



## **Mondo Medicals, de Jonatan Söderström: a questão bioética na literatura eletrônica**

Newton de Castro Pontes (Doutorando em Letras)  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)  
Professor da Universidade Federal do Crato (UFC)

### **Resumo:**

Partindo de uma breve retomada da história dos gêneros literários, propomos o estudo da literatura eletrônica como um novo gênero que se aproxima do que definimos como um “teatro lúdico”: um texto multimídia e performático que apresenta elementos clássicos da peça teatral interpretados à luz da ludologia, e que estabelece diferentes relações de autoria e experiências de recepção distintas de quaisquer outras previstas para suportes diversos do suporte eletrônico. Seleccionamos para análise a obra *Mondo Medicals*, de Jonatan Söderström, que problematiza uma questão polêmica no atual cenário da medicina: a utilização de cobaias humanas em testes laboratoriais e em experiências com fins acadêmicos e/ou comerciais, mobilizadas pela universidade e/ou pela indústria farmacêutica. Verificamos como o criador desta obra eletrônica utiliza a sua produção estética como espaço para a veiculação de um manifesto ético, filosófico e político, inserindo o público numa vivência virtual que rediscute a pesquisa científica sob uma perspectiva bioética.

**Palavras-chave:** Literatura eletrônica; Ludologia; Bioética; Jonatan Söderström.

### **Abstract:**

Starting from brief resume of the history of the literary genres, we propose the study of electronic literature as a new genre close to what we define as a “ludic theater”: a multimediaic and performatic text that presents classic features of the dramatic play while enlighten by ludology. A text that establishes different authorship relations and experiences of reception from works whose format is not virtual. As our corpus, we selected Jonatan Soderstrom’s *Mondo Medicals* a text that discusses a controversial issue in today's medicine: the use of human subjects in laboratory tests and experiences with academic and/or commercial purposes, carried by the university and / or the pharmaceutical industry. We have verified how the author of this electronic work uses his aesthetic production as a place for an ethical, philosophical and political manifest, inviting the audience to a virtual experience which reexamines the scientific research under a bioethical perspective.

**Keywords:** Eletronic literature; Ludology; Bioethics; Jonathan Söderström.

### **Literatura eletrônica: o teatro lúdico**

Quando Auriea Harvey e Michaël Samyn publicaram, no Festival Mediaterra de Arte e Tecnologia (Atenas, 2006), seu *Realtime art manifesto (Manifesto da arte em tempo-real)*, os autores buscavam sintetizar características e estabelecer diretrizes do que, naquele momento, estavam reconhecendo como uma nova forma de arte: diferentemente da

literatura, da pintura, do teatro, do cinema e de outras artes já consagradas, os autores (que, sendo também artistas, contribuíram nos anos seguintes para o estabelecimento dessa mesma arte que anunciavam) observavam um tipo de arte cuja configuração estética não é pré-dada, pré-existente à “leitura” (e o termo leitura, entendido como forma de observação, ainda que crítica, já seria completamente inapropriado) do público; um tipo de obra de arte cuja forma, embora já existisse de algum modo antes da presença do público, só se concretizaria – e sempre de maneira diferente – durante a própria interação com o leitor: seria, assim, uma arte sempre construída no presente, durante o “tempo-real” de sua recepção.

A intenção central do manifesto era reconhecer as novas tecnologias de renderização de imagens em três dimensões como “A mais notável nova tecnologia de criatividade desde a pintura a óleo” (HARVEY & SAMYN, 2006), entendendo-as como um meio para a expressão artística. O uso de tais tecnologias para a criação de jogos eletrônicos, embora reconhecido pelos autores do manifesto, seria dado como insuficiente: “jogos não são as únicas coisas que se pode fazer com tecnologia 3D em tempo-real. E modificação de jogos comerciais não é a única opção acessível para os artistas” (HARVEY & SAMYN, 2006) – a questão não seria, simplesmente, inserir aspectos artísticos em jogos eletrônicos, pois “a estrutura lúdica de regras e competição impede a via da expressividade. A interatividade quer se libertar. *Gaming* [jogo competitivo, esportivo] é um obstáculo no caminho do *playing* [jogo de interpretação, fingimento]” (HARVEY & SAMYN, 2006). Portanto, esta nova arte, exclusivamente eletrônica, se assimilaria aos jogos em seu uso da tecnologia e da interação, mas rejeitando a sua estrutura de regras e de competitividade: pois, segundo os autores, tais jogos, comerciais em sua natureza e tratados pelas empresas produtoras como brinquedos, tentariam apagar os sinais da autoria, fingindo oferecer ao jogador um veículo neutro de interação com um mundo virtual. O manifesto aponta uma diferente possibilidade: a de aniquilar tal neutralidade e tornar a interação significativa, um meio de comunicação entre autor e leitor no mesmo sentido que uma obra literária também o é, entretanto agora com a possibilidade de tornar tal comunicação uma experiência multissensorial que também levaria em conta as próprias aspirações do leitor – ou seja, um tipo de comunicação que não mais seria uma via única. A arte em tempo-real seria uma tentativa, assim, de criar uma experiência total: “todos os elementos servem à realização da obra como um todo. Modelos, texturas, sons, interação, cenário, atmosfera, drama, enredo e programação são igualmente importantes. Não dependa de renderizações estáticas. Tudo acontece em tempo-real” (HARVEY & SAMYN, 2006).

Dez seriam as diretrizes sugeridas pelo manifesto aos novos artistas: 1. 3D em tempo-real é um meio para a expressão artística; 2. Seja um autor; 3. Crie uma experiência total; 4. Insira o usuário no cenário; 5. Rejeite a desumanização: conte histórias; 6. A interatividade quer ser livre; 7. Não faça arte moderna; 8. Rejeite o conceptualismo; 9. Adote a tecnologia; 10. Desenvolva uma economia *punk*. Tais diretrizes seriam basilares na formação da produtora *Tale of Tales*, criada e dirigida pelos autores do manifesto<sup>87</sup>.

O manifesto de Auriea Harvey e Michaël Samyn, embora limitado (e limitante) em muitos pontos, consegue sintetizar bem desdobramentos que os jogos eletrônicos vinham experimentando desde a década de 1980 até os anos 2000: depois de deixarem o ambiente

<sup>87</sup> O nome seria inspirado no livro *Lo cunto de li cunti overo lo trattenemiento de peccerille*, do poeta italiano Giambattista Basile, que coletou e adaptou em seu livro histórias folclóricas que até aquele momento eram parte apenas da tradição oral italiana. A escolha do nome é significativa, pois alguns dos trabalhos da produtora (*The Path* e *The book of 8*) se configuram como tentativas de recapturar o caráter folclórico dos contos de fada, ressemantizando-os através de um trabalho reestetizante que os insere nesta nova arte em tempo-real.

competitivo dos arcades<sup>88</sup>, com a criação dos consoles<sup>89</sup>, os jogos puderam se tornar mais substanciais, permitindo a construção de enredos mais longos e complexos (ao que contribuiu bastante o desenvolvimento de tecnologias que permitissem aos jogadores interromper uma sessão de jogo para retomá-la posteriormente, a exemplo do que fez o jogo *The Legend of Zelda* ao introduzir a ideia de uma bateria de memória que manteria o progresso do jogador); também seria importante o desenvolvimento das tecnologias gráficas, que concederam aos jogos uma complexidade visual antes só possível nas artes plásticas e no cinema (obras como *Braid* e *Rez*, exploram pesadamente tais possibilidades). Nos anos 2000, duas obras em especial seriam decisivas no reconhecimento da possibilidade de criação de uma nova forma de arte: *ICO* (2002) e *Doukutsu Monogatari* (2004).

