

## O SUJEITO NO CIBERESPAÇO

**Arlindo Machado**

Resumo: Nos anos 80, a questão da enunciação constituiu um dos temas que mais mobilizou a teoria cinematográfica, tendo atraído a atenção de autores do porte de um Jean-Pierre Oudart, Nick Browne, Edward Branigan, André Gaudreault, Daniel Dayan, William Rothman, Christian Metz e tantos outros. O declínio dessa vertente teórica, no começo dos anos 90, foi explicado, de um lado, por autores como François Jost e Michel Chion, como o resultado de uma incapacidade dos primeiros teorizadores em encarar o cinema como um meio híbrido e, de outro, pelo fato do próprio cinema começar a transformar-se a partir da hegemonia da televisão e do surgimento dos novos meios (posição defendida por Miriam Hansen, entre outros). Nosso objetivo será verificar o que deve mudar na teoria da enunciação a partir da consideração das novas formas de produzir e consumir mensagens audiovisuais introduzidas pelos meios eletrônicos e digitais. Será interessante, nesse sentido, retomar as técnicas de imersão, experimentadas em espetáculos pré-cinematográficos, como os panoramas do século XIX, e verificar como elas são retomadas nos atuais vídeo-games e nos dispositivos de realidade virtual. Procuraremos detectar também, no pensamento atual sobre os novos meios, como estão sendo instaurados hoje novos regimes de subjetividade. Para isso, faremos a revisão das teorias de Brenda Laurel e Allucquère Rosanne Stone sobre as narrativas interativas e o fenômeno que os povos de língua inglesa chamam de agenciamento (agency), ou seja, o efeito de assujeitamento do espectador necessário à ilusão de imersão; das idéias de Sherry Turkle sobre as personalidades virtuais (avatars) que habitam o chamado ciberespaço e o desenvolvimento de identidades múltiplas nas situações de interação mediadas por computadores; e da reflexão de Janet Murray sobre os mecanismos de imersão e os modos como o leitor/espectador interage com as situações potenciais acumuladas nas memórias de computador.

**Palavras-chave: enunciação, avatar, narrativa automática, sujeito, imersão.**

Entre os anos 70 e 80, o pensamento crítico a respeito do cinema empenhou-se na construção de uma teoria geral da subjetividade, conhecida mais genericamente como a teoria da enunciação

cinematográfica. Nesse período, o processo de recepção do filme e o modo como a posição, a subjetividade e os afetos do espectador são trabalhados ou “programados” no cinema mereceram uma atenção concentrada de parte bastante expressiva da crítica internacional, a ponto desses temas terem se constituído no foco de atenção privilegiado tanto da teoria dita estruturalista ou semiótica, quanto das análises mais “engajadas” nas várias perspectivas marxistas, feministas e multiculturalistas. Em todas essas abordagens, o aparato tecnológico do cinema, bem como a modelação do imaginário forjada por seus produtos foram submetidos a uma investigação minuciosa e intensiva, no sentido de verificar como o cinema (um certo tipo de cinema) trabalha para interpelar o seu espectador enquanto sujeito, ou como esse mesmo cinema condiciona o seu público a identificar-se com e através das posições de subjetividade construídas pelo filme.

Em 1993, Miriam Hansen (197-210) publica um artigo polêmico e iluminador, onde afirma abertamente que todas essas teorias da enunciação que fervilharam nos anos 70 e 80 envelheceram de repente e acabaram tendo o mesmo destino que as mini-saias ou as calças de boca de sino: viraram marcos históricos. As causas são variadas, mas Hansen aponta algumas das principais. Em primeiro lugar, tais teorias pressupunham uma concepção um tanto monolítica do que era o cinema “clássico” e essa concepção começou a se mostrar problemática quando as atenções se voltaram para um número imenso de filmes comerciais e hollywoodianos que não referendavam o modelo (os musicais principalmente). Por outro lado, o próprio cinema e seu espectador começaram a mudar de estatuto justamente no período em que essas teorias atingiram seu desenvolvimento máximo. Aliás, não deixa de ser sintomático que a maioria dos estudos a respeito da enunciação cinematográfica jamais se refira aos filmes que se faziam no momento em que foi concebida, mas ao cinema de períodos anteriores. Some-se a isso uma concepção demasiado abstrata e rígida da atividade do espectador ou do processo de recepção: o espectador era visto, nesses sistemas teóricos, como uma figura ideal, cuja posição e afetividade encontravam-se estabelecidas a priori pelo aparato ou pelo texto cinematográfico, não cabendo portanto nenhuma consideração a respeito de uma possível resposta autônoma de sua parte.

