

Doppel: Identidade e Sociabilidade no Ciberespaço

Doppel: Identity and Sociability in Cyberspace

Gumiero, Fábio. <fabio.gumiero@w5solutions.com.br> • Herrero, Jorge Luiz Gomes Martin. <jorge.lgmh@gmail.com> • Magalhães, Luiz F. Pereira. <luizfernando_pm@hotmail.com> • Perez, Marina Baldovino. <marinabperez@gmail.com> • Toth, Milena Melguiso. <milena.mt@gmail.com> • Targina, Natã da Silva. <nstargina@msn.com> • Siqueira, William. <presuntinho63@hotmail.com>

Todos são acadêmicos do Bacharelado em Design Digital, Universidade Anhembi Morumbi.

Resumo

Doppel é um projeto de design em interatividade experimental que explora o conceito da afirmação de identidade como simulacro – duplo substituto do indivíduo destituído de seus valores originais, submetido a uma condição de morte que corresponde às visões críticas de autores como Jean Baudrillard e Adolfo Bioy Casares. Com isso, propõe então uma experiência digital on-line baseada na desconstrução do avatar e na forma de identidade como um demiurgo (ou anonimato), na perspectiva de fazer o público interator experimentar uma nova maneira de encarar o ciberespaço e de entender a si mesmo, experimentando estética e cognitivamente formas de interação não convencionais.

Palavras-chaves: simulacro, identidade, morte.

Abstract

Doppel is a design project in experimental interactivity that explores the concept of affirmation of identity as a simulacrum – double replacement of the individual devoid of his/her original values, submitted to a condition of death that corresponds to the critical views of authors such as Jean Baudrillard and Adolfo Bioy Casares. Then proposes a digital online experience based on the deconstruction of the avatar and in the form of identity as a demiurge (or anonymous), relying on the perspective of making the public interactor to experience a new way of looking at cyberspace and to understand his/herself, experiencing aesthetic and cognitively forms of interaction outside the conventions.

Keywords: *simulacrum, identity, death.*

A afirmação de identidade no Ciberespaço

A capacidade de associar textos a som, imagem, animação e filme para não só ilustrar um tema, mas também representá-lo por meio desta sinergia de linguagens diferentes e trabalhá-las em simulações da realidade, fez da Hipermissão um sistema de representações dotadas de largura, comprimento e profundidade, proporcionando ao usuário experimentar os chamados “ambientes virtuais”.

É pela capacidade da linguagem hipermissão de simular a realidade que levantamos a ênfase das nossas discussões sobre a possibilidade de uma experiência estética e cognitiva elevada ao nível de percepção que muitas vezes sugere ser extracorpórea, algo sem precedentes na história da cultura ocidental. Do mesmo modo que o interator opera em meio digital, lendo e adquirindo conhecimento de maneira dinâmica, instantânea e não-linear, experimentando o livre acesso às produções culturais de todo o mundo pelo mesmo imediatismo do pensamento humano, agora ele pode interagir com simulações da vida real, que reproduzem relações culturais, arte, técnica e ciência, dentro de ambientes virtuais, envolvendo todas as faculdades perceptivas e as elevando às propriedades avançadas da leitura hipertextual.

Trata-se de aqui demonstrar como estes ambientes virtuais de simulação possibilitam ao interator experimentar pelos sentidos este plano “imaterial” da vida, onde as informações são trabalhadas a partir de formas “eternas”, atemporais, de todo o arranjo computacional de códigos, fórmulas e algoritmos, para imprimir na tela as simulações da vida real e os fenômenos da natureza:

Essas imagens sintéticas podem (erroneamente) ser chamadas de "imateriais", e não porque apareçam no campo eletromagnético, mas por mostrarem formas vazias, livres de matéria. [...] O que brilha na tela do computador são formas eternas, imutáveis (como, por exemplo, triângulo), fabricadas a partir de fórmulas eternas e imutáveis[...] (FLUSSER, 2007, p. 30, 192)

Com tais visões, Flusser nos permite tomar a Hipermissão como um meio de conhecer, de modo participativo e interativo, os aspectos “formais”, “eternos”, atemporais do mundo virtual. Considerando a possibilidade de o interator estender multiplamente a sua atuação no âmbito da Internet, além de poder interfacear com vários outros interatores ao mesmo tempo, a experiência que se tem com a Hipermissão eleva-se a condições ubíquas, múltiplas, aleatórias e instantâneas na operação com o meio informatizado, condizendo com as observações de Machado (2007) sobre o interator como sendo um *demiurgo*, ou seja, um “deus” que tem o poder de interferir no rumo, na estrutura e na forma dos eventos de ambientes virtuais, além de ter a capacidade de estar presente em vários espaços virtuais ao mesmo tempo, pela *telepresença* (assunto que esclarecemos mais adiante).

A Hipermissão permite a expressão conceitual e visível de metáforas. Leão nos apresenta um conceito necessário ao entendimento das metáforas de “labirinto” e “arquitetura” que a linguagem proporciona, fazendo a autora observar a emergência de uma nova faculdade perceptiva, a *cibercepção*, que se traduz pela “capacidade de perceber e habitar o ciberespaço. Ao exercermos nossa capacidade de ‘cibercepção’, passamos a ter uma posição dupla, presença paradoxal, pois estamos “aqui e potencialmente em qualquer outro lugar”. (LEÃO, 1999, p. 109). A possibilidade de uma pessoa habitar um mundo paralelo em meio digital, valendo-se desta *cibercepção*, e experimentar virtualmente formas alternativas de suas relações sociais – podendo ser ubíquas, “imateriais”, aleatórias e multidimensionais – é algo que transcende todo o padrão de vida no mundo real (i.e., não-virtual). Esta é uma questão enfatizada neste artigo, investigando como o interator lida com isso, e como tais experiências se revertem para ele e sua identidade, dentro de mundos virtuais 3D como o

Second Life (SL), o objeto de estudo teórico que tomamos para desenvolver os conceitos principais do projeto Doppel.

