

Philipp Teuchmann*

FCSH-UNL, ICNOVA

Diogo Ferreira**

FCSH-UNL, ICNOVA

Da possibilidade artística do impossível: inoperatividades e instruções paradoxais

Resumo: Centrado nas noções de “operatividade” e “instrução”, este texto aborda a aporética comum a ambas, bem como a manifestação que encontram na arte contemporânea. São percorridas duas vias de acesso ao problema: a que é fornecida pelo conceito de inoperatividade, tal como desenvolvido por Giorgio Agamben, e a das “instruções paradoxais”, tematizadas no seio do pensamento pragmático da comunicação. Para este efeito, o artigo dividir-se-á em duas partes principais, cada uma culminando num exemplo do domínio dos videojogos: um *machinima* baseado em *Red Dead Redemption*, e uma análise do clímax ludonarrativo de *The Last of Us Parte II*. Pretende-se, assim, pensar o quadro operativo-instrutório dos dispositivos cibernéticos e a possibilidade, quer artística quer política, de uma “fuga” ou paradoxo imanente aos mesmos.

Palavras-chave: Instrução, Inoperatividade, Código, Linguagem, Jogos, Arte Cibernética

Abstract: Centred on the notions of ‘operativity’ and ‘instruction’, this text addresses their aporetics, as well as their manifestation in contemporary art. Hence, we will explore two ways of accessing this problem: the one provided by the concept of inoperativity, in accordance with Giorgio Agamben’s thought, and the one of ‘paradoxical instructions’, such as it is developed by the pragmatic understanding of communication. To this end, the article will be divided into two main parts, each part culminating with an example from the field of video games: a machinima based on *Red Dead Redemption*, and an analysis of the ludonarrative climax of *The Last of Us Part II*. Our aim is to address the operational-instructional framework of cybernetic devices and the possibility, both on an artistic and political plane, to ‘escape’ them or to find paradoxes that are immanent to them.

Keywords: Instruction, Inoperativity, Code, Language, Games, Cybernetic Art

Este texto, escrito a quatro mãos, propõe duas vias para abordar a aporia da instrução. Num primeiro momento, exploramos a “inoperatividade”, tal como desenvolvida por Giorgio Agamben, com atenção à confluência entre instruções – enquanto *prescrição* – e o operatório na atual transição tecnológica. No segundo momento, analisamos contradições específicas da noção de “instrução”. Será preciso redescobrir uma certa corrente na filosofia que faz do instrutório o próprio ser da linguagem e perceber como uma reorientação pragmática está em causa na viragem cibernetica da arte, nomeadamente nos seus objetos mais recentes, como os videojogos. O fenómeno das “instruções paradoxais”, identificado por autores associados à chamada Escola de Palo Alto, revelar-se-á decisivo para a desativação reflexiva dos dispositivos que caracterizam a arte contemporânea.

PARTE I

A transição tecnológica e digital como domínio do operatório e do instrutório

A universalização e planetarização de uma cultura tecnológica ocidental – ou, mais especificamente, de génesis europeia –, que, hodiernamente, já transcende em muito estes lugares e categorias ideológicos e geográficos, implica, mais do que nunca, um primado da operatividade. Tal manifesta-se, por exemplo, na ubiquidade do que Harun Farocki designava por “imagens operativas” – imagens cujo atributo principal é serem produzidas por máquinas para, posteriormente, serem ‘lidas’ pelas mesmas. Outro exemplo é o aparecimento de novos enquadramentos disciplinares e conceptuais, como a viragem técnico-cultural da teoria dos *media* alemã – que se dá em torno de nomes como Bernhard Siegert e Sybille Krämer –, para a qual são centrais termos como *cadeias operacionais* ou *ontologias operativas*.

Uma interessante *variação*, neste contexto, é o conceito de inoperatividade. Para o desenvolver assumiremos como ponto de partida a filosofia de Giorgio Agamben, onde se explora com particular transversalidade e sistematicidade a *inoperosità* – mesmo que outros autores também tenham feito importantes contributos para este domínio, sobretudo por via do *désœuvrement*, destacando-se Jean-Luc Nancy, Georges Bataille ou Alexandre Kojève.

Se, na sua “crítica da operatividade”, onde esboça também uma apreciação genealógica do modo como este conceito tem emergido no pensamento contemporâneo – leia-se, sobretudo, na teoria dos *media* –, Dieter Mersch (2016) lamenta a ausência de um *Outro* da operatividade, consideramos, na presente reflexão, que o conceito de inoperatividade pode vir a ocupar este lugar. Falamos de uma *variação* na medida em que não procuramos um antónimo da operatividade, mas um termo que encete com este último complexas interações. Assim, como seria de esperar, coloca-se-nos aqui imediatamente uma tarefa aporética: como falar do computacional e do digital, domínios por excelência do operativo e de cadeias de operações, sem simplesmente os abolir ou negar – significados que apenas erroneamente são atribuídos ao conceito de inoperatividade.¹

Não precisamos de procurar muito para encontrar reflexões acerca da operatividade, desde logo no seio quer da teoria matemática da comunicação e da informação, quer da cibernetica – isto para não recuarmos mais na história, pois, em última instância, tratar-se-ia de abordar a totalidade do campo das “máquinas simbólicas” (Krämer 1988). Aliás, se na senda de Mersch, podemos pensar, no sentido mais geral, a operatividade como algo que nos remete para a ordem do maquinico, do algorítmico, então encontramos na cibernetica uma tentativa bastante concreta de maquinização do biológico, dos sistemas sociais e económicos, dentro dos quais se insere, evidentemente, a linguagem. Entre outros aspectos, este é um dos que leva Mersch a falar de um “triunfo da cibernetica [Sieg der Kybernetik]” (2016: 45), não lhe escapando o tom totalitário praticado mesmo por aqueles associados a uma possível variação ‘de esquerda’ ou revolucionária da cibernetica.

O projeto *Cybersyn* (*vide* Vehlken 2022), associado principalmente ao nome do cibernetico britânico Stafford Beer – considerado por Norbert Wiener o “pai da cibernetica da gestão” (*apud* Medina 2006: 572n3) –, é lapidar a este respeito. Por meio deste projeto o Chile de Salvador Allende procuraria transitar com sucesso para uma economia socialista, visando, em última instância, um controlo em tempo-real desta, mesmo que tal não se viesse a verificar nessa configuração (Medina 2006). Isto seria feito através da utilização de infraestruturas já existentes ou da construção de novas, como nos casos da componente *Cybernet*² ou do *operations room*, da mensuração de dados económicos relevantes – inclusivamente a medição do “descontentamento social” através do “*ratio* de empregados que recebem vencimento em relação aos que estão presentes em determinado dia” (Beer 1981: 253) –, assim como da constituição de linguagens próprias, empreendimento que exigiu a abertura de uma reflexão sobre a relação entre ergonomia e as *operações gráficas* de linhas, diagramas e gráficos.³ *Cybersyn* configura, neste modo, um seminal exemplo de uma ciência da navegação praticada ao mais alto nível da governação económica, industrial, social e afetiva. Tratar-se-ia de mais um exemplo da racionalização e algoritmização da política. Trata-se igualmente da sua operacionalização, desde logo patente na operatividade gráfica e nas máquinas simbólicas que ajudam a implementar um socialismo economicamente, socialmente e afetivamente cumprido – “se a descrição de um sistema social é possível de ser mapeada numa estrutura formal de uma *learning machine*, então a sociedade é uma *machine for learning*. Não há nada mais a dizer.” (Beer 1959: 9) –, mas também, no sentido mais geral, de que estamos perante a relação entre a cibernetica e a *operational/operations research* – ligando comunicação, racionalização da guerra e management.

A operacionalização é, portanto, geral, estendendo-se a todos os campos da atividade humana. Em função de uma radical e acelerada amplificação do campo de atuação das inteligências artificiais, assiste-se também a uma transformação dos modos de existência – com efeito, a transformação é também ontológica, e não apenas cognitiva ou epistemológica.

Em 1959, no simpósio *Mechanisation of Thought Processes*, que contou com a participação de Marvin Minsky, Donald M. MacKay apresentou o trabalho intitulado “Operational aspects of intellect”. Em ambos os contributos, de Minsky e MacKay, assistimos a uma tentativa de definir o intelecto, a criatividade e a invenção em função do solucionar de problemas. Na questão levantada por MacKay, se se chega a uma solução por via de um processo de formalização estrita ou se se consegue emular uma espécie de indeterminação lógica. Mecanizar o pensamento implicará a intersecção do programável e improgramável, do formalizável e informalizável, do computável e incomputável, visando-se algo que participe do generativo – e não apenas do transformativo –, de modo que “se estamos interessados em mecanizar um processo de genuína descoberta – a possibilidade de tropeçar em algo radicalmente novo – deveremos querer manter a programação a um mínimo” (1959: 46).