A primeira obra, dirigida por Fumito Ueda, investe fortemente na interação com uma personagem (Yorda) para o desenvolvimento do enredo: a obra busca criar uma empatia entre o jogador (que assume o papel de Ico, protagonista que dá título à obra) e Yorda que, sendo uma garota indefesa, depende inteiramente das ações do jogador para ser salva. Interpretando Ico, o jogador deve segurar a mão de Yorda e guiá-la por um cenário cujas grandes proporções ressaltam o isolamento das personagens, vítimas de rejeição (Ico é rejeitado pela sua sociedade, e Yorda, pela sua mãe). O minimalismo dos diálogos e a expressividade da animação, assim como a profundidade dos temas e motivos abordados pelo enredo, permitiram à obra ser considerada por diversos críticos e artistas (entre eles, os próprios autores do *Realtime art manifesto*) um marco no desdobramento artístico do que anteriormente eram vistos puramente como jogos eletrônicos.

*Doukutsu Monogatari*, por sua vez, foi importante não só por seus valores artísticos intrínsecos, mas por ser um jogo de certa magnitude criado por um único autor (a um só tempo idealizador, programador, escritor e artista visual), Daisuke Amaya, durante cinco anos, e distribuído gratuitamente pela internet (recebendo posteriormente uma tradução para o inglês, intitulada *Cave story*, que facilitou sua divulgação fora do Japão). A obra foi significativa por expressar fortemente uma visão autoral (já que Amaya teve total controle sobre seu próprio projeto) e ao por em evidência os autores independentes, o que culminou na criação de *sites* e festivais especializados (como o “[www.indiegames.com](http://www.indiegames.com)” e o *Independent Games Festival*, que privilegiam obras com caráter inovador e que utilizam o meio de forma criativa), e no efeito gerado em artistas de outras áreas, que perceberam que era possível explorar a mídia eletrônica de novas maneiras criando obras que não precisavam do suporte das grandes produtoras de jogos (e que, portanto, não precisavam ser voltadas para o mercado).

O *Realtime Art Manifesto*, além de sintetizar estas tendências, acertou na distinção que faz entre *play* e *game*. As duas palavras, correspondentes a uma mesma em português (*jogo*), expressam dois significados sutilmente diferentes: enquanto *game* se refere a uma competição regida por determinadas regras e da qual os jogadores podem obter sucesso ou derrota, *play* diz respeito mais a uma performance, a um fingimento que é também regido por regras, mas que não é competitivo (e que, portanto, não estabelece vencedores e perdedores). Esta distinção foi muito bem explorada no ensaio “Ludologia encontra narratologia: similitude e diferenças entre (vídeo)jogos e narrativa (*Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*)”, de Gonzalo Frasca

<sup>88</sup> Centros de entretenimento em que os jogadores têm acesso a vários jogos diferentes, a maioria de aspecto competitivo, esportivo.

<sup>89</sup> Equipamentos eletrônicos que, ligados a uma TV ou monitor, permitiram que os jogos fossem jogados em casa, sem necessidade de conhecimento técnico ou aparelhos caros (assim como o VHS facilitou o acesso aos filmes, que deixaram o ambiente exclusivo do cinema, podendo ser assistidos em casa).

(1999), em que o autor retoma as duas distinções feitas pelo filósofo francês Andre Lalande em relação à palavra francesa *jeu* (jogo), *Paidea* e *Ludus*, para demonstrar as suas relações com a narratologia:

*Paidea* é “a prodigalidade de uma de uma atividade física ou mental que não tem um objetivo imediatamente útil, nem definido, e cuja única razão de ser é baseada no prazer experimentado pelo jogador”. *Ludus* é um tipo particular de *paidea*, definido como uma “atividade organizada sob um sistema de regras que define uma vitória ou derrota, um ganho ou perda.” (FRASCA, 1999)

*Paidea*, assim, aproxima-se ao termo inglês *play*, enquanto *ludus* refere-se a *game*. Embora bastante anterior ao manifesto de Harvey e Samyn, o ensaio de Frasca parece discordar de um dos objetivos dos autores daquele texto: pois, se no manifesto sugere-se abandonar o *ludus*, adotando a *paidea*, Frasca demonstra que nenhum dos dois é suficiente para considerar jogos eletrônicos como narrativas<sup>90</sup>. *Ludus* apresenta uma série de possibilidades (por exemplo, se em um jogo, uma personagem encontra-se diante de uma porta, o personagem pode ignorá-la, tentar abri-la, mas não conseguir, ou abri-la com sucesso, o que, no caso de ser algo necessário ao prosseguimento do jogo, significa que existem duas possibilidades de derrota e uma de vitória), enquanto a narrativa seria uma série de ações encadeadas (ou seja, as possibilidades já estão concretizadas; o autor já decidiu o que a personagem realizou). A conclusão de Frasca é que *ludus* pode produzir sequências narrativas, mas *ludus* em si não é a narrativa (narrativo seria o produto de *ludus*, como alguém que filmasse um jogo e depois o exibisse). Entretanto, *paidea* tampouco é narrativa, pois embora exista um cenário e elementos (como personagens) comuns à narrativa e que sugerem ao jogador que este deve “interpretar” sua personagem, em jogos eletrônicos comuns à ideia da *paidea* o jogador é livre para decidir o que quer fazer, de modo que, neles, existem regras de derrota, mas não de vitória – o que significa que nem o jogador obrigatoriamente interpretará uma personagem (o que significa que esta personagem não agirá coerentemente), nem os eventos estarão dotados de uma teleologia que lhes dê aparência narrativa (como é o caso de jogos de simulação, como *Sim City*).

