



A retórica procedimental como agente de articulação entre identidade e alteridade.

The procedural rhetoric as an articulatory agent between identity and alterity.

palavras-chave:
retórica procedimental;
atualização-virtualização;
identidade e alteridade;
embodiment digital.

O objetivo deste artigo é examinar como a retórica procedimental fundamenta processos dialéticos de corporificação-descorporificação, mantenedores das trocas sucessivas entre *self* e *other*. Em primeiro lugar, exporemos a noção de retórica procedimental, entendida como técnica de argumentação e persuasão, estabelecida com base em sistemas computacionais. Em segundo lugar, analisaremos como a dialética entre corporificação e descorporificação firma-se como aspecto central de influência na construção do sentido de *self* e *other*. Em terceiro lugar, discutiremos como a noção de interface pode ser considerada como mapas procedimentais e computacionais que, sedutora e ideologicamente, induzem os comportamentos dos receptores. Por fim, apresentaremos a obra *Alter Ego*, de Alexa Wright & Alf Linney, como exemplo de trabalho que, de modo crítico e reflexivo, discute o que está na base das experiências de corporificação e descorporificação e como essas experiências potencializam trocas sucessivas entre identidade e alteridade.

keywords:
procedural rhetoric;
actualization-virtualization
dialectic; identity and alterity;
digital embodiment.

This article has as purpose to verify how procedural rhetoric serves as a basis for the dialectic of embodiment-disembodiment processes, which is responsible for the successive exchanges between the self and the other. Firstly, it presents the notion of procedural rhetoric, understood as an argumentation and persuasion technique established on the basis of computing systems. Secondly, it examines how the dialectic of embodiment-disembodiment becomes important source of influence for the construction of the meaning of self and other. Thirdly, it discusses how the notion of interface can be considered as procedural and computational maps, which seductively and ideologically influence the behavior of the receivers. Finally, it introduces *Alter Ego*, by Alexa Wright & Alf Linney, as an example of work, which in a critical and reflexive way discusses the elements that form the embodiment-disembodiment experiences and explains how such experiences increase the number of successive exchanges between identity and alterity.

* Universidade de São Paulo (USP).

1. Da retórica procedimental

Seja no mundo da arte digital, seja no contexto do *design* digital, sobressaem-se processos retóricos em que o entrecruzamento de diferentes linguagens e procedimentos reiteram formas cada vez mais contundentes de persuasão. Neste tópico, apreenderemos como a retórica procedimental pode vir a ser utilizada como instrumento de persuasão que influencia a ação dos indivíduos mediada pelas tecnologias digitais.

No artigo “Digital rhetoric: toward an integrated theory”¹, Zappen argumenta que os estudos de uma retórica digital podem ajudar a entender como as estratégias retóricas e tradicionais de persuasão funcionam e como estas são reconfiguradas em espaços digitais. Neste texto, o autor examina a literatura sobre a retórica digital, referindo o potencial das tecnologias digitais para transformar as noções tradicionais de persuasão. Nesse mesmo trabalho, Zappen² também faz alusão a outros textos que servem para explicitar como as mídias digitais suportam e garantem o aparecimento da retórica digital, valorizando a vocação para a autoexpressão, a participação e a colaboração criativa. Nessa perspectiva, Zappen sugere a necessidade de se aprofundar o estudo das relações entre autor e leitor e, conseqüentemente, dos processos retóricos pelos quais esses interlocutores trabalham mutuamente para alcançar a autoexpressão ou a colaboração criativa.

Todavia, mesmo seguindo a mesma linha de estudo, Bogost³ atenta para o fato de que ainda falta uma retórica digital que aborde as propriedades únicas da computação (como é caso do conceito de *procedurality*), com vistas a fundar uma nova prática persuasiva. Nesse sentido, o autor⁴ observa que a retórica digital tende a se concentrar na apresentação dos materiais tradicionais – especialmente textos e imagens – sem, todavia, privilegiar as bases computacionais dessa apresentação. Bogost⁵ defende que a *procedurality* é um meio de criar, explicitar ou entender processos. Assim, admite que os processos podem definir a forma como as coisas funcionam, ou seja, os métodos, técnicas e lógicas que dirigem a operação de sistemas. Para ele,

[...] retórica procedimental é a prática de usar os processos de forma persuasiva, assim como a retórica verbal é a prática de usar a oratória de forma persuasiva e a retórica visual é a prática de usar imagens de forma persuasiva. Retórica procedimental é um nome genérico para a prática da autoria

1. ZAPPEN, James P. Digital rhetoric: toward an integrated theory. **Technical Communication Quarterly**, v. 14, n.3, 2005, p. 319-321.

2. Cf. Idem, p. 321-322.

3. Cf. BOGOST, Ian. **Persuasive games: the expressive power of videogames**. Cambridge & London: The MIT Press, 2007, p. 26.