Mas essas teorias todas começam realmente a entrar em crise quando novos meios assumem a hegemonia do mercado audiovisual: o vídeo e a televisão principalmente, e depois, por contaminação, também o próprio cinema, que passa a ser produzido já não mais prioritariamente para a sala escura, mas para a televisão e para o mercado de videocassete. Esses novos meios parecem não jogar mais nenhuma ênfase na construção de uma subjetividade que possa funcionar

como porta de acesso aos novos enunciados. A posição subjetiva, seja de um autor, seja de um narrador interno à diegese, ou do próprio espectador já não está mais marcada no enunciado com a mesma ênfase com que aparecia no cinema das décadas anteriores. Como nos primórdios do cinema, a fruição de televisão já não se pauta mais por um mecanismo de projeção ou de identificação psicológica do espectador. A produção audiovisual parece caracterizar-se, a partir de então, por uma caótica mistura de gêneros, demandas e procedimentos, parte dela regida por uma certa objetividade enunciativa, de que a evidência mais inquestionável é a interpelação direta do espectador pelo apresentador de televisão, através do olhar direto à lente da câmera.

De fato, a tela pequena introduzida pela eletrônica dá origem a uma imagem pouco definida, “granulada” ou reticulada, de efeito perspectivo bastante precário, favorecendo mais os primeiros planos abstratos, os ambientes estilizados e situações de interpelação direta como a que citamos acima. Ver televisão torna-se um comportamento muito mais distraído e dispersivo (portanto menos identificatório) do que ver cinema, já que o espectador, circunscrito ao ambiente doméstico, não se encontra mais envolvido pelo fascínio hipnótico da tela grande e da sala escura. A programação de televisão, mesmo a de caráter narrativo, é seriada, fragmentada, interrompida a todo momento e não conta com efeitos de continuidade tão rigidamente estabelecidos como no cinema, sem falar que o próprio espectador, com seu controle remoto, introduz uma nova descontinuidade através da prática do zapping. Conforme já observamos em outro contexto (Machado, 1988: 58), pode-se mesmo dizer que a tela do cinema funciona como se fosse transparente: ela própria se torna invisível ao espectador, favorecendo a identificação do designante com o designado, da representação com a realidade, da diegese com a vivência pessoal. A tela do vídeo, pelo contrário, tende a ser opaca (pequena, estilhaçada, sem profundidade, pouco “realista” e de precário poder ilusionista), exigindo que o espectador coloque toda sua energia a serviço da decodificação e barrando, ao mesmo tempo, qualquer espécie de fascínio alucinatório que possa fazê-lo perder a vigilância sobre suas próprias sensações. Não por acaso, os novos meios que surgiram depois do cinema não estimularam reflexões relacionadas ao modo como a subjetividade é neles construída e, por consequência, uma teoria da enunciação pós-cinematográfica não foi jamais formulada, pelo menos não de forma tão sistemática como o foi na literatura e no cinema.

No entanto, os novos meios que começaram a tomar forma depois da hegemonia da televisão, sobretudo os de natureza digital (hipermídia, realidade virtual, ambientes colaborativos baseados

