

DAS RELAÇÕES ENTRE CORPORIFICAÇÃO E DESCORPORIFICAÇÃO: a imagem como duplo digital¹

RELATIONS BETWEEN EMBODIMENT AND DISEMBODIMENT: the image as digital double

Monica Tavares²

Resumo: Este artigo intenciona analisar imagens da estética digital nas quais o corpo é colocado como elemento principal de articulação e reorganização da experiência, firmando-se como agente “oculto” que garante as trocas entre identidade e alteridade, ficção e realidade. Tomaremos a noção de duplo digital proposta por Dixon para o entendimento de como se desenvolvem as trocas entre selves e others no contexto de ambientes interativos.

Palavras-Chave: imagem. duplo digital. corporificação-descorporificação.

Abstract: This article intends to analyze images of digital aesthetics in which the body is placed as the main element of articulation and reorganization of experience, establishing itself as a “hidden” agent which guarantees the exchange between self and other, fiction and reality, We will take the notion of digital double proposed by Dixon to understanding how to develop exchanges between selves and others in the context of interactive environments.

Keywords: image. digital double. embodiment-disembodiment.

1. Das trocas entre identidades e alteridades

A crescente informatização da vida, aliada à necessidade cada vez maior de comunicar algo, traz como consequência o aparecimento de novas formas de ver e de sentir; o que, de certo modo, possibilita a conformação do olhar a formas codificadas e previsíveis de representação. A informação, cada vez mais “invisível”, se alastra por entre as redes de comunicação. Ela se dilui, estimulando o indivíduo a participar de uma sociabilidade tecnológica.

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Imagem e Imaginários Midiáticos do XXII Encontro Anual da Compós, na Universidade Federal da Bahia, Salvador, de 04 a 07 de junho de 2013.

² Docente da ECA/USP; mbstavares@usp.br.

O repertório tecnológico e imagético da estética digital vai ao encontro da realidade e coloca o indivíduo diante dos fatos e acontecimentos. Contudo, por mais paradoxal que pareça, é esse mesmo repertório que o anestesia, simulando as mais instigantes experiências que o envolvem e estimulam. Neste caso, o receptor situa-se na fronteira entre o atual e o virtual, identidade e alteridade, conseguindo, muitas vezes, liberar-se da realidade chocante e cansativa do mundo.

Referindo-se a Buck-Morss, Robins (1996, p. 120) lembra que por meio dos recursos tecnológicos tornou-se possível criar um "mundo diferente", uma "realidade compensatória", uma "aparência de realidade", que engana os sentidos com a manipulação técnica.

Muitas vezes, o efeito é o de anestésiar o organismo, não por insensibilidade, mas por transbordar as sensações por meio dos sentidos. Uma "realidade compensatória" é utilizada para alcançar uma "distração sensorial". Neste sentido, as tecnologias de visão e imagem levantam questões interessantes acerca das condições limítrofes entre a representação e a fantasmagoria (ROBINS, 1996, p.120).

Nestas experiências, como afirma Robins (1996, p.122), é possível existir como um "eu" virtual, uma entidade etérea e protéica, livre da densidade do ser que pode afligir o corpo real. Há a possibilidade de "virtualmente" realizarem-se coisas que, na vida real, são impossíveis ou proibidas, havendo, assim, a chance de superar as limitações físicas e morais entre a expressão da imaginação e da fantasia.

Essa combinação entre prazer e segurança desses *environments* desencadeia a separação da realidade do mundo real. Para Robins (1996, p. 126), esta questão transcende um tratamento individual, envolve uma experiência coletiva, que tem sido institucionalizada como norma social. Em termos da imaginação "pós-moderna", esta questão pode ser vista como emancipação e liberação da fronteira entre realidade e fantasia.

Ao vivenciar os mundos e imaginários possíveis propostos pelas imagens digitais, de certa forma, foge-se dos limites da vida cotidiana. Ou, como bem comenta Robins (1996, p.31), a tecnocultura encoraja a fantasia que conduz aos prazeres e à liberação do corpo.

Se para os otimistas, os *cyborgs* representam uma condição de vida pós-humana, marcada pela hibridização e pela perda de fronteiras; para outros pensadores, como Robins (1996, p. 86-87), esse poder de migrar para um domínio, supostamente melhor, dá a oportunidade de transcender a frustrante e decepcionante imperfeição do aqui e agora. Nesta

nova tecnorrealidade, a “ [...] identidade [passa a ser] uma questão de liberdade e de escolha”. Contudo, Robins (1996, p. 88) entende que, à medida que os limites do corpo do mundo real são superados pelo domínio artificial, as identidades assumidas no mundo virtual podem vir a ser combinadas.

Neste sentido, é por entre esse fluxo constante entre imaginário e simbólico, que, cada vez mais, evidencia-se uma perda da identidade do sujeito no mundo virtual, levando-o a constantes identificações e denegações.

As fronteiras entre humano e máquina, *self* e outro, corpo e mente, identidade e alteridade, alucinação e realidade mostram-se (aparentemente) desfeitas. A ênfase passa a estar nas interfaces e suas combinações. Esta perda de coerência e de continuidade na identidade vincula-se à atual perda de controle sobre a realidade. Nesse contexto, a crise de *self-identity* é mais do que uma crise pessoal. A mudança cultural envolve a perda do significado social e, conseqüentemente, afasta-se de um engajamento moral (ROBINS, 1996, p. 90-92).

