

A dialética entre *self* e *other* no contexto de “Portraits” de Eva e Franco Mattes: do *alter ego* ao sujeito descentrado

Monica Tavares ¹

Dos avatares como elemento de mediação entre identidade e alteridade

O trabalho “Portraits” de Eva e Franco Mattes (também cunhados como 0100101110101101.ORG), 2006-2007, engloba séries de imagens coletivamente apresentadas no *site* ² dos artistas. Tais imagens foram agrupadas em uma série de exposições – **Annoying Japanese Child Dinosaur, LOL e 13 Most Beautiful Avatars** (numa clara referência a Warhol) –, exibidas em Nova York, Itália e Suíça, assim como no *Second Life*.

Os artistas Eva e Franco Mattes conviveram no mundo virtual do *Second Life*, explorando suas especificidades e interagindo com seus habitantes. Como produto deste processo, as exposições geradas com imagens de avatares do *Second Life* procuraram discutir o virtual e o real em sua dualidade, curiosamente, apresentando essas imagens (esses retratos) tanto em galerias do mundo real quanto no *Second Life*. **Portraits** visou, com isso, examinar o esmaecimento das diferenças entre o espaço virtual e o espaço físico, mas, também, estabelecer possíveis correlações entre o conceito de avatar (visto como representação visual de um sujeito no mundo online e sintético) e a noção de retrato.

Para Cooke (2010, p.395), esse trabalho trata de maneira irônica questões acerca da identidade, da materialidade e da biologia, sob o pano de fundo das dimensões entre o “atual” e o “virtual”. Diferentes críticas foram feitas acerca de “Portraits”, ou destacando a sua banalidade, ou reforçando o *Second Life* como lugar de repetição. Segundo o autor, a imprensa se deleitou em observar que no *Second Life* onde “tudo é possível”, as faces expostas em “Portraits” apresentavam uma uniformidade forte e uma convencionalidade na aparência. Já Eva e Franco Mattes, em entrevista a Quaranta (2007a), afirmam que esse trabalho é um dos mais radicais por eles realizados.

Por serem, de fato, imagens de pessoas virtuais, pode-se argumentar que a radicalidade do trabalho está na sua conceituação e não na sua realização. Cooke (2010, p.403) diz: “*The radicality and (im)possibility of the Portraits begins to emerge, here, when we try to conceptualize the Portraits as portraits*”

¹ Docente da ECA/USP; mbstavares@usp.br.

² Disponível em: <<http://0100101110101101.org/portraits/>>. Acesso em: out. 2016.

*that are not portraits, of people that are not people, with faces that are not faces because there is no one there to 'have' a face."*¹

Na entrevista concedida a Domenico Quaranta, antes aludida, Eva e Franco Mattes afirmam que os avatares são *self-portraits* (autorretratos). Contudo, diferentemente da maioria dos retratos, eles não são baseados na maneira como você "é", mas sim na maneira como você "quer ser". Estes trabalhos não são simples *portraits*, são sobretudo *pictures of self-portraits* (imagens de autorretratos). Neles, as pessoas criaram os seus *characters* (personagens) de acordo com o estereótipo clássico ocidental de beleza. Contudo, os artistas destacaram que a beleza não foi escolhida e nem sugerida como tema. Tal paradoxo, a nosso ver, curiosamente, é reflexo das posições de cada sujeito, que retratam relações entre identificação e denegação, assumidas com base em seus *alter egos*. **"Portraits"** retrata, assim, *alter egos* de avatares que representam suas configurações e características visuais de beleza de acordo com estereótipos ocidentais.

Dado que essas imagens são consideradas retratos e, ao se admitir, como o faz Cooke (2010, p. 397), que o retrato como um gênero, de alguma forma, revela alguma coisa sobre um dado "personagem", vale, assim, questionar o que está por detrás destas imagens, ou melhor, se elas realmente têm algo por trás.

*What do these bland surfaces hide? How might these faces betray traces of their making, their inter-faces, and what can this tell us about faces, avatars, and Second Life more generally? And finally – because it is a statement too provocative to ignore – in what way, if at all, do these images exorcise the influence of Duchamp?*²

Ao responder a essa pergunta, Cooke (2010, p.404), sensatamente, admite que as pessoas que estão por trás dos avatares são simples fantasmas que assombram as imagens, são espectros do desejo de um sujeito originário do Iluminismo. Enfim, entende que os avatares são espectros dos desejos destes supostos sujeitos de se tornarem alguém ou alguma outra coisa.