em rede etc.) restituíram novamente a questão da inserção subjetiva e o fizeram de uma forma tão marcante, que chega a ser surpreendente o fato de não ter sido ainda formulada uma teoria geral da enunciação em ambientes digitais. A produção de pensamento sobre os novos meios, sobretudo em língua inglesa, frequentemente se defronta com questões relacionadas com a instauração nesses meios de novos regimes de subjetividade. Brenda Laurel (1991: 116s) e Allucquère Rosanne Stone (1996: 99-121), por exemplo, dedicaram parte de suas reflexões sobre as narrativas interativas ao fenômeno que os povos de língua inglesa chamam de agenciamento (agency), ou seja, o efeito de assujeitamento do espectador necessário à ilusão de imersão. Sherry Turkle (1995), por sua vez, examinou não apenas as personalidades virtuais (avatars) que habitam o chamado ciberespaço, como também o desenvolvimento de identidades múltiplas nas situações de interação mediadas por computadores. Mais diretamente interessada no modo como as narrativas do futuro serão concebidas, Janet Murray (1997) dedicou-se aos mecanismos de imersão e aos modos como o leitor/espectador irá interagir com as situações potenciais acumuladas nas memórias de computador. Essas reflexões todas, malgrado repletas de intuições instigantes, estão longe de conformar ainda uma teoria mais geral das novas figuras de subjetividade que estão sendo construídas nos ambientes informáticos. Falta-lhes a síntese necessária para fazer com que a descrição pragmática dos inúmeros casos particulares possa saltar em direção a modelos mais abstratos e de validade mais universal.

## O SUJEITO-SE

Edmond Couchot é o pensador que mais se aproximou dessa síntese e se uma teoria geral dos modos de enunciação em ambientes digitais pode ser hoje formulada, ela deverá ser buscada em alguns pontos fundantes de seu *La technologie dans l'art*. O conceito-chave de Couchot para se entender o modo particular como a subjetividade é construída no ciberespaço é o de sujeito-SE (sujet-ON, em francês). Fazendo acoplar à palavra sujeito o pronome indefinido on (equivalente a se em português, como em on dirait que.../dir-se-ia que...), Couchot busca exprimir uma outra experiência de subjetividade, aquela que deriva não de uma vontade, de um desejo, de uma iniciativa de um sujeito “real” (seja ele, novamente, um autor, um espectador ou um “narrador” pressuposto, interno à diegese), mas dos automatismos do dispositivo técnico, “questão chave – explica ele – num momento em que o numérico parece, aos olhos de muitos, desapossar o criador

de toda singularidade e de toda expressividade e reduzir o ato criador aos puros automatismos maquínicos” (Couchot, 1998: 8). O conceito foi inspirado em Merleau-Ponty (1999: 322) – “a percepção existe sempre no modo do se” – mas foi apropriado por Couchot numa perspectiva bastante particular, visando dar conta das relações existentes entre a subjetividade e a automatização do gesto enunciativo. A idéia de automatização vem evidentemente de Simondon (1969: 120s), o primeiro a pensar o acasalamento homem-máquina e a transferência de parte dos procedimentos produtivos à tecnologia.

De uma forma bastante simplificada, podemos resumir como se segue o pensamento de Couchot sobre o sujeito-SE. Com a evolução das tecnologias de produção simbólica, há um momento em que os procedimentos de construção ganham autonomia: eles podem funcionar sem a intervenção (ou com um mínimo de intervenção) de um operador. No campo das técnicas figurativas, essa automatização do gesto enunciativo aparece pela primeira vez de forma suficientemente poderosa e complexa com o surgimento da fotografia no século XIX, mas as suas primeiras tentativas remontam às técnicas de codificação óptica e geométrica da perspectiva renascentista por Leo Baptista Alberti. De fato, é com a perspectiva de projeção central, em primeiro lugar, e logo depois com os vários aparelhos que automatizam parcialmente o processo pictórico (o intersector de Alberti, a tavoletta de Brunelleschi, a tela quadriculada de Dürer etc.) que a pintura começa a se liberar do olho e da mão do pintor, transferindo parte do processo construtivo a dispositivos ópticos e a uma série hierarquizada de operações matemáticas, que corresponde a uma espécie de algoritmo geométrico. “A perspectiva – observa Couchot em outro contexto – é portanto uma máquina de ver no sentido mais completo do termo: perceber e figurar, registrar e inventar” (1988: 35). É, portanto, no Renascimento, em primeiro lugar, com a sistematização albertiana da perspectiva, e com maior ênfase no começo do século XIX, com a invenção da fotografia, que nasce aquilo que Couchot chama de o sujeito aparelhado (le sujet appareillé), fortemente dependente de uma máquina que realiza boa parte das operações de ver e representar.