4. Cf. Idem, p. 28.

5. Cf. Idem, p. 2-3.

6. Idem, p.28-29, tradução minha.

7. BOGOST, Ian. The rhetoric of video games. In: SALEN, Katie (ed.). **The Ecology of games: connecting youth, games, and learning.** Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2008, p. 122.

8. BOGOST, Ian. Op. cit., 2007, p. 5, tradução minha.

9. Cf. Idem, p. 9.

10. Cf. BOGOST, Ian. Op. cit., 2008, p.125-126.

11. Cf. BOGOST, Ian. Op. cit., 2007, p. 8.

de argumentos através de processos. Seguindo o modelo clássico, a retórica procedimental requer persuasão para alterar uma opinião ou uma ação. Seguindo o modelo contemporâneo, a retórica procedimental requer expressão para transmitir ideias de forma eficaz. A retórica procedimental é um subdomínio da autoria procedimental; seus argumentos não são feitos através da construção de palavras ou imagens, mas através da autoria das regras do comportamento, da construção de modelos dinâmicos. Na computação essas regras são criadas em códigos, através das práticas da programação⁶.

Assim, a retórica procedimental é, em geral, a prática de persuadir por meio de processos e, em particular, de persuadir por meio de processos computacionais. Neste caso, a inscrição de representações processuais no computador toma lugar em forma de código. Sistemas processuais desencadeiam comportamentos baseados em modelos programados, que são máquinas capazes de produzir muitos resultados, cada um conforme as orientações fornecidas⁷. A “procedimentalidade computacional” se sustenta na capacidade expressiva conferida pelas regras de execução. Dessa perspectiva, decorre a necessidade de se pensar que a expressão procedimental, necessariamente, deve implicar a manipulação de símbolos, a construção e a interpretação de um sistema simbólico que governa o pensamento ou a ação nos humanos. “Computação é representação, e a procedimentalidade no senso computacional é uma forma de produzir tal expressão.”⁸ A “representação procedimental” seria, portanto, a forma de expressão simbólica que utiliza o processo mais do que a linguagem (diríamos, além da linguagem), legitimando processos, em vez de simplesmente descrições⁹.

Uma outra maneira de se entender a retórica procedimental é considerá-la em termos de modelos. Nessa perspectiva, os modelos seriam dispositivos que tentam persuadir seus criadores ou usuários a perceber que a máquina funciona de determinada maneira. Como a *procedurality* é um meio simbólico, e não simplesmente um meio material, as retóricas processuais apresentam, também, argumentos sobre sistemas conceituais¹⁰. *Procedurality* pode, portanto, implicar uma operação sobre sistemas culturais, sociais e históricos. Nestes casos, requer uma tomada do conjunto dos sistemas culturais e, em separado, a compreensão das lógicas que motivam os atores humanos¹¹.

Assim, se no caso de uma oratória, espera-se que o ouvinte preencha a proposição que falta e complete a reivindicação, no caso da

retórica procedimental, o desenho de informação cria os vazios a serem completados pelo indivíduo. Este sujeito prossegue preenchendo, mentalmente, os espaços entre sua subjetividade e os processos sugeridos¹². Nessa perspectiva, um potencial uso da retórica procedimental estaria diretamente relacionado à possibilidade de expor formas de pensar subentendidas e, geralmente, vinculadas a comportamentos sociais, políticos e culturais. Logo, a retórica procedimental poderia ser vista como um meio de sugestão, ou melhor, de persuasão que potencializa e intensifica os fluxos dialéticos entre identidades e alteridades.

Não se deve esquecer, conforme Gržinić¹³, que os “múltiplos eus” exteriorizados nas telas representam basicamente a imagem “[d]o que eu quero ser”, ou melhor, do que o sujeito deseja ser, enfim, são apresentações do jeito que o indivíduo gostaria de se ver, figurações de seu “eu” ideal. Para a autora, o que aqui se percebe é a distinção entre o self (“pessoa”) e o sujeito da psicanálise. O sujeito descentrado laciano não é simplesmente uma multiplicidade de “eus”, não se resume simplesmente numa proliferação de *selves* e “outros”. Mas, o que o descentramento efetivamente designa é:

[...] a ambiguidade, a oscilação entre a identificação simbólica e a imaginária: a indecisão quanto ao local no qual meu verdadeiro centro se encontra – se no meu eu “verdadeiro” ou em minha máscara externa – com a possível implicação de que minha máscara simbólica seja “mais verdadeira” do que o que encobre: a “face verdadeira” por trás dela¹⁴.

Em consequência, esse fluxo constante entre imaginário e simbólico retrata uma perda da identidade do sujeito no mundo virtual, levando-o a identificações e denegações. Nessa nova ordem de mundo, as fronteiras entre o humano e a máquina, o *self* e o outro, o corpo e a mente, a alucinação e a realidade mostram-se (aparentemente) desfeitas. A ênfase está nas interfaces e suas combinações¹⁵. Essa 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, consequentemente, afasta-se de um engajamento moral¹⁶.