Ramificações desta discussão poderão ser encontradas tanto na forma como a discussão em torno da inteligência artificial foi feita no campo das artes, redefinindo a relação entre arte e linguagem – por exemplo, a potência dos *Gedankenexperimente* que já fascinava a *computer art* (Dietrich 1987) –, como no modo como esta é hodiernamente conduzida, entre outros aspectos, em torno da capacidade dos modelos de inteligência artificial para transcenderem, em certa medida, os dados que os alimentam.

Por fim, este excuso em torno da comunicação, da cibernetica e do operativo não estaria completo se não se apontasse que Wiener, em *God and Golem*, empreenderia uma reflexão que teria no seu centro a noção de operatividade, fazendo uma distinção entre “imagem pictórica” e “imagem operativa” – muito antes deste termo se ter disseminado nos círculos académicos e artísticos por meio do realizador-arqueólogo Farocki. Diz-nos Wiener:

[...] a par de imagens pictóricas, podemos ter imagens operativas. Estas imagens operativas, que desempenham as funções do seu original, podem ou não ter semelhança pictórica com este. Possuam elas isso ou não, elas podem substituir-se ao original na sua ação, e isto é uma semelhança muito mais profunda. É do ponto de vista da semelhança operativa que estudaremos a possível reprodução das máquinas. (1964: 31)

Máquinas a gerar máquinas. Procriação de máquinas. Nesta passagem conceptualmente densa, em que Wiener avança com uma definição de imagem operativa que é praticamente indistinguível de algumas das definições de iconicidade propostas por Charles S. Peirce para pensar a ordem do diagramático, o que está em jogo é uma ontologia da máquina, de tal modo que trazê-la à existência ecoa o modo como já fora uma ontologia da imagem a atribuir ao humano o seu lugar em relação a Deus na cadeia do ser, na criação.

Como pode ser observado pelos exemplos que apresentámos, a noção de operatividade é ampla, tanto conceptualmente como nos campos e práticas que evoca.

Obra, operário, até uma certa performatividade ou atualidade podem ser tematizados por meio deste conceito. No entanto, enquanto apontamentos sobre uma genealogia da transição digital a que hoje assistimos, todos os exemplos nos remetem para o domínio de uma formalização, matematização, diagramatização, recursividade e disposição. Se a operatividade abrange estas definições, parece-nos que a noção de *instrução* pode, sem grandes dificuldades, ser encontrada no seu campo semântico. O digital é, portanto, o domínio dos programas, do algoritmo, da recursividade, das anotações, do controlo, das *instruções*. Voltamos assim ao nosso problema: como falar de inoperatividade, sem que por meio desta se assinale algo que está nos antípodas da questão da tecnologia, tal como esta se nos impõe hoje, isto é, sem que o termo aponte para o projeto reacionário de se voltar a um estado prévio? Não nos interessa, com efeito, procurar por poéticas, essências ou revelações originárias, que estão para além do tecnológico.

Operações da inoperatividade: apontamentos sobre um conceito que nos permite “respirar bem”

Recorrendo ao texto de Agamben “Elementi per una teoria della potenza destituenti”, cito-se que “a inoperatividade [...] não significa inércia, mas nomeia uma operação que desativa e torna inoperantes as obras (da economia, da religião, da linguagem, etc.)” (2020: 115). A partir daqui, a inoperatividade remete para uma libertação: por exemplo, o corpo liberta-se, por meio da dança, “dos seus movimentos utilitários” (*idem*: 116), a linguagem, por meio da poesia, das suas “funções comunicativas e informativas”, abrindo-a “a um novo uso possível [...]” (*idem*: 117), por via da política e da filosofia, desativam-se as “operações biológicas, económicas e sociais” (*ibidem*).

O conceito de inoperatividade, neste sentido, parece remeter-nos para uma ideia cuja força reside na sua elementaridade, fundamentalidade – poder-se-ia até dizer que se trata de um conceito belo, no sentido que este adjetivo adquire no contexto da arte da programação, do *design* de algoritmos, apesar de a inoperatividade remeter para algo que recusa e subverte o algorítmico. Em suma, o ser humano existe em potência: não há tarefa, identidade, essência, estado, ou *opera* que o possa definir. Este ser escapa às determinações do Ser, é irredutível. A sua possibilidade de ser coincide com – não pode ser pensada separadamente da – possibilidade de não-ser. Política, comunidade, ética, ontologia, vontade são repensados para além do biopolítico e das suas instruções.

Mas os problemas encontram-se ao nível dos detalhes do conceito, assim como das suas aplicações. No que respeita à arte, isto torna-se bem evidente. Malte Fabian Rauch, que traça o modo como o conceito de negatividade presente nos primeiros trabalhos de Agamben sobre a arte dá lugar ao de desativação nos mais recentes, faz uma excelente síntese relativamente ao lugar que Duchamp ocupa na obra agambeniana:

Onde é que isto tudo deixa Duchamp? Agamben parece resistir atribuir à forma duchampiana de ‘desactivação’ uma posição privilegiada na sua teoria geral, na medida em que ele

a desqualifica enquanto forma de poiésis. Porém, é Duchamp que cumpre, segundo a própria análise de Agamben, a decisiva ‘desativação’ da historicamente operativa ‘máquina artística’. Duchamp, ele argumenta, efetiva a desativação da ‘máquina artística’, apenas para acrescentar que o *readymade* foi novamente transformado numa obra de arte [...] (2020: 211)

Desativação da máquina artística é, antes de mais, uma desativação da estética e, por excelência, da sua instituição: o museu. Até aqui, o conceito de inoperatividade talha um caminho bem delineado. Mas a incorporação e transformação, por parte de uma “congregação [...] de hábeis especuladores e imbecis [*abili speculatori e di gonzi*]” (Agamben 2017: 26), do *readymade* duchampiano numa obra de arte – ficando assim demonstrada uma desativação que reverteu para uma futura incorporação por poderes constituídos – dificulta a tarefa de distintamente vislumbrar o lugar que as práticas artísticas contemporâneas, ao se repensarem, ao resistirem, podem ocupar na tarefa de abrir um espaço de contemplação, da plena desativação, despertando novos modos de vida, pensar, fazer.

Se nem o *readymade* escapou, por fim, à máquina artística, o que se poderia dizer das artes tecnológicas – mais especificamente daquelas que se ocupam e interpelam os novos *media* –, nas quais prolifera, inclusivamente em quadrantes progressistas, uma defesa da sua institucionalização, da sua musealização, uma defesa das máquinas que capturam? Poder-se-á sequer afirmar, no sentido agambeniano, que correntes como a *internet art*, o *live coding* ou a ciberliteratura desativam os códigos do computacional e do digital, de modo que delas emerge uma contemplação do destino (pós-)humano, do digital, de uma nova relação entre humano e tecnologia? Aliás, reformulemos a pergunta: serão estas práticas artísticas, não obstante a sua imensa variedade e heterogeneidade, as mais exemplares para inquirir sobre a essência da tecnologia, as suas materialidades e ontologias operativas?

Certamente se poderia argumentar que a aplicação do conceito de inoperatividade varia, qualitativamente, consoante as regiões da experiência artística, os contextos, que se pensam. No campo da música, a inoperatividade de Glenn Gould – por quem Agamben parece nutrir considerável apreço (1990) –, que ia muito além da virtuosidade – soltando entoações, questionando a univocidade das notações, irrupções do corpo e da performatividade na interpretação do cânones –, não será a mesma do 4'33" de John Cage, um equivalente musical e sonoro da desativação implementada pelo *readymade* duchampiano, ou da música erudita contemporânea em relação à música tonal e à tradição.

Regista-se aqui também o enrodilhado que o conceito comprehende. Na tentativa de escapar a uma programática, uma “narrativa normativa da emancipação” (Marmont/ Primera 2020: 11), uma “tarefa histórica” (Agamben 1996: 109), o conceito torna-se, por vezes, excessivamente vago. Esta crítica é-lhe dirigida sobretudo quando Agamben recorre a exemplos isolados, quase arquétipos, como a ordem Franciscana ou Bartleby,

o escrivão. Mas aqui pode ser útil recorrer novamente ao texto “Elementi per una teoria della potenza destitutente”, em que Agamben exemplifica o conceito de inoperatividade com palavras como “poesia”, “dança”, “festa”. Na festa, em que o bobo se torna rei e impera o possível e o *détournement*, o conceito de inoperatividade aproxima-se de algumas semelhanças com o aceleracionismo de *La comunità che viene*, onde a sociedade do espetáculo é a época “em que devém possível, pela primeira vez, aos humanos experienciar a sua própria essência linguística – não deste ou daquele conteúdo da linguagem, mas da própria linguagem, não desta ou daquela proposição verdadeira, mas do próprio facto de que se fala” (1990: 56).