A informação digital e as configurações de dados existem, portanto, como processos que não são obrigatoriamente visíveis – processos que podem ser visualizados em múltiplas formas e manifestados em múltiplas materialidades. Cada vez mais, as configurações de dados exercem influência direta na forma como as sociedades são formatadas (da economia à política) e, conseqüentemente, na maneira como o sujeito, o corpo e a identidade vêm se constituindo (PAUL, 2011, p. 112).

Conforme o exposto, acreditamos que o uso das tecnologias digitais como meio para a construção de argumentos processuais passa a adquirir um aspecto central no âmbito das possíveis e variadas relações entre *self* e *other*. Em patamares distintos, tal discussão subentende necessariamente uma tensão aparente entre a virtualidade do ciberespaço e a interação com o espaço físico tecnologicamente ampliado, entre descorporificação e corporificação.

2. Da imagem como duplo digital

Sem pretender classificar e não menos, ainda, sistematizar diferentes tipos de experiências de corporificação-descorporificação realizadas no contexto das mídias digitais, o que se intenciona, aqui, é investigar os modos como algumas dessas experiências se

desenvolvem e, assim, como elas são condicionadas pelas interfaces tecnológicas utilizadas. Esta proposta permitirá ampliar o entendimento das relações homem-máquina e como as mídias digitais conseguem intensificar e potencializar a dialética entre *self* e *other*, na qual estão implicados os fluxos entre identidade e alteridade. As relações entre corpóreo e incorpóreo serão examinadas no contexto de ambientes interativos.

Nosso intuito é, portanto, apreender como as diferentes ações dos receptores (implicadas nos seus “aparatos sensórios”) podem viabilizar processos dialéticos entre identidade e alteridade.

Há de se reforçar que os exemplos a serem examinados pretendem, acima de tudo, destacar como as mídias digitais implicam os processos de representação do corpo. Deste modo, selecionaremos trabalhos de arte e/ou *design* que destaquem experiências em que as imagens representadas pela e na ação do aparato sensório ampliam e estendem as trocas entre *self* e *other*.

Para Cleland (2008, p.3-4), reflexões de espelho, fotografias, filmes, vídeos e imagens digitais recriam o *self* físico como uma imagem de representação externa que pode ser experienciada simultaneamente como *self* e *other*. Como multiplicamos cada vez mais as nossas formas de mediação, somos estimulados, como diz a autora, a experienciar os nossos *selves* e *others*, tanto físicos quanto virtuais. Enfim, “[e]ssas imagens mediadas do eu ocupam uma misteriosa zona limítrofe entre o eu e o outro, os vivos e os não vivos, o humano e o não humano, o real e o virtual.”

Nós nos vemos através do prisma de diferentes imagens que, de acordo com Cleland (2008, p. 43), são específicas de cada suporte utilizado e são os veículos por meio dos quais nos identificamos com os nossos *selves* e *others*.

A autora (2008, p. 101) considera, ao citar Lacan, que a tela funciona como o “*locus* da mediação”, ou seja, como o lugar no qual o sujeito mapeia sua imagem visível e com ela brinca. Nessa perspectiva, Cleland propõe (ao retomar o psicanalista francês) que na “imagem-tela [...] o ser dá de si, ou recebe do outro, algo que é como uma máscara, um duplo, um invólucro, uma pele retirada e despida para cobrir a estrutura de um escudo.” Nesse pressuposto, a *screen-image* age como interface e ponto de encontro entre o mundo físico, “o indivíduo humano tridimensional corporificado” e o mundo virtual imaginário, representado na superfície da tela bidimensional (2008, p. 107).

Nessa linha de pensamento, Bouko & Slater (2011, p.18-19) entendem que as criações teatrais e as artes interativas devem ser consideradas como o lugar no qual o usuário explora as relações entre identificação e denegação. Para essas autoras, existem duas abordagens relativas ao duplo virtual: uma, que explora a fascinação pela imagem que o indivíduo tem de si mesmo; enquanto a segunda, experimenta a incerteza provocada pela natureza da *self*-representação. E assim, elas consideram que as *performances* baseadas no encontro com um duplo virtual dão a oportunidade de se investigar as conexões entre *self* e *other*, *body* e *spirit*, e *flesh* e tecnologia.

Para analisarmos diferentes possibilidades de duplos digitais, e, conseqüentemente, de relações entre identidade e alteridade, tomaremos como referência o livro “**Digital performance**” de Steve Dixon (2007). Neste texto, o autor distingue quatro tipos de duplos digitais, que exploram diferentes representações e temas, embora reconheça que as fronteiras entre essas categorias não são necessariamente fixas.

Dixon (2007, p.241) parte da noção de duplo no teatro proposto por Antonin Artaud no livro “**The theatre and its double**”, originalmente publicado em 1938, no qual preconiza uma visão primitiva, espiritualizada, transformativa e transcendental do teatro. Como lembra Dixon, Artaud, em referência aos totens da cultura mexicana, destaca os poderes latentes que podem vir a ser excitados por meio das práticas de adoração e meditação a estes elementos. Neste sentido, como o faz Dixon, pode-se admitir, metaforicamente, que os discursos da cibercultura reinscrevem a dialética artaudiana na qual se convive com uma utopia romântica que saúda realidades virtuais espiritualizadas e um ceticismo distópico, que ataca a desalmada, a alienada e a esquizóide natureza das irrealidades digitais.