Aqui fazemos algumas considerações. A importância de jogos como *ICO*, *Shadow of the Colossus*, *Silent Hill 2*, *Braid* e *Mondo Medicals* (que discutiremos adiante) está justamente em criar uma síntese dialética entre *ludus* e *paidea*: *ICO* transcende a categoria de *game* ao criar uma empatia entre o jogador e uma personagem (Yorda), e uma cisão entre o jogador e o cenário (um castelo demasiadamente grandioso e vazio), de modo que o jogador cumpre os desafios postos pela obra não apenas por buscar uma vitória, mas porque interpreta sua personagem. Algo semelhante (mas alcançado por uma aproximação inteiramente diferente) acontece também em *Silent Hill 2*<sup>91</sup> em que todos os elementos diegéticos (cenário, tempo e outras personagens) são projeções visuais de traumas mentais do protagonista – assim, ao percorrer os cenários e resolver seus quebra-cabeças, o jogador está necessariamente desvendando uma narrativa sobre eventos passados da vida de James Sunderland, personagem central (eventualmente descobrindo que a esposa que o protagonista procura, foi, na verdade, assassinada por ele mesmo). Algo similar acontece em *Braid*, em que o mecanismo central do jogo (as várias formas de retroceder o tempo e

<sup>90</sup> Embora o manifesto se dedicasse mais à criação de uma forma artística, não especificando se esta deveria ser uma forma narrativa, uma das propostas do manifesto é, necessariamente, “conte histórias”.

<sup>91</sup> Embora *Silent Hill 2* seja de 2001, anterior a *ICO*, e mesmo tenha sido adaptado com certo sucesso para o cinema, parece não ter sido tão diretamente influente quanto *ICO* sobre o desenvolvimento de jogos como arte por artistas independentes – o que não quer dizer que não tenha sido também peça essencial deste desdobramento.

consertar os erros) está relacionado ao fato de o enredo ser uma rememoração do protagonista, que tenta entender seus erros passados para consertá-los; além disso, a ordem em que os “mundos” são acessados pelo jogador reflete a tentativa de rememoração executada pelo protagonista (que se manifesta em uma ordem não cronológica).

A segunda consideração, esta de ordem estrutural, diz respeito ao fato de que o narrador é o elemento primordial de uma narrativa – e que, ao narrar, conta eventos que já aconteceram (mesmo que narre eventos futuros, o narrador se projeta para um tempo posterior a estes mesmos eventos, a fim de que possa explicitá-los). Embora um narrador possa, aparentemente, ser elemento do jogo (como em *Prince of Persia: the sands of time*), ainda assim o jogo é uma forma de arte em “tempo-real”, como bem colocou o *Realtime art manifesto*: a ação é sempre presente, e as consequências surgem à medida que o jogador toma decisões (aliás, esta é a própria especificidade deste tipo de arte eletrônica: a interação). Gonzalo Frasca está, portanto, correto em sua assertiva de que, embora o produto de um jogo possa ser uma narrativa, o jogo em si (seja movido por *ludus* ou *paidea*) não pode sê-lo. Em uma aproximação com outras artes, os jogos eletrônicos devem pertencer a (ou pelo menos se aproximar de) outro gênero.

Retomemos, brevemente, o princípio da divisão dos gêneros. Anatol Rosenfeld, em *O teatro épico* (2006), observa que os termos épico, lírico e dramático podem ser usados tanto para descrever estruturas literárias quanto as determinadas características estilísticas referentes a estes gêneros. Para o autor, tais termos são empregados em duas acepções diversas: uma *substantiva* e outra *adjetiva*. A primeira acepção visa categorizar as obras literárias, facilitando seu estudo: como observa Rosenfeld, seria difícil não perceber traços distintivos entre uma obra como *Macbeth*, de Shakespeare, e um soneto de Petrarca ou um romance de Machado de Assis. Dessa forma, ao utilizar os termos épico, lírico e dramático como substantivos (portanto, estamos nos referindo “à Épica, à Lírica e à Dramática”), aplicando-os à literatura, o crítico visa uma forma simplificada de sistematizar alguns conjuntos de obras que compartilham determinadas características centrais, facilitando seu estudo. As raízes deste tipo de divisão encontram-se já na *República* de Platão, quando o autor divide o que seriam os gêneros “miméticos”, os que são “simples relato do poeta” e os “mistos” (correspondendo os três respectivamente, e apenas de modo aproximado, à tragédia, ao gênero lírico e às epopeias). A mesma divisão permanece de modo semelhante na *Poética* de Aristóteles:

Uma terceira diferença nessas artes reside em como representam cada um desses objetos [*modo* ou *maneira*]. Com efeito, podem-se às vezes representar pelos mesmos meios os mesmos objetos, seja narrando, quer pela boca duma personagem, como fez Homero, quer na primeira pessoa, sem mudá-la, seja deixando as personagens imitadas tudo fazer, agindo. (ARISTÓTELES, 2005, p. 21)

Ou seja, se epopeia e tragédia “imitam” os mesmos objetos – homens superiores –, elas se distinguem pelo *modo*, uma narrando e outra representando ações mediante atores/personagens. A diferença entre estes gêneros está, portanto, no *modo* através do qual será concretizada a “imitação”. Assim, Rosenfeld sintetizará uma classificação da maneira a seguir:

Pertencerá à Lírica todo poema de extensão menor, na medida em que nele não se cristalizarem personagens nítidos e em que, ao contrário, uma voz central – quase sempre um “Eu” – nele exprimir seu próprio estado de alma. Fará parte da Épica toda obra – poema ou não – de extensão maior, em que um narrador apresentar personagens envolvidos em situações e eventos. Pertencerá à Dramática toda obra dialogada em que

atuarem os próprios personagens sem serem, em geral, apresentados por um narrador. (ROSENFELD, 2006, p. 17)

Naturalmente, Rosenfeld está lidando com categorias abstratas, com arquigêneros. Tais formas “puras” não existem concretamente: o autor cita diversas “exceções” (as baladas, muitas vezes dialogadas ou de cunho narrativo, certos contos inteiramente dialogados e obras dramáticas em que vemos um único personagem manifestar-se, através de um monólogo extenso) que confirmam a artificialidade da classificação dos gêneros, o que, no entanto, não diminui a necessidade de sua existência: uma vez que as classificações servem “para organizar, em linhas gerais, a multiplicidade dos fenômenos literários e comparar obras dentro de um contexto de tradição e renovação” (ROSENFELD, 2006, p. 17).

Sendo, portanto, muitas vezes insuficiente a classificação substantiva dos gêneros, Rosenfeld reconhece a importância de se considerar os termos épico, lírico e dramático de acordo com sua segunda aceção, *adjetiva*: se no primeiro caso tratamos do *modo* através do qual será representada a fábula, agora estamos considerando *traços estilísticos* referentes a cada um dos gêneros.

Cada gênero pressupõe uma série de aspectos formais além do próprio modo da representação. Naturalmente, há uma aproximação entre o gênero e os traços estilísticos: assim, uma obra que se enquadra na categoria épica possuirá, acima de tudo, características épicas. Mas não somente: uma poesia lírica, por exemplo, pode eventualmente conter um ou outro personagem – uma característica do drama ou da épica. Anatol Rosenfeld observa que a Lírica, configurada como um gênero em que um “Eu” exprime seu estado de alma, é marcada pela intensidade expressiva, concentração e caráter imediato do poema, além do uso do ritmo e da musicalidade das palavras e versos; também pela não configuração nítida nem do personagem central (o “eu-lírico”) nem de quaisquer outros, além do uso constante do tempo presente (que visa à criação de um “momento eterno” na poesia, também anulando o distanciamento espaço-temporal que encontraríamos em uma narrativa que se refira ao pretérito).