Não importa tanto o aprofundamento destas oscilações conceptuais da inoperatividade, como afirmar que ela nos convida a pensar a nossa relação com a tecnologia enquanto relação livre. É aqui que reside a sua potencialidade, também quando aplicada à arte. Se pensarmos no modo como Duchamp, ao pôr em jogo a objetualidade, o lugar, e a ontologia do artefacto industrial, infecta e desativa a máquina estética, como grãos de areia numa engrenagem, devemos ter em conta que a inoperatividade tem de ir além da simples inserção deliberada de *noise*, *spam*, *glitches*, ou vírus nas novas tecnologias.

Mais especificamente, gostaríamos de sublinhar que todas as máquinas, sejam elas a estética e artística, a da ciência, da religião, da política, da cultura, são constituídas por encadeamentos e cadeias de operações. Não obstante a importância do erro – também na arte duchampiana –, o que queremos apontar é que este não pode ser elevado à primeira e última razão da arte quando o que está em causa é apenas a desativação – se é que desativar é a palavra certa a utilizar aqui – de um elemento da totalidade da cadeia. Nesse caso, a transgressão apenas confirma e fundamenta, num aparente paradoxo, a lei que visa ofender – do mesmo modo que a tragédia grega legitimava, por via da catarse, os valores de uma comunidade fechada e ostracizante. Os elementos da cadeia que permanecem por corromper, e que sancionam o que é “errado” ou “transgressor” – nomeadamente, as instituições museológicas, a figura autoral/autoritária do artista, os modos de receção da obra, os *media* da obra –, saem reforçados. No que respeita às artes tecnológicas, artes dos *media*, ou artes que fazem uso de tecnologias emergentes, a pura afirmação do erro na arte reproduz, frequentemente, sem qualquer adição – e, portanto, acriticamente, para além de uma breve experimentação e contacto com a noção de avaria – a obsolescência programada própria da transição digital, desembocando numa reflexão sobre competências, uma vez que pressupõe a possibilidade de um bom ou correto “uso” destes dispositivos. Será, neste sentido, que todos os sujeitos se têm de tornar *hackers* para que haja emancipação na era do digital?

O trilho a percorrer deve ser em direção a operações de destituição que visem diretamente a nossa “monocultura tecnológica” (*vide* Hui 2025), talvez até em direção ao que já no passado, no contexto dos pioneiros da videoarte e da *computer art*, se tentou pensar sob a noção de tecnoanarquia (*vide* Youngblood 2020 [1970]). Sendo que,

como formulado por Lorenzo Fabbri, urge reconhecer que “um apelo a uma sabotagem anárquica das ‘máquinas’ [...] encontra-se no cerne da vocação da filosofia para Agamben e da eleição da inoperatividade como paradigma para a política por vir” (2011: 92).

Os *lugares de crítica* têm, assim, de ser construídos em relação a campos onde a questão da técnica se impõe com maior tenacidade e urgência – mais adiante, sobretudo ao recorrermos ao conceito de dispositivo, esta afirmação agora manifestamente vaga deixará de o ser. Um destes campos é a indústria dos videojogos, em torno da qual se têm desenvolvido gerações de computadores, plataformas, ecrãs, sistemas de som e placas gráficas, já para não falar de que se trata de um campo em que as esferas do civil, do entretenimento e do militar se confundem com frequência. Com efeito, poder-se-á argumentar que os jogos são o exemplo, por excelência, da industrialização da cultura, da percepção e da cognição. Se Yuk Hui postula, num artigo recente, a íntima ligação entre a política e a universalização de via-única do paradigma tecnológico europeu –simultaneamente informada por e fomentando o niilismo que desemboca no atual neo-reacionarismo –, é importante não olvidar que este último teve algumas das suas primeiras manifestações e emanções na *gaming community*.⁴ O antídoto proposto por Hui, um pensamento planetário que se alicerce numa “matriz consistindo de biodiversidade, noodiversidade e tecnodiversidade” (2025: 8) – um pluralismo tecnológico em articulação com pluralismos ontológicos e epistemológicos –, que terá de compreender uma certa forma de inoperatividade –, terá de passar também por um repensar dos jogos.

Desactivações da lógica do jogo encontram-se, nomeadamente, a nível do *modding* – a reprogramação de jogos e implementação de variações não-oficiais pelos próprios jogadores – e do *machinima* – “[a] prática ou técnica de produzir filmes animados usando o motor gráfico de um videojogo” (OED: s.p.), ou “um exemplo de *jogabilidade emergente*, [...] uma nova forma de animação em tempo real, [...], uma forma de arte em si mesma” (Lowood/Nitsche 2011: viii). Ambos os termos já remetem para uma longa tradição de práticas *parasíticas* que surgem no seio da comunidade *gamer* – aparecem, aliás, também em articulação, uma vez que *machinimas* podem implicar *modding*. Ora, se, por um lado, o *modding*, à semelhança de outras instâncias da programação, é capaz de subverter lógicas maioritárias das indústrias criativas, cremos que a esfera do *machinima*, pela sua heterodoxia e heteronomia, hibridicidade, pós-medialidade e intertextualidade, se configura de particular interesse para pensar a programática e a algoritmicidade dos jogos de forma geral.

Alexander Galloway, no âmbito de uma análise de intervenções artísticas sobre jogos – como *mods* e *machinima* –, defende que ainda está por realizar-se um verdadeiro movimento de *countergaming* (2006: 126), não se tendo alcançado o florescimento de uma vanguarda que opera a nível do *gameplay* dos jogos, produtora de “algoritmos alternativos” (125) – um “*countergaming* como *gaming*” (126). Sumarizando o argumento: o que a arte plástica teve com Duchamp, o cinema com Godard e Debord, ainda não

existiria neste novo *medium*. Passadas quase duas décadas desde a publicação de Galloway, os jogos permanecem uma arte irrealizada, se subscrevemos a sua tese. Parece-nos, contudo, que se trata de um juízo precipitado e, desde logo, anacrónico, uma vez que transpõe um processo histórico característico de outras *media arts* – a “vanguarda” – para os jogos, acabando por desconsiderar a especificidade destes e da sua cultura, assumindo como *telos* o surgimento de um equivalente duchampiano ou de uma *nouvelle vague gamer*. O argumento de Galloway parece restringir o reconhecimento de dignidade artística a formas autorais restritas, que se anunciam como metalinguísticas e que têm uma dívida consciente para com o Modernismo. Ignora-se, assim, que o próprio Godard e os seus contemporâneos dos *Cahiers du Cinéma* muito fizeram por descobrir “autores” nas linhas de montagem da produção industrial de Hollywood, onde a prevalência da narratividade poderia pôr em causa a autonomia do *medium* – casos Hitchcock, Hawks, etc. O teórico dos *media* precipita-se também ao considerar que intervenções artísticas sobre jogos, especialmente quando deslocam o foco do *gameplay* para outras textualidades – as do cinema ou da literatura –, relevam de um instinto regressivo ou reacionário. Pelo contrário: veremos em que medida a hibridização mediática é um valor ao invés de uma fraqueza, ou melhor, o valor de uma fraqueza: torna transparente a inoperatividade intrínseca a um jogo.

Hardly Working

Demoremo-nos um pouco sobre um *machinima* do coletivo artístico Total Refusal – “uma guerrilha de *media* pseudo-marxista”.⁵ Intitulado *Hardly Working* (2022), é um trabalho que se acerca exclusivamente da categoria do NPC (*non-playable character*) tal como esta se apresenta no jogo *Red Dead Redemption 2* (2018). No contexto de um jogo de “mundo aberto”, poder-se-á afirmar que os NPCs cumprem o estatuto de um fundo em relação ao qual o jogador e a sua narrativa configuram a figura mais relevante. Enquadados por uma cadeia do Ser, o estatuto atribuído aos NPCs no seio da economia e ecologia do jogo é o de um mero recurso: visam preencher o mundo (Müllner, 2022) e, se os elementos naturais são frequentemente indestrutíveis no jogo, os NPCs parecem assumir, qual metonímia, essa posição de uma natureza passiva, sempre pronta a ser agredida, explorada e dominada.