O termo “ciber” é derivado do grego *kybernetes*, que se refere aos mecanismos que permitem dirigir, governar e controlar. Norbet Wiener, matemático da MIT (Instituto de Tecnologia em Massachusetts, EUA) foi um dos primeiros a utilizar o termo, que mais tarde foi muito utilizado em estudos críticos sobre tecnologia dos anos 80 e início dos 90, emergindo, em seguida, do mundo da ciência da informação para o universo literário da ficção científica, na obra de Gibson, *Neuromancer* (SOARES, 2000).

No contexto do ciberespaço, temos em paralelo o conceito de *metaverso*, que a maioria das pesquisas sobre ambientes virtuais de simulação toma como termo referente de seu objeto de estudo, e comumente atribuído às análises sobre o mundo virtual de Second Life. Descrito por Neal Stephenson, em 1992, no romance *Snow Crash*, metaverso é um composto das palavras *meta* e *universo*, designando um mundo virtual que replica a realidade por meio de dispositivos digitais, ou seja, que deslocam os sentidos do sujeito para uma realidade virtual. Segundo Stephenson, em sua obra, o metaverso tem caráter real, tratando-se de uma ampliação do espaço no mundo físico, dentro de um espaço virtual na internet.

A convergência entre o social e o tecnológico, com as relações interpessoais desempenhadas no ciberespaço, é onde nasce a cibercultura. Esta incorpora e aceita todos os tipos de cultura, uma apropriação e reconfiguração de outras culturas, formando uma só, gerando novas formas de sociabilidade, tornando-se universal:

O universal da cibercultura não possui nem centro nem linha diretriz. É vazio, sem conteúdo particular. Ou antes, ele os aceita todos, pois se contenta em colocar em contato um ponto qualquer com qualquer outro, seja qual for a carga semântica das entidades relacionadas. Não quero dar a entender, com isso, que a universalidade do ciberespaço é “neutra” ou sem conseqüências, visto que o próprio fato do processo de interconexão já tem, e terá ainda mais no futuro, imensas repercussões na atividade econômica, política e cultural. Este acontecimento transforma, efetivamente, as condições de vida em sociedade. (LÉVY, 1999, p.111)

Second Life, ou “Segunda Vida”, desenvolvido em 2003 pela Linden Labs, trata-se de um ambiente virtual tridimensional de socialização, entretenimento e oportunidades de ganho econômico, de maneira interativa e dinâmica.

SL se vale do conceito Web 2.0, de expansão pelo uso do interator, criando e modificando o conteúdo virtual por meio da linguagem de hipermídia (O’REILLY, apud GLOBO.COM, 2006, on-line). Em seu mundo virtual, há algumas características notáveis que são descritas por Moura (2003) como hibridismo, hipertextualidade, não-linearidade e navegabilidade. Seu hibridismo é notado pela associação de duas ou mais mídias, podendo ampliar as possibilidades de gerar uma nova forma de comunicação e de expressão. Como aponta Moura, ao descrever o hibridismo e a maneira como isso reelabora a disposição de conteúdos informativos no espaço:

Imagens pictóricas, fotográficas, videográficas, desenhos, ilustrações, grafismos, animações em 2D e 3D, sons diversos (ruídos, trilhas, locuções, sons para ambientação), textos, hipertextos, poesias, frases soltas, narrativas, jogos, telas sobrepostas, justapostas, concêntricas propõem uma nova e dinâmica diagramação[...] (MOURA, 2003, p.190)

A hipertextualidade é presente em SL, nos objetos virtuais e descrições neles contidas, tornando flexível a estrutura de seu ambiente, interligando objetos e locais dentro do próprio mundo virtual ou externamente, a sites, arquivos de áudio, vídeo, etc.

O tipo de interatividade interna/ontológica, segundo Gallo (2002), é o mais intenso, e corresponde à forma de interação predominante de SL. Interna no sentido de que o usuário

toma um avatar para se identificar no meio, e Ontológica porque a interação repercute na própria ordem dos acontecimentos e nos elementos constituintes do mundo virtual. “A interação entre usuário e mundo ficcional produz uma nova vida e, conseqüentemente, uma nova história da vida a cada nova execução do sistema. Esse destino é criado dramaticamente, por ser executado, ao invés de ser narrado diegeticamente” (RYAN, 2001 apud GALLO, 2002, p. 35).



Figura 1: Inserção de mídias externas (sites, hiperlinks, imagens e etc.) em objetos modelados dentro do SL.
Fonte: Os autores.

Assim, se a interatividade é a experiência pela qual o interator atua no projeto hipermediático, transformando seu conteúdo e lhe agregando mais elementos, além de receber como retorno de suas ações um processo que o transforma tanto em seu papel desempenhado no meio quanto a sua própria subjetividade – sua identificação como pessoa ou participante em ambiente virtual – conforme nos esclarece Gallo, então podemos considerar o SL como projeto hipermídia do maior grau de interatividade. Torna-se necessário observar com mais profundidade esse aspecto, a fim de entender como as relações sociais virtuais em SL refletem os efeitos desta linguagem interativa.