Cabe aqui lembrarmos a seguinte pergunta feita por Robins: “Que tipo de pessoas nós estamos nos tornando?”¹⁷ Com certeza, tem-se caminhado para a perspectiva de um consumo de informação,

12. Cf. Idem, p. 43.

13. 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. 167.

14. Idem, p.168, tradução minha.

15. Cf. ROBINS, Kevin. **Into the image: culture and politics in the field of vision**. London & New York: Routledge, 1996, p. 90.

16. Cf. Idem, p. 92.

17. Idem, p. 48.

ARS sobretudo sustentado pela possibilidade de exaltar a liberdade de nos
ano 12 comportarmos seja como nós mesmos seja como os vários outros.
n. 24 Consumo este propiciado por comportamentos estabelecidos em
função de procedimentos de ação. Portanto, entendemos a retórica
procedimental como um meio de sugestão, ou melhor, de persuasão
que potencializa a representação por meio de processos inseridos em
um sistema tecnológico.

2. Da intrínseca relação entre corporificação e descorporificação

A difusão da informação pelo consumo desenfreado torna a subjetividade de cada um parte da proliferação de informações e dos fluxos de consumo cultural. O consumo passa ser visto como meio para se exercer a liberdade pessoal e a escolha individual. O ato de usufruir, ou de escolha, pode ser considerado como a expressão das identidades do indivíduo. Dessa perspectiva, configura-se o aparecimento de representações visuais em que a hegemonia do tecnológico aparece como meio para cativar o indivíduo, levando-o a lidar com a alteridade, vista como condição do que é distinto e que põe em marcha os processos de identificação. Um “eu” passa a estar em lugar de um “outro”, e vice-versa. Nessas representações, os valores, categorias, estereótipos e vivências do mundo dito *high-tech* são exaltados formal e semanticamente, possibilitando e fomentando novos comportamentos e estilos de vida.

O indivíduo que participa dessas experiências tem a possibilidade de transpor um dado repertório material e semântico, no sentido de construir novos imaginários. Nas representações visuais da estética digital, por meio de uma ação energética, cada interação com a máquina delimita uma nova “moldura”¹⁸ em que a imagem se vincula, pois a cada novo passo atualiza-se o potencial contido nos modelos lógico-matemáticos. Isso é possível pois as leis de mediação estão codificadas nos argumentos procedimentais, sendo o número (o código), o elemento tradutor que garante a transposição da materialidade para imaterialidade e vice-versa. Como esse tipo de representação se articula pelas sucessivas ações e reações, é na recorrência desse processo de retroalimentação que se efetivam as passagens entre virtual e atual, entre corporificação e descorporificação. E, de certa maneira, é esta, também, a pressuposição de Paul¹⁹. Para a autora, se os espaços dinâmicos de dados (que vão das configurações de dados em rede às mídias sociais)

18. BENSE, Max. **Pequena estética**. São Paulo: Perspectiva, 1975, p. 65-69.

19. PAUL, Christiane. **Digital Art**. New York: Thames Hudson, 2011, p. 110.

podem ser considerados como a “paisagem” da cultura contemporânea, também devem ser vistos como um contexto no qual se constroem as identidades e se definem os “eus” dos indivíduos no espaço virtual. Nessa perspectiva, cabe evitar, como refere Paul, a dicotomia entre ambos os estados de construção dos “eus”: os corpos físicos e o nosso ser virtual, descrito como um “eu” múltiplo das realidades mediadas.

Assim sendo, para Paul²⁰, a tensão entre corporificação-descorporificação não pode ser construída como uma escolha entre *either/or* (ou/ou), mas, sobretudo deve ser entendida como uma realidade entre *both/and* (ambos/e). O fato de as tecnologias digitais expandirem a habilidade de agenciamento pela sua condição de corporificação reforça, sobremaneira, a necessidade dessa união. Não se pode, portanto, esquecer que independentemente de esses tipos de experiências poderem ocorrer em situações e ambientes diversos (ou em contextos diversos, seja na arte ou no *design* digitais), vale observar que essas experiências são produzidas por meio das relações entre as capacidades corporais dos receptores e os limites impostos pelas mídias digitais.

Por outro lado, ampliando o contexto de aplicação da dialética entre materialidade e (i) materialidade, Paul²¹ destaca que os conceitos de corporificação e descorporificação não só se aplicam aos corpos físicos, mas também às noções de objeto e materialidade em geral. Nestes casos, a informação parece ter perdido o seu corpo, tornando-se apenas uma qualidade abstrata que transita de modo fluido entre diferentes estados de materialidade. Assim, enquanto a “substância” da informação permanece volúvel, os dados não se mantêm necessariamente vinculados a uma específica forma de manifestação.

Considerando ainda que a condição de imaterialidade não é uma ausência de matéria, mas sim uma outra forma de energia, é lícito, portanto, admitir que as novas situações e experiências daí geradas necessitam, ainda e mais do que tudo, tomar forma. Assim sendo, a informação digital e as configurações de dados existem 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 configurando²².

