematizada e pensada, ou pode ser teorizada na sua ausência, mas permanece inacessível. O resultado é uma estética institucional regulamentar: técnica para produzir o efeito de imersão; um discurso para valorizar os produtos de espaços informáticos como produtos; e uma sutura simbólica da relação entre os corpos e os espaços informáticos (a designação deste discurso é “novos média”). Pelo contrário, defende-se aqui que estamos sempre imersos em visceralidade e senciência.

O *New Word Order [NWO]* (nova ordem de palavras) é um *mod* para o jogo de computador *Half-Life*, um dos vários que fiz designados *Black Mesa Poems*, com o objectivo de explorar a fenomenologia imersiva dos jogos.³ O *NWO* é um mapa jogável, não uma modificação total. Enquanto um *mod* total recodifica o motor do jogo para alterar fisicamente o “mundo” do jogo, o mapa cria um novo espaço no mundo existente no jogo. Os *Black Mesa Poems* são sobre a fenomenologia limite do mundo *Half-Life* e não alteram o jogo existente. A escolha do *Half-Life* não foi acidental. Os videojogos correspondem à

maior fatia demográfica da utilização dos novos média. O jogo *Half-Life* destaca-se pela sua combinação de acção de tiro em primeira pessoa e uma história coerente e convincente, sustentada ao longo de muitas horas de jogo. *Counter-Strike*, outro *mod* do *Half-Life*, é o mais popular dos jogos multijogador em rede. Não é exagero afirmar que o mundo *Half-Life* é o mundo dos jogos em primeira pessoa.

Concebi os *Black Mesa Poems* usando produtos padrão para a criação de mapas *Half-Life*. As ferramentas são difíceis de configurar inicialmente, mas fáceis de utilizar. (A minha mãe aprendeu a fazer um mapa em cerca de 15 minutos). Um mapa é simplesmente um espaço jogável e pode ser pequeno como um quarto ou muito maior. Os mapas necessitam do motor *Half-Life* para jogar, mas é fácil gravar e reproduzir um vídeo do *gameplay*. Quando se entra pela primeira vez no mapa *NWO*, a perspectiva do jogo na primeira pessoa mostra um grande espaço com palavras no ar. As palavras são objectos físicos, apesar de finas. Podem ser escaladas e transpostas, e pode-se correr ao longo dos topos, ou ir por detrás e ver o reverso das letras. Logo se encontram as armas espalhadas na sala: um pé de cabra, uma espingarda e granadas de mão. Pode-se continuar a jogar e vaguear no espaço, claro, mas logo se começa a atacar as palavras. Não se consegue evitar. O ataque faz parte das condições imersivas do espaço. O pé de cabra irá destruir letras individuais; a espingarda ou as granadas irão abater palavras inteiras ou mais. Em breve, as palavras são partidas e reduzidas. Os fragmentos continuam suspensos no ar. Podem ser usadas como um texto reduzido, uma escrita processada para leituras alternativas. Como as letras suspensas rodam com o fumo e se tornam cada vez mais isoladas, o texto tende para a ilegibilidade. Nada resta no fim. Quebram-se as palavras, destroem-se as letras e a sala fica vazia. Pode-se deambular, mas não restam palavras. Se ainda se tiver uma granada, pode-se completar a destruição e deixá-la cair aos seus pés para terminar o jogo. Caso contrário, é o seu espaço, isento de palavras.

³ Disponível para download em http://collection.eliterature.org/2/works/00_baldwin.html

O objectivo era esta experiência de esvaziamento de palavras para restar apenas a situação, o espaço do jogo. Desde o início do *mod* até este final com o espaço vazio, a narrativa é sobre a situação imaginária de corpos no real. Para continuar a pensar na imersão e nas implicações desta situação de vazio no *NWO*, discutiremos o *Nihilanth*. O seu refúgio encontra-se no final do *Half-Life*: uma enorme caverna habitada por uma criatura gigante semelhante a um cérebro com um corpo atrofiado, ou possivelmente semelhante a um feto gigante com um cérebro inchado e grandes garras, e um olhar maléfico mas vazio. Tem de se lutar e matar o *Nihilanth*. Quando nos aproximamos dela, a criatura dispara as suas bolas coloridas de energia mortal. Temos de nos esquivar delas, destruir o seu abastecimento de cristais, e alvejá-la na cabeça repetidamente até o crânio descascar como um limão e expor o cérebro no interior.