¹ "A radicalidade e a (im)possibilidade de *Portraits* começa a emergir, aqui, quando tentamos conceitualizar *Portraits* como retratos que não são retratos de pessoas, porque não são pessoas, com faces que não são faces, porque não há alguém lá para 'ter' uma face." (Tradução da Autora – T.A.).

² "O que essas suaves superfícies ocultam? Como podem essas faces denunciar os traços de sua composição, suas inter-faces, e o que isso pode nos dizer a respeito de faces, avatares e *Second Life*, de forma geral? E finalmente – por que essa é uma declaração muito provocativa para ser ignorada – de que forma essas imagens exorcizam a influência de Duchamp, se é que o fazem?" (T.A.).

O que **Portraits** apresenta, afinal, são retratos que – como acrescenta Cooke (2010, p. 405), ao mesmo tempo (e de modo paradoxal) –, manifestam e recusam o dualismo pelo qual as representações das pessoas e, em específico, as suas faces são tradicionalmente performadas. O trabalho exhibe retratos sem pessoas, imagens sem referentes, puro simulacro.

Mais do que isso, em cada retrato estão representados tantos os avatares como os próprios “eus”; ou, como completa o autor (2010, p. 406), eles retratam basicamente um processo generalizado e cultural de “avatarização”.

Além do mais, a aparência do avatar, seja ela de qualquer tipo, desvela o paradigma de um “segredo público”. E isso reforça um evidente paradoxo com relação ao processo de construção da identidade no *Second Life*, pois (por mais que pareça paradoxal) este ambiente permanece ainda firmemente enraizado em uma estrutura de representação: mantém, de maneira geral, as ferramentas tradicionais de beleza da cultura ocidental (COOKE, 2010, p. 408).

Seguindo essa linha de raciocínio, Cooke (2010, p. 408) afirma que **Portraits** pretende mostrar um *Second Life* emaranhado em um jogo de dualismo entre “avatar” e “sujeito criador”, polêmica decorrente da incoerência da noção de criador presente no trabalho como “ [...] *representations of representations of representations.*”¹

Enfim, o “avatar” não é o “sujeito criador”, mas apenas uma das possíveis representações que ele pode vir a absorver no mundo. Ou seja, o avatar, de modo concreto, torna aparente o “outro” que gostaríamos de “ser”, no entanto, ainda criados com base nos padrões culturais em que se vive.

Cooke (2010, p.408) chega a admitir que, de certo modo, **Portraits** sugere que o *Second Life* não é tão diferente da “*First Life*”, pois, em suma, nós mesmos já somos avatares, visto que o nosso “estado” natural é estar mediado ou interfaceado. E assim questiona: “*What better way to demonstrate this than with a face, a face as interface, a face without a person, an image without a referent?*”² Logo, o autor acredita que a banalidade de **Portraits** está precisamente na sua radicalidade. Em suma, entende que o trabalho brinca com o mundo da arte, com o seu desejo de buscar tangibilidades, analogicamente, à ideia de que as “faces” representam as fantasias da interioridade.

¹ “[...] representações de representações de representações.” (T.A.).

² “Que melhor maneira de demonstrar isso do que com um rosto, um rosto como interface, um rosto sem uma pessoa, uma imagem sem referente?” (T.A.).

Em síntese, o que **Portraits**, sobretudo, retoma é o tema da dialética entre identidade e alteridade, entre *self* e *other*, agora mediada pelas tecnologias digitais. No entanto, traz à tona a discussão acerca de como o indivíduo, neste caso também, retoma o estigma de se idealizar conforme as regras sociais.

Reiterando o que aqui foi exposto, Saul & Stuckey (2007, p.72), entendem que **Portraits** constitui “ [...] *literal, albeit sardonic, examples that question both the traditional role of portraiture and the nature of the new relationships between identity and public presentation in virtual worlds.*”¹ Tais quais as estrelas pop da *The Factory, Second Life* trata basicamente da criação de identidades alternativas, da construção e da possibilidade de viver a fantasia². Logo, estes fictícios avatares são mais determinados pelos estereótipos preconizados pelos meios de comunicação do que pela própria imaginação.

Assim, é necessário entender, como diz Quaranta (2007b), os avatares como a projeção da identidade no espaço público, nada mais do que a aparência que o sujeito gostaria de ter quando ele se desloca de seu espaço privado. Enfim, eles são a máscara construída para interfacear o ambiente (seja ele real ou virtual) em que se habita. Desde o seu início, reitera Quaranta (2007b), o objetivo do gênero retrato existiu para imortalizar essa máscara.