A crítica mais engajada no estudo das identidades individuais e culturais considera a sociedade contemporânea em estado de “crise de identidade”, condição em que se encontra o homem pós-moderno – isto é, condição de não apenas dar forma à sua identidade, ou buscar meios de estabilizá-la, mas também de buscar caminhos alternativos para experimentar sua subjetividade (o que constata o aspecto fragmentado e deslocado dos atuais processos de identificação) – com a possibilidade que tem de adentrar em sistemas de representação. Sistemas estes que podem ser qualquer mídia, desde a imprensa até a televisiva e, por conseguinte, a hipermídia, como bem nos esclarece Hall, dizendo que “a moldagem e a remoldagem de relações espaço-tempo no interior de diferentes sistemas de representação”, como a escrita, pintura, desenho, fotografia, simbolização através da arte ou dos sistemas de telecomunicação, “têm efeitos profundos sobre a forma como as identidades são localizadas e representadas” (HALL, p. 70-71). E além deste autor, também Brodwell, afirmando que “a subjetividade não é a identidade ou personalidade própria de cada ser humano; ela é inevitavelmente social [...], é adquirida. A subjetividade é construída através de sistema de representação” (1996, p. 6-7, apud MACHADO, 2007, p. 128).

Imergindo em simulações virtuais, no domínio do ciberespaço, o sujeito busca de modo mais imediato e sensível essas experimentações de identidade, e as confronta com as identidades assumidas pelos vários outros indivíduos imersos em tais meios.

Hall nos esclarece que o sujeito pós-moderno faz parte do contexto histórico atual. Nestes termos, o autor analisa a identidade que, se antes descrevia como única, fixa e essencial (noção tradicional de identidade, vinda do pensamento Iluminista), agora se subverte e se fragmenta em identidades diversas, contraditórias e instáveis, em decorrência das amplas transformações sócio-culturais e institucionais que percorreram o séc. XX – durante a transição da modernidade para o que Hall (1992) designa como sendo “a modernidade tardia”. Para o autor:

[...] o próprio processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático.[...] A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam [...] O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas (1992, p. 12-13)

Hall nos permite entender que esse aspecto “fluido” é fortemente favorecido pelo processo da globalização, ao transformar profundamente nossas noções de tempo e espaço, na condição de abreviar a distância e o tempo entre as interações sociais humanas, de modo que não só a identidade particular de cada pessoa, mas também as identidades culturais (que, por sua vez, também influenciam a identidade do indivíduo), por estarem agora deslocadas, descentradas, hibridizadas e desarraigadas, mantêm-se no plano da imaginação, e não vão além disso. Pois todas as identidades “estão localizadas no espaço e no tempo simbólicos”; elas têm aquilo que pode se chamar de suas “geografias imaginárias” (SAID, 1990, apud HALL, 1992, p. 71). As identidades estão agora desarraigadas e suspensas ao plano da representação e da imaginação, dando hoje condições à cibercultura de oferecer possibilidades para criar e customizar formas pelas quais o sujeito se representa no ciberespaço, por meio de avatares.

O Avatar como Identidade

A palavra *avatar* origina da mitologia indu, pelo termo *avatāra*, do idioma sânscrito, que, significando “aquele que descende” ou “passagem para baixo”, designa a incorporação de um deus, em humanos ou animais, quando em suas visitas ao plano terreno material.

Este termo foi introduzido para designar o interator no ciberespaço, a partir de 1985, com *Habitat*, desenvolvido pela LucasFilm’s Games e o primeiro mundo virtual habitado por avatares. Apesar da interface simples, o jogo possibilitava a interação de usuários dentro de um ambiente virtual, utilizando um avatar.

O avatar é considerado como uma máscara, capaz de transportar o interator para dentro do ciberespaço: “Ela nos permite entrar no mundo artificial e, também, manter uma parte de nós mesmos fora dele” (MURRAY, p. 114). Esse estatuto de máscara possibilita experimentar várias identidades diferentes dentro de um mesmo cenário; aparato estético que “se pode pôr e tirar, como no carnaval, para compor identidades múltiplas e assumir novos papéis, muitos deles não aceitos seja pela sociedade, seja pelo próprio mascarado” (MACHADO, p.220, 221). No entanto, o sujeito em SL pode se valer não só de uma simples

propriedade de máscara, mas assumirá capacidades próprias do que Machado (2007) considera como um *demiurgo*, ou seja, um “deus criador” – conceito derivado da filosofia platônica (PRIBERAM, on-line) – sendo capaz de criar os elementos de um universo (ou, para a cibercultura, um metaverso), definir suas formas e interferir no rumo dos acontecimentos dentro dele. Mas neste caso, a representação visível é nula, sem avatar.

Outra característica importante sobre o uso de avatares é a de possibilitarem uma experiência corporificada. Se antes o sujeito apenas observava e fruía de maneira passiva as obras artísticas enquadradas em uma moldura, subordinando-se ao ponto de vista já fixado por esse enquadramento, seja em pinturas, ilustrações, ou no cinema, agora ele pode interagir com este enquadramento do mesmo modo como locomove sua cabeça, mudando seu campo de visão como bem quiser, caminhando e manuseando objetos virtuais.