Hardly Working (2022) apresenta-nos uma narração do trabalho, costumes, classe, rotinas e dia-a-dia dos NPCs de *Red Dead Redemption 2*. O narrador estabelece um bom equilíbrio entre, por um lado, uma crítica à sociedade de classes – que, sobretudo num jogo como este exige que se pense desde logo também em articulação com questões de género e racismo –, e ao capitalismo em geral, e, por outro lado, um registo narrativo, aparentemente descriptivo, pontuado por asserções próximas da ironia, tratando-se do registo dominante do filme. É neste contexto que se apontam as contradições, o absurdo, as imperfeições e contingências dos NPCs: por exemplo, o carpinteiro que, por causa de um *bug*, está suspenso no ar a martelar ou que, uma vez findado o seu trabalho, fuma

o mesmo cigarro durante uma noite inteira; a varredora que varre incessantemente o mesmo sítio, sempre empoeirado; o balde que, antes de lhe chegar a água da torneira, já se encontra cheio; o cavalariço que, embriagado por três ou quatro goles de cerveja, fica a noite toda parado no mesmo sítio. Poder-se-á argumentar que estes *bugs* fazem, em certa medida, parte da economia do jogo, do mesmo modo que a inoperatividade não é um *telos* do humano e da sua história, mas faz parte da sua constituição, do seu *Dasein*, do seu ser desativado e desativante. Ainda que o conceito de inoperatividade sugira noções de inércia como a do “ócio”, aqui observamo-lo na sua potência ativa, ou infra-ativa, de *revelação*. Ao renegociarem código e visualidade, texto e imagem, os Total Refusal dão-nos a ver a autorreferencialidade desestabilizadora e residual do próprio jogo, concretizada em bugs e pequenos absurdos.

Em *Hardly Working*, a intervenção filmica sobre o jogo pode ser descrita como uma curiosa forma de *parasitismo*. Michel Serres introduziu decisivamente a figura do parasita na comunicação, para identificar esse terceiro ruidoso, perturbador, impostor, tantas vezes excomunicado – “O diálogo, para suceder, exige um terceiro excluído” (Serres 1980: 78) –, mas que, pela mesma razão, possibilita a relação, produ-la e é parte integrante e indestrinçável dela.⁶ E, se é evidente por que razão um parasita é *inoperativo* – tratando-se daquele que, como Bartleby, “vive do símbolo” tornando-o insignificante, “privando a sociedade de sentido e de dinheiro” (Siegert 2015: 94) –, é igualmente verdade que ele pode ser *inoperante* – pela simples razão de “ter fome” (Serres, 1980: 149), abre via a novas relações, impróprias, e perfura a imunidade de um sistema. Nesse sentido, a imposição de uma forma cinematográfica em *Hardly Working* não é regressiva, como defenderia Galloway: não se limita a viver esterilmente às custas do jogo, pois também configura novos modos de recepção. É a condição de possibilidade para que o carácter “espetacular” dos *bugs* possa transparecer: para que a máquina, em pleno funcionamento, nos surja como ruidosa.

Em *La comunità che viene*, Agamben lembra que o espetáculo, no seu culminar, traz consigo uma linguagem que revela “o nada de todas as coisas” (1990: 56), uma espécie de desativação da função comunicativa da linguagem – a partir do momento em que o único que se comunica é a própria comunicação. *Red Dead Redemption 2*, no extremar da simulação, no ensejo de um crescente realismo, revela a existência de um ruído capaz de desestabilizar a “quarta parede” dos jogos – um ruído que a intervenção dos Total Refusal, ela própria parasitária enquanto ação de “guerrilha”, procura resgatar. Para além de uma pura afirmação do erro, Total Refusal dirige delicadamente o nosso olhar para algo que é da ordem de uma *suspensão*.

Hardly working mostra-se ambiguamente: como o próprio título indica, tematiza-se simultaneamente o árduo trabalho, a produção, mas também a vontade de *não fazer*, de *deixar ser*. Se é possível tecer um apontamento final acerca de *Hardly Working*, poderemos dizer que a inoperatividade sobre a qual este *machinima* se debruça releva de afinidade com o conceito de *Gelassenheit* de Martin Heidegger (1959), com a simultaneidade de

dizer que *Sim* e que *Não*, de ter vontade sem-vontade. Assim respiramos melhor: abre-se novamente espaço para a contemplação.

PARTE II

Instruções e “palavras de ordem”

Em tempos em que a linguagem se quer sobretudo *informativa* ou *expressiva*, submetida ao registo “imparcial” da atualidade ou à exposição “autêntica” da personalidade, parece anacrónico, se não mesmo politicamente suspeito, descobrir no seu centro a noção de “instrução”. Mais: com a extinção eminente dos grandes compromissos e confinamentos disciplinares – a família nuclear, a escola, o local de trabalho –, a dimensão *pragmática* dos enunciados parece ter-se reduzido a um puro detalhe taxonómico. E todavia, em aparente contradição com esta viragem “emancipatória”, Deleuze e Guattari garantem-nos que a linguagem não é feita “para ser acreditada, mas para obedecer e fazer obedecer” (2007: 108). Como entender o pleno alcance desta afirmação?

Primeiro, há que precisar que o valor instrutório da linguagem não se esgota no âmbito restrito e explícito dos enunciados imperativos. E não porque simplesmente os excede; na verdade *antecede*-os, definindo “a efectuação da *condição* da linguagem e o *uso* dos elementos da língua” (Deleuze/Guattari 2007: 121). Isto é, a pragmática espreita até nos enunciados mais inofensivos, nas ditas “simples constatações”. Adaptando um exemplo sugerido por Deleuze e Guattari: quando, de formas mais ou menos “constativas”, o Estado (na figura de um polícia, de um funcionário das finanças, ou mesmo de um pai) nos lembra que “já não somos uma criança”, tal enunciado não se limita a “informar-nos” de uma situação factual, mas a efetivar coordenadas sociais que distinguem a menoridade da maioridade e investem esta última de direitos e deveres. Quem é declarado maior de idade vê-se, assim, instantaneamente transformado aos olhos da lei e do mercado. O mesmo se verifica quando um juiz profere a sua sentença de condenação: é evidente que a força ilocutória dessa mera “afirmação” é a sua razão de ser; o indivíduo declarado culpado é, a partir daquele dia e hora, caracterizado por um novo atributo. Deleuze e Guattari falam em “transformações incorporais e instantâneas dos corpos” para designar os efeitos destes “actos imanentes” da linguagem. E, se por opção conceptual os autores evitam falar em “instruções”, tão-pouco ignoram a cadeia de obrigações inerente à fala:

Chamamos palavras de ordem, não a uma categoria particular de enunciados explícitos (por exemplo no imperativo), mas à relação de qualquer palavra ou qualquer enunciado com pressupostos implícitos, isto é, com actos de palavra que se efectivam no enunciado, e não podem efectivar-se senão nele. As palavras de ordem não apontam unicamente para ordens mas para todos os actos que estão ligados a enunciados por uma “obrigação social”. Não há enunciado que não apresente esse elo, directa ou indirectamente (2007: 112)

O projeto deleuzo-guattariano de repensar a linguagem como “transmissão de palavras de ordem” resgata, portanto, a pragmática do gueto subdisciplinar a que a linguística a havia votado, ao mesmo tempo que lhe confere um alcance político. Porque este pensamento não se limita a refletir a teoria dos atos de fala de Austin; não será descabido ver-se aqui o desenvolvimento de uma das estratégias de poder nietzscheanas, segundo a qual “basta criar novos nomes (...) para, a prazo, criar novas ‘coisas’” (Nietzsche 1998: 70). A prioridade dada ao performativo, em detrimento do semântico, é repetida por Deleuze e Guattari quando estes associam grandes revoluções históricas a “instruções” enunciadas: “Já era uma transformação incorporal que tinha extraído das massas uma classe proletária enquanto agenciamento de enunciação, antes que sejam dadas as condições de um proletariado como corpo. Golpe de génio da I Internacional marxista, que “inventa” um novo tipo de classe: proletários de todos os países, uni-vos!” (Deleuze/Guattari 2007: 117)

Há que sublinhar, porém, uma segunda implicação desta teoria das palavras de ordem: a linguagem que faz obedecer é também uma linguagem que *obriga a dizer*, que fala *através de nós*. Significa isto que, segundo Deleuze e Guattari, “não há enunciação individual, nem sequer sujeito de enunciação” (2007: 113), mas antes “agenciamentos colectivos impessoais” que nos situam no discurso e habilitam enquanto falantes. A língua não é, portanto, um instrumento de livre uso individual, mas um imenso *campo social* “onde extraio algo que chamo Ego”, isto é, a partir do qual sou reconstruído enquanto indivíduo. Tal constatação constitui um movimento típico da filosofia deleuzo-guattariana e tem repercussões que escapam ao âmbito deste estudo. Mas, por agora, apropriamo-nos destas duas premissas da teoria das palavras de ordem: 1) toda a linguagem cumpre uma função instrutória: completando ações sobre os corpos, fixando-lhes os contornos; 2) sendo instrutória, toda a linguagem é atravessada por vozes outras (o originário “discurso indirecto” de que falam os autores) e determinada por contextos e atos plenamente sociais. Reencontrá-las-emos, com algumas nuances, num enquadramento filosófico bastante diferente, mas igualmente atento à dimensão pragmática e materialista da linguagem.