Enfim, é um gênero essencialmente marcado pela subjetivação. A Épica, ao contrário, traz-nos um mundo objetivo que, como tal, está emancipado da subjetividade do narrador: se temos a expressão de um estado de alma, este não é o do narrador, mas dos seres que participam da narrativa. Temos, portanto, um desdobramento entre sujeito (narrador) e objeto (mundo narrado), e como o primeiro narra uma história que já se passou no segundo (o que nos traz, portanto, a prevalência do tempo pretérito), aquele possui um horizonte mais vasto que este: o narrador já conhece, desde o princípio da narrativa, o destino de seus personagens. Além disso, o narrador está distanciado dos acontecimentos: mesmo quando se trata de uma história da qual participou ativamente (sendo personagem dela), encontra-se em outro lugar temporal.

Na Dramática, temos a configuração de um mundo inteiramente objetivo, sem intervenção de uma voz narrativa. Como consequência, o drama deve ter um rigoroso encadeamento causal (afinal, não há uma voz narrativa que ligue os acontecimentos). Cessa a diferença de horizontes da Épica: o futuro é desconhecido, brotando do desenvolvimento das ações representadas. Também não se pode retornar ao passado: a digressão através de um pleno retrocesso cênico ao passado é impossível, pois evidenciaria a manifestação de um narrador manipulando a estória; o drama deve comportar-se como o tempo empírico. O tempo da ação é presente: sempre que é representada, a ação se desenrola agora, e não no passado (como na epopeia). Com o desaparecimento do narrador, a fábula é desenvolvida através do diálogo entre as personagens: como descreve Rosenfeld (2006, p. 34), “O que se chama, em sentido estilístico, de ‘dramático’, refere-se particularmente ao entrechoque de

vontades e à tensão criada por um diálogo através do qual se externam concepções e objetivos contrários produzindo o conflito”.

Descrevemos, em linhas gerais, alguns dos traços estilísticos pertencentes a cada gênero. Entretanto, nossa descrição refere-se a “gêneros puros”, ideais, que não existem na realidade: afinal, segundo Rosenfeld (2006, p. 16), “A pureza em matéria de literatura não é necessariamente um valor positivo. Ademais, não existe pureza de gêneros em sentido absoluto”. Uma observação desta divisão nos permite perceber que a “arte em tempo-real” discutida pelo manifesto de Harvey e Samyn aproxima-se não da forma épico-narrativa, mas da forma dramática (mais especificamente, da peça teatral, e não do drama em si<sup>92</sup>), com algumas diferenças essenciais, suficientes para que a consideremos outra forma de arte.

Primeiramente, enquanto na peça teatral existe uma distinção entre os atores (que interpretam personagens e, portanto, participam da fábula) e o espectador (que a assiste), de modo que a fábula transcorre mesmo sem a participação de um espectador específico, nos jogos eletrônicos o jogador também é um ator, e a fábula depende inteiramente de suas ações: ela só prossegue na medida em que ele interage com o objeto artístico.

Entretanto, o jogador não é um ator no mesmo sentido teatral: pois sua forma de interação é diferente. Os atores interagem unicamente através da *paidea*: a performance, o fingimento, são a própria finalidade. Pois eles conhecem o texto, estudaram suas personagens, a atuação é ensaiada previamente, etc. O jogador, por outro lado, descobre o texto no momento próprio da interação, assim como conhece sua personagem enquanto a interpreta – e o que dá as diretrizes desta interpretação (que apenas em parte é dirigida pela própria *paidea*, a vontade de interpretar) é, por um lado, o aspecto dramático da obra (os elementos cênicos e as outras personagens), e, por outro lado, o aspecto lúdico (ou referente a *ludus*, mais precisamente): o jogo põe diante do jogador desafios que ele precisa resolver utilizando apenas as habilidades de sua personagem, habilidades que são limitadas pelas regras de cada jogo (e que são decididas pelo autor, que assim mantém o seu poder de criação: em última instância, embora o jogador interprete sua personagem, ainda é o autor quem a define, quem define o que ela pode – ou não – fazer). Assim, ao conhecer as capacidades e limitações da personagem diante de cada problema, o jogador a desvenda.

Dessa maneira, enquanto o drama possui uma série de eventos encadeados para formar a fábula, a “arte em tempo-real” possui um encadeamento de desafios/quebra-cabeças; enquanto o dramático é resultado de uma estetização do diálogo, e dele resulta a fábula, esta nova arte é uma forma estética do lúdico (o diálogo pode ser um de seus elementos, mas não é o que a define esteticamente). Estamos diante, portanto, de um “teatro lúdico”, que encarna elementos do drama, da *paidea* e de *ludus*.

### **Jonatan Söderström e uma experiência em pesadelo**

Jonatan Söderström é um autor bastante peculiar. Enquanto Auriea Harvey e Michaël Samyn têm como projeto, em suas obras, recusar o elemento lúdico (que, mesmo assim, acaba por se fazer ostensivamente presente em todas), “Cactus” (pseudônimo pelo qual é conhecido) segue por outra via: suas obras adotam abertamente elementos dos jogos eletrônicos tradicionais, mas a partir de uma radical subversão. Autor prolífico (algumas vezes produzindo mais de dez obras em um mesmo ano), especialista em experiências curtas e intensas, Söderström é, também, bastante controverso: seja pelas obras que visam a

<sup>92</sup> Estamos considerando, aqui, o drama como o texto dramático e a peça teatral como a representação deste texto por meio de atores e elementos cênicos.

confundir intencionalmente o jogador através de cenários confusos e regras que, a princípio, não fazem sentido (como em *This is infinity*), seja pelos jogos que, abusando de um mecanismo simples (como apertar um mesmo botão várias vezes, rapidamente), criticam o próprio caráter banal e repetitivo dos jogos eletrônicos – ou mesmo da experiência humana em sua totalidade.



Por exemplo, *Life is a race!* apresenta apenas dois elementos: um bebê à esquerda da tela e um cronômetro acima. Quanto mais o jogador aperta determinado botão de seu teclado, mais o bebê cresce (dirigindo-se à direita), envelhece, e, por fim, morre. A pulsão competitiva do jogador usualmente leva-o, a princípio, a apertar a tecla o mais rapidamente possível – acelerando, assim, a morte da personagem (que o representa). *Ludus*, neste caso, é elemento nocivo, e base do tema central da curta obra: a busca por acelerar a vida sem compreender que se acelera também seu próprio fim.

Um uso similar de *ludus* pode ser visto em *Norrland*, em que o vazio existencial de um estereotípico morador “caipira” de Norrland (região norte da Suécia, esparsamente povoada), cuja vida se resume à caça de animais selvagens, é representado através de pequenos segmentos lúdicos que evidenciam sua própria ausência de substancialidade – são coisas banais como comer, beber ou matar mosquitos que constituem a maior parte do jogo. Por exemplo, em um segmento, a personagem deve subir uma árvore; chegar ao topo é, para o jogador, uma experiência que se faz segurando uma única tecla e que não lhe dá recompensa alguma – a personagem apenas diz “Cheguei ao topo!”, denunciando a inutilidade da situação; em outro, durante um sonho, a personagem dirige um carro que aumenta progressivamente sua aceleração – e acaba, invariavelmente, colidindo com algo, matando a personagem: não há “vitória”; da mesma maneira que, em outro segmento, a ação consiste em urinar sobre uma trilha de formigas.