A hipermídia então encontra no avatar aspectos que são intrínsecos tanto a ela quanto à realidade sócio-cultural sobre a qual Hall (1992) nos expôs, observando que as identidades estão se descentralizando e se deslocando. Tanto a falta quanto a busca de compreensão estão relacionadas à imersão em hipermídia e ao seu caráter lúdico, pois nesta linguagem

o prazer da busca cotidiana da identidade [...] está intrinsecamente relacionado com a questão da ausência, da falta [...]. Da mesma forma que a busca está relacionada com a falta, a imersão, por intermédio da interatividade, está relacionada com o outro e com a alteridade do ser na estruturação do jogo enquanto linguagem (GALLO, 2002, p. 62-63).

Machado (2007) também nos permite entender que o avatar, como sendo a máscara do sujeito no ciberespaço, corresponde a uma questão psicológica, pois trata-se de uma máscara que reflete a necessidade de superar identidades múltiplas por vezes reprimidas, sem necessariamente suscitar a críticas do senso comum sobre valores convencionais, de costumes e comportamentos.

Identidade e Morte no Ciberespaço

Vimos que o SL corresponde a uma realidade mais abrangente da contemporaneidade, que, como nos esclareceu Hall (1992), é o fato de as pessoas não encontrarem maneiras de desenvolverem na vida uma identidade estável e única. Todas as identidades estão suspensas ao plano da representação e da imaginação. O sujeito, valendo-se de um avatar, pode experimentar e jogar com os modelos mais convencionais e bem recebidos pela comunidade da qual deseja fazer parte. A imagem do avatar torna-se seu duplo, sua telepresença, representante (significante) de uma pessoa (significado) que não viu em si mesma formas mais condizentes com os valores, os padrões estéticos e os modelos de pessoa real mais necessários para a inclusão na sociedade.

Com a fluidez e a torrente não só de informações, mas antes, de réplicas e reproduções baseadas em modelos de produtos para consumo (incluem-se bens materiais e imateriais, como os estilos de vida, além do próprio indivíduo, agora inserido em sistema onde já não pode mais se conceber como pessoa dotada de valores inalienáveis, mas como uma força de produção econômica e midiática, vendável, negociável e substituível em toda a civilização), as concepções de identidade mais tradicionais – como a Iluminista, que dirigia o sujeito para uma auto-análise, conscientizando-se de seu próprio valor como pessoa determinante e relevante socialmente – perdem assim todos os seus valores, histórica culturalmente.

O SL, agora em sua fase de decadência quanto à audiência e às taxas de acesso pelo público, acabou se tornando um reduto de manifestação de desejos sexuais, onde se

encontram mais ambientes virtuais de simulação de BDSM (Bondage, Discipline and Sadomasochism), do que qualquer outro tipo de simulação, conforme Bardzell (2010). Isso nos permite observar que as identidades e movimentos culturais também estão sujeitas à perda de seus valores e dos princípios que mais motivaram seus precursores. Tomemos então aqui este “desvalor” como uma perda em si, uma anulação em prol de representações substitutivas, imagéticas e hiperrealistas.

A hipermídia em ambiente virtual para redes sociais torna presente uma evidente ausência, o que condiz com a própria finalidade das imagens, que é a de representarem, isto é, de tornar presente pelo ato de mostrar, pois

[...] a ausência que caracteriza a imagem é uma presença intensa: de fato, aquilo que se ausentou para a imagem, o sujeito da imagem, é retirado da superfície, mas não é invisível, sua força é visível. [...] “A imaginação não é faculdade de representar qualquer coisa que está ausente: é a força de tirar da ausência a forma da presença, isto é a força de *se representar*” (NANCY, 2003, p.48, apud MASSON, 2007, p.19)

Sendo a propriedade representativa da linguagem hipermídia também presente em tecnologia de simulação do real (ou da realidade virtual), contando ainda com a capacidade de tornar presente algo que está ausente (ou que simplesmente não exista), assim vem à tona o conceito de simulacro defendido pelo filósofo francês Jean Baudrillard (1976) e ilustrado na novela *A invenção de Morel*, do autor argentino de ficção científica Adolfo Bioy Casares (MASSON, 2007). O simulacro trata-se de uma reprodução de um original que lhe é tão fiel, que o original se anula em todos os seus atributos. Os simulacros ganham “vida” com as imagens de realidade virtual. Eles se conferem da mesma fonte de potência comunicativa e expressiva de um ser humano, sem depender deste, sobressaindo como uma imposição quase que violenta desta “força”, fundo de desejo de superar os paradigmas sócio-culturais (como a necessidade de ser belo, famoso, alto, notável, a necessidade de conquistar a pessoa de seu interesse particular, etc.). Em outras palavras, tais imagens extravasam as pulsões (MASSON, 2007). Pulsão é um termo derivado da psicanálise, que pressupõe “força no limite do orgânico e do psíquico que impele o indivíduo a cumprir uma ação, com o fim de resolver uma tensão vinda do seu próprio organismo, por meio de um objeto, e cujo protótipo é a pulsão sexual” (PRIBERAM, on-line).

A narrativa de Casares, por sua vez, ilustra o simulacro como a criação de entidades replicantes de indivíduos verdadeiros, atualizadas e presentes como se fossem os próprios originais, disponíveis a todas as faculdades perceptivas. Porém, a narrativa culmina na situação em que os originais morrem por causa destas réplicas, pois são aniquilados pela máquina de tecnologia radiotransmissora inventada pelo personagem cientista Morel, fazendo prevalecerem eternamente os simulacros daquelas pessoas.