Na ideia de que o duplo permeia a performance digital, Dixon (2007, p. 244) apresenta uma lista de referências ³ que ajuda a entender o duplo digital como representações que possibilitam a replicação do referente humano. Este tipo de imagem pode reproduzir uma gama de diferentes formas de imitação e representação, que refletem a natureza mutante e o entendimento das relações entre *body* e *self*.

Assim, ao analisar manifestações vinculadas ao contexto da performance digital, Dixon

³ Entre elas, apresenta as noções freudianas de *uncanny* e *id* e os conceitos lacanianos de *mirror stage* e *corps mocele*. Não pretendemos no escopo deste trabalho aprofundar tal discussão.

(2007) traça as seguintes categorias de duplo ⁴: a) o duplo como reflexo; b) o duplo como *alter ego*; c) o duplo como emanção espiritual; d) o duplo como manequim manipulável. Ademais, o autor (2007, p.242) confirma que o duplo digital também se projeta a si *online* para manifestar-se em diferentes formas: das caracterizações textuais dos *role-playing* MUDs (Multi-User Domain) e MOOs (Multi-User Domain Object Oriented) até aos avatares gráficos de mundos virtuais; das representações teatrais de *alter egos* ciborgues até as criações de *self* substitutos de artistas na forma de robôs antropomórficos.

Tomaremos essa tipologia proposta por Dixon como meio de melhor identificar formas de representação do duplo digital, visto como veículo por meio do qual nos identificamos com os nossos *selves* e *others*. O nosso entendimento é de que, nos casos analisados, o corpo é o agente transformador das relações.

2. 1. O duplo como reflexo

No duplo como reflexo (uma espécie de espelho mimético), prevalece uma identificação do indivíduo com sua imagem em reflexão. Consoante Dixon (2004, p. 18), embora todos os tipos de duplos digitais manifestem-se como uma forma de reflexão tecnológica de um corpo vivo, o autor entende, especificamente, que o duplo como reflexo é uma figura digital que espelha a forma visual idêntica do usuário e o seu movimento em tempo real. E, neste caso, normalmente, o usuário está consciente da presença do seu duplo. Para Dixon (2004, p. 28), o duplo como reflexo anuncia a emergência de um *self* refletido, de um *self* tecnológico, concebido quando se torna crescentemente indistinguível da sua contraparte humana.

The Tables Turned – A telematic scene on the same subject ⁵, Paul Sermon, 1999

Esta obra mostra-se como continuidade do tema abordado em outras instalações do autor (**Telematic Dreaming**, 1992 e **Telematic Vision**, 1993). Para Sermon, cada um dos diferentes contextos (uma cama, um sofá e uma mesa) representa um ritual do

⁴ É bom lembrar, como diz Cleland (2008, p.1) que desde a primeira apreensão da imagem do espelho, o indivíduo projeta sua subjetividade em imagens de si mesmo, identificando-se no contexto destas imagens como *visual avatars of our physical selves* (avatares visuais de seus eus físicos). Ao longo da história, o corpo e a face humanos têm sido constantemente recriados como imagens virtuais mediadas, seja por fotografias, cinema, televisão, vídeo, computadores e telefones celulares.

⁵ Disponível em: <<http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/table/>>. Acesso: fev. 2012.

comportamento humano. No trabalho, aqui examinado, novas formas de interação telemática foram introduzidas: reúnem em tempo real imagens de dois ambientes localmente distintos em uma mesma tela ou monitor.

O trabalho é experimentado em dois espaços físicos distintos, ligados por um sistema de teleconferência, em tempo real. Em ambas as localizações, existem uma mesa e uma cadeira. Nos dois espaços físicos, uma câmera localizada sobre a mesa capta a ação dos receptores e a transmite em tempo real para o outro recinto remoto. O primeiro ambiente situa-se no primeiro piso do ZKM Mendenmuseum Salon Digital, circundado por quatro monitores. O segundo ambiente tem localização remota, encontra-se também circundado por quatro monitores.

A imagem composta por receptores distantes, sentados numa mesma “mesa virtual”, é visualizada nos monitores de ambos os locais. Desta forma, esses dois receptores, situados em ambientes diferentes, sentados, em mesas distintas, observam, nos monitores localizados sobre eles, uma imagem de vídeo composta por eles próprios. Paradoxalmente, tal imagem retrata-os numa mesma mesa, um em companhia do outro, apesar de eles realmente estarem em locais distintos.

Em **The Tables Turned**, é patente uma ação/reação sugerida pela polaridade entre a “unipresença física” e a “pluripresença mediatizada” (Weissberg ⁶). A obra se mostra como uma experiência de partilha, reunindo receptores em lugares distantes, mas em um mesmo espaço-tempo virtual. Predomina uma espécie de conflito entre a percepção que o receptor tem de si e sua aderência a esse novo contexto, somente firmado pelo compartilhamento de uma realidade amplificada pelas interfaces tecnológicas, uma espécie de *being there together*.