O sujeito descentrado

Com base no processo de construção inerente aos avatares de **“Portraits”** de Eva e Franco Mattes, pretende-se, neste tópico, ampliar o entendimento acerca da posição descentrada do sujeito na sociedade contemporânea. Nesta perspectiva, entendemos que além de retratar diálogos entre *selves* e *others*, entre identificações e denegações, de modo geral, as imagens de avatares subentendem e representam, antes de tudo, um tipo de sujeito descentrado.

Sem desconsiderar as transposições entre identidade e alteridade, mas tentando lê-las em camadas epistemológicas que, a nosso ver, poderiam se superpor, caminharemos na conjectura de Gržinić (2011, p.168) (com base

¹ “ [...] exemplos literais, porém sardônicos, que questionam tanto o papel tradicional da retratação quanto a natureza dos novos relacionamentos entre a identidade e a apresentação pública em mundos virtuais.” (T.A.).

² Cabe lembrar, com base em Cleland (2008, p.151), que o indivíduo pode experimentar os seus avatares, ao exercitar o *self* ou o *other*. Isto depende das suas diferentes motivações, dos níveis de investimento pessoal, e dos diferentes tipos de ambientes virtuais, aos quais os seus avatares estão implicados.

em Žižek¹) de que o sujeito descentrado de Lacan não é simplesmente uma multiplicidade de bons e antigos Selves, ou seja, de centros parciais. A descentralização do sujeito (o vazio do sujeito) está em respeito ao seu conteúdo (Self, o feixe de identificações imaginárias e / ou simbólicas). Este sujeito descentrado não seria aquele que se manifesta entre duas posições, mas sobretudo seria aquele sujeito, em que:

[...] the subject's division is not the division between one Self and another – between two contents – but the division between something and nothing, between the feature of identification and the void. Decentering thus in the first place designates the ambiguity, the oscillation between symbolic and imaginary identification: the indecisiveness as to where my true center lies — in my “real” self or in my external mask—with the possible implication that my symbolic mask can be “more true” than what it conceals: the “true face” behind it.²

Esta afirmação nos remete a outra afirmativa, sabiamente levantada por Gržinić (2011, p.168, com base em Žižek³), de que o processo de mudança entre as múltiplas identidades pressupõe, em princípio, um tipo de espaço vazio que torna possível o salto entre um e outro lado, sendo que esta faixa vazia nada mais é do que o próprio sujeito.

Ao levantar a questão “[w]hat is in the subject more than herself (himself)”⁴, Gržinić (2011, p.166), com base em Žižek⁵), prontamente responde: um nada, um buraco, um vazio, sustentada na suposição de que a noção de *self-consciousness* (autoconsciência) implica a de *self-decentering* (autodescentralização) do sujeito, e que esta é mais radical do que a oposição entre sujeito e objeto.

Gržinić (2011, p.168) ainda chama a atenção para o fato de que nestes tempos de *oblique transparency* (diríamos de falsa transparência), é

¹ SLAVOJ, Žižek. **The Plague of Fantasies**. London; New York: Verso, 1997.

² “[...] a divisão do sujeito não é a divisão entre um Eu e outro Eu – entre dois conteúdos –, mas a divisão entre algo e o nada, entre o recurso da identificação e o vazio. A descentralização portanto designa a ambiguidade em primeiro lugar, a oscilação entre a identificação imaginária e a identificação simbólica: a indecisão em relação ao meu verdadeiro centro está - no meu eu “real” ou na minha máscara externa - com a possível implicação de que minha máscara simbólica pode ser “mais verdadeira” do que o que ela esconde: o “verdadeiro rosto” por trás dele (T.A.).

³ SLAVOJ, Žižek. **The Plague of Fantasies**. London; New York: Verso, 1997.

⁴ “[o] que está no sujeito mais do que ele mesmo?” (T.A.).

⁵ SLAVOJ, Žižek. **The Plague of Fantasies**. London; New York: Verso, 1997.

importante retomar as rédeas, desmontando não o processo de produção em si, mas o de pós-produção, responsável por editar, colar, copiar e clarificar essas relações dentro do modo social de produção. Admite que tanto o ambiente real quanto o ambiente virtual estão, simultaneamente, embora a partir de perspectivas diferentes, a agitar e exercer pressão sobre o paradigma da identidade.