Tais considerações sobre os simulacros e sua correspondência com os avatares sugerem um olhar crítico sobre a afirmação de identidade no ciberespaço. Vemos que atualmente as relações interpessoais se dão cada vez mais a nível de código binário computacional, de telepresença, por meio de imagens e avatares de representação. Indagando sobre o valor do próprio indivíduo sendo anulado em sociabilidade virtual, devemos ainda questionar se o próprio ser humano agora se depara com o apagamento dos corpos, em prol da vida das imagens (MASSON, 2007), ou em outras palavras, a um estatuto de morte em si, extermínio não só dos valores que não deviam lhe ser tirados, mas ainda do próprio corpo, visto ser o próprio nome de nosso objeto de estudo baseado na visão de uma “segunda vida”, além do corpo ciborgue ser uma realidade cada vez mais presente, isto é, o corpo do indivíduo modificado e sustentado por aparatos tecnológicos das mais variadas funcionalidades .

Conceitos principais do projeto Doppel

Apoiando-nos nas visões dos autores Baudrillard e Casares, usados como referências bibliográficas em nossas pesquisas, pudemos conhecer que o simulacro é a reprodução idêntica de um modelo, baseado em um original que já deixou de existir. Algo que morre e se reergue como simulacro. Segundo Masson (2007), a contemporaneidade encoraja o “apagamento” dos corpos; libertar-se do corpo para se perpetuar a realização dos desejos, das fantasias. E, para isso, é preciso entrar no jogo das imagens. É o que a autora chama de “o apagamento dos corpos e a vida das imagens” (MASSON, 2007, p.16), ou uma ênfase ao corpo virtual, em detrimento do corpo biológico.

Partindo destas premissas, o projeto Doppel oferece ao interator estas mesmas reflexões, além de mostrar como essa experiência se compara à de “estar vivo e morto ao mesmo tempo”; ou também, fazê-lo indagar sobre o que seria “morrer virtualmente”... Isso necessita toda uma experiência hipermediática que podemos chamar de “desconstrução do avatar”. Desconstruí-lo junto aos padrões estéticos e ideológicos que têm regido a interação por meio de avatares nas redes sociais mais conhecidas da Internet de hoje (mais evidentes em Second Life).

Além de toda esta experiência cognitiva, Doppel oferece ainda ao interator uma experiência estética que o fará lidar com o aspecto *nonsense* desta realidade virtual. Ao sugerir ocasiões de estar presente em algum lugar, ou em vários lugares e em lugar algum; presente e ausente, telepresente, morto-vivo; de tornar-se demiurgo, espectro fantasmático, dotado de capacidades que não tem na vida real (biológica e off-line), esta “realidade” pode se tornar mais estranha, intimidante e bizarra do que se parece a princípio.

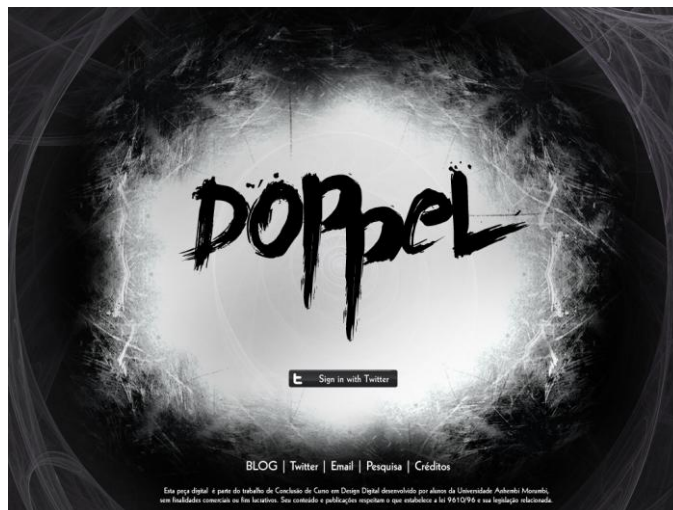


Figura 2: interface de abertura da peça on-line *Doppel.us*.

Fonte: Os autores.

Doppel (pronúncia: dópel), é uma palavra de origem germânica, que significa “duplo”, “cópia” ou “réplica”. Conhecemos este nome pela expressão de língua alemã *doppelgänger*, que é atribuída a uma lenda da cultura popular, pela qual relata-se sobre pessoas que viveram o fenômeno de avistarem uma cópia idêntica delas mesmas (ainda vivas), por vezes caminhando em algum lugar, lhes dizendo enigmas, ou aparecendo de modo estranho, como com a face dividida em duas, uma normal e outra deformada (ABOUT, on-line). As aparições ficaram na cultura popular como um sinal de maus agouros ou avisos de uma iminente catástrofe para a vida da pessoa que avista seu *doppelgänger*. Ou seja,

popularmente, tornou-se um fenômeno que avisa sobre uma ameaça à vida. Foi relatada como uma sinistra experiência não só pelo público europeu, mas também por figuras influentes e famosas do mundo todo, como Abraham Lincoln, o filósofo Goethe, e por pessoas que alegam ter visto o doppel do místico indiano Osho.

A relação deste conceito com o nosso trabalho correspondeu muito bem às nossas expectativas, pois nossa pesquisa teórica trás à discussão a identidade no ciberespaço, onde temos nossa “cópia representativa”, nosso “substituto”, imagem tangível (por dispositivos digitais interativos) e interfaceável.