As instruções no behaviorismo “social”

É preciso lembrar que, muito antes de Deleuze e Guattari, um outro pensamento da linguagem já generalizava o seu valor de “instrução” – ou neste caso, de signo comportamental. Falamos do *behaviorismo social* de George Herbert Mead (1863–1931), pioneiro da filosofia e sociologia norte-americana, cuja teoria da comunicação se revelou presciente em mais do que um aspeto. Em *Mind, Self and Society*, longe de desprezar a vida psíquica ou “interior” do indivíduo, como é apanágio do *behaviorismo* puro ou radical, Mead procura explicar a sua dinâmica e conteúdos a partir de mecanismos especificamente sociais. Isto leva-o, por consequência, a negar uma ancoragem “subjetiva” da linguagem, procurando antes perceber de que modo o significado – necessariamente universal e

partilhado – emerge da interação observável entre organismos. A *conversação de gestos* surge aqui como a situação interacional primitiva, por meio da qual dois indivíduos influenciam mutuamente a sua conduta. O exemplo clássico que Mead nos dá é o da luta de cães: o gesto de ataque do primeiro cão (por exemplo, mostrar os dentes) torna-se o estímulo que fará o segundo responder com um novo gesto (recuar), que por sua vez se tornará um estímulo para uma nova alteração comportamental no primeiro cão (avançar), e assim sucessivamente. É o mesmo esquema de estímulo-resposta que Mead reencontra no choro do bebé e o tom calmante da mãe que o vem re confortar, ou no poeta que, “através da sua poesia, está a expressar as suas emoções e a despertá-las nos outros” (Mead 1972: 44). A comunicação é assim pensada mediante a sua função de modificação ou ajuste de comportamentos, isto é, o seu potencial instrutório.

Mas Mead, na sua curiosa absorção do hegelianismo (que torna desafiante uma aproximação à posição de Deleuze e Guattari), descobre numa noção filosófica de *reflexividade* o fundamento da linguagem plena, consciente e especificamente humana. O gesto torna-se *símbolo significante* por via de um processo de autoafetação do indivíduo. Quando um gesto afeta aquele que o produz tanto quanto aquele para quem está endereçado, ou seja, quando um sujeito, ao ouvir-se falar, reage às suas próprias palavras como aqueles a quem ele dirige o seu discurso, estamos perante a comunicação na sua mais alta possibilidade: a que nos obriga a tomar o lugar do outro, a antecipar e incorporar a sua resposta comportamental. O “gesto vocal” é a este respeito decisivo, uma vez que é imediatamente acessível ao indivíduo ele mesmo (contrariamente, por exemplo, ao seu gesto/expressão facial, que apenas os outros veem), permitindo o desdobramento reflexivo. Estamos sempre entre os ouvintes da nossa voz:

Pede-se a alguém que traga uma cadeira para um visitante. Despertamos no outro a tendência para trazer a cadeira, mas se ele demorar a agir, nós próprios vamos buscar a cadeira. A resposta ao gesto vocal é fazer uma determinada coisa, e nós despertamos essa mesma tendência em nós mesmos. (Mead 1972: 67)

A comunicação é, pois, tanto mais eficiente quanto maior a nossa capacidade de nos “outrarmos”, de reagirmos, explícita ou implicitamente, como outros reagiriam aos nossos próprios estímulos.

De um só golpe, Mead estabelece assim a base do artifício da “subjetividade”. A reflexividade instrutória é o que se esconde por detrás do ego:

Podemos ensinar um cão a fazer certas coisas em resposta a palavras particulares. Condicionamos os seus reflexos por meio de certos gestos vocais (...) Mas o cão não pode atribuir a si mesmo esse estímulo que alguém lhe dá. (...) Ora, é característico do discurso significante que este processo de autocondicionamento esteja sempre a decorrer. (Mead 1972: 108)

O indivíduo humano não se limita a reagir aos estímulos de outrem; é capaz de os rerepresentar no teatro da sua consciência, de se estimular com palavras e “ideias” de modo a guiar o seu próprio comportamento. Mas, novamente, ele precisa de ser o outro de si mesmo: não há pensamento sem o reportório de símbolos que é a linguagem e, para haver linguagem, “temos de entender aquilo que dizemos, de nos afetar a nós mesmos como afetamos os outros” (75).

Importa ainda sublinhar que, como Deleuze e Guattari, também Mead pensa a linguagem na imanência da interação empírica, do desenrolar dos atos sociais. Assim, o “sentido” do gesto de um polícia sinaleiro não é uma causa transcendente ou um “acrescendo psíquico”, mas é-nos dado *objetivamente* pela resposta observável que ele induz no condutor do automóvel em aproximação. Tal como a teoria das palavras de ordem, o *behaviorismo* social de Mead faz da linguagem um problema primariamente de efeitos e apenas secundariamente de sujeitos. O carácter instrutório da comunicação determina, bem como cria, qualquer possibilidade de significação: “fazer sentido” é apenas completar e realizar um ato social. Se na pragmática de Deleuze e Guattari as “transformações incorpóreas” dos corpos eram induzidas por palavras de ordem, na pragmática meadiana trata-se de “ajustes comportamentais” regulados por símbolos significantes, que assim coordenam a conduta dos membros de uma comunidade em referência a uma mesma situação. Diferentes enquadramentos filosóficos, mas a mesma atenção dada quer à *função instrutória da linguagem*, quer à *prioridade do campo social* na efetivação dos enunciados linguísticos.

Gostaríamos, ainda assim, de realçar um dos desenvolvimentos específicos do pensamento de Mead: como temos visto, a linguagem da instrução retira a sua eficácia da reflexividade e reversibilidade entre instrutores e instruídos – enquanto falantes, somos já sempre aquele que instrui e aquele que cumpre. É como se a teoria meadiana da autoafecção antecipasse e tornasse a-histórica a “microfísica do poder” de Michel Foucault,⁷ que no seu estudo seminal do “panoptismo” descobre dentro de cada recluso um guarda prisional, dentro de cada funcionário um patrão, dentro de cada aluno um professor, com a relação de poder, no contexto das chamadas “sociedades disciplinares”, a automatizar-se e a individualizar-se por via de dispositivos de objetivação e produção de saber (Foucault 2018). Pode a linguagem ser algo mais do que um parasita em busca de corpos para transformar, um vírus ordenador e modificador dos comportamentos?

O horizonte “behaviourista” da arte digital

A redefinição do linguístico por via do instrutório é indispensável para que se pense o presente momento estético, em que os projetos de afetação da experiência tendem a exceder ou mesmo prescindir a estabilidade semântica – parece terrivelmente ingênuo exigir-se a uma obra de arte contemporânea que “signifique” algo. Em vez disso, espere-se dos novos objetos estéticos que estes constituam *quadros* de interação; crucialmente, que ao fornecerem um conjunto finito mas sugestivo de *instruções*, eles proporcionem

experiências de envolvimento total, de mobilização de um corpo-ator, não mais reduzido ao cérebro descodificador de uma “mensagem”. Assim, o espetador promovido a “participante” é estimulado a agir no interior de um dispositivo, que por sua vez deverá absorver esse *input* “comportamental” e reagir-lhe de modo a desbloquear novas interações (Ascott 2001: 102). A transcendência do “sentido” extinguiu-se; talvez apenas se admita na arte contemporânea uma radicalização da imanência teorizada por Mead: o encadeamento de gestos que culmina na realização de um ato sempre “social”.

Esta era, pelo menos, a proposta estética avançada pelos ideólogos do “interativo” na segunda metade do século XX; entretanto, ela não apenas se tornou hegemónica no pensamento da arte como encontrou a sua base material nos novos media computacionais. Em meados dos anos 60, Roy Ascott situava já a modernidade artística num cruzamento entre as tendências behaviourista e cibernetica (Ascott 2001). A arte moderna aparecia afinal como uma imensa “organização de efeitos” a decorrer em “sistemas de retroação”: pressupunha-se já uma adaptação e sensibilidade recíproca entre obra e espectador, sendo que este último é chamado a “remover incerteza de um conjunto de possibilidades” (99) contido no código do artefacto, e por isso contribui para o individuar. Por conseguinte, o artista já não “joga para vencer” ou dominar o espectador, devendo apenas criar as condições indispensáveis para que este adira a um perpétuo “jogo” em curso, participando, assim, da evolução da obra-organismo – eis o novo *statu quo* artístico anunciado por Ascott, que talvez só décadas mais tarde o *medium* dos videojogos pôde vulgarizar e tornar intuitivo.