A imagem que se forma evidencia uma dialética entre ausência e presença. Cada participante está a todo momento dialogando consigo próprio, com o seu duplo e os outros duplos. E é isto que assegura o ciclo das interpretações.

A instalação só se edifica quando fundamentada na construção de uma narrativa comum que, expõe, por sua vez, por meio dos duplos digitais a representação da obra.

Numa analogia ao que Bouko & Slater (2011, p. 20) comentam em relação à obra **Telematic dreaming**, julgamos que, também em **The Tables Turned**, a projeção da imagem de cada receptor permite ao indivíduo existir fora do seu próprio lugar pessoal. Neste caso, a

⁶ Disponível em: <<http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/7.html>>, p.3-7. Acesso: mar.2013.

fascinação com o duplo digital faz sobressair uma constante verificação de sentidos, enfim, estar em um lugar que nunca esteve, viver a existência de um duplo paradoxalmente deslocado.

Cleland (2008, p.5) observa, a partir do próprio Paul Sermon, que se pode levar algum tempo para aprender a controlar o seu duplo digital e que, de certo modo, esse processo não é tão intuitivo à primeira vista. Todavia, reitera que a presença do corpo, como índice, é o elemento que traz a todo instante a verificação e a identificação do seu duplo. Todavia, para Bouko & Slater (2011, p. 21), “[a] despeito da fascinação pela imagem digital, o corpo físico permanece.” Enfim, mesmo que a atenção se concentre neste espaço formado por duplos digitais, aqui, o que se constata é o encontro de *selves* e *others*, alcançado pela potencialidade das tecnologias digitais de estender os corpos físicos.

A experiência vivida traz a todo instante uma dialética entre a identificação do corpo e a alteridade de partilhar uma presença mediatizada. A imagem do duplo atualiza um lugar de encontros, entre *selves* e *others*, entre fantasia e realidade.

Joga-se entre o estar aqui e o estar lá, como forma de metaforizar o vazio do próprio sujeito. Um jogo de faz de conta. Sensação de desprendimento do próprio *self*.

2.2. O duplo como *alter ego*

O termo “*alter ego*” vem do latim *alter*, “outro”, mais *ego*, “eu”. Pode ser definido como uma personalidade secundária ou alternativa, numa mesma pessoa. Uma espécie de porta-voz do ego.

O duplo como *alter ego* performativo tem sido explorado por quase um século em produções teatrais, as quais têm incorporado o cinema e o vídeo como meios de ampliação do espaço (DIXON, 2004, p.18).

Como refere Dixon (2004, p. 28), o duplo como *alter ego* é o *doppelgänger* e representa o “Id”, a consciência dividida, o eu esquizofrênico. O autor lembra (2004 p.19) ainda que este duplo digital diz respeito à mística dos *becomings* (“[...] tornar-se um animal, tornar-se intenso, tornar-se uma mulher, tornar-se uma estrela.”), referida por Deleuze & Guatarri⁷. Ao citar Hans Holzer, Dixon destaca:

⁷ DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **A Thousand Plateaus**. Brian Massumi (trad.). London: Athlone Press, 1988.

o conceito do duplo (ou duplos) humano(s) se tornou um fator constante no folclore e na cultura tradicional, sobretudo a crença de que todo ser humano é acompanhado durante sua vida por duas extensões da sua personalidade, uma boa e outra má; a primeira luminosa e a segunda sombria e ameaçadora. (HOLZER apud DIXON, 2004, p.19).

O duplo como *alter ego* pode também ser visto como um suplente, um substituto, uma corporificação invariavelmente mais sombria (DIXON, 2004, p.19). Geralmente, é identificado em performances e instalações, nas quais o duplo digital coexiste ao vivo com o protagonista da cena, mas não é diretamente visualizado e reconhecido por ele. Pode também aparecer quando o duplo desenvolve atividade assíncrona, ou apresenta um outro "lado" ou modalidade visual de um outro personagem (Dixon, 2007, p. 250). Bouko & Slater (2011, p.24) preconizam que, em oposição à imagem refletida, ocorre uma espécie de identificação com o duplo; neste caso, questionam-se os elos entre identidade e alteridade. E é esse tipo de experiência que mostraremos a seguir.

Portrait No.1⁸, Luc Courchesne, 1990-2002

Portrait No.1 é uma instalação interativa em que o receptor pode conversar com um personagem virtual: Marie. Em frente a ele, sobre uma tela de vidro, vê-se refletida a imagem de uma mulher. Por transparência, podem ser lidas frases que se inscrevem, passíveis de serem selecionadas com o uso do *mouse*. O receptor é conduzido a estabelecer com o personagem um diálogo simulado que, em suma, marca o seu encontro com a máquina (uma tela de vídeo e um banco de dados que controla a troca de informação).

Os limites da interação estão definidos em função das questões e respostas previamente determinadas no computador e das possibilidades de discussão a serem selecionadas pelo receptor. Questões como *Auriez-vous l'heure?* ou *Est-ce bien moi que vous regarder?* instauram o relacionamento entre eles.

O trabalho aborda a tradição do "retrato" e a explora a partir da utilização das mídias digitais, procurando captar os fragmentos de gestos, expressões etc. Como Courchesne afirma, neste *portrait hipermedia*, a intenção é engajar o receptor pela fascinação espontânea da técnica, visto que a personificação do objeto (por ela mesma garantida) sugere e estimula o encaminhamento da relação.