Metodologia Projetual

Para o desenvolvimento das peças on-line e mobile experimentais apresentadas neste artigo, os autores partiram de uma metodologia de pesquisa bibliográfica, iconográfica e pesquisa de campo. Valeram-se do repertório acadêmico e cultural adquirido no decorrer de suas graduações, para desempenhar trabalho em conjunto, associando e interpretando os princípios de atuação em design digital, com iniciativa transdisciplinar. Durante o período de um ano, foram orientados por professores na realização dos trabalhos teórico e prático, assimilando os princípios metodológicos de criação e os de execução com planejamentos estratégicos. Partindo da confecção de um painel semântico e um painel iconográfico trabalhado em colagem de imagens extraídas de mídias impressas variadas, ordenaram o processo de produção de imagens para interfaces experimentais e para a elaboração de conteúdos interativos, navegáveis e hipertextuais em mídia digital oferecida à exposição on-line.

Doppel e sua Peça Digital On-line

O projeto Doppel divide-se em cinco interfaces. Cada uma discutindo um conceito próprio da afirmação de identidade em ambientes virtuais imersivos e colaborativos. As interfaces se consistem da seguinte forma: a chamada *Imersão* é a introdutória, por onde o interator tem a noção de estar entrando em um plano alternativo, virtual, envolvido pela interação de seus sentidos. Na interface chamada *Identidade*, o interator constrói sua representação, por meio de uma simples produção textual, de modo que a tipografia de seu texto faz emergir um corpo tipográfico, assim correspondendo ao fato de elaborar uma identidade com os atributos imediatos que o sujeito insere nesta imagem, podendo ser vista como a identidade original, construída com a atitude mais espontânea seu criador. Com esta identidade construída – este *doppel* que se torna seu duplo substituto dentro do mundo alternativo do projeto – o interator poderá personalizá-la na interface chamada *Personalização*. Esta, por sua vez, vem discutir a necessidade de se modificar o corpo para adentrar em contexto de socialização, agregando aparatos de afirmação de identidade diferenciada, distinta dos demais participantes na comunidade da qual o interator deseja fazer parte. A estética trabalhada nesta interface sugere como estas modificações, em vez beneficiarem o indivíduo, distanciam-no de seus atributos naturais, tornando-o hibridizado, meio homem, meio monstro, deformado e desagregado de seus sentidos originais, culminando nas formas sem sentido, no bizarro e *nonsense* das flutuações metamórficas da imagem artificial do avatar. Na interface chamada *Sociabilidade*, o interator tem uma rede social formada pelo próprio corpo que construiu e personalizou. À medida que o modifica e vai interagindo com a rede de amigos que tem nesta interface, seu doppel é desconstruído gradualmente, a ponto de as interações acionarem um evento incomum comparado às

comunidades virtuais mais conhecidas da Web de hoje: é o interator se desagregando de seu próprio corpo virtual. Ele perde seu controle, de modo que o avatar torna-se um *doppelganger* propriamente dito (conforme os relatos da cultura popular européia). Sem possibilidade de continuar interagindo com a rede social, o interator verá que, na interface chamada *Simulacros*, seu doppel agora faz parte do conteúdo fixo do projeto. Nesta interface, o doppel que o representava torna-se imagem autônoma, de modo que qualquer outro interator poderá interagir com este simulacro, por meio de um *chat* de conversas. As perguntas que forem dirigidas a este doppel “morto-vivo” vão retornar respostas aleatórias, vindas do próprio perfil de *Twitter* de seu antigo dono, a fim de causar a noção de uma presença em tempo real do interator que o controlava, porém uma ilusão em si.

O interator desagregado de seu corpo virtual, torna-se um demiurgo, sem identidade visível, com a capacidade de reaver seu corpo, quanto mais interagir conversando com os doppels na interface *Simulacros*. Na condição de demiurgo, poderá dar vida a todos os doppels que caíram na interface simulacros, e quanto mais ele o fizer, mais os interatores que perderam seus doppels poderão recuperar o controle deles, em um dado momento de interação.

A navegabilidade dentre as interfaces se dá de modo não linear, disponível à livre escolha do interator, assim proporcionando uma experiência cognitiva dinâmica, de modo que cada interface lhe desperte o interesse de conhecer o que ocorrerá com sua identidade nas demais interfaces. Além disso, a questão de estar “morto” (sem corpo, representação visível, e sem condições de interagir com os demais participantes com seus doppels), suspenso à condição de uma entidade superior, demiurgo, corresponde à identidade de demiurgo vista em *Second Life* (onde o interator tem a capacidade de repercutir na sustentação dos ambientes das relações sociais virtuais em atividade, além de surtir a morte virtual como uma perda de sociabilidade e de cadastro na rede construída).

A Peça Mobile

O projeto ainda conta com sua plataforma mobile, dotada de interações que repercutem na peça digital on-line em si, especificamente na interface *Simulacros*. Sua solução veio aprimorar a idéia do interator como demiurgo, de modo que os usuários de dispositivos móveis possam postar mensagens que vão aparecendo aleatoriamente no ambiente visual criado para a interface. Tais interações também fazem os doppels “caídos” se reerguerem, quanto mais ativas forem as interações por meio desta plataforma.

A interação mobile faz ainda o projeto se inserir num contexto de possibilidades de acessos cada vez maiores, já que se trata de uma interatividade em tempo real, agregando de modo imediato tanto interatores fixos (em PCs) quanto usuários móveis.

Proposta de Design

Com o painel iconográfico feito em colagens e derivado das palavras chaves estruturadas no painel semântico, foi possível definir mais especificamente os elementos projetuais, sobretudo para ter direções mais objetivas na solução das cores e grafismos a serem aplicados.



Figura 3: painel iconográfico.
Fonte: Os autores.