Aviragem comportamentalista e cibernetica da arte cumpre-se na noção carregada de “dispositivo”, que parece ter sequestrado a produção artística contemporânea das últimas décadas, sendo convocada quer a propósito da lógica da “instalação”, quer da *internet art*: “o artista é o criador da proposta, do conceito por detrás da obra, do dispositivo (...). O visitante, por sua vez, assume a proposta, joga com ela, executa-a” (Duguet 2000: s/p). Tudo se procede como se ao sujeito estético coubesse apenas a *tarefa de se comportar no interior de uma rede técnica*, realizando certas possibilidades em detrimento de outras, afirmando-se como “agente” ao mesmo tempo que, paradoxalmente, aprofunda a sua captura ou integração pela estrutura que lhe consente a ação. Não se trata tanto do problema de que as interfaces, sob a sua aparência de “acessibilidade” e “transparência”, escondam a linguagem opaca, exclusivamente instrutória, da programação; isso por si só não inviabilizaria que atos inassimiláveis pelo próprio dispositivo, próprios de uma negatividade artística (disfuncional, destituinte...), tivessem lugar à superfície. A questão prende-se com o relaxamento da instrução enquanto *prática histórica sobre os corpos*. Se, como Ascott defende, o espectador “faz sistema” com a obra moderna, é porque esta não se limita a impor-lhe este ou aquele comportamento, este ou aquele ponto de vista; não se limita a fazer dele a matéria passiva para a aplicação do *molde* do Artista soberano – tal corresponderia a uma forma pré-cibernetica da estética. Justamente, no paradigma atual, que Deleuze mostrou ser o do “controlo” (Deleuze 1992), o instrutório

aparece dissimulado sob um poder *modulatório*: uma compatibilização contínua, em tempo real, entre os corpos e os dispositivos que os envolvem. O espectador/utilizador pode ele próprio “criar”, pôr-se em movimento, escolher de entre um vasto leque de opções, conquistando assim uma aparência de liberdade – mesmo se todo esse esforço de personalização contribuir, simultaneamente, para aperfeiçoar a capacidade que o dispositivo tem de agir sobre ele, modificar o seu comportamento, segundo teleologias que são normalmente as do lucro capitalista ou da propaganda política.

Daí todo o discurso ambivalente, quando não mesmo liminarmente pessimista, em torno das novas vias do estético: serão elas emancipatórias ou, pelo contrário, um modo mais subtil de repressão? Um videojogo pode proporcionar-nos o encontro com um qualquer impensado, ou é simplesmente a experiência de uma execução criativa de instruções, que se quer viciante? Os *social media* por onde navegamos com o polegar permitem-nos, de facto, escolher tanto a escolha como a não-escolha? Ou, pelo contrário, seremos a todo o momento solicitados, assediados a *interagir*, a tomar uma posição particularizada e categorizável? Estas questões são por demais repetidas e apontam para a necessidade crescente de se formular hipóteses de resistência, de “inoperação” ou de *profanação* destes dispositivos: como sugere Agamben, trata-se de “restituir a um uso comum” aquilo que nestes aparatos técnicos foi “capturado” (2009: 45), “transferido para uma esfera separada”, que aqui já não será a da transcendência sagrada, mas a das imanências imersivas e autorreguladas. Como resgatar e devolver à comunidade o sujeito estético de tais dispositivos cibernéticos, cujas instruções se apresentam como seduções, não detendo nem reprimindo, mas antes *estimulando* as respostas comportamentais do instruído? E como se pode levar a cabo uma tal profanação se ignorarmos que é a própria linguagem, enquanto meta-dispositivo, a determinar a todo o instante atos e sujeitos de instrução – como nos mostraram Mead ou Deleuze e Guattari?

Programar a profanação: as instruções paradoxais

Propomos a hipótese de que é do ser instrutório dos enunciados linguísticos que devemos extrair um contradispositivo. Isto é, para tornar inoperativo um *medium* (por mais tecnicamente sofisticado que ele seja), para alcançar aquilo que nele subsiste e resiste enquanto elemento irredutível ao exercício do controlo, o seu “negativo” artístico – “a dignidade das obras de arte depende da grandeza do interesse a que são arrancadas” (Adorno 2018: 27) –, há que situar nele, antes de mais, o *meta-medium* da linguagem e redescobrir o carácter profano deste último. Porque o problema, também na crítica da linguística empreendida por Deleuze e Guattari, regressa nestes termos: como fazer de algo feito para separar e ordenar, isto é, da linguagem, um plano de devir, de indecisões e transições contínuas, de “passagens”?

A questão não era: como escapar à palavra de ordem? – mas como escapar à sentença de morte que ela envolve, como desenvolver a sua potência de fuga (...), como manter ou extrair a potencialidade revolucionária de uma palavra de ordem?” (Deleuze/Guattari 2007: 150-151)

Ocorre-nos um exemplo particularmente estimulante, escondido à vista de todos, de como uma tal profanação pode ser não apenas possível, mas *programável* – a derradeira heresia. Trata-se de um videojogo *blockbuster* e, como tal, de um dispositivo que se quer funcional e transparente, não destinado ao confronto (com um sujeito estético) mas à adaptação (aos *inputs* de um utilizador). Não esqueçamos que o *gaming*, não obstante a marginalidade a que ainda é votado pelos velhos *media*, é uma das mais determinantes e lucrativas “indústrias culturais” do nosso tempo. Os seus produtos são objeto de acalorada discussão pública, mas esta, por norma, reflete apenas os processos de “personalização” que eles convocam internamente. *The Last of Us Parte II*, o exemplo de que nos vamos ocupar, não escapa a tal lógica: foi objeto de uma receção “polarizada” por parte da comunidade *gamer* não por motivos principalmente extratextuais, mas porque, na sua coerência interna, se revelou pouco adaptável ao que seriam as expectativas do jogador médio.

Jogo produzido pela Naughty Dog e lançado em 2020, *The Last of Us Parte II* é uma história de vingança – certamente um dos mais lineares, menos “cibernéticos”, de todos os tipos de histórias. O jogador é chamado a encarnar Ellie, que persegue por uma América devastada os assassinos de Joel, espécie de pai adotivo para ela. É uma viagem cujo único destino possível é uma sentença de morte, e o jogo desenrola-se como essa tortuosa fatalidade. O “truque”, porém, da sua estrutura narrativa, e aquilo que lhe valeu boa parte da aclamação pela crítica, é ela forçar-nos, eventualmente, a controlar ambos os lados do conflito: a órfã de Joel e a sua assassina, elucidando as motivações de uma e de outra. Mas este gesto, por si só, nada teria de especificamente videojogável, podendo ser equiparado a outros débeis apelos à “empatia” encontrados em livros e filmes que procedem à mesma operação: a multiplicação das perspetivas com vista a uma conclusão pretensamente “humanista”, a banalidade de um “nem... nem...”. Na verdade, são precisas pelo menos vinte horas de jogo para que chegemos à sequência final que, da linguagem própria de um videojogo, extraí um contradispositivo. Nesse momento climático da narrativa de *The Last of Us*, todo o relativismo colapsa: há apenas um ponto de vista, que somos obrigados a atualizar pressionando botões. Controlando Ellie, ordena-se ao jogador que execute a vingança por que ansiou, tirando a vida a quem lhe tirou um pai. É uma ordem que não nos aparece formulada no modo imperativo; ela confunde-se, precisamente, com a neutra asserção do possível. A restrição dos comandos de jogo – que aí estão reduzidos a ataques corpo-a-corpo – e do próprio cenário – que nos impede de recusar ou escapar ao confronto – obriga-nos a avançar em direção à nossa inimiga e desferir no seu corpo de “boss final” o derradeiro golpe da matança. Ao mesmo tempo, todos os elementos diegéticos e toda a apresentação cinematográfica do videojogo caracterizam aquela luta como sendo insuportavelmente trágica, porque desprovida de um propósito: duas personagens moribundas e esqueléticas, sobreviventes das piores atrocidades e reféns dos seus respetivos passados, travam um combate fútil do qual não sairão vivas. Por momentos, é como se entrássemos num mundo anterior ao da moral e racionalidade cristãs.