Na narrativa do jogo, uma experiência científica mal-intencionada do centro de pesquisa governamental secreta de *Black Mesa* abre fendas ou ligações dimensionais. Criaturas alienígenas chegam de outro mundo através destas fendas. Não são só portais ou pontes para o nosso mundo, mas fundamentalmente fendem o mundo, alterando a cultura, a fisiologia e a física, trazendo alterações ao meio ambiente e transformando os humanos em escravos zumbis alienígenas. Portanto o jogo centra-se em como derrotar os extraterrestres e na restauração do mundo, restaurando as próprias dimensões da realidade, bem como em derrotar exércitos e as intenções dos agentes governamentais de encobrir ou beneficiar da fenda dimensional. À medida que o jogo progride, tem de se inserir a dimensão alienígena, a dimensão que rasga corpos e o mundo físico. O *Nihilanth* é a suprema inteligência alienígena, sendo o controlo que mantém a fenda dimensional aberta. O corpo disforme inchado do *Nihilanth* é a ruptura das dimensões, a destruição dos mundos e o flagelo dos corpos.

As dimensões separam-se. As pessoas tornam-se alienígenas. Caranguejos de cabeça transformam outras pessoas, seus colegas, em zumbis

ambulantes. Iguais tornam-se diversos e desiguais. Tudo o que é diferente tem de morrer. O mundo *Half-Life* é simples: há estruturas imóveis, coisas como rochas e paredes; há estruturas móveis, como caixas e tabelas; e há criaturas vivas. À medida que a alteridade invade, até as pedras e paredes se tornam alienígenas; as mesas tornam-se orgânicas. O *Half-Life* é um jogo de tiro e a história avança através da aniquilação do inimigo. Como a vida é fragmentada pelo alienígena, tudo o que vive deve ser morto. A matéria move-se devido à divisão dimensional; a matéria é um alvo; toda a matéria deve ser atingida. O alienígena que habita os vivos deve ser destruído. Quando se dispara sobre algo, quebra-se em pedaços, partículas de rocha ou carne ou gosma alienígena. Lentamente, esses pedaços desvanecem e desaparecem. Tem de se destruir toda a matéria, destruir tudo o que se move. Em breve não resta nada a não ser espaço. Conforme o jogo progride, aprimoram-se os instintos e reflexos, aprende-se a ver a alteridade em todos os lugares, em cada objeto, em tudo o que se move. Atira-se para matar. No covil do *Nihilanth*, fica-se cara a cara com esta alteridade. Vai-se enfrentar o outro que habita o mesmo. A sua face é estranha e vazia, e as suas características são bolsas de trevas.

Tudo o que se vê em *Half-Life* é através dos próprios olhos. A sua visão em primeira pessoa coincide exactamente com o seu "personagem" Gordon Freeman. Uma vez que não há *cutscenes*, nem vídeos onde se possa prescindir do controlo do personagem no jogo, as acções de cada um são efectivamente próprias, a postura de cada um é efectivamente da consciência de cada um. O que o personagem dá é o contexto e as ferramentas do mundo, mas não as interacções. De facto é um drama de consciência, uma encenação de um ponto de vista individual contra a alteridade do *Nihilanth*. Destruir o alienígena e ganhar o jogo é o triunfo da consciência, a realização de uma percepção do «Eu» que conquista e refaz o mundo.