A composição das colagens acabou favorecendo a divisão do projeto em cinco interfaces conceituais. Na Figura 3, esta divisão é visível, indicando diretamente as opções de cores a serem usadas em predominância: nas colagens do canto superior esquerdo, estão os tons quentes para a interface Sociabilidade; no canto inferior esquerdo, tons de sépia e de pele humana são notáveis para a interface Identidade; no centro, tons neutros e sóbrios para a interface Simulacros; canto superior direito em predominância do azul marinho e sutis tonalidades roxas para o tema da Imersão; para a interface Personalização, são notáveis os tons de cinza contrastando com variações de vermelho azul e verde bem delimitadas. Assim obtivemos a paleta da Figura 4.



Figura 4: paleta de cores do projeto Doppel.
Fonte: Os autores.

A tipografia BrushHour, utilizada para títulos, é composta de traços gestuais de pincel, que retratam uma expressão fluída e orgânica, de modo a discutir o conceito de

identidades imersas no ciberespaço, onde o sujeito, por mais que tente consolidar uma identidade, estará sempre suscetível a desmanchá-la e desconstruí-la.

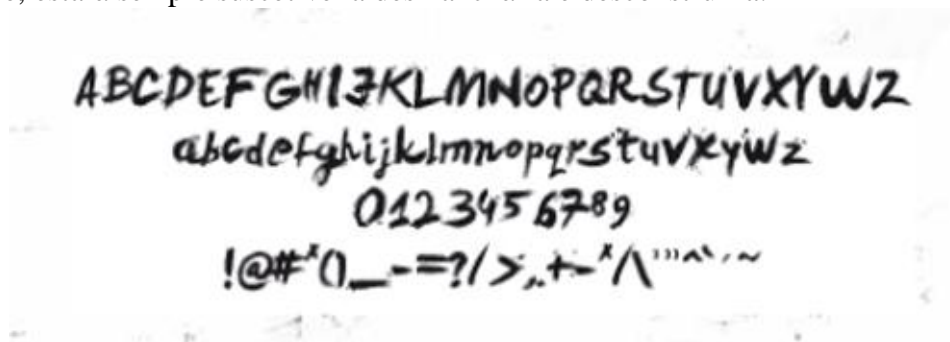


Figura 5: família tipográfica Brush Hour para títulos.
Fonte: Os autores.

A família tipográfica Geometric 231 é utilizada nos conteúdos informativos e textuais das interfaces. Suas formas arredondadas e caracteres *sans-serif* favorecem a legibilidade e a legibilidade destes textos.



Figura 6: família tipográfica Geometric 231 para conteúdo informativo.
Fonte: Os autores.

A Figura 7 apresenta amostras das interfaces mais importantes para a discussão conceitual do projeto: Identidade, Sociabilidade e Simulacro. Nela há indicações sobre as principais interações disponíveis nestas interfaces.



Figura 7: interfaces Identidade, Sociabilidade e Simulacros(esta na parte inferior da imagem).

Fonte: Os autores.

A peça mobile é dividida em quatro interfaces: a Home, tendo a função de introduzir sobre o projeto; Contato, disponibilizando entrar em contato com os “organizadores” do projeto, para dúvidas ou sugestões; Projeto, que contém explicações curtas sobre o conceito e intenções do chat; Chat, disponibilizando o envio de mensagens entre os usuários da peça móvel. Mensagens estas que são visualizadas em tempo real na interface Simulacros. O chat é a principal parte da peça, mantendo conteúdo nela própria e enviando conteúdo para o projeto, dinamizando a interação social e aprimorando a conectividade entre ambas as peças do projeto Doppel.



Figura 8: interfaces da peça mobile.

Fonte: Os autores.

Quanto ao projeto sonoro, seu objetivo é envolver o interator com um sonoridade bastante imersiva, dando sensação de profundidade a cada interação e ambiente das interfaces. Em cada um delas, os efeitos sonoros orientam as ações do interator, além de climatizar a navegação, aprimorando experiência em linguagem hipermídia. Os efeitos sonoros são divididos em duas categorias. Ambientação – os efeitos sonoros desta categoria servem como complemento o ambiente onde o interator está navegando, ampliando assim a percepção e traduzindo as sensações conforme os conceitos de cada interface. Nesta categoria, encontramos como referências três os compositores: Jean Michel Jarre, em seu álbum *Oxygene*, no qual compõe músicas instrumentais sintetizadas que ambientam sons fluídos, orgânicos e eletrônicos, retratando a subjetividade, a psicodelia e o avanço da tecnologia; o compositor de pseudônimo Eurydome, que trabalha músicas voltadas ao subgênero *Dark Ambient*, retratando sonoridades obscuras, densas, enigmáticas, desconcertantes e ocultas; as trilhas criadas por Mike Morasky, mais especificamente no álbum do game *Left4Dead*, que vem trazer caráter de obscuridade e temor para o projeto; Scorn, banda Industrial experimental criada por Mick Harris, utilizando sonoridade orgânica e fluída para ambientações que transmitam estas sensações.

A segunda categoria é a de Feedback para as interações. Para cada interação explorada, o interator tem como resposta um efeito sonoro representante do elemento gráfico ativado, seja ao passar o mouse, clicando em algum objeto ou em notificações de interator para interator; assim orientando e ampliando as sensações de um projeto experimental.