Entre a linguagem do jogo – o comando que nos instrui a matar – e a impressão do audiovisual – o rosto que nos instrui a perdoar –, forma-se esse atrito produtivo que a célebre Escola de Palo Alto estudou e designou por “injunções paradoxais” (Watzlawick *et al.* 1997). Um exemplo simples, e típico da experiência socio-mediática da contemporaneidade, é um enunciado do estilo “sê espontâneo!”. Isto porque a obediência a tal instrução significaria, paradoxalmente, a sua desobediência: não se pode agir de forma “espontânea” no quadro de coerção ou obrigação que o instrutor nos impôs. Ora, é próprio das injunções paradoxais elas contextualizarem comportamentos que os autores da escola de Palo Alto não hesitavam em aproximar dos da esquizofrenia, na medida em que aqueles que recebem as instruções são por elas fixados em “posições insustentáveis” (176), isto é, não podem senão reagir paradoxalmente ao que lhes é ordenado, simultaneamente reprimindo e corporizando a impossibilidade lógica subjacente à interação. Nessas condições, a única fuga possível para o instruído seria a denúncia da exclusão mútua entre a comunicação (o enunciado “sê espontâneo!”) e a metacomunicação (a classificação do enunciado como uma coerção) que recebeu. Do mesmo modo, na hipótese psicopatológica da *dupla vinculação (double bind)*, a criança é treinada, pelas interações inconsistentes que tem com a sua mãe, a ignorar ou mesmo “desrealizar” o metanível da comunicação (Bateson 1972): tem de fingir não perceber que a mãe que diz afetuosa mente “tens de ir dormir, meu querido, precisas de descansar”, indica, ao mesmo tempo, por exemplo, com o recuo do seu corpo ou um esgar irritado, que esse enunciado esconde o mero desejo de se ver livre dele e ser deixada em paz. A primeira afirmação é assim desclassificada pela segunda, e o instruído é proibido de verbalizar, ou meramente reconhecer, tal contradição – sob pena de ter de aceitar que a sua mãe lhe mente, ou, pior do que isso, que não o ama.

O clímax de *The Last of Us Part II* coloca-nos perante um fenómeno deste tipo, mas diferido enquanto evento estético. Em suma, a pragmática de um paradoxo: é a própria “jogabilidade” a instruir a jogada impossível. No nível primário, somos estimulados a servir-nos do dispositivo, a dar continuidade à nossa relação utilitária com ele, pressionando botões para obter os efeitos desejados. No metanível comunicacional, em simultâneo, esta interatividade surge agora qualificada, em termos audiovisuais e narrativos, como o oposto da verdadeira liberdade, como a escolha do já escolhido. Vencer com mestria a inimiga é, afinal, limitar-se a cumprir uma horrível tarefa, a fechar o círculo vicioso da vingança. Mais do que a simples “imersão”, o que se quebra aí é a própria abstração subjetiva: nesse momento, é o dispositivo do videojogo que se revela em toda a sua opacidade e autonomia, como uma máquina de produzir sentenças de morte. Eis que o jogador é confrontado com a objetividade da sua posição, o lugar impossível em que é mantido no interior do sistema: o lugar do “livre” executante, ou do “concorrente” de um concurso que já foi, à partida, vencido pelo *design*.

A história da arte moderna, a havê-la, não será senão uma narrativa de sucessivas “desilusões” – quando a materialidade de um *medium* vem à frente e a “naturalidade”

da sensação é suspensa, quando nos detemos na espessura do espelho e não no alegado “realismo” do seu reflexo. Mas para que se arranke de cada dispositivo o seu contradispositivo, é preciso que o instrutório, que vimos ser o carácter geral da linguagem, assuma a forma do paradoxo, ou seja pelo menos passível de uma receção paradoxal. Este é, porém, um trabalho de profanação que não cabe apenas ao espectador, por mais “ator” que ele devenha; é a própria obra de arte que, enquanto tal, deve fornecer as condições da nossa fuga, ou de outro modo condena-se a ser apenas “sistema”, má imanência. Atualmente isto implica, sem dúvida, noções de programação e *design*, desde que estas sejam sensíveis a essas “posições insustentáveis” que nos são atribuídas pela linguagem e das quais somos, diariamente, treinados a desaperceber-nos. É um empreendimento coletivo a profanação dos dispositivos, e, num momento histórico em que nos pensamos mais como utilizadores do que como interlocutores, em que desde crianças interagimos mais com ecrãs do que com outros seres humanos, qualquer apelo à intersubjetividade – da qual Mead fez depender toda a interação simbólica – parece estar comprometido. Mas é a própria imagem do sujeito que tem de ser refeita, e também aqui os videojogos deslocam fronteiras conceptuais: contrariamente ao que ainda sucede com as instruções contidas num livro, já não nos ocorreria dizer que nos encontramos em diálogo com os “autores” de *The Last of Us Parte II* enquanto o jogamos. Algo de “humano” resiste, porém, na angústia partilhada entre programadores e jogadores, no paradoxo que nos faz esbarrar contra as paredes invisíveis de um sistema.

Conclusão: a tarefa da sensibilidade

A inoperatividade e a instrução do impossível são sem dúvida vocações do dispositivo artístico, que, para ganhar o infinito, precisa de se perder a si mesmo ou, como vimos, de preparar a sua desativação. Uma peça de Beckett pode conter didascálias impossíveis de executar, ou certamente difíceis de encenar *ao pé da letra* sem que os atores desafiem o limite dos seus próprios corpos. Um disco dos Animal Collective pode encerrar altas frequências que se tornam inaudíveis à medida que envelhecemos e, com isso, confrontar-nos com o horror de haver, por detrás de cada adulto, uma criança “adulterada”, para lembrar a feliz formulação de Agostinho da Silva.

Em todos os casos, o que se procura não é a pura negatividade do silêncio, ou muito menos a do vandalismo ou do erro vindos de fora, *inputs* de um “utilizador” que, na qualidade de *transgressões*, reconhecem e prestam ainda homenagem à lei interna do dispositivo, por um lado, e à moral utilitária, que distingue entre a competência dos “usos”, por outro. Pelo contrário, o que se ensaiou, nas duas partes deste texto, e por duas vias que se pretendiam análogas, foi a elaboração de um discurso *positivo* – isto é, assente na possibilidade de existência – sobre a arte cibernetica, constitutivamente marcada pelo operatório e o instrutório. Pode ela, na sua imanência, criar as condições de um acontecimento artístico e interpelar-nos, ao invés de aguardar por um qualquer uso extraordinário, “resistente” ou “subversivo”? Talvez seja preciso reconhecer, como Žižek

(2009: 35), que “o poder é já sempre a sua própria transgressão”, pois “para funcionar, precisa de depender de um suplemento obsceno”. Ora, o obsceno é justamente aquilo que, por excesso de visibilidade, arrisca tornar-se imperceptível, e não é por acaso que os dois videojogos analisados – *Red Dead Redemption 2* e *The Last of Us 2* – estão entre os campeões de vendas da sua geração de consolas. Quis-se mostrar como no seio de dois dispositivos hiperfuncionais – produzidos e promovidos em massa por uma indústria cultural que não cessa de subsumir todas as pequenas disruptões artísticas – podemos situar paradoxos concretos da operação e da instrução. Reduzi-los a meros resíduos das funções do sistema cibernetico é ignorar em que medida eles participam da aporética deste “poder” vigente, que a todo o momento nos coloca perante instruções impossíveis de cumprir, enquanto nos acena com uma promessa de inoperância – o *deixar ser* de uma existência lúdica?

Não é claro onde termina o poder e começa a inflexão artística do mesmo; requer-se sensibilidade. Daí que a “tarefa” do jogador seja menos a de “aviar” esta ou aquela máquina – por via de um *hack*, *cheat*, *mod*, ou qualquer intervenção rigorosamente externa – do que a de se tornar sensível ao mistério geral de todas elas. E por mistério entendemos aqui algo bastante preciso, que temos vindo a definir: a falência de um quadro operante-instrutório produzida na imanência do mesmo. Por contraste, a diferença entre as transcendências do *hacker* e do *designer* é demasiado ténue: os sistemas ciberneticos não esconjuram, antes absorvem as suas pequenas “batotas” e “invenções”, isto é, a contingência dos *inputs* inesperados – no fim, tudo é redutível à comunicação. Devemos ainda lembrar, para nos apropriarmos do *behaviorismo social* de Mead, que um programador é já sempre um utilizador – tem-no no horizonte da sua linguagem –, pelo que nada nos garante que ele escapa ao círculo vicioso do utilitário, largamente incoincidente com a experiência estética. Parece-nos, pois, que antes de qualquer trabalho revolucionário de utilização ou programação, é ainda na potência inoperante da sensibilidade humana que podemos depositar as esperanças do futuro da arte.

NOTAS

* Philipp Teuchmann é mestre e doutorando em Ciências da Comunicação – especialização em Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias –, pela Universidade Nova de Lisboa. O seu mestrado versou sobre a diagramática presente em diversas práticas artísticas contemporâneas. Participou em múltiplos projetos de investigação e fez parte da comissão organizadora da conferência internacional Arts and Humanities in Digital Transition (2023: Lisboa). Na sua tese de doutoramento pretende questionar a relação entre a hodierna condição das imagens, a noção de operatividade e a mobilização, empreendimento para o qual obteve uma bolsa de investigação da Fundação para a Ciência e a Tecnologia (2022.11230.BD). As suas áreas de interesse são a teoria das técnicas culturais, as ontologias e epistemologias da guerra e a arte contemporânea.