Durante todo o tempo em que se está em Xen, a dimensão alienígena, ouve-se uma voz miste-

riosa verbalizando fragmentos e frases. A voz é independente da experiência de jogo e parece flutuar na nossa mente. É uma espécie de voz interior, uma telepatia ou ingerência de pensamento directamente no nosso cérebro. Uma vez que a experiência de jogo até esse ponto permite controlo total das interacções, sem intrusões nem perdas de domínio, esta voz é sentida como uma perturbação, uma fragmentação esquizóide, uma invasão da autoidentidade da nossa consciência e da nossa perspectiva na primeira pessoa. A voz sussurra coisas como: “sozinho, tu não... sozinho, tu não... sozinho” ou “agora morre... agora morre.. agora...” ou “a verdade... nunca se sabe... a verdade...” Na cena final fica-se a saber a verdade: essa voz é o murmurar de *Nihilanth* na nossa cabeça. À medida que nos movimentamos para atacar, o volume da voz aumenta. A sua origem é clara. Estamos perante uma cisão da consciência. Lutamos pelo nosso eu. Derrotar o *Nihilanth* silencia as vozes, colmata a cisão na consciência. Todos os objectos daquele mundo desaparecem menos nós.

Enfrentar o *Nihilanth* significa negociar com sucesso com a narratologia e a codificação informática do *Half-Life*. O *Nihilanth* é um “líder” (*boss*). Em jogos de computador, geralmente tem de se derrotar um líder para completar um segmento importante ou um nível dum jogo. Num jogo de Arcade a velocidade e dificuldade normalmente aumentam ao longo do jogo. A certa altura ninguém consegue continuar a jogar e as “pontuações mais altas” indicam patamares ou fronteiras de tentativas de acompanhar o computador. Pelo contrário, um líder representa a segmentação da narrativa. O final de um episódio e início de outro exige esforço e é um desafio a superar. Tudo isto é condensado num líder, geralmente na forma de um personagem ou criatura antagonista, mas possivelmente nalgum outro obstáculo físico, exigindo tentativas repetidas, acções complexas e muitas vidas. O *Nihilanth* faz parte da categoria especial de “líder supremo”. Para enfrentar o *Nihilanth*, tem de se defrontar com sucesso os vários sublíderes que representam outros segmentos narrativos do jogo. Destruir o cérebro do *Nihilanth* signifi-

ca completar o jogo e impedir a invasão da terra pelos alienígenas Xen, pelo menos até *Half-Life 2* (<http://half-life2.com/>). O *Nihilanth*, um monstro verdadeiramente difícil de matar, é o ponto terminal do jogo, o fim da narrativa e da acção do atirador em primeira pessoa.

Em termos de motor de jogo do *Half-Life* e das ferramentas utilizadas pelos criadores do jogo e dos seus *mods*, os elementos naquele mundo são pedaços de código designados “entidades”. Essas entidades incluem coisas como sofás e rochas, bem como alienígenas e humanos. A classe de entidade dos monstros abrange todas as coisas vivas, de humanos a *Nihilanth* (entidade monstro_nihilanth). Todas as entidades monstro partilham disparadores ou relações espaciais predefinidas que determinam as acções e respostas em jogo. A condição de disparador determina se um monstro ataca ou não, e em que circunstâncias. Outras secções de código como multi-gerenciadores podem dirigir acções de coordenação complexas, como a batalha com o *Nihilanth*. A relação espacial com o *Nihilanth* e o desdobramento do espaço narrativo do jogo está ligado a essas secções de código e sinalizadores de alvos que contêm. O *Nihilanth* ataca devido a essas configurações no seu código. Nós atacamos por escolha própria, apesar de os nossos movimentos e acções estarem condicionados pela nossa própria codificação. Cada momento de ataque é a execução e encenação das limitações e configurações de secções de códigos.