⁸ Disponível em: <<http://www.fondation-langlois.org/Artintact2/>>. Acesso: mar.2013.

Gagnon (1995, p.44-45), por sua vez, distingue que, enquanto o *portrait* fotográfico reforça algo na dimensão do acabado e da morte, este trabalho interativo é experimentado no presente da comunicação: o receptor é um interlocutor. Ou seja, sugerindo que a sua própria posição subjetiva é interpretada por meio da linguagem, estabelecida por entre as interações verbais, por entre a *ex/change*. E assim, ele ainda comenta:

*[...] quando eu me exteriorizo e troco de posição, quando por dizer o que eu digo, eu estabeleço meu lugar na frente de meu interlocutor. Esta troca é também uma fratura da minha egocentricidade, porque eu apenas alcançarei a mim mesmo no encontro com a outra pessoa. É então possível argumentar que o assunto da obra interativa, **Portrait One** de Courchesne, é o eu mesmo.*

Nessa perspectiva, convive-se numa permanente dialética entre identidade e alteridade, marcada pela representação da imagem de um “outro”. Esse processo de troca é representado por um sistema de codificação que se articula basicamente pelas palavras, pela linguagem e pelos significados, mas também pelas sugestões gestuais presentes na construção da cena.

Desse modo, esta instalação não é um trabalho narrativo. Ela se mostra, de acordo com Gagnon (1995, p.44), como uma conversa definida a partir de uma estrutura dialógica. A obra se configura em vários níveis: pelos indícios “não-verbais” (representados pelas expressões faciais e contato com os olhos), como também pelas estratégias verbais direcionadas ao receptor. A conversa se estabelece por entre “correferências”, que delimitam o contexto da comunicação, à semelhança do que ocorre numa relação interpessoal.

São o gesto e a linguagem que, ao articularem os significados, encaminham todo o desenvolvimento da dialética entre *self* e *other*; um lugar que se atualiza, como diz Gagnon (1995, p.46), pela representação da subjetividade como inter-subjetividade demarcada na imagem que o receptor tem de si pela referência do outro.

Cada corte remete e anima o receptor a uma imagem que ele tem de si mesmo, contudo, estabelecida por uma relação espelhar e justaposta entre o “eu” e o “outro”; relação experimentada e constantemente rearticulada no diálogo com a personagem virtual, estruturado à semelhança de uma colagem de sucessivos eventos.

Todavia, como comenta Cleland (2008, p. 180), mesmo sendo um trabalho pré-programado, – visto que as respostas são geradas a partir de um banco de dados pré-gravado com fragmentos de imagens – o contato visual, as expressões faciais e as inflexões de voz da imagem de vídeo de Marie criam um vínculo surpreendente entre o *self* e o *other*. Enfim,

representações do outro que remetem ao questionamento de si. O fluxo entre identidade e alteridade é, curiosamente, alimentado pela fascinação da técnica.

2.3. O duplo como emanção

O duplo digital na condição de emanção espiritual busca não representar a divisão da subjetividade própria da consciência pós-moderna, mas, pelo contrário, como destaca Dixon (2004, p.25), procura enaltecer o símbolo da transcendência do *self*.

Neste caso, o duplo como uma emanção espiritual simboliza uma concepção mística do corpo virtual, sobretudo, como uma projeção do “eu” transcendental ou da alma (DIXON, 2004, p.28).

Nesse sentido, admitimos que o duplo como emanção, dentre as categorias propostas por Dixon, seria aquela que, de maneira mais contundente, consegue vencer a tensão aparente entre a virtualidade do ciberespaço e a interação com o espaço físico tecnologicamente ampliado. E é isto que mostraremos logo a seguir.

Osmose⁹, Char Davies, 1995

Osmose convida o receptor a penetrar num mundo fictício e poético. O *immersant* (como DAVIES, 1997, p.34-37, define o participante de sua obra) veste um capacete de visualização estereoscópica e de escuta espacializada, além de vestimentas munidas de sensores que detectam os movimentos do corpo e a amplitude respiratória.

Numa referência à prática submarina de controle da flutuação, nesta instalação de realidade virtual, a respiração profunda rege os movimentos verticais: a inspiração implica subir, e a expiração implica descer. Já os movimentos horizontais estão condicionados pelas possibilidades de inclinação do corpo: para frente, avança-se; e, para trás, recua-se. Com uma visualização móvel e circunscrevendo um ângulo de 360 graus, o receptor pode atravessar doze territórios simbólicos (a claridade, a floresta, a árvore, a folha, a nuvem, a lagoa, a terra, o mundo subterrâneo, o abismo, o código, o texto e o mundo da vida), que se interpenetram e se sucedem. Conforme se navega por esses mundos, as imagens aparecem entre figuração e abstração.

⁹ Disponível em: <<http://www.immersence.com/osmose/>>. Acesso: mar. 2013.

Para a autora, a obra está centrada na experiência do corpo e na tentativa de dissolução dos limites entre o “eu” e o mundo (entre *self* e *other*).

Esse trabalho ressalta a capacidade de o receptor explorar solitariamente um espaço, um lugar, em oposição à noção de rede, tão cara às novas tecnologias. Como a autora comenta, em **Osmose** destaca-se a experiência subjetiva *being-in-the-world*, no intuito de abolir a dualidade cartesiana entre corpo e espírito, entre endo e exo.