Até mesmo os elementos audiovisuais da obra ostentam o caráter rústico do protagonista: visualmente, *Norrland* lembra os jogos produzidos durante a primeira metade da década de 1980; também o áudio parece ter sido gerado por um *chipset* daquela década, emitindo sons (e sem qualquer música) que, mecânicos, são desagradáveis ao jogador. *Norrland* é um cenário em que a tecnologia não evoluiu: a variedade de cores é pequena e as imagens são como que exibidas por um velho projetor, todas atuando em conjunto para formar uma visão da decadência. A obra termina com um pesadelo do protagonista que se constrói como uma série de perguntas agressivas para as quais o jogador só pode responder “sim” ou “não”. Entretanto, se o jogador tenta responder “não” para qualquer uma delas, o

inquiridor pergunta: “Você está mentindo? Sim ou não?”; caso a resposta a essa pergunta seja “não”, ela é repetida, até que o jogador enfim responda “sim” a tudo (o que leva a uma forte sensação de impotência diante do inquiridor).

Depois disso, vê-se a última imagem do jogo: o protagonista enforcado em uma árvore, com as calças abaixadas, presumivelmente depois de cometer suicídio. Essas obras não são os únicos exemplos de subversão do caráter lúdico dos jogos (caráter que já não objetiva uma relação de “diversão” ou “competição” com as obras): certo momento de *Psychosomnium* subverte a expectativa do jogador quando a morte do protagonista é necessária ao prosseguimento do jogo (contrariando o modo como a morte é tratada em, digamos, uma partida de *Super Mario Bros.*, que obriga o jogador a repetir a sequência lúdica). *Illegal Communication*, por outro lado, não evidencia suas próprias regras ao jogador, e até mesmo o modo de controlar a personagem é, a princípio, misterioso (ao que contribuem as imagens abstratas que compõem o visual da obra): *ludus*, neste caso, consiste justamente em entender como *ludus* funciona, configurando-se como elemento metaficcional – comentário do jogo sobre seu próprio caráter lúdico.

Dentre as obras de Söderström, um dos mais significativos e mais conhecidos exemplos de uso criativo de *ludus* tomado em relação dialética com elementos dramáticos é a combinação de jogo/monólogo criada em *Mondo Medicals*. Primeira parte de uma ainda inacabada trilogia (continuada por *Mondo Agency* e pelo ainda inédito *Mondo Nation*), esta obra tem em comum com as outras não o enredo, mas o modo como todos os elementos (tanto lúdicos quanto dramáticos) são utilizados para criar uma experiência que se assimila a um pesadelo: explorando diversas fobias (como a claustrofobia, a hipocondria e a autofobia em *Mondo Medicals*, e a agorafobia, a xenofobia e a acrofobia em *Mondo Agency*) e uma constante subversão da lógica, a diegese nestas obras se constrói como um mundo estranho e ameaçador que explora traumas e anseios humanos, e do qual parece haver sempre uma urgência de se escapar. A tudo isso contribui, entre outros elementos, a focalização em primeira pessoa: o jogador não vê a sua personagem, e sim vê o mundo através dos seus olhos. Esta personagem não fala em momento algum: não sabemos sua história anterior aos eventos dramatizados, não sabemos o que pensa. Ela só existe enquanto o jogador a interpreta, e os únicos pensamentos dela são os pensamentos do próprio jogador, as impressões que o jogador tem sobre o mundo virtual de que participa.

A primeira imagem de *Mondo Medicals* é a de uma figura humana distorcida que recepciona o protagonista (a partir deste momento já interpretado pelo jogador), enquanto um ruído indistinguível soa em segundo plano. Tal figura carece de tridimensionalidade visual (é uma imagem em duas dimensões); não há cenário ao seu redor (está em uma sala completamente escura). A imagem toda é projetada em baixíssima resolução, de modo que não se consegue distinguir a identidade ou sequer a aparência desta primeira figura – especialmente porque, trajada como um cientista, tem o corpo envolto num avental e as mãos cobertas por luvas. A cabeça desaparece sob um capacete semelhante a uma tela, de maneira que apenas os seus olhos aparecem no visor – impressão que reproduz a percepção do próprio jogador como um duplo deste personagem, uma vez que a moldura do jogo parece um capacete visto por dentro, de forma que a tela do computador é o visor por onde enxergamos o jogo.



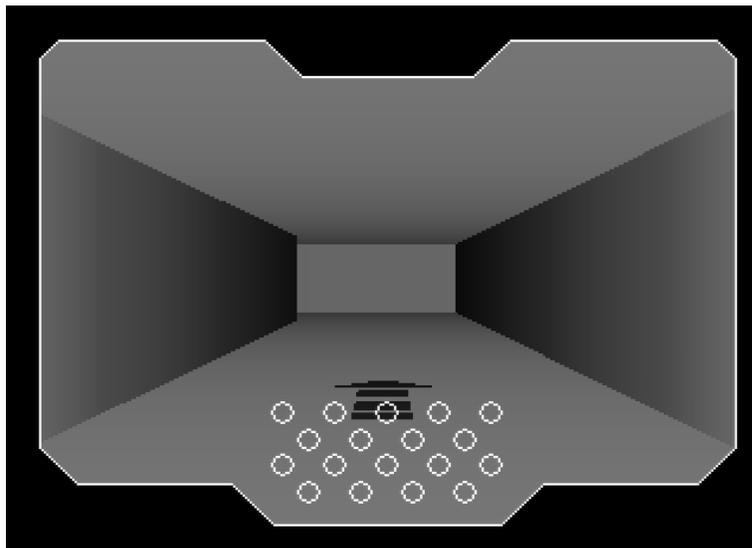
Esta primeira personagem recebe o jogador: “Bem vindo a *Mondo Medicals!* Você se voluntariou para pesquisa! Você nos ajudará a ajudar você! Ajudar a achar a cura para o câncer! Primeiro precisamos verificá-lo! Um teste performará para isso! Nós não nos responsabilizamos por sua segurança! Se você quiser parar agora... Pressione ESCAPE para saídas!” (SÖDERSTRÖM, 2007). Esta primeira apresentação esclarece o objeto do jogo: o protagonista/jogador será cobaia de um experimento médico cujo objetivo é encontrar a cura para o câncer.