O momento que me interessa é quando se chega ao covil do *Nihilanth*. Vemos o *Nihilanth* e ele vê-nos. Se dermos um passo em frente o ataque começa, mas tudo está em suspenso até nos movermos. O *Nihilanth* flutua em redor, olha fixamente, vagueia, nós devolvemos o olhar. Se esta criatura é mesmo uma alteridade e tem de ser morta, se é a outra realidade dilacerante, que divide a humanidade, ameaça a coesão da minha consciência, e se é uma estrutura narrativa onde só matando tudo o que cruza o nosso caminho se chega ao fim, então o que acontece depois, nesta suspensão? Que outro é este que

não ataca, que se parece com um feto flutuante gigante, com garras, que observa e prende o nosso olhar? A meu ver, a questão remete-nos para a fenomenologia do mundo do jogo e não pode ser simplesmente divorciada das estruturas imersivas que habitamos diariamente. O que acontece quando nos deparamos com outros? O que acontece é que nos revelamos; divulgamos o nosso corpo e encetamos os encontros codificados a que chamamos de cultura, mas será apenas isso? Teremos mesmo de ir ao encontro do outro? O que é este encontro?

O momento que me interessa pode ser encarado como experiência “emergente” do jogo, no sentido da utilização não planeada e inesperada do jogo. O resultado não é um comportamento novo, mas no sentido de uma “transacção da moeda do jogo” e outros jogos complexos emergentes aproxima-se mais de um *bug* como o famoso erro *Pokémon “M”*, que introduz um ser alternativo a partir de falhas da programação do jogo. Porém, o encontro com um *Nihilanth* não resulta de nenhuma falha de programação, mas de um fraccionamento de domínios fenomenológicos já em curso no jogo.

Um passo em frente e entramos na zona de delimitação de percursos e de condições desencadeantes definidas no código do *Nihilanth*. O ataque vai ter início. Claro que podemos optar por não lutar, mas os feixes de energia do *Nihilanth* irão destruir-nos num ápice. Por outras palavras, o código executado naquele momento e naquela etapa é inexorável e significa apenas morte, do outro ou do próprio. Fim. Entretanto, porém, compartilha-se aquele espaço com o *Nihilanth*. Quero dizer que este momento não é programado. É uma imersão pura no espaço do jogo. Claro que por definição este momento é codificado. Nada é adicionado ao apontar que tudo neste ambiente é programado, códigos programados e executáveis. No entanto, neste momento em que se enfrenta o *Nihilanth*, o código que determina o líder supremo e o código que nos determina ainda não estão em jogo, ainda não foram executados, ou pelo menos só jogam e executam na habitação deste espaço

que ainda não é um campo de batalha. Compartilhamos o espaço com o outro, apesar de efemeramente. Nós e o *Nihilanth* situamo-nos num espaço partilhado. Esta partilha, a cisão dimensional da realidade e a cisão esquizóide na minha mente são o nosso ser e não obstáculos a superar. Nós somos essas fissuras e partilhamo-las com o outro. Esta habitação é a condição da linguagem e acção. Ao avançar, fazemos avançar a narrativa, fazemos desempenhar ou executar esse código narrativo. Atacar o *Nihilanth* significa aceitar a abordagem da narrativa e a codificação que somos, nós e o *Nihilanth*. A batalha é a condição da linguagem. É isto que acontece em cada acção em cada jogo de primeira pessoa: mover ou agir é abordar e ser abordado, o movimento é uma produção discursiva.

Mas aqui, circulando, olhando um para o outro, somos locais e códigos sem endereços. O espaço compartilhado é um espaço de código como fluxo contínuo do mundo do jogo. A alteridade codificada não é ainda executada - a alteridade da cultura, das agendas, das narrativas, de destruição e morte heróica machista e americanista - não é um encontro a não ser ao enfrentar o outro, um cérebro gigante com um corpo atrofiado, ou um feto gigante com um cérebro inchado, murmurando “Enganar-te... vão-te enganar” ou “Sozinho, não tu... sozinho, não tu...sozinho.”