Esse sujeito aparelhado que nasce com a perspectiva e a fotografia passa a funcionar sob um modo indefinido, impessoal e anônimo (nele, o eu se ausenta), sob o modo do SE, para retomar a expressão de Merleau-Ponty. “Essa indefinição – adverte Couchot – não significa, entretanto, que esse SE perde suas qualidades de sujeito e se torna objeto. SE permanece sempre sujeito, sujeito do fazer técnico, mas um sujeito despersonalizado, fundado numa espécie de anonimato” (1998:

8). Assim, à medida que vai sendo substituído por processos de automatização, o olhar é colocado a funcionar, a partir do século XIX, sob o modo impessoal do SE. Mas isso não significa que ele perde a sua função mais propriamente subjetiva (definidora da ação de um sujeito). Pelo contrário, grande parte desses procedimentos técnicos vão na verdade ampliar, reforçar o seu papel de agente da visão. O sujeito se torna anônimo, sem identidade (porque, em essência, é uma máquina que vê e enuncia), mas o seu papel estruturante, o seu papel “assujeitador” é potencializado. Em lugar de apagar-se e perder a sua função, o sujeito torna-se a razão plena do ato da figuração: não se trata mais simplesmente de uma imagem, mas de uma imagem vista, de uma imagem que é visada, a partir de um lugar originário de visualização, por algo/alguém, que é uma espécie de sujeito-máquina. “Como em toda experiência tecnoestésica, a fotografia – seja o fotógrafo, o fotografado ou o espectador – impôs um modelo comum de comportamento perceptivo fortemente unificador e uniformemente compartilhável, sob o qual foi erigido um novo hábito visual” (Couchot, 1998: 26).

Toda a abordagem da enunciação cinematográfica operada nas décadas passadas parecia referir-se ao processo do cinema como uma espécie de “imitação” ou “desdobramento” desse não-lugar psíquico conhecido como o inconsciente. Couchot, entretanto, introduz um desvio inesperado nessa discussão: no fundo de todos os enunciados tecnicamente produzidos, o que estaria atuando já não seria mais (ou, pelo menos, não mais exclusivamente) um inconsciente psíquico, imponderável e polissêmico, mas uma espécie de inconsciente maquinal, multiforme mas delimitado e programado. Num texto mais antigo, de 1990 (48-59), ele já observava que os dispositivos colocados pela tecnologia à disposição de realizadores, usuários e consumidores aparecem a eles todos, antes de mais nada, como caixas pretas (boîtes noires), cujo funcionamento misterioso lhes escapa parcial ou totalmente. O fotógrafo, por exemplo, sabe que se apontar a sua câmera para um motivo e disparar o botão de acionamento, o aparelho lhe dará uma imagem normalmente interpretada como um registro óptico do motivo que posou para a câmera, mas, em geral, ele não sabe como ou porque isso se dá. De quem é então a imagem obtida? Ela é resultado da visada de um “eu” subjetivo ou de uma máquina que simula uma visão? As câmeras modernas estão automatizadas a tal ponto que um fotógrafo pode fotografar mesmo sem conhecer a estrutura óptica das objetivas, nem as leis de distribuição da luz no espaço, nem as propriedades fotoquímicas da película, nem ainda as regras da perspectiva monocular que permitem traduzir o mundo tridimensional em imagem bidimensional. No limite,

uma câmera pode fotografar de forma programada, mesmo sem ter nenhum olho posicionado em seu visor. Da mesma forma, no universo dos meios digitais, um usuário pode também interagir com um aplicativo e obter dele algum resultado, mesmo sem ter a mais vaga idéia de como textos, imagens e sons são produzidos nas entranhas do computador e de como respondem às suas demandas. No computador, os circuitos eletrônicos, os processadores e as memórias (hardware), assim como as linguagens formais, os algoritmos, os programas (software) já estão programados para cumprir determinadas funções e só podem realizar essas funções para as quais estão programados.