20. *Idem*, p. 111.21. *Idem*, p.112.22. *Ibidem*.

Nessa perspectiva, a questão das relações entre corporificação-descorporificação é um aspecto central de discussão acerca da influência das tecnologias digitais na construção do sentido de *self* e de *other*. Estas discussões incorporam a tensão suposta e aparente, antes referida, entre a virtualidade do ciberespaço e a interação com o espaço físico tecnologicamente ampliado. Por meio de ações codificadas vai-se da imaterialidade do código digital à materialidade dos objetos e interações, potencializando-se, portanto, a dialética entre *self* e *other*.

3. Dos mapas de representação

Neste tópico, consideraremos as interfaces como os elementos mantenedores da lógica procedimental e examinaremos como essas formas de mediação homem-máquina podem ser admitidas como “mapas de representação”, decorrentes de uma discursividade, sobretudo indutora de trocas constantes entre identidade e alteridade.

Entre certezas e incertezas, idas e vindas, o indivíduo tem afinal condição de se desprender de suas práticas cotidianas, conformando-se (ou não, em alguns casos) à “identificação” de papéis, estrategicamente desenhados pela rede discursiva de intertextos. Esse estado de alteridade se reverbera em um jogo pactuado de codificações e decodificações, que leva o sujeito ora à confirmação daquilo em que ele acredita ou, pelo contrário, à confrontação com a diferença²³. O sujeito da cultura digital vê-se, cada vez mais, bombardeado pelas imagens produzidas pelas redes de comunicação e entretenimento. Ao tomar as decisões de escolha pelo consumo deste ou daquele repertório simbólico, o indivíduo opta (mesmo que algumas vezes de modo não reflexivo) pela afiliação a tal ou qual discurso. Os significados, que continuamente estão a se transformar são muitas vezes (mas nem sempre) produzidos por meio de “negociações” que organizam as práticas sociais cotidianas.

Como projetos e processos, os mapas computacionais e representacionais organizam, constroem e refletem as relações de poder e produção nos processos de construção dos conhecimentos e subjetividades, e operam numa relação sinérgica dentro dos processos de comércio e consumo. Para Chun²⁴, as interfaces instituem-se como mediadoras entre o visível e o invisível e firmam-se como telas vivas que fazem a mediação entre o homem e a máquina. O controle do usuário sobre o sistema e a interface depende de um mapeamento

23. Cf. TAVARES, Monica. O conceito de pacto de leitura nas poéticas interativas. In: CAPPARELLI, Sérgio; SODRÉ, Muniz; SQUIRRA, Sebastião (orgs.). **Livro da XIII Compós 2004: A comunicação revisitada** (v.1). Porto Alegre: Editora Sulina, 2005, p. 153-172.

24. Cf. CHUN, Wendy H. **K. Programmed visions: software and memory**. Cambridge, Massachusetts & London, England: MIT Press, 2011, p. 59-60.

seletivo que filtra aquilo que é representado²⁵, decodificado em forma de informação, seja ela de que tipo for (visível e invisível). Nesse processo, o código nada mais é do que um *medium*, enfim, “ele canaliza o fantasma que imaginamos comandar a máquina – que vemos sem ver – quando miramos as imagens fantasmagóricas de nossa tela.”²⁶

O código comporta-se, então, segundo Chun, como um fetiche, pois ele permite visualizar o que é desconhecido, substituindo imagens por causas. Nessa perspectiva, o autor²⁷ acrescenta que o código é visto como um conjunto de relações mais do que como um objeto fechado: o que faz com que tanto a sua ambiguidade quanto a sua especificidade sejam sobrevalorizadas. Ao cativarem os usuários a partir de um simples toque, de um simples gesto, as interfaces de mediação (os “mapas de representação”) incorporam a habilidade de desenvolver cálculos, mas também a capacidade de representar ações, das quais o receptor pode (ou melhor, deve necessariamente) participar. Ao criar tais planos, tais processos (ou melhor, os procedimentos que colocam os usuários não mais como audiência, mas como atores desta cena), Chun²⁸, referindo-se a Laurel²⁹, lembra que o *designer* não mais simplesmente cria “bons” personagens que façam aquilo que se pretende, mas sim, o *design* cria delimitações intrínsecas, as quais conduzem os usuários a se tornarem “bons” personagens, seguindo as “leis” estabelecidas no programa. “Leis”, as quais reiteram a imposição ou a necessidade de atender à demanda deste ou daquele conjunto de pressupostos presentes nos âmbitos teórico, cultural e institucional das sociedades. Portanto, leis ou procedimentos que, a nosso ver, sustentam a ideia, levantada por Chun³⁰, de que as interfaces são um análogo funcional à ideologia.