A proposta de interação é dada pela imersão. A utilização de interfaces tecnológicas por parte do receptor faz-lhe crer que, ao interagir com objetos simulados, ele vivencia sensações verdadeiramente reais.

Na perspectiva de agir com o corpo, o receptor passa a referenciar e indicar a representação de uma experiência subjetiva de *being-in-the-world*; estabelece-se uma intrínseca relação entre corpo e mente. Atualiza-se um lugar, um contexto espaço-temporal intrigante, que se distingue pela dissolução dos limites entre o dentro e o fora, entre ação e reação.

São a respiração e os sutis movimentos musculares do corpo que estabelecem a conexão dinâmica entre esses dois mundos. Ressalta-se a experiência de estar espaço-temporalmente envolvido, como a chave para a continuidade de todo o processo. Embora a experiência de imersão se desenvolva sob o ponto de vista do receptor, uma tela translúcida permite que a audiência observe os gestos do corpo do “imersante” como uma silhueta poética.

Pensada para incitar o receptor ao retiro e à consciência do seu próprio eu, como salienta Lévy (1999, p.41), essa obra se pressupõe como uma “*forma ‘osmótica’ de conhecimento e de relacionamento com o mundo*”.

São pelas constantes articulações entre a ação do receptor e a referência (então instituída) que se constroi a representação da cena. Ou por assim dizer, a atualização de um lugar firmado pela justaposição entre imagem e referência, *self* e *other*, somente efetuado pela experimentação corporal.

Em **Osmose**, o usuário é incorporado neste espaço ilusório. Como destaca Hansen (2006, p.124), **Osmose** constitui ambiente que manifestamente não visa simular a percepção de um *real-world*, mas sim pretende utilizar o domínio virtual como um meio de compartilhar o que deve ser considerado uma forma liminar de experiência. Para Hansen (2006, p.125),

esses trabalhos tratam das possibilidades experienciais que explicitamente estão na base das dimensões cinestésicas e proprioceptivas dos movimentos corporais.

Nesse tipo de interação, a utilização de interfaces tecnológicas dá ao explorador do lugar a sensação física de estar imerso nessa situação, configurada por um banco de dados. As imagens visualizadas são calculadas em tempo real e determinadas em função do movimento do corpo do receptor, sugerindo-lhe que ele esteja situado dentro da cena (LÉVY, 1999, p.70-71).

A experiência vivenciada mostra-se para o receptor como se verdadeiramente fizesse parte de um mundo real, como se a cena vivida fosse verídica. A imersão tende a apagar a separação entre o endo e o exo, entre o dentro e o fora, entre o *self* e o *other*.

Em síntese, a representação toma forma com base na experiência realizada por meio de modelos que tendem a reproduzir o real a partir de simulações. A imersão, considerada como a ação energética, é o elemento que aperta o gatilho para a construção do espaço-tempo. São as relações predominantemente cognitivas, estabelecidas a partir da complementariedade entre a mente e o próprio corpo, que garantem a continuidade do processo, numa espécie de ação e reação.

A capacidade de percepção dos indivíduos torna-se ampliada, em razão da existência de um complexo sistema que assegura um tipo de representação integral¹⁰. Nela, a continuidade entre o espaço-tempo criado no computador e aquele em que realmente se localiza o receptor evidencia a ilusão de uma efetiva contiguidade. Se, como diz Kerckhove (1992, p.38), “...a realidade virtual nos dá acesso a qualquer lugar, de qualquer lugar”, poderíamos então inferir que esse lugar estabelecido na extensão dos nossos sentidos mostra-se como o efetivo lugar de transposição entre o nosso eu e nossa alteridade.

Nessas situações, dissolve-se a diferença entre falso e verdadeiro, vivenciam-se metaexperimentos que simulam experiências de um “espaço de emanção.” Garante-se a ilusão de um referente ficcional, tornado possível por meio da experimentação de modelos. Se é o apagamento da diferença entre o endo e o exo que garante a interação e a consequente experiência de estar num espaço-tempo ilusório, conceitual por excelência, nada mais conclusivo do que admitir a possibilidade de simultaneidade de situações antes não tornadas

¹⁰ Para Cadoz (1997, p.108), esse tipo de representação se manifesta na totalidade dos sentidos coordenados (visual, auditivo, tátil, etc), estabelecendo assim uma interação material efetiva, particularmente, por meio dos gestos.

possíveis: “... a oportunidade de ir ao outro lado da interface (“olhar atrás da cortina”) e desentranhar em parte as distorções específicas do observador que se produzem em nosso próprio mundo” (WEIBEL, 1998, p.115).

Tal experimentação guarda correlação com o conceito de *body-in-code*, proposto por Hansen. Nem a prevalência de um corpo puramente informacional nem de uma descorporificação digital dos dias de hoje, mas sim “um corpo submetido a (e constituído por) uma desterritorialização técnica inevitável e fortalecedora – um corpo cuja corporificação é atualizada, e só pode ser atualizada, em conjunção com a técnica.” (HANSEN, 2006, p.20)

Enfim, a tensão entre corporificação-descorporificação no ambiente da realidade virtual busca minimizar a tensão entre os polos distintos, mente-corpo, endo-exo, *self-other*, trazendo à tona o corpo em toda a sua expressividade cinestésica.