Nesse sentido, voltando novamente ao livro de Couchot referido no início deste capítulo, é preciso observar que, embora o autor se refira à experiência enunciadora como um todo – e, portanto, reveladora dos papéis estruturantes jogados ao mesmo tempo pelo autor, pelo espectador, por um possível visualizador interno à figuração (como os olhares dos reis de Espanha em *Las Meninas* de Velasquez) e agora também pelo olhar “inumano” da máquina, a ênfase maior desse livro está dirigida ao primeiro. Pode-se compreender bem essa ênfase se considerarmos que *La technologie dans l’art* é menos uma reflexão sobre processos de enunciação em meios tecnológicos do que sobre a possibilidade de criação numa época de automatização cada vez maior dos procedimentos. Eis porque o tema principal do livro reside numa abordagem superlativamente dialógica do jogo existente nas obras realizadas com mediação tecnológica entre duas modalidades antagônicas de sujeito: um sujeito SE, modelado pelas máquinas e processos técnicos, e um sujeito-EU, expressão de uma subjetividade irreduzível a qualquer mecanismo técnico, a qualquer hábito perceptivo, uma subjetividade ligada ao imaginário e à história individual de um (ou de vários) criador(es) e que, em última instância, jamais deixou de operar nas experiências chamadas por Couchot de tecnoestéticas.

Nessa hipótese, a noção de sujeito se amplia: ela não se limita mais à manifestação de um eu, mais ou menos egoísta ou narcísico, ou à expressão de uma vontade de ser ou de fazer, de uma consciência ou de uma afetividade (a subjetividade romântica, por exemplo). Ela se define na sua oposição ao sujeito-SE e na sua maneira de compor com ele, de dividir com ele o mesmo estado de sujeito. Pois esses dois componentes do sujeito não cessam de se defrontar e de negociar, mas também de se deslocar e de mudar de figura (Couchot, 1998: 10).

Apesar da conceitualização do sujeito-SE não ser, portanto, o tema central da discussão de

Couchot, ela é, sem dúvida, a contribuição mais original de seu livro, a diferença que a torna tão útil à abordagem de processos simbólicos tecnicamente mediados e cuja importância não cessa de crescer em nosso tempo. Eis porque uma indagação mais diretamente dirigida ao sujeito-SE e ao modo como ele se manifesta nos meios atuais é uma possibilidade não apenas aberta pela reflexão de Couchot, mas quase que também exigida por ela, se queremos dar continuidade a essa obra que é uma das raras a tratar dos problemas da subjetividade nos meios tecnológicos. O próprio Couchot reconhece que a aparelhagem numérica do sujeito nos meios digitais recoloca a questão do sujeito-SE de uma maneira e numa medida que não encontramos similares em nenhum dos meios anteriores, como, por exemplo, na possibilidade de duplicação do sujeito em clones, através da simulação. “O clone tem sido encarado como a figura principal, o ápice do simulacro, com todo seu cortejo de medos sagrados, sua desencarnação, sua imaterialidade diabólica, clone numérico redobrado pelo clone biológico, manifestando os mesmos sintomas: dissolução de toda individualidade, de toda diferença, de toda alteridade, numa palavra de toda humanidade, num mecanismo implacável, objeto de todas as manipulações, mutações e desnaturalizações possíveis” (Couchot, 1998: 226).

## A NARRAÇÃO AUTOMÁTICA

Uma característica básica dos produtos concebidos especificamente para os novos meios digitais é a substituição da tradicional figura “narradora”, aquela figura que, nas formas narrativas anteriores (romance, filme), apresentava aos leitores ou espectadores os acontecimentos da diegese, por novos agentes enunciadore. Se é verdade que, nas situações simuladas por computador, os ambientes e seres virtuais que aparecem na tela podem ser alterados, introduzidos, redistribuídos e destruídos por esse mega-personagem que é o usuário, ou seja, o sujeito imerso, a “narrativa” (ou seja lá o que for que acontecer nesses espaços e tempos virtuais) não pode ser mais definida a priori. Ela deve, pelo contrário, aparecer como um campo de possibilidades governado por um programa, ela deve existir como um repertório de situações manejado por uma espécie de máquina de simulação, capaz de tomar decisões em termos narrativos, a partir de uma avaliação das ações exercidas por esse receptor ativo e imerso (o usuário) que vamos a partir de agora passar a chamar de interator. Em outras palavras, nos novos ambientes de imersão possibilitados pelos simuladores de acontecimentos virtuais, boa parte das