Considerações Finais

O processo de desenvolvimento do projeto Doppel (www.doppel.us) percorreu um ano de pesquisa teórica, iconográfica e tecnológica. A prospecção de um problema humano para solucioná-lo a nível transdisciplinar e científico (metodologicamente), valendo-se de senso crítico, de planejamento, da elaboração de um plano estratégico propício aos resultados necessários e do balanço das possibilidades projetuais mais adequadas à consistência de um trabalho a ser oferecido como viés de experiência tanto estética quanto cognitiva, são fatores – constantes no estudo do design de mídias digitais – que puderam estar presentes e serem levados rigorosamente durante todo esse tempo.

Com isso, Doppel tornou-se um trabalho hipermídia on-line dotado de uma discussão singular. Nós (os autores) desempenhamos longas discussões teóricas, reunimos materiais de referência para o trabalho criativo, analisamos as tecnologias mais factíveis dentro de nossos próprios repertórios, para assim alcançarmos a forma atual do projeto. Deve-se ressaltar ainda o exercício criativo feito de modo artístico não por apenas um integrante do grupo, mas sim pelo conjunto inteiro. Assim nos lançamos na experimentação de linguagens tanto literárias quanto visuais, ao elaborar um painel semântico, jogando com as palavras chaves das discussões teóricas e, com isso, elaborando um painel iconográfico. Painel este onde foi trabalhada a técnica da bricolagem para associar tais palavras às imagens retiradas das mais variadas fontes de mídias impressas, a fim de definir um padrão visual que equilibrasse as idéias mais assimiláveis ao senso comum em relação às mais complexas e inusitadas que o trabalho proporcionou.

As possibilidades de acesso ao projeto dão ainda uma perspectiva de audiência progressiva pelas mídias sociais, devido ao fato de o trabalho seguir o tema *mainstream* das produções midiáticas mais impactantes na cultura popular contemporânea, a exemplo dos

filmes de ficção *Matrix*, *Repomen*, *O Sexto Sentido*, além de animes como *Ghost in the Shell*. Longas metragens em que se discute a questão de se estar vivendo uma ilusão, lidar com simulacros e simulações, incorporar representações artificiais e de estar morto e vivo ao mesmo tempo.

Consideramos ainda agregar mais possibilidades de interação em rede (não apenas com *Twitter*, mas também com *Facebook*, ou até o próprio projeto ser capaz de construir uma rede social), e melhorar ainda mais as soluções visuais do projeto, a fim de ampliar sua receptividade, repercussão e o público destinado, com elementos projetuais sempre se renovando e tornando-se cada vez mais atraente.

Para além destas atividades hiper-mídia, o projeto Doppel oferece como proposta de aprendizado cultural, de reflexão e de inovação em interatividade digital não uma “morte virtual” que seja negativa e inadmissível pelos participantes (como acontece com a morte virtual conhecida pelos participantes de SL), mas antes, uma experiência cognitiva que venha reverter-se para o interator em uma forma de valorizá-lo como indivíduo, relevante para as relações sociais, contando ainda com a possibilidade de formar novas amizades e emergir laços, nexos de rede social que acreditamos serem formas de interação dificilmente encontradas em outros projetos hiper-mídia disponíveis na Web.

O diferencial do projeto é o de procurar subverter um paradigma tão arraigado como a afirmação de identidade em imagem telepresente nos espaços virtuais, para desvencilhar o sujeito de seus duplos, dirigindo-lhe um olhar para si mesmo e para as possibilidades que pode ter ao se relacionar sem um simulacro. Sendo tudo trabalhado com um padrão visual sutil, por vezes estranho e intimidante, isso não deixa de despertar interesse maior (se não desperta ainda mais do que o viés convencional de trabalhar imagens belas e agradáveis). Aprendemos no próprio espaço acadêmico que o estranhamento gera conhecimento, podendo ser a forma mais viável de despertar no sujeito uma experiência significativa, além de uma ampla revisão dos seus conceitos de si mesmo e de seu convívio em civilização.

Referências

BARDZELL, Shaowen. **The Visual Language of Virtual BDSM Photographs in Second Life**. School of Informatics and Computing, Indiana University, USA; *in* Journal of Virtual Worlds Research. Vol. 2, Num. 4, 2010.

BAUDRILLARD, Jean. **A troca simbólica e a morte**. 1976. São Paulo: Loyola, 1996

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Dumara. 1985.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. **A Narrativa do Jogo na Hiper-mídia: A interatividade como possibilidade comunicacional**. Dissertação. Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica. PUC/SP. São Paulo, 2002. 277 p.

GLOBO.COM. **“Entramos na era da inteligência coletiva”, diz guru da internet**. 2006. Disponível em <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,AA1377043-6174,00.html>> Acesso em 15 de Mai. 2010.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. Tomáz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP & A. 2003. 7ª ed. ou reimpressão.

LEÃO, Lúcia. **O Labirinto da hipermídia** - arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 1999.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência** – O futuro do pensamento na era da informática. Editora 34, São Paulo, 1993.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. Comunicação. São Paulo: Paulus. 2007. p.187-195, 211-227.

MASSON, Céline. **Uma parábola literária para aproximar o universo virtual de Second Life. A invenção de morel: Fantásticas Imagens**. Tradução: MEDEIROS, Sergio. Rio de Janeiro, vol. 19, n. 2, p. 11-21, 2007.

MOURA, Mônica Cristina de. **Design de hipermídia: projetos em design de hipermídia: estudo de casos**. V.3. São Paulo: S.C.P.,2003.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck - O futuro da narrativa no Ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural:Unesp, 2003.

PRIBERAM. **Dicionário Priberam da Língua Portuguesa**. Disponível em: <<http://www.priberam.pt/dlpo/>> Acesso em 10 Mai. 2010.