Curiosamente, Chun destaca (com base em Žižek³¹, a partir de Peter Sloterdijk), que, nesse contexto, a ilusão da ideologia persiste mais no nível da ação do que no âmbito do conhecimento. Essa ilusão da ideologia mantida pelo imaginário sentido da “lei” (da causalidade) mostra o fato de que a autoridade é sem verdade, mas que cada um, apenas, obedece a lei para estender aquilo que lhe é incompreensível. A nosso ver, esse hábito aliado à capacidade de sedução dos próprios sistemas ideológicos de representação, ciclicamente, alimenta essas ações que colocam o usuário de modo autocirculatório como agente participante desta rede. O que reitera os fundamentos da noção de tecnologia, conforme Rutsky³², como um processo contínuo de mutação, de reprodução, montagem e geração.

25. Cf. Idem, p. 60.

26. Idem, p. 50-51, tradução minha.

27. Cf. Idem, p. 54.

28. Idem, p. 65.

29. LAUREL, Brenda. **Computer as theatre**. USA: Addison-Wesley Publishing Company, 1991.

30. Cf. CHUN, Wendy H. K. Op. cit., p. 66-67.

31. Cf. SLAVOJ, Žižek. **The sublime object of ideology**. London & New York: Verso, 1989, p. 11-53.

32. Cf. RUTSKY, R. L. **High techné: art and technology from the machine aesthetic to the posthuman**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999, p. 20.

33. Cf. CHUN, Wendy H. K. Op. cit., p. 67-68.

34. Cf. MURRAY, Janet. **Inventing the medium: principles of interaction design as a cultural practice.** Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press, 2012, p. 10.

35. Cf. CHUN, Wendy H. K. Op. cit., p. 68-69.

36. Cf. Idem, p. 69, tradução minha.

37. A partir de Fredric Jameson (JAMESON, Fredric. *Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism.* Durham, N.C.: Duke University Press, 1991, p. 51), Chung (op. cit., p. 71) admite que um “mapa cognitivo” é “uma representação situacional do sujeito individual para a totalidade vasta e propriamente não representável que é o conjunto das estruturas da sociedade como um todo” (tradução minha).

38. Cf. CHUN, Wendy H. K. Op. cit., p. 89-90.

O que essas interfaces juntamente com os sistemas de operação produzem são os seus “usuários”, os quais (curiosa e paradoxalmente) acreditam ser a real “fonte” da ação do computador³³. Como bem lembra Murray³⁴, a interface é um termo necessário, contudo é ainda impreciso para expressar as noções de aparência exterior, de controle visível, de aparato de *feedback* e de dispositivo interativo. O vocábulo – interface – deve ser entendido, antes de tudo, como aquilo que o usuário vê e sobre o qual ele opera. Neste pressuposto, o *design* da interface de qualquer objeto digital vai além da sua aparência externa, necessariamente, incluindo a arquitetura do código e as expectativas do usuário.

Como diz Chun³⁵, o que os sistemas de operação em tempo real, muitas vezes, criam é uma espécie de *abstraction layer*, que esconde os detalhes de *hardware* e *software*. Por outro, o que eles fazem é banalizar o ato da escolha, pois a mudança, ao invés de ser um ato radical, passa, agora, a ser uma normalidade. Essa crença na capacidade de (sempre) mudar, arraigada na causalidade direta entre as próprias ações e o resultado a se obter, é, portanto, fruto da programação. Esta vocação pela mudança traz, por consequência, uma espécie de prazer interativo, que não deriva simplesmente da representação das ações do usuário, mas também provém da noção de *user amplification*, na qual o programa de computador amplifica uma ação simples, expandindo-a no contexto de uma sequência narrativa. De modo mais específico, pode-se, contudo, admitir que esta forma de “amplificação” mapeia as ações do usuário dando em resposta as cenas representadas.

Em essência, as interfaces em tempo real mapeiam as ações do usuário até as mudanças exibidas, fazendo com que nossas máquinas pareçam transparentes e transformando nossa tela em um mapa. Os mapas dominam as interfaces, do nosso *desktop* aos mapas de imagens clicáveis nas páginas da *web*, e o mapeamento – o ato de fazer e esboçar conexões – direciona nossas ações *online*, da criação de mapas sociais baseados em nossos amigos do Facebook ao clique nos links das páginas *web*³⁶.

Logo, esses mapas, além de incorporarem “texturas” cognitivamente significativas³⁷, podem também representar e metaforizar outras tantas ações entre corpos e mentes que, em suma, representam a velha dialética entre o visível e o invisível, e também entre *self* e *other*. Enfim, para Chun³⁸, o mapeamento faz-nos acreditar que o mundo, tal qual o

computador, realmente abrange leis e mãos invisíveis que podem, no entanto, ser rastreadas por meio de suas manifestações visuais. Enfim, diluem-se as ideias de, como diz Chun: “a popularidade do *software* como metáfora para quase tudo – cultura, genética, vida – e [d]a redução de tudo à comunicação transparente (e, usando um termo de Baudrillard, ‘obscena’)”³⁸.