Osmose, portanto, é um ambiente totalmente imersivo e multissensório. Enfim, as potencialidades da realidade virtual chegam mesmo a instaurar visões e posições que amplificam, estendem as relações entre o “eu” e o “outro”, sugerindo a perspectiva de uma existência fora de si mesmo.

Diante do exposto, sobressai, portanto, que **Osmose** consegue, paradoxalmente, pela presença corporal, propiciar a experimentação em mundos dantes nunca navegáveis. Dialética entre corpo e mente como via para o transcendente, potencializando as relações entre *self* e *other*.

1.4. O duplo como manequim manipulável

A quarta categoria: o duplo como manequim manipulável, diz respeito aos avatares gerados por computadores que agem como duplo de um corpo vivo.

O manequim manipulável pode desempenhar uma miríade de papéis dramáticos: como modelo conceitual, como corpo de substituição, ou mesmo como corpo de um ser sintético (DIXON, 2004, p.28).

Tomando como referência as ideias de Steve Dixon, Cleland (2008, p. 210-211) afirma que os trabalhos de atores, dançarinos e performers que utilizam os duplos de vídeo e as tecnologias de realidade virtual são bons exemplos de experiências fenomenológicas que conseguem integrar *feedback* e conexão entre os corpos físicos e virtuais. Nesta situação,

percebe-se simultaneamente o corpo físico (em primeira pessoa) e seu *re-embodied avatar body* (tipicamente como uma imagem da perspectiva em terceira pessoa). E, nesse caso, Cleland cita o trabalho de Diane Gromala & Yacov Sharir (**Dancing with the virtual dervish: virtual bodies**), no qual, este último artista faz uma performance com a remediação de um gigante virtual do corpo de Gromala, utilizando um HMD e *datagloves*. As imagens de vídeo do corpo de Sharir são projetadas no corpo virtual criando uma estranha sensação de estar duplamente representado: em seu corpo físico e no duplo de vídeo digitalizado.

Por outro lado, entende que recorporificação em forma de um avatar vem desempenhando um papel importante no contexto das experimentações digitais. Consoante Cleland (2008, p.209-210), ao observarmos os *spectator-participants* ao navegar em seus corpos avatares, testemunha-se o que ela chama de “recorporificação virtual”. Nesta caso, não se deixa simplesmente o corpo físico atrás da interface do computador, mas trazemos as sensações e afetos para além da significação sociocultural do corpo físico. Ela afirma: “Essa interação entre o corpo humano físico (junto com seus significados socioculturais) e o corpo protético do avatar constitui uma nova forma complexa de corporificação e ação distribuída.”

Se admitirmos que o *digital avatar* age como um corpo virtual e protético, – no qual as sensações e os afetos são distribuídos em um complexo *feedback* que faz a conexão entre os corpos físicos e virtuais (CLELAND, 2008, p. 221) –, haveria analogia desse conceito com a ideia de duplo como manequim, proposto por Dixon (2004), a ser tratado neste item.

Considerarmos que o duplo digital como manequim implica, intrinsecamente, uma simultaneidade entre o *self* e o *other*, o que passaremos a estudar no seguinte caso.

The video place¹¹, Myron Krueger, 1990

Nesta obra, a gestualidade do receptor é capturada e analisada em tempo real por câmeras de vídeo. Sem utilizar qualquer tipo de interface tecnológica, os participantes visualizam (na tela localizada à sua frente), a projeção de seus corpos assim como outras imagens de objetos produzidas pelo computador. Pelo intermediário de imagens, aos receptores é possível brincar com um personagem virtual.

¹¹ Disponível em: < http://90.146.8.18/en/archives/center_projekt_ausgabe.asp?iProjectID=11224#>. Acesso: mar.2013.

Video place foi exibido de dois modos. No primeiro, uma dada interação é selecionada automaticamente e se inicia tão logo o receptor entra no *environment*. A interação se mantém até que todos os participantes deixem o lugar que progressivamente se atualiza; quando uma outra pessoa se adentra no espaço-tempo, uma nova interação é acionada. No segundo modo, a exibição opera como um diálogo entre dois participantes: um que, controla o sistema e o outro, que circula pelo *environment*.

As silhuetas visualizadas são os reflexos instantâneos das atitudes e dos gestos dos receptores, que se manifestam, antes de tudo, como o instrumento articulador da intervenção.

A atualização desse lugar de experimentação lúdica se desenvolve de modo singular: registro indutor – o próprio corpo do receptor –, remete a cada instante ao desvio de sua atenção para a representação da cena, da qual ele é o ator. A cena experimentada se constrói, então, por entre fluxos que descrevem campos de ação nos quais o corpo rearticula (como uma espécie de vaso comunicante) a ligação entre a imagem e o que por ela se indica.