** Diogo Ferreira é mestre e doutorando em Ciências da Comunicação pela Universidade Nova de Lisboa. Foi professor assistente convidado de Teoria da Comunicação e co-editor da *Revista de Comunicação e Linguagens*. Foi também orador em conferências internacionais sobre cinema e estudos artísticos, destacando-se a Conferência Internacional Memória / Arquivo / Documento - Artes e Arquitectura de 2018, onde expôs uma análise dos temas da genealogia nietzscheana no cinema de Apichatpong Weerasthakul. Encontra-se, de momento, a desenvolver uma investigação centrada nos *social media* enquanto operadores de mutações antropológicas.

¹ “Nenhum termo nos escritos de Agamben é tão fácil de ser incompreendido que o de inoperatividade (de la Durantaye 2009: 18).

² “Cybernet era um sistema através do qual toda a fábrica no país, contida dentro da nacionalizada economia social, podia entrar em comunicação com um computador” (Beer 1981: 252).

³ “[...] se fluxogramas quantificáveis eram para ser a linguagem comum da totalidade do sistema, estes necessitavam de convenções icónicas comuns a si mesmos [...]. Tudo isto foi nomeado em função de sólidas razões ergonómicas: o cérebro só pode aceitar uma certa quantidade de variedade” (Beer 1981: 254).

⁴ “Em 2014, um grupo de *gamers* anónimos lançou uma campanha de assédio contra as mulheres na indústria dos videojogos. Mais de uma década depois, as táticas do *Gamergate* são demasiado familiares.” Ver: <https://edition.cnn.com/2025/03/23/us/gamergate-harassment-reddit-twitter-cec>

⁵ Website do colectivo: <https://totalrefusal.com/>

⁶ A noção de parasita tem merecido outras aplicações igualmente produtivas no campo dos *game studies*. (Vide Schleiner 2017; Müllner 2022).

⁷ “Se há alguma verdade no velho axioma de que o *bully* é sempre um cobarde, ela reside no facto de ele despertar em si mesmo a atitude de medo que a sua atitude agressiva desperta nos outros.” (Mead 1972: 66).

Bibliografia

- Adorno, Theodor W. (2018), *Teoria Estética*, tradução de Artur Morão, Lisboa, Edições 70 [1970].
- Agamben, Giorgio (1990), *La comunità che viene*, Torino, Giulio Einaudi editore.
- (1996), *Mezzi senza fine. Note sulla politica*. Torino, Bollati Boringhieri editore.
- (2009), “O que é um dispositivo?”, in *O que é o contemporâneo? e outros ensaios*, tradução de Vinícius Nicastro Honesko, Chapecó, SC, Argos [2007].
- (2017), *Creazione e anarchia: L'opera nell'età della religione capitalista*. Vicenza, Neri Pozza Editore.
- (2020), “Elementi per una teoria della potenza destitutente”, *Pólemos*, I, nº 1: 109-124 [2013].
- Ascott, Roy (2001), “Behaviourist Art and the Cybernetic Vision”, in R. Packer and K. Jordan (orgs.), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, New York, W.W. Norton & Company [1966-1967].
- Bateson, Gregory (1972), “Toward a Theory of Schizophrenia”, in *Steps to an Ecology of Mind*, Northvale, NJ, Jason Aronson [1956].
- Beer, Stafford (1959), “What Has Cybernetics to Do with Operational Research?”. *Operational Research Quarterly*, 10(1): 1-21.
- (1981), *Brain of the Firm* (2nd ed.). Chichester/New York/Brisbane/TorontoJohn, Wiley & Sons.
- Coupage, Ludovic (2022), “Making ‘Technology’ Visible: Technical Activities and the Chaîne Opératoire”, in M. H. Bruun, A. Wahlberg, R. Douglas-Jones, C. Hasse, K. Hoeyer, D. B. Kristensen, & B. R. Wintherereik (orgs.), *The Palgrave Handbook of the Anthropology of Technology*, Palgrave Macmillan: 37–60.
- Deleuze, Gilles (1992), “Postscript on the Societies of Control”, *OCTOBER*, 59: 3-7.
- Deleuze, Gilles / Félix Guattari (2007), *Mil Planaltos – Capitalismo e Esquizofrenia 2*, tradução de Rafael Godinho, Lisboa, Assírio e Alvim [1980].
- Dietrich, Frank (1987), “The Computer: A Tool for Thought-Experiments”, *Leonardo*, 20(4): 315–325.
- Duguet, Anne-Marie (2000), “Does Interactivity Lead to New Definitions in Art?”. Obtido a 1 de Dezembro de 2024, de *interact - Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia*: <https://revistainteract.pt/author/anne-marie-duguet/>.
- de la Durantaye, Leland (2009), *Giorgio Agamben: A Critical Introduction*. Stanford University Press.
- Fabbri, Lorenzo (2011), “From Inoperativeness to Action: On Giorgio Agamben’s Anarchism”, *Radical Philosophy Review*, 14(1), 85–100.
- Foucault, Michel (2018), *Vigiar e Punir*, tradução de Pedro Elói Duarte, Lisboa, Edições 70 [1975].
- Heidegger, Martin (1959), *Gelassenheit*, Pfullingen, Verlag Günther Neske.

- Hui, Yuk (2025), “On the Recurrence of Neoreactionaries”, *E-Flux*, 151: 1–9.
- Krämer, Sybille (1988), *Symbolische Maschinen: Die Idee der Formalisierung in geschichtlichem Abriß*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Lowood, Henry / Nitsche, Michael (2011), “Introduction”, in H. Lowood & M. Nitsche (orgs.), *The Machinima Reader*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press: vii–x.
- MacKay, Donald MacCrimmon (1959). *Operational aspects of intellect, Mechanisation of Thought Processes*, Volume 1: 39–52.
- Marmont, Giovanni / Primera, German E. (2020), “Propositions for Inoperative Life”, *Journal of Italian Philosophy*, 3: 9–21.
- Mead, George Herbert (1972), *Mind, Self and Society*, Charles W. Morris (org.), Chicago, The University of Chicago Press [1934].
- Medina, Eden (2006), “Designing Freedom, Regulating a Nation: Socialist Cybernetics in Allende’s Chile”, *Journal of Latin American Studies*, 38(3): 571–606.
- Mersch, Dieter (2016), “Kritik der Operativität: Bemerkungen zu einem technologischen Imperativ”, *Internationales Jahrbuch Für Medienphilosophie*, 2(1): 31–52.
- Müllner, Leonhard (2022), *Fahnenflucht aus Digitalem Kriegsgebiet*, Tese de Doutoramento, Kunstuniversität Linz.
- Nietzsche, Friedrich (1998), *A Gaia Ciência*, tradução de Maria Helena Rodrigues de Carvalho, Maria Leopoldina de Almeida e Maria Encarnação Casquinho, Lisboa, Relógio D’Água [1882].
- Oxford University Press (s. d.), Machinima, N., In *Oxford English dictionary*, Obtido a 20 de Março de 2025, de <https://doi.org/10.1093/OED/3018267699>
- Rauch, Malte Fabian (2020), “Archaeologies of Contemporary Art: Negativity, Inoperativity, Désoeuvrement”, *Journal of Italian Philosophy*, 3: 191–215.
- Schleiner, Anne-Marie (2017), *The Player’s Power to Change the Game: Ludic Mutation*, Amsterdam, Amsterdam University Press.
- Serres, Michel (1980), *Le Parasite*, Paris, Éditions Grasset et Fasquelle.
- Siegert, Bernhard, (2015), *Cultural Techniques: Grids, Filters, Doors, and Other Articulations of the Real*, tradução de Geoffrey Winthrop-Young, New York, Fordham University Press.
- Vehlken, Sebastian (2022), “Operative communication: project Cybersyn and the intersection of information design, interface design, and interaction design”, *AI & SOCIETY*, 37(3): 1131–1152.
- Watzlawick, Paul / Janet Helmick Beavin / Don D. Jackson (1997), *Pragmática da Comunicação Humana*, tradução de Álvaro Cabral, São Paulo, Cultrix, [1967].
- Wiener, Norbert (1964), *God and Golem, Inc. A Comment on Certain Points where Cybernetics Impinges on Religion*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- Youngblood, Gene (2020), *Expanded Cinema*, New York, Fordham University Press [1970].
- Žižek, Slavoj (2009), *The Plague of Fantasies*, London/New York, Verso [1997].