Ao comentar que as redes tecnológicas e sociais dos espaços de dados constituem um ambiente sem pontos fixos de entrada, composto de nós e sinapses que podem ser reconfigurados, Paul⁴⁰ releva que a capacidade de criar contexto e significado no ambiente de rede (ou melhor, no ciberespaço) depende, em grande medida, das possibilidades de filtragem de informações e de criação de alguma forma de “mapeamento” e classificação. Possibilidades estas que estão, diretamente, vinculadas às leis procedimentais, as quais induzem o trilhamento de caminhos já antes programados.

Assim, se os mapas (manifestados em qualquer forma de materialidade) passam também a desempenhar papel primordial na produção de contextos e significados, por consequência, o que se pode admitir é que eles, de alguma forma, condicionam e influenciam, direta ou indiretamente, a dialética entre identidade e alteridade no contexto dos processos de recepção mediados pelas tecnologias interativas.

4. Os aparatos de mediação no âmbito de *Alter Ego*⁴¹, de Alexa Wright & Alf Linney, 2002-2004

Considerando o caráter frio das tecnologias digitais e o interesse precípuo em entender o que está na base das experiências de corporificação e descorporificação implicadas em representações digitais, investigaremos neste tópico, como a interface de *Alter Ego*, de Alexa Wright & Alf Linney, assegura (ou melhor, desencadeia ou potencializa) diferentes casos de remediação, instaurando, por consequência, as adaptações da rede de relações circunscritas àquelas experiências. Isso nos possibilita pensar que os modos de hibridização do corpo com as diferentes interfaces tecnológicas (diga-se de passagem, as físicas e as lógicas, *hardware* e *software*) garantem distintas e específicas experiências de corporificação-descorporificação, o que qualifica, por sua vez, possibilidades ampliadas de *digital embodiment*. Nesse sentido, o livro *Materializing new media: embodiment in information aesthetics*, de au-

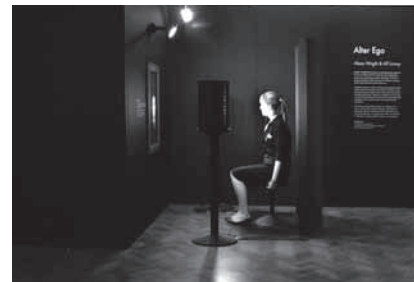
39. Cf. CHUN, Wendy H. K. Op. cit., p. 90, tradução minha.

40. Cf. PAUL, Christiane. Op. cit., p. 109.

41. Disponível em: <<http://www.alexawright.com/aeindex.html>>. Acesso em: nov. 2014.

Figura 1a:

Instalação *Alter Ego*
Scottish National Portrait
Gallery, Edinburgh, 2006.
Ó Alexa Wright
Fonte disponível em:
<<http://www.alexawright.com/aeindex.html>>.
Acesso em: nov. 2014.



ARS toria de Anna Munster, é importante, pois contribui ao ampliar o entendimento acerca das ações simultâneas do que é da ordem do corpóreo e do que é da ordem do incorpóreo.

Ao atravessar as discontinuidades e diferenças entre os corpos e as novas mídias, no livro, a corporificação é explorada como um sistema dinâmico e aberto, em constante oscilação com a incorporealidade do código digital. Munster reitera:

A corporificação digital nos confere a capacidade de conceber e experimentar corpos que não sejam massas inertes e pesadas distendidas no espaço e dessincronizadas com a velocidade absoluta de um tempo tecnológico incessante. Os corpos digitais se envolvem de forma incorpórea com o universo informático justamente porque as máquinas digitais podem nos replicar, ampliar e separar da imediação das nossas capacidades sensoriais. As novas mídias prolongam nossos corpos de tal forma que Marshall McLuhan sugeriu que todas as mídias são extensões do nosso corpo⁴².

Nesse caso, a virtualidade não existe além da ou transcendente à experiência sensorial. Para Munster (em referência a John Beckman⁴³), há a “dimensão virtual” da corporificação digital. Ou melhor, forças virtuais são vetores que pulsam através dos contornos e direções da matéria. Virtualidade e realidade formam, assim, um *continuum* diferenciado de força e materialidade, que muda de acordo com um conjunto de tendências, ora encontrando as forças da matéria diferenciada, e ora atualizando-se de forma tanto previsível quanto imprevisível⁴⁴.

Como diz Munster:

[...] o mundo informativo abstrato envolve a dimensão virtual das experiências humanas; o plano sensorial e contingente dos corpos vivos é duplicado e reconfigurado de forma variável através de esquemas computacionais. A dimensão virtual da computação nos move em direção à abstração e à reconfigurabilidade infinita do espaço produzido com algoritmos; conforme formam conjuntos com circunstâncias e atividades concretas, os processos atuais da computação compreendem e compõem facetas da corporificação contemporânea⁴⁵.

42. MUNSTER, Anna. Materializing new media: embodiment in information aesthetics. Hanover & London: Dartmouth College Press; University Press of New England, 2006, p. 18, tradução minha.