estratégias narrativas que habitualmente eram atribuídas a um sujeito narrador interno à diegese passam agora a ser assumidas por dois sujeitos simultaneamente: de um lado, o interator, sujeito físico que se deixa imergir na simulação, espécie de demiurgo que faz desencadear os acontecimentos da diegese; de outro, um sujeito-SE, um programa de geração automática de situações narrativas, que dialoga com o primeiro. Cabe a esse programa, senão decidir concretamente o que vai acontecer (uma vez que isso depende também das decisões tomadas pelo interator), estabelecer o universo de eventos permitidos e as condições para que aconteçam. Ele funciona, portanto, como uma espécie de meta-narrador, cuja função primeira é estabelecer as regras e condições para os acontecimentos possíveis no universo diegético, uma vez que as intrigas singulares serão efetivamente produzidas pelo interator que dialoga com o programa. Esse meta-narrador maquínico pode funcionar também como um personagem de pleno direito, como naqueles vídeo games em que ele assume o papel de um antagonista para o interator. Temos aqui então a convergência de dois agentes instauradores de situações narrativas: de um lado, o interator, esse “sujeito aparelhado” como dizia Couchot e, de outro, algo assim como um sujeito-aparelho, ou mais exatamente ainda um sujeito-robô, de funcionamento inteiramente automático, encarnação definitiva da idéia couchotiana do sujeito-SE.

Esse sujeito-robô pode tomar várias formas diferentes, dependendo da mídia utilizada. Nos vídeo games e simuladores de realidade virtual, ele estabelece o repertório dos acontecimentos possíveis e as regras de funcionamento de seus elementos. Vamos tomar como exemplo um caso concreto e bastante eloquente: *The Sims* (criação de Will Wright). Trata-se de um simulador de acontecimentos narrativos ambientado no plano doméstico. Ele permite que o interator construa uma casa, providencie a respectiva decoração interna e em seguida crie os personagens (os Sims) que irão habitá-la. Os personagens podem ser definidos não apenas quanto a sexo, idade, cor, tipo físico e indumentária, mas também quanto ao seu estado de humor, personalidade (se são asseados, extrovertidos, ativos, brincalhões, agradáveis ou ao contrário), relacionamento (positivo ou negativo em graus diversos) com os outros personagens, habilidades, competências profissionais, motivações, necessidades, desejos e assim por diante. Essas características são definidas ou modificadas através da manipulação direta da grade de intensidade de cada um dos traços de personalidade e aptidões de cada Sim. Dessa forma, se o comportamento de um Sim parecer demasiado agressivo ao interator, este poderá acessar a sua respectiva grade de personalidade, diminuir um pouco o seu grau de energia, aumentar bastante o seu grau de humor,

arrumar-lhe mais alguns amigos, ou quem sabe até conseguir-lhe um emprego que lhe dê mais dinheiro. Se, por outro lado, as habilidades de um Sim parecem estreitas demais para que ele alcance qualquer progresso no campo profissional, o interator poderá providenciar mais livros e manuais para a sua estante e assim estimular o seu auto-aperfeiçoamento. Um Sim com dificuldades de relacionamento do plano amoroso talvez esteja precisando, por parte do interator, de um incremento da taxa de carisma ou mesmo de algum estímulo para praticar esportes e melhorar o aspecto visual.