O excesso de exclamações e a cortesia desta primeira interação sugerem que, tendo o protagonista se candidatado voluntariamente à experiência, os cientistas que a conduzirão estão particularmente animados com as possibilidades. Até este momento, o protagonista parece estar no controle: a primeira sequência lúdica é uma resposta à pergunta “Se você quiser parar agora... Pressione ESCAPE para saídas!”, à qual o jogador pode responder pressionando a tecla *enter* em seu teclado (que dará continuidade ao jogo) ou a tecla *escape* (que, de fato, encerrará o aplicativo, como se o protagonista realmente desistisse de participar dos testes). No entanto, enquanto estas condições iniciais parecem favoráveis (“Você nos ajudará a ajudar você!”), alguns elementos (além da estranheza audiovisual já mencionada) evidenciam o caráter incomum desta situação: se as imagens e o som são estranhos, a própria linguagem também o é, com todos os seus desvios gramaticais e ortográficos (em inglês, “*A test will perform*”, “*exits*”), e com o fato de que o texto não é “falado” pela personagem, apenas aparecendo em escrito na tela. A própria experiência, que parece se justificar pelos seus nobres propósitos, também não é totalmente segura (“Nós não nos responsabilizamos por sua segurança!”), e talvez o protagonista nem seja o sujeito ideal para os testes, sendo necessário “verificá-lo”.

Caso o jogador concorde em prosseguir, a personagem dirá “Então, você ainda está aqui! Isso é bom! Fase um de teste começará logo! Por favor, siga a instrução! Boa sorte, senhor!” (SÖDERSTRÖM, 2007), dando prosseguimento ao jogo, que então apresentará brevíssimas instruções na tela e a frase “Dessorientação 1: siga as setas”, que corresponde à “instrução” mencionada pela personagem anterior. Este início situa o jogador no tom alienante que configurará a experiência, e a subversão de *ludus* que é a marca central de *Mondo Medicals*: o protagonista é posto solitariamente em um corredor de paredes estreitas

e teto baixo, que observa atrás do que (pode-se supor) parece ser uma máscara que lhe permite respirar (e o único som é o da sua própria respiração que, abafada, sugere alguma falta de ar). Não há sinais humanos, seja de outras personagens, seja de elementos cênicos que evidenciem uma presença humana; há também uma ausência marcante de cores, implicando uma esterilidade do local: há apenas um corredor cinza e escuro no qual se podem ver algumas setas pretas no chão.

A partir deste momento, o jogador interpreta não mais um protagonista que é um indivíduo capaz de escolha, mas uma cobaia que, presa a um labirinto regido por regras que não domina, só pode buscar uma saída dentro dos limites criados pelo próprio experimento (as paredes cinzas do corredor). Não é mais parte do seu mundo, mas parte de um experimento cujo procedimento desconhece: daí esses testes serem chamados de “*dissorientations*” (“*dessorientações*”). Todos os elementos do jogo sugerem que as setas sejam seguidas (a personagem com que se realiza o primeiro contato diz que as instruções devem ser seguidas, a descrição da *dissorientation* manda que se sigam as setas, a estrutura de corredor no cenário e a ausência de outros elementos cênicos afora as setas sugere não haver outra opção) – entretanto, a lógica da realidade do mundo externo não mais se aplica à diegese do experimento, que se configura como alienante: seguir as setas leva o protagonista a andar em círculos, e a única saída do labirinto é buscar uma inversão das normas explicitadas por *ludus*: caminhar no sentido oposto, encontrando a saída e dando início ao monólogo que, dividido em várias partes, se intercalará com as sequências lúdicas seguintes.



Tal monólogo é enunciado por um médico/cientista com o qual não se pode estabelecer um contato direto: a palavra *play* no canto da tela, juntamente com a moldura que enquadra a imagem e os movimentos confusos de câmera, além dos vários cortes abruptos, indicam que o que o protagonista vê é uma gravação. Mas a alienação que marca o experimento não se limita a esta falta de interação humana: pois o rosto do cientista, assim como da primeira personagem, também é projeção em uma tela. Já a sua voz é inteiramente incompreensível, como se fosse emitida em sentido inverso pela gravação. As

suas vestes de médico lembram as de um sacerdote, conferindo-lhe um ar de autoridade e de inacessibilidade que o distanciam ainda mais do protagonista, mera cobaia. Este primeiro segmento do monólogo questiona os conhecimentos do protagonista sobre a doença que pretende curar: “CÂNCER? VOCÊ PELO MENOS SABE O QUE UM CÂNCER É?! CÂNCER É UM PEQUENO PEDAÇO DE MORTE QUE LENTAMENTE TOMA CONTA DE UM CORPO!” (SÖDERSTRÖM, 2007).

A partir deste ponto, ao alternar com o monólogo determinadas sequências lúdicas, *Mondo Medicals* parece utilizá-las como ferramentas de desvendamento da fábula, de interpretação dos temas da obra: *ludus* assume a função de conduzir o jogador não só por um cenário virtual, mas por uma rede de significados, pois o próprio cenário com que o jogador interage é significante. A segunda *dissorientation* reafirma o engano do protagonista (em sequer saber o que um câncer é realmente) ao ser chamada de “percepções enganosas”, e ao pôr este protagonista em um cenário que, como num filme expressionista, distorce proporções e engana quanto às suas dimensões: paredes escondem portas que têm quase o mesmo tom de cinza, corredores se abrem subitamente para espaços muito maiores, e o que pareceria ser a primeira interação do protagonista com outro ser humano dentro deste teste transfigura-se na imagem grotesca de uma boca que, tomando todo o rosto, grita de modo animalesco.

O monólogo seguinte expressa a motivação do cientista na forma de um trauma de infância: “QUANDO EU ERA JOVEM EU VI ACONTECER! UM CÂNCER TOMOU MEU PAI E O TRANSFORMOU EM MORTE! SE ELE ESTIVESSE AQUI HOJE EU NÃO DEIXARIA ACONTECER!” (SÖDERSTRÖM, 2007). Está implicada a impotência do jovem diante da morte do pai, e a motivação estritamente pessoal como condutora da pesquisa que, alienadora para a cobaia, é intensamente subjetiva para o médico. Tal fala surge representada cênica e ludicamente na terceira *dissorientation*, chamada “beco sem saída” e construída como uma série de caminhos tortuosos que, difíceis de percorrer, levam a um beco, como o título indica. Não existem regras a serem manipuladas, nem cenários a serem explorados: a sequência lúdica consiste em percorrer um caminho determinado, inescapável, mas que, ainda assim, é tortuoso, tal como o caminho psicologicamente percorrido pelo cientista quando, vendo seu pai ser “tornado em morte”, não obtinha a cura.

“MINHA VIDA TODA EU ESTIVE TREINANDO! ATÉ EU ENTENDER TUDO!! AGORA EU SEI TUDO!” (SÖDERSTRÖM, 2007), dirá o médico em seu monólogo seguinte, permitindo ao jogador entrever a deificação da ciência e a pretensão à onisciência, que serão tematizadas nos próximos monólogos e sequências lúdicas de *Mondo Medicals* e simbolizadas através do mecanismo de “empurrar as paredes” presente na quarta *dissorientation*: pois este labirinto, embora similar em sua estreiteza e tortuosidade ao anterior, pode ser manipulado e percorrido de mais de uma forma: caminhos podem ser abertos, paredes derrubadas. Esta sequência lúdica diferencia-se da anterior por não ser causalista: a ação do protagonista interfere diretamente no meio.