43. BECKMAN, John. The virtual dimension: architecture, representation and crash culture. New York: Princeton Architectural Press, 1998.

44. Cf. MUNSTER, Anna. Op. cit., p. 88-90.

45. Idem, p. 93. Tradução minha.

A retórica procedimental como agente de articulação entre identidade e alteridade.

Portanto, os fenômenos de corporificação são produzidos pela confluência entre as capacidades corporais dos participantes e as operações e limitações específicas das tecnologias de informação utilizadas⁴⁶. Nesta perspectiva, a interface, pode ser vista como “representação ou tradução necessária da funcionalidade ou arquitetura computacional para um inepto usuário humano.”⁴⁷. Logo, pode também ser admitida como representação gráfica e procedimental de ações que oscilam na dialética entre corpóreo e incorpóreo, identidade e alteridade, sobremaneira, viabilizadas pelos aparatos sensórios.

A seguir, apresentaremos o trabalho *Alter Ego*, de autoria de Alexa Wright & Alf Linney, 2002-2004, em que as relações entre corporalidade e incorporeidade são a tônica. Ele ilustra como a retórica procedimental sustenta processos dialéticos de corporificação-descorporificação, mantenedores da articulação e da reorganização das trocas sucessivas entre identidade e alteridade. Ademais, ele se firma numa tendência de ir à contrapelo da ideologia tecnológica. Enfim, tenta superar o programa inscrito nas memórias tecnológicas, ou seja, como afirmam Plaza & Tavares⁴⁸, buscam aproveitar a “margem de indeterminação” (Simondon) oculta pela máquina. Baseado em leis procedimentais, o trabalho é reflexo direto de uma rede de significantes e de modelos de visualização que estão na base das práticas sociais mediadas pelas tecnologias e utilizados pelos autores como meio para viabilizar uma proposta crítico-criativa.

Alter Ego, Alexa Wright & Alf Linney, 2002-2004

Alter Ego é um ambiente interativo que trata da experiência de se vivenciar a relação entre *self* e *other*. A imagem de um autônomo alter ego do usuário é criada, em tempo real, num espelho refletido. Ao utilizar o computador para criar uma réplica “autônoma” da pessoa, *Alter Ego* convida o receptor a questionar os vários aspectos de sua própria identidade. O usuário interage com a sua imagem no espelho, que é, de fato, um duplo digital.

Na instalação, como lembram Wright & Linney, o participante é convidado a adentrar em um quarto escuro e sentar em uma cadeira, em frente ao que parece ser um espelho grande e escuro, no qual está refletida a imagem fantasmagórica de uma máscara. O computador captura a imagem da face do usuário por meio de uma

46. Cf. Idem, p. 4.

47. Idem, p. 118.

48. PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998, p. 123.

Figura 1c:

Instalação *Alter Ego*
-Bristol Industrial Museum,
Harbourside, Bristol, UK,
2004. Ó Alexa Wright
Fonte: Disponível em:
<<http://www.alexawright.com/aeindex.html>>.
Acesso em: nov. 2014.

Figura 1b:

Instalação *Alter Ego*
Bristol Industrial Museum,
Harbourside, Bristol, UK,
2004. Ó Alexa Wright
Fonte: Disponível em:
<<http://www.alexawright.com/aeindex.html>>
Acesso nov.2014.



49. Por exemplo, se a pessoa que está sendo visualizada pela câmara sorri, o rosto virtual ou alter ego pode aparecer surpreso ou irritado, ou mesmo, pode sorrir de volta. Este diálogo continua até que o sistema detecta que a face do indivíduo tenha se movido para fora do seu campo de visão.

50. CLELAND, Kathy. *Image Avatars: self-other encounters in a mediated world*. 2008. PhD thesis. University of Technology. Sydney. 2008, p. 82. Disponível em: <http://www.kathycleland.com/?page_id=8>. Acesso em: nov.2014.

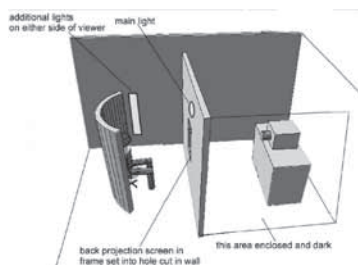
51. *Idem*, p. 9.

52. *Idem*, p. 82, tradução minha.

53. O nome Doppelgänger se originou da fusão das palavras alemãs *doppel* (significa duplo, réplica ou duplicata) e *gänger* (andante, ambulante ou aquele que vaga).

Figura 1d:

Visão Global da instalação *Alter Ego*. Ó Alexa Wright
Fonte: Disponível em: <<http://www.alexawright.com/aeindex.html>>. Acesso em: nov. 2014.



webcam localizada atrás do espelho. Ao agregar os dados das imagens capturadas, o sistema seleciona um modelo tridimensional que mais se identifique com a face do receptor. Em resposta, dá-se o aparecimento de uma imagem refletida no espelho, espécie de retrato de um duplo digital. Todavia, ao se revestir de certa autonomia, tal imagem começa a reagir, não às expressões visuais do usuário como em uma reflexão especular. Mas, de forma instigante, passa a sugerir reações adversas à própria imagem do receptor⁴⁹.