Novamente, a fenomenologia do mundo do jogo não pode ser totalmente isolada das estruturas imersivas que habitamos diariamente. Não podemos isolar a nossa expressão para o *Nihilanth* - na narrativa de um encontro final com a alteridade que deve ser destruída para proteger a cultura e o eu - de qualquer outra expressão de mim mesmo. Pelo contrário: devemos reconhecer e questionar a *agenda* especializada que vê a imersão como um efeito simbólico ao invés de uma parte real dos domínios quotidianos. Cada encontro inclui esta expressão para o outro. O *Nihilanth* é o meu outro.

No *NWO*, o texto é difícil de ler, espalhado por todo o espaço. O texto no *NWO* é composto de frases de “Introdução à Poesia,” um poema da

colecção de 1988 do laureado poeta norte-americano Billy Collins, *"The Apple that Astonished Paris"* [A Maçã que espantou Paris] (Collins, 1988). O poema é sobre ensinar alunos a ler um poema. Collins pede para os alunos "entrarem para a sala do poema", usando uma série de imagens para sugerir o que quer que os alunos aprendam com o poema. Os alunos falham o exercício de aprendizagem: em vez de fazerem esqui aquático "pela superfície do poema / acenando ao nome do autor na praia", eles "começam a bater-lhe com uma mangueira / para descobrir o que quer mesmo dizer." Para Collins, os alunos querem que o poema 'diga' em vez de 'ser'. Quais são as condições para um poema ser desta forma, como sala ou colmeia ou *slide* iluminado, como Collins quer? A violência no poema de Collins ficou-me registada quando fiz o *NWO* no início de 2003, durante a segunda invasão do Iraque. Li Collins descrever como os alunos leram o poema, tentando amarrá-lo a uma cadeira e torturá-lo. Collins ambicionava uma leitura mais educada, uma leitura mais adequada e que subesse imergir na poesia e chegar a uma realização simbólica correcta e agradável das palavras. O *habitus* institucional que Collins queria ensinar é uma procura de imersão num conhecimento alucinatório que proporciona o caminho certo para a leitura e um parcelamento adequado dos seres do mundo. Esta instituição é uma filosofia da distância, da temática do interesse sem compromisso. Mas trata-se de algo mais. Collins fica decepcionado por os alunos não conseguirem estar à altura destas condições, e eu até simpatizo com os desafios dos métodos hermenêuticos, mas eu também interpretei as suas acções como uma espécie de recusa de inscrição no seio da instituição da literatura. A violência deles é a resistência ao conhecimento veiculado pelo professor, resistência à capitalização representada pelo poema como sala ou colmeia ou *slide* iluminado. A violência mutila tanto o desejo de saber como a instituição da interpretação. O Ser macio e fechado do poema, a hermenêutica hermética ambicionada por Collins, é rompida e fracturada por outros seres, pelo murmurar de outras vozes. A questão é que o poema é tanto sobre a relação

da alteridade com a poética, como sobre a importância da estética literária.

No final, esta cena de tortura é a realidade literal do poema. Para mim, a "Introdução à Poesia" ligada à circulação e recirculação de corpos torturados e agendas interpretativas. Cada jogo e cada imagem faz parte desta ligação. A destruição no *NWO* revela a ligação, divulga os posicionamentos dos corpos no espaço. O espaço informático não é simulação, mas sim comunicação. Pergunto-me o que resta da poesia se destruímos a resposta ensinada pela instituição da literatura e a propriedade de como lemos e respondemos às imagens. O *NWO* não é uma alternativa entre o capital cultural da instituição literária, por um lado, e um literalismo surdo do outro. Pelo contrário, o *NWO* é corrosão: corrosão como perfuração, como jogo; corrosão de poemas e frases e palavras até às suas estruturas, corrosão como desgaste do simbólico e das estruturas de inscrição; corrosão até ao posicionamento dos corpos no real.

Referências

- COLLINS, B. (1988). *The Apple that Astonished Paris*. Fayetteville: University of Arkansas Press.
- WARDRIP-FRUIIN, N. & HARRIGAN, P. (eds.) (2004). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- MURRAY, J. (1999). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- SONDHEIM, A. (1977). *The Structure of Reality*. Williamstown: Williams College Art Department.