Desse modo, cada sequência lúdica de *Mondo Medicals* é uma descida em maior profundidade aos meandros da psiquê do médico/cientista/pesquisador que conduz os experimentos, e uma representação progressivamente pessimista da ciência (especialmente da ciência médica): partindo de uma causa positiva (a cura para o câncer), perde-se em seus objetivos por estar submetida às razões pessoais do cientista, razões estas que, desconhecidas pela cobaia, parecem-lhe fortuitas, criando um ambiente de dissociação entre os objetivos e o experimento em si. “EU TOQUEI PESSOAS POR DENTRO! NÃO É COMO NOS LIVROS! TODOS SÃO O MESMO POR FORA... MAS BIZARRO NOS INTERIORES!” (SÖDERSTRÖM, 2007), diz o médico em sua fala seguinte, denunciando seu progressivo desvio dos procedimentos: os livros são insuficientes, e apenas o contato

visceral com o mundo é revelador; seu conhecimento já se tornou desumanizante, pois os seres humanos, tratados como mecanismos, diferenciam-se uns dos outros apenas pelos seus órgãos internos, por seu funcionamento. Daí a *dissorientation* seguinte chamar-se “conta até quinze”, guiando-se por princípios estritamente matemáticos (a sequência lúdica é dada como uma série de números dispostos no chão, fora de ordem, que devem ser percorridos na ordem correta pelo protagonista).



Mas não é só a busca que está tematizada aqui: também a aceitação. “EU SEI COMO CURAR UM CÂNCER! MAS AS PESSOAS NÃO ESCUTARÃO! POR QUE VOCÊ NÃO ESCUTA?! ESCUTE! ESCUTE! ESCUTE!” (SÖDERSTRÖM, 2007), diz o médico, e então percebe-se que o objetivo do experimento já fora alcançado antes mesmo de a experiência ser deflagrada – uma cura fora “descoberta”, mas não levada ao conhecimento público (as pessoas não “escutaram”), ou por não ter sido divulgada, ou por não ter sido aceita. A *dissorientation* seguinte, “paredes que você não pode ver”, perfaz um excelente simbolismo dessa situação: a saída está visível desde o início, mas à medida que o protagonista se aproxima dela, várias paredes se erguem, impedindo que ele a alcance).

Entendemos inteiramente esta frustração do médico quando, na fala seguinte, ele denuncia: “VOCÊ E SUA ÉTICA... QUANTOS CÂNCERES TÊM CURADO? PARA MATAR UM CÂNCER VOCÊ TEM QUE ATIRAR NELE! ESSE MÉTODO NÃO PODE FALHAR!!” (SÖDERSTRÖM, 2007). A importância da ética médica é questionada, implicando que ela deve ser abandonada em função dos avanços prometidos pela pesquisa. O processo desumanizador continua também sua marcha, e o objetivo inicial da experiência científica (curar o paciente do câncer) sofre um desvio irônico, quase grotesco (destruir o câncer, ignorando o destino do paciente). Por isso, no experimento seguinte, “variação de alto risco”, as paredes do laboratório funcionam como guilhotinas: este é, efetivamente, o primeiro experimento em que o protagonista pode morrer, pois a sua sobrevivência não é mais importante, desde que o câncer seja eliminado. Afinal, “UMA PESSOA É UM PREÇO PEQUENO A PAGAR QUANDO VOCÊ LUTA COM UM CÂNCER! VOCÊ TEM QUE PENSAR COMO UMA ESTRELA!!” (SÖDERSTRÖM, 2007), diz o

penúltimo monólogo, confirmando que, para o médico, o sacrifício de vidas humanas é um “pequeno preço a pagar”, já que os prometidos fins justificam os inconfessos meios (num contexto em que a ética não representa mais um valor).

Como em *Crime e castigo*, de Dostoiévsky, quando Raskolnikov, ao se considerar uma pessoa “extraordinária”, permite-se cometer um crime; aqui também o médico considera sua posição acima do bem e do mal, podendo pensar “como uma estrela”, o que isentaria suas ações das normas sociais – está acima da lei e da moral. Na oitava (e última) sequência lúdica, chamada “aperte os botões certos”, os números, botões e sons já não têm mais importância e devem ser ignorados; a saída está aberta, e os outros elementos funcionam apenas como distração – não é mais uma questão de obedecer ou desobedecer as regras: elas já não têm nenhum valor. Pensar como uma estrela é, enfim, ignorá-las.

O segmento final de *Mondo Medicals* é, ao contrário dos outros, uma interação direta: depois de percorrer todos os testes que foram, em certa medida, representações da própria relação do cientista com seu objeto de estudo, cobaia e pesquisador encontram-se numa sala – a mesma sala que é cenário de todos os monólogos anteriores. A conclusão do jogo, embora de certa maneira esperada (e mesmo anunciada em fala anterior), ainda assim é construída de modo a deflagrar uma sensação de confusão, a mesma que acompanha o jogador durante toda a obra: “NÃO DIGA QUE NÃO SABE QUE ISSO ESTAVA PARA ACONTECER... EU CURAREI VOCÊ, CÂNCER!” (SÖDERSTRÖM, 2007), diz o médico, desembainhando uma arma e atirando no protagonista, que morre.

Até aqui, percebíamos que o protagonista – encarnado no próprio jogador – estava, através do experimento, completamente isolado. O que nos poderia ter passado despercebido é que o médico, conduzindo o experimento, também estava em isolamento: a perda de qualquer empatia e a saturação do estranhamento entre ser e mundo ocorre em ambos os lados. Na visão pessimista de *Mondo Medicals*, o paciente/cobaia já não importa mais como pessoa – ele tornou-se o próprio câncer; eliminar a doença é aniquilar, no processo, o doente. O procedimento científico, a medicina e as condições do cientista que conduz uma pesquisa são representados a partir do viés mais sombrio, a partir de sua negatividade: alcançar o resultado (curar o câncer) é negar o próprio resultado (matar o paciente). Não é simplesmente uma representação em que os fins justificam os meios, como dissemos acima, e sim uma em que os fins, ao justificarem quaisquer meios, tornaram-se uma inversão grotesca da meta inicial. O experimento é falho na própria lógica que o deveria fundamentar, e o não reconhecimento dessa lógica é justamente o que torna esta obra de Jonatan Söderström uma experiência muito similar a um pesadelo.

Todos os elementos atuam em conjunto: enquanto, na maioria dos jogos, o elemento dramático (geralmente sequências visuais que, assemelhando-se a um filme, estão livres da interação com o jogador) está dissociado de *ludus*, em *Mondo Medicals* é justamente *ludus* que funciona como meio de desvelamento do drama: pois a lógica que o fundamenta é a mesma que se manifesta na estrutura dos monólogos. Artístico não é só o dramático, nem o plástico, nem o lúdico, mas a combinação de todos esses elementos.