A autora (2011, p.168) continua a argumentar que, se por um lado, a influência se dá por meio da transferência de velhas identidades (tais como aquelas que preconizam o indivíduo socialmente bem posicionado e completamente realizado), por outro, essa influência se instaura, hoje, independentemente de os indivíduos viverem em mundos pós-socialistas e/ou “post” capitalistas. *“Instead of producing a new identity, something more radical has to be proposed: the total loss of identity.”*¹

Assim sendo, não esqueçamos que para Gržinić (2011, p.167), o sujeito descentrado do ciberespaço ou dos ambientes virtuais não seria aquele que pode se manifestar entre uma pluralidade de autoimagens sem um centro de autocoordenação. Em contraste, a autora (2011, p.168) admite que o próprio processo de mudança entre múltiplas identificações pressupõe a lacuna entre a identificação como tal e o vazio do sujeito, o qual identifica ele próprio.

Gržinić parece deslocar a capacidade de mudança ou de transformação para as mãos dos indivíduos. Apesar de acordamos com tal proposta, ressaltamos, sobretudo, que, no contexto da produção de avatares, é necessário não desconsiderar de forma contextual a existência de toda uma estrutura que sustenta e projeta as representações digitais da sociedade contemporânea, entendidas como mapas procedimentais e computacionais que sedutora e ideologicamente induzem os comportamentos dos indivíduos, por sua vez, criadores e mantenedores dos mundos e imaginários possíveis.

Enfim, arriscamos referir de que a noção do vazio do sujeito descentrado, evocado por Gržinić, a princípio, está circunscrita ao âmbito do próprio sujeito, e que abrange as trocas entre identidade e alteridade, imaginário e simbólico, próprias à construção de avatares no mundo contemporâneo. Configura-se como outra possível camada epistemológica de compreensão das relações entre *selves* e *others*, contudo, preconizadas na afirmação de que a partilha se desenvolve na divisão entre o sujeito e *“[...] the phantasmic ‘persona; as the ‘stuff of the I.’”*²

¹ “Ao invés de produzir uma nova identidade, algo mais radical deve ser proposto: a perda total da identidade.” (T.A.).

² “a [...] ‘persona’ fantasmagórica: como o ‘material do Eu’.” (T.A.).

Por outro lado, ao trazermos a discussão para o âmbito dos condicionamentos inerentes à produção das interfaces de representação, vale ainda destacar, a partir de Cleland (2008, p.139), que, embora as *affordances* do *digital avatar* possam permitir formas radicais de identidade, tanto as restrições técnicas (e acrescentaríamos, ideológicas¹) quanto as normas e os estereótipos sociais, condicionam a aparência visual e o desempenho dessas novas identidades do avatar. Embora haja algumas experimentações de identidades transgressoras no contexto dos jogos e mundos virtuais, a grande maioria das identidades *online* importa as identidades humanas estereotipadas do mundo *off-line* e reinscreve-as no corpo do avatar virtual. Da mesma maneira, a maioria das formas dos avatares não-humanos retrata, tais como os personagens de cartuns, desenhos animados, robôs e *aliens*, imagens provenientes diretamente do repertório da cultura de massa popular.

Todavia, não se pode esquecer que, independente da imagem exterior que o avatar venha a ter, Apter (2008) assegura que os avatares vão além desse ideal de beleza comercializada e, assim, entende que os avatares podem vir a reforçar a utópica convicção de que, como preconizam Eva e Franco Mattes, "[t]he most radical action you can do is to subvert yourself."²

De uma maneira mais cética, ao se considerar os *alter egos* como imagens de um ideal simbólico, acreditamos que, na sociedade contemporânea, cada vez mais, os *selves* manifestam-se na busca incessante pelo espelhamento de *others*, pela dialética entre identidades e alteridades, entre identificações e denegações, fomentados pela cultura, pela ideologia, pelo poder e, não menos importante, como reflexo da condição de descentralização do sujeito contemporâneo.

¹ É bom lembrar como o faz Cleland (2008, p.141-142), ao referir Lev Manovich (**The language of new media**. Cambridge, Massachusetts; London: MIT Press, 2001), Matt Fuller (**Behind the blip: essays on the culture of software**. New York: Autonomedia. 2003) e Wendy Hui Kyong Chun ("On software, or the persistence of visual knowledge." **Grey Room**, 18(Winter), p.26-51, 2005), que no caso dos games e dos mundos virtuais, a aparência e o comportamento dos avatares dos jogadores são determinados não apenas pelos desejos dos usuários, mas também pelos parâmetros e limites de *design* do *software* de construção do avatar e do ambiente que está em torno do mundo do jogo.

² "a ação mais radical que você pode fazer é subverter o seu próprio eu." (T.A.).