Uma vez definidos os personagens e o ambiente, a ação começa de forma autônoma e automática, de certa forma impossível de prever. Os Sims conversam entre si, trabalham, dançam, brincam, contam piadas, fazem cócegas uns nos outros, lêem jornais, tomam banho, pedem uma pizza para o jantar, lavam as louças depois da comida, mudam-se para outra casa, nascem e morrem como todos os personagens de qualquer novela ou filme. Também como em qualquer novela ou filme e dependendo de como as coisas caminham, os Sims se apaixonam, marcam encontros, beijam-se, fazem sexo, casam-se, têm filhos, brigam por causa de ciúmes ou porque um deles deixa as roupas espalhadas pelo chão, finalmente se separam e eventualmente até se reconciliam novamente. Na sua versão atual, o programa ainda não permite relacionamentos homossexuais, nem pedófilos (adultos com crianças), mas tolera perfeitamente as situações de infidelidade e poligamia. Os filhos, uma vez gerados ou adotados (existe esta última opção para casais que não conseguem procriar), precisam ser cuidados. Deve-se dar-lhes comida, brincar com eles ou cantar para eles quando estão chorando. Quando chegar a idade certa, também será necessário mandá-los à escola. Se uma criança não for tratada corretamente e sofrer níveis extremos de fome ou maltratos, uma assistente social será enviada à casa dos Sims para tomá-la.

Temos aqui situações narrativas que, em cada uma de suas ocorrências singulares, poderiam fazer parte do enredo de uma peça de teatro ou de um filme de ficção, mas neste caso estão ocorrendo de forma autônoma e imprevisível, a partir de certas condições iniciais decididas pelo interator, das regras e limites impostos pelo programa e das combinações aleatórias que o computador vai operando ao longo do processo de geração do mundo dos Sims. Por essa razão, a “história” que se desenrola na tela nunca se repete exatamente da mesma maneira, mas também jamais pode enveredar por caminhos que não estão previstos no programa. Como num jogo de xadrez, o interator domina as peças e tem autonomia para adotar a estratégia que lhe parecer mais

adequada para chegar ao xeque-mate, mas só pode atuar dentro das regras determinadas pelo algoritmo do jogo.

Já nos diversos tipos de ambientes colaborativos, como os que atualmente estão disponibilizados na Web, a função da máquina geradora de narrativas automáticas consiste basicamente administrar a entrada e saída dos diversos interatores, bem como controlar o seu comportamento, a sua ação e a comunicação entre eles, enquanto estiverem on-line. Em geral, os usuários reais entram ou mergulham no mundo virtual não exatamente enquanto tais, mas como personagens de uma ficção (utilizando encarnações gráficas chamadas avatares) e dentro dele agem de acordo com a estrutura de funcionamento disponibilizada pelo programa regulador das convenções narrativas. Esse programa pode colocar à disposição dos interatores uma série de recursos desencadeadores de ação, como sofás para sentar-se, mesa para trabalhar, CD player para tocar música, pista para dançar e até uma cama para fazer amor com a(o) namorada(o) virtual. Nos antigos MUDs (Multi-User Domain), por exemplo, que eram ambientes de imersão puramente verbais, destituídos portanto das atuais interfaces gráficas, o interactor podia utilizar um comando whisper (sussurro), quando disponível, para mandar uma mensagem especificamente a um outro usuário, como se lhe estivesse segredando algo aos ouvidos, mas sem que os outros participantes pudessem ouvi-lo. O conjunto de comandos disponíveis (com as suas respectivas exclusões) de certa forma condiciona o que vai acontecer. Um MUD cujos comandos giram ao redor de kiss (beijar), wrap (abraçar), touch (tocar) e go to bed (ir para a cama) sugere evidentemente acontecimentos no campo erótico. Embora teoricamente o interator possa sugerir o que quiser em termos de acontecimentos possíveis, apenas aquelas ações que estão previstas no programa sob forma de comandos podem de fato fazer a narração evoluir ou inclusive mudar de rumo.

Um programa para MUD pode prever, por exemplo, que se um casal fizer sexo virtual num desses ambientes, a mulher (ou o usuário que se identificar como mulher) pode ficar grávida. A gravidez pode ser gerada automaticamente, com base num sistema randômico que distribui concepções ao acaso, ou então com base na contagem dos dias férteis (desde que a mulher tenha declarado, ao entrar no sistema, o seu período de menstruação). Uma vez atribuída a condição de gravidez a uma personagem identificada como feminina, o sistema levará isso em conta em todas as ações futuras. Isso quer dizer que a mesma personagem, se insistir em continuar o jogo, poderá ter um bebê virtual depois de algum tempo (a menos que seja providenciado um aborto virtual e