O *software* de computador que controla *Alter Ego* sintetiza expressões faciais em tempo real, permitindo de forma bastante confiável reconhecer e reproduzir diferentes movimentos e expressões faciais. A face digital é constituída por uma série de transformações e é modelada individualmente para criar uma gama de expressões realistas⁵⁰. Essa instalação representa, como nos diz Cleland⁵¹, um exemplo literal barthesiano do “perspicaz advento do outro autocomposto”⁵², em que o “eu” é recorporificado e animado como um *doppelgänger*⁵³ digital, o qual assume o seu próprio agenciamento e interage de forma semi-autônoma com o visitante da galeria. É como se o seu reflexo no espelho ou a sua sombra, de repente, ganhasse vida própria, uma estranha e inquietante experiência. Uma vez que este *doppelgänger* digital aparece, este duplo começa a imitar as expressões faciais do receptor, mas logo ele começa a agir de forma cada vez mais autônoma. Literalmente, o *self* converte-se em um *other* tecnológico. A interface foi projetada para ser automática e, na medida do possível, invisível, favorecendo um sentimento de admiração em torno do trabalho. A instalação não solicita a intervenção consciente do usuário. Enfim, incorpora os procedimentos computacionais que ideologicamente atraem e cativam o receptor, levando-o à possibilidade de mudanças de comportamento.

Alter Ego introduz um sentido de ruptura entre o *self* observado e o *self* experimentado. Como complementam os artistas, Wright & Linney⁵⁴, o trabalho aponta para a inseparabilidade entre homem e máquina, entre as ações conscientes e as respostas afetivas. *Alter Ego* brinca com as expectativas da audiência, pois faz o mapeamento de informações visuais e afetivas e as retrata por meio de caminhos inesperados, a fim de chamar a atenção para a relação sutil, existente entre o desenvolvimento tecnológico e a transformação da autoimagem do homem e sua identificação. Pode ser pensado como uma crítica ao crescente consumo da informação como via para valorização do “eu”.

Privilegiam-se as relações intrínsecas entre corpo e máquina, em que a materialidade é suportada, mais do que substituída, pelas tecnologias. Os artistas entendem que a relação do sujeito com a tecnologia pode ser entendida em termos da relação *self/other*. “É um paradigma para as relações contínuas do sujeito com os outros e representa um aspecto fundamental da estrutura da subjetividade humana.”⁵⁵

Uma das intenções do trabalho é questionar a natureza da subjetividade humana na contemporaneidade. Assim, *Alter Ego* não deve ser lido simplesmente como uma imagem literal do espelho (ou melhor, como um duplo, como reflexo); a proposta é discutir questões acerca das noções de *self* que nascem das relações funcionais e corporificadas pelas tecnologias digitais⁵⁶. O trabalho ressalta a perspectiva de se pensar o sentido de si mesmo, do *self*, como algo biológico, não simplesmente mental. A obra é dependente de um organismo que não é uma representação estática visual, mas uma consciência em evolução e dinâmica da própria condição de estar corporificado⁵⁷. *Alter Ego* preconiza que sem a sensação de estarmos corporificados não se é capaz de habitar e responder ao “outro”⁵⁸. O trabalho discute e repensa a forma como as interfaces operam, chamando a atenção para a relação sutil entre o desenvolvimento tecnológico e a transformação da subjetividade do ser humano⁵⁹. Enfim, mostra o jogo entre *self* e *other*, seja retratando as possibilidades dialéticas de corporificação-descorporificação, seja questionando as relações entre o ser humano e a máquina.

54. WRIGHT, Alexa; SHINKLE, Eugénie; LINNEY, Alf. *Alter Ego: computer reflections of human emotions*. In: Proceedings of the 6th. DAC Conference. Copenhagen, Denmark: IT-University of Copenhagen, 2005, p. 192-193. Disponível em: <www.ucl.ac.uk/conversation-piece/wright_shinkle_linney.pdf>. Acesso em: nov. 2014.

55. Idem, p. 3, tradução minha.

56. Idem, p. 192-193.

57. Idem, p. 197.

58. Ibidem.

59. Ibidem.

Monica Tavares possui Livre-Docência pela Escola de Comunicações e Artes da USP (2012), pós-doutoramento pela Pennsylvania State University (2009) e pela Cornell University (2014) na interdisciplinaridade das Artes, Design e Mídias Digitais, doutorado em Artes pela Universidade de São Paulo (2001), mestrado em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas (1995) e graduação em Arquitetura pela Universidade Federal da Bahia (1982). Atualmente é Professora Associada da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

José Luís Neto,
da série 22475 (2003) Prova,
gelatina e prata, 41 x 31cm.

Artigo recebido em 16 de
setembro de 2014 e aprovado
em 23 de outubro de 2014.