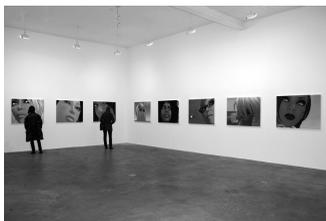


Figura 1: **13 Most Beautiful Avatars**, 2006 - Postmasters Gallery, New York (vista da instalação).

Fonte: Disponível em: <

http://www.postmastersart.com/archive/01org_07/01org_07_window1.html

Acesso em: out. 2016.

Figura 2: **13 Most Beautiful Avatars**, 2006 - Postmasters Gallery, New York (vista da instalação).

Fonte: Disponível em: <

http://www.postmastersart.com/archive/01org_07/01org_07_window1.html

Acesso em: out. 2016.



Figura 3: Avatar Xavier Nielson.

Fonte: Disponível em:

http://www.postmastersart.com/archive/01org_07/01org_07_window1.html.

Acesso em: out. 2016.

Figura 4: Avatar Kate Colo (imagem digital impressa em tela - 36 x 48 polegadas).

Fonte: Disponível em:

http://www.postmastersart.com/archive/01org_07/01org_07_window1.html.

Acesso em: out. 2016.



Figura 5: Avatar Nyla Cheeky (imagem digital impressa em tela - 36 x 48 polegadas).

Fonte: Disponível em:

http://www.postmastersart.com/archive/01org_07/01org_07_window1.html.

Acesso em: out. 2016.

Figura 6: Avatar **Nubiian Craven** (imagem digital impressa em tela - 36 x 48 polegadas)

Fonte: Disponível em:

http://www.postmastersart.com/archive/01org_07/01org_07_window1.html.

Acesso em: out. 2016.

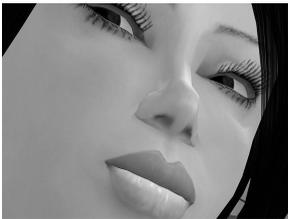


Figura 7: Avatar **Modesty Galbraith** (imagem digital impressa em tela - 36 x 48 polegadas)

Fonte: Disponível em:

http://www.postmastersart.com/archive/01org_07/01org_07_window1.html.

Acesso em: out. 2016.

Figura 8: Avatar **Lanai Jarrico** (imagem digital impressa em tela - 36 x 48 polegadas)

Fonte: Disponível em:

http://www.postmastersart.com/archive/01org_07/01org_07_window1.html.

Acesso em: out. 2016.

Referências bibliográficas:

APTER, Emily. “Technics of the subject: the avatar-drive.” **Postmodern Culture**. Volume 18, n.2, January 2008. Disponível em:

<http://muse.jhu.edu/journals/postmodern_culture/v018/18.2.apter.html>. Acesso em: out. 2016.

CHUN, Wendy H. K. "On software, or the persistence of visual knowledge." **Grey Room**, 18(Winter), p. 26-51. 2005.

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 em: out.2016.

COOKE, Grayson. "De-inter-facement 0100101110101101.org's Portraits of 'Second Life' Avatars." **Convergence**. 16. p.395-410. 2010.

FULLER, Matthew. **Behind the blip**: essays on the culture of software. New York: Autonomedia. 2003.

GRŽINIĆ, Marina. "Identity Operated In New Mode: Context and Body/Space/Time." In: LOVEJOY, Margot; PAUL, Christiane; VESNA, Victoria. **Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts**. Bristol, UK; Chicago, USA: Intellect, 2011. p.151-174.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, Massachusetts; London: MIT Press. 2001.

QUARANTA, Domenico. (2007a). **The most radical action you can do is to subvert yourself**. Interview with Eva and Franco Mattes aka 0100101110101101.ORG. Disponível em: <http://domenicoquaranta.com/public/CATALOGUES/2007_01_Mattes_interview.pdf>. Acesso em: out. 2016.

QUARANTA, Domenico. (2007b) **Life and its Double**. Disponível em: <http://domenicoquaranta.com/public/CATALOGUES/2007_01_Mattes_LOL.pdf>. Acesso em: out. 2016.

SAUL, Shiralee; STUCKEY, Helen. "Art is DOOMed: the spawning of game art." In: LAHUNTA, Scott de. **Swan Quake: the user manual**. London, UK: Liquid Press / Institute of Digital Art & Technology, School of Computing, Communications & Electronics University of Plymouth, Drake Circus, Plymouth: 2007. p. 67-78.

SLAVOJ, Žižek. **The Plague of Fantasies**. London; New York: Verso, 1997.

Outras referências:

Site "Eva and Franco Mattes". Disponível em: <<http://0100101110101101.org/portraits/>>. Acesso em: out. 2016.