### ***Mondo Medicals* e a Bioética**

Desse modo, a forma da expressão em *Mondo Medicals*, sua configuração estética, é também expressão de uma discussão ética que a transpassa: encontramos uma discussão sobre bioética que não é apenas retórica, e que não tenta apenas transmitir ao jogador (o “sujeito performático”) o conteúdo da discussão, mas utiliza o ludismo de modo a inseri-lo (e, por extensão, torná-lo parte) do problema. Dito de outra maneira: o teatro, usualmente,

oscila entre a “apresentação” (dramatização, no palco, da fábula) e a “narração” (em que alguns eventos centrais acontecem fora do palco, sendo contados pelas personagens que os presenciaram); o teatro lúdico, por outro lado, opera através da criação de uma “vivência virtual”, em que o público (agora não apenas receptor, mas também um ator) e suas ações influem diretamente sobre o desenvolvimento das tensões dramáticas.

Esse vínculo performático possibilitado pela obra viabiliza a execução de um manifesto filosófico: a vivência (ainda que virtual, “fingida”, mimética) de uma cobaia, conforme representada em *Mondo Medicals*, tem seu material plasmado a partir das discussões no campo da bioética, que apenas nas últimas décadas tem sido seriamente questionada graças ao ativismo político de algumas organizações. Os limites da experiência científica, principalmente quando toma humanos como sujeitos aos seus estudos, exigem uma discussão no âmbito maior da sociedade: de acordo com Arthur L. Caplan e Glenn McGee (2004), tal discussão só veio a conhecimento público (pelo menos no caso da pesquisa médica norte-americana) a partir de 1966, quando Henry Beecher (pesquisador da Escola Médica de Harvard) publicou um importante artigo reportando vários abusos executados contra sujeitos humanos em diversas universidades e centros médicos nos Estados Unidos. Entre as violações éticas encontravam-se a participação dos sujeitos em pesquisas sem o seu consentimento, e o uso de terapias experimentais em pacientes que não haviam sido informados sobre outras terapias que não oferecessem tantos riscos.

O artigo de Beecher abriu espaço para a descoberta e o questionamento de várias pesquisas médicas feitas nos Estados Unidos: entre elas, tornou-se bastante famoso o “Estudo de Tuskegee”, pesquisa financiada pelo Serviço de Saúde Pública dos Estados Unidos que visava analisar vítimas da sífilis. Iniciado em 1932, tal estudo negou a duzentos homens negros diagnosticados com sífilis (o que evidenciou o caráter racista da pesquisa) qualquer tratamento da doença, inclusive evitando informar aos sujeitos sobre seus estados de saúde. Continuado por quatro décadas, este estudo levou à morte todos os sujeitos, sem que suas famílias sequer fossem informadas de que havia tratamentos disponíveis. Apenas em 1972 o estudo foi encerrado, graças a um debate no Congresso dos Estados Unidos, levando posteriormente à criação de um comitê nacional para avaliar abusos médicos, eventualmente estabelecendo limites para as pesquisas médicas em humanos.

Com o advento, nos recentes anos, das terapias genéticas, autores como McGee (2002) percebem a necessidade de que as convenções atuais da bioética sejam reformuladas:

Uma maioria desconhece o progresso feito na genética tanto de rotina quando exótica, e muitos são tomados de surpresa por cada nova tecnologia. Ao mesmo tempo, nos Estados Unidos, a maioria dos cientistas não recebe mais do que algumas poucas horas de treinamento ético, muitos médicos não recebem nenhum treinamento, e foi revelado em 1997 que menos de 16% daqueles que receberam um proeminente teste genético para a suscetibilidade de câncer foram aconselhados sobre sua escolha. A primeira vez que muitas famílias no Oeste aprendem sobre as dificuldades práticas em testes genéticos é quando um amigo ou parente precisa de um teste urgente durante a gravidez. Para dificultar, afora as conferências sobre bioética ainda há virtualmente nenhuma conversação internacional pública ou científica sobre terapia genética, direitos reprodutivos ou patenteamento genético. (McGEE, 2002)

Assim, no âmbito artístico, a discussão de *Mondo Medicals* (trazida tanto em seus conteúdos quanto na estética escolhida como meio de expressão pelo autor) é atualíssima, e conversa com diferentes áreas do conhecimento humano: do biológico ao filosófico. Söderström, em uma perspectiva pessimista, foi capaz de mimetizar uma realidade em que

a pesquisa científica se tornou catastrófica, insensibilizando tanto os sujeitos quanto os pesquisadores, aprisionando todos em um infundável pesadelo, percorrendo os corredores de uma realidade cinzenta.

### Referências bibliográficas

AMAYA, Daisuke. *Doukutsu Monogatari*. 2004. 1 videogame (freeware). Disponível em: <<http://www.cavestory.org/index.php>>. Acesso em: 07 de Janeiro de 2011.

ARISTÓTELES. Poética. In: ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO. *A poética clássica*. São Paulo: Cultrix, 2005.

CAPLAN, Arthur L.; MCGEE, Glenn. Human subjects in medical research. 2004. Disponível em: <<http://www.bioethics.net/articles.php?viewCat=3&articleId=6>>. Acesso em: 01 de Maio de 2011.

FRASCA, Gonzalo. Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative, in: *Parnasso*, Helsinki, n. 3, 1999. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acesso em: 07 de Janeiro de 2011.

HARVEY, Auriea; SAMYN, Michaël. Realtime art manifesto, in: *Mediaterra Festival of Art and Technology*, 2006, Atenas. Disponível em: <<http://www.tale-of-tales.com/tales/RAM.html>>. Acesso em: 07 de Janeiro de 2011.

ICO. Direção: Fumito Ueda. Produção: Team ICO. Intérpretes (voz): Kazuhiro Shindō, Reiko Takahashias, Misa Watanabe e outros. Design: Fumito Ueda, Kenji Kaido. Música: Michiru Ochima. Sony Computer Entertainment, 2001. 1 DVD (videogame) para Playstation 2.

MCGEE, Glenn. Ethical issues in genetics in the next 100 years. 2002. Disponível em: <<http://www.bioethics.net/articles.php?viewCat=6&articleId=59>>. Acesso em: 01 de Maio de 2011.

PLATÃO. *Diálogos III: a República*. Rio de Janeiro: Edições de Ouro, s/d.

ROSENFELD, Anatol. *O teatro épico*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

SÖDERSTRÖM, Jonatan. *Life is a race!*. 2009. 1 videogame (freeware). Disponível em: <<http://www.cactus-soft.co.nr/>>. Acesso em: 07 de Janeiro de 2011.

SÖDERSTRÖM, Jonatan. *Mondo Medicals*. 2007. 1 videogame (freeware). Disponível em: <<http://www.cactus-soft.co.nr/>>. Acesso em: 07 de Janeiro de 2011.

SÖDERSTRÖM, Jonatan. *Norrland*. 2010. 1 videogame (freeware). Disponível em: <<http://www.cactus-soft.co.nr/>>. Acesso em: 07 de Janeiro de 2011.