Como observa Munster (2006, p.145-147), esse trabalho ressalta a duplicação da materialidade do corpo por meio da visualização de dados. Essa duplicação levanta uma série de disjunções, garantida pela tentativa de sincronização do espaço físico e do espaço virtual. A atualização da cena na tela depende do movimento do corpo proprioceptivo no espaço físico. Vê-se uma coreografia “desajeitada” do movimento real do usuário no entorno do espaço físico. A cada passo, ele busca se integrar com a silhueta dos objetos digitais no espaço da tela. Há a ausência de uma representação fotorrealista do participante. Em vez disso, a silhueta é um duplo achatado e comprimido, sem volume e profundidade (uma espécie de manequim). Todavia, a autora destaca que é por meio da silhueta que se garante a orientação física no espaço da tela virtual. Desta maneira, o corpo real do participante deve aprender (pela repetição) a conduzir-se como um corpo de informações. Enfim, paradoxalmente, a silhueta marca a falta do corpo e não a sua representação, o que reforça a importância das capacidades proprioceptivas do corpo no espaço. Traz-se à tona a lacuna entre a experiência real e o duplo informático.

Em **Video Place**, o receptor não está diretamente “imerso” no mundo simulado. Ele vê a representação de si mesmo, que é manipulada pelo seu próprio corpo. O receptor é então capturado e, assim, solicitado a participar da construção desse lugar, que resulta do prolongamento e contiguidade entre real e virtual. É por essa proximidade que o espaço-

tempo se configura. A imagem se impõe a ele como um ente concreto, que dele depende para existir. Garante-se em tempo real a dialética entre o *self* e o *other*, e assegura-se a relação entre o próprio corpo e a representação de sua silhueta em condição de copresença.

Considerações finais

Procuramos expor a partir de estudos de casos como as mídias digitais implicam os processos de representação do corpo, o que pode contribuir para a formação da subjetividade dos indivíduos da nossa contemporaneidade.

Para a identificação e o entendimento dos fluxos dialéticos entre *self* e *other*, utilizamos as noções de duplo como reflexo, *alter ego*, emanção e manequim manipulável. Tais noções não são excludentes e podem se superpor, sobretudo, disponibilizando-os como estratégias para o artista ou *designer* reiterar os mecanismos de uma comunicação sedutora.

Tais formas de representação podem ser admitidas como elemento influente na construção dos comportamentos dos indivíduos e, acima de tudo, podem ser consideradas como veículos por meio dos quais o indivíduo vê-se a si mesmo.

Os estudos apresentados buscaram destacar como o corpo pode evidenciar as relações entre identidade e alteridade. Observou-se que tais representações, ao se imporem como duplos digitais, amplificam as possibilidades de o receptor lidar a todo instante com a construção da imagem representativa de si próprio e, como consequência, potencializam as mediações entre *self* e *other*.

Referências

- ARTAUD, Antonin. **The theatre and its double**. In: Collect Works. v. 4. London, Calder, 1974.
- BOUKO, Catherine; SLATER, Natasha. "Identity, otherness and the virtual double". **Technoetic Arts: a journal of speculative research**. v.9. n.1. p.17-30. 2011.
- CADOZ, Claude. **Realidade virtual**. Paulo Goya (trad.). São Paulo: Ática, 1997.111p.
- CLELAND, Kathy. **Image Avatars: self-other encounters in a mediated world**. 2008. 297p. PhD thesis. University of Technology. Sydney. 2008. Disponível em: <http://www.kathycleland.com/?page_id=8>. Acesso: mar. 2013.
- DAVIES, Char. Osmose. **Nov'art** (ed. especial), p. 34-7, fev. 1997.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **A Thousand Plateaus**. Brian Massumi (trad.). London: Athlone Press, 1988.
- DIXON, Steve. "The digital double" In: CARVER, Gavin; BEARDON, Colin (eds). **New visions in performance: the impact of digital technologies**. Lisse, The Netherlands: Swets & Zeitlinger Publishers. 2004. p.13-30.

- DIXON, Steve. **Digital performance**: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2007.
- GAGNON, Jean. Blind date in cyberspace or the figure that speaks. In: **ARTINTACT 2**. Germany: ZKM, 1995. p.40-50.
- HANSEN, Mark B. N. **New Philosophy for New Media**. Cambridge: MIT Press, 2004. 333p.
- HOLZER, Hans. **Encyclopedia of witchcraft and demonology**. Octopus Books, London.1974.
- KERCKHOVE, Derrick de. “Réel, virtuel et fiction.” **Sciences de la société**, n.26, p.29-39, mai. 1992.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Carlos Irineu da Costa (trad.). São Paulo: Ed. 34, 1999. 264p.
- MUNSTER, Anna. **Materializing new media**: embodiment in information aesthetics. 1st ed. Hanover; London: Dartmouth College Press; University Press of New England. 2006. 243p.
- PAUL, Christiane. “Contextual Networks: Data, Identity, and Collective Production.” In: LOVEJOY, Margot; PAUL, Christiane; VESNA, Victoria. **Context Providers**: Conditions of Meaning in Media Arts. Bristol, UK; Chicago, USA: Intellect, 2011.p.103-122.
- ROBINS, Kevin. **Into the image**: culture and politics in the field of vision. London; New York: Routledge, 1996. 194p.
- WEIBEL, Peter. “El mundo como interfaz.” **El paseante**, Madrid, Ediciones Siruela, n.27/28, p.110-121, 1998.
- WEISSBERG, Jean-Louis. **Présences à distance** - Déplacement virtuel et réseaux numériques: pourquoi nous ne croyons plus la television. Disponível em: <<http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/presence.htm>>. Acesso: mar. 2013.