desde que essa possibilidade esteja também prevista no sistema) (Murray, 1997: 124). Claro, alguns programas podem ter uma estrutura aberta e permitir que interatores mais avançados em termos de expertise de programação criem novos comandos e com isso façam desencadear ações não anteriormente previstas. Se, num ambiente MUD, um interator mais atrevido inventa um comando denominado rape (cometer estupro) e digita, por exemplo, “rape: Maria”, o sistema considerará a ação de violar como uma realidade objetiva para todos os participantes e a usuária/personagem Maria terá de reagir como vítima de um ato de violação testemunhado por todos (Murray, 1997: 125).

Nos vídeo games, os personagens são em geral partes do programa (a menos que o jogo permita que dois ou mais interatores joguem entre si) e o único personagem não programado é o interator, que comparece no jogo sob a forma de um dos personagens. Já nos ambientes colaborativos, em geral todos são interatores. Mas pode ser que um ou vários dos personagens com os quais nos deparamos nos chats e mundos virtuais sejam, na verdade, bots (forma abreviada de robots), pequenos programas de inteligência artificial que simulam um interator real. Em geral, eles são desenvolvidos pelo próprio criador do sistema, para fazer a manutenção do site, corrigir pequenos erros e às vezes também para atuar como uma espécie de “polícia” no mundo virtual, cuidando de que as regras sejam cumpridas e de que todos os visitantes estejam registrados. Eles podem também ser colocados no sistema por algum usuário, funcionando então como seu alter ego nos momentos em que ele não está no ciberespaço, de modo a permitir manter pequenas conversações, fazer contatos rápidos e responder a questões simples. Os bots podem ainda funcionar como verdadeiros personagens na cena, dialogando com os interatores às vezes com tal eloquência que estes últimos jamais poderiam imaginar estar mantendo contato com uma peça de software em lugar de uma pessoa real. Não é difícil imaginar que, num futuro próximo, os bots serão audiovisuais (terão imagem e som) e funcionarão incorporando conquistas na área de vida artificial. Isso quer dizer que os personagens não apenas terão aspecto realista, no sentido de simular criaturas vivas, como também se comportarão como tal, podendo adotar comportamentos responsivos com relação às ações dos usuários. As narrativas serão, portanto, “arquitetadas” e desempenhadas por robôs informáticos, que adotarão os papéis ao mesmo tempo de narradores e protagonistas, além de interagir com os usuários. Nesse mundo de narrativas e personagens automatizados, conheceremos então a hegemonia do modo SE de exprimir a subjetividade.

Bibliografia:

- Couchot, Edmond (1998). *La technologie dans l'art*. Nîmes: Jacqueline Chambon.
- \_\_\_\_\_ (1988). *Images: de l'optique au numérique*. Paris: Hermes.
- \_\_\_\_\_ (1990). "Boîtes noires". In *Technologies et imaginaires*, M. Klonaris, K. Thomadaki, dir. Paris: Dis Voir.
- Hansen, Miriam (1993). "Early Cinema, Late Cinema: Permutations of the Public Sphere". *Screen*, vol. 34, 3, autumn.
- Laurel, Brenda (1991). *Computers as Theatre*. Reading: Addison-Wesley.
- Machado, Arlindo (1988). *A Arte do Vídeo*. São Paulo: Brasiliense.
- Merleau-Ponty, Maurice (1999). *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes.
- Murray, Janet (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- Rosanne Stone, Allucquère (1996). *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge: The MIT Press.
- Simondon, Georges (1969). *Du mode d'existence des objets techniques*. Aubier: Montaigne.
- Turkle, Sherry (1995). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone.

Arlindo Machado é Coordenador de Doutorado do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP e professor do Dept. de Cinema, Rádio e Televisão da ECA/USP. Autor, entre outros, de *Eisenstein: Geometria do Êxtase*, *A Ilusão Especular*, *A Arte do Vídeo*, *Máquina e Imaginário*, *El Imaginario Numérico*, *Pré-cinemas & Pós-cinemas*, *A Televisão Levada a Sério*, *El Paisaje Mediático* e *O Quarto Iconoclasmo*.