

Métamorphoses digitales : Expérimentations esthétiques et construction du sensible dans l'interaction humain-machine / Théma

« Meta_Body - um projecto artístico de construção de avatares enquanto partilha criativa »

Catarina Carneiro de SOUSA

Résumé

Cet article décrit le projet Meta_Body, en développement dans un environnement virtuel en ligne, dans la plateforme Second Life, et dans la "vie réelle", dans plusieurs expositions d'art contemporain. Il aborde deux axes structurants de ce projet : la constitution de la corporéité virtuelle et le processus créatif de construction, partage, transformation et incorporation de l'avatar. Enfin, il explore les aspects métaphoriques de la corporéité virtuelle et l'incorporation ainsi que la possibilité d'un processus créatif en tant qu'expérience esthétique.

Abstract

This article describes the project Meta_Body, developing in an online virtual environment, the Second Life platform, and in « real life » in several contemporary art exhibitions. Addresses two main principles in this project - the creation of virtual corporality and the shared creative process of avatar building, sharing, transformation and embodiment. Also explores the metaphorical aspects of virtual corporality and embodiment and discusses the possibility of a creative process as an aesthetic experience.

Resumo

Este artigo descreve o projeto Meta_Body, em desenvolvimento em ambiente virtual em linha, na plataforma Second Life, e na « vida real », em diversas exposições de arte contemporânea. Aborda dois eixos estruturantes deste projecto - a constituição da corporeidade virtual e o processo criativo partilhado de construção, partilha, transformação e incorporação do avatar. Explora, também, os aspetos metafóricos da corporeidade virtual e incorporação e aborda a possibilidade de um processo criativo como uma experiência estética.

Introdução

Meta_Body é um projeto em curso de Meilo Minotaur (Sameiro Oliveira Martins) ⁽¹⁾ e CapCat Ragu (Catarina Carneiro de Sousa), trata-se uma investigação baseada e orientada para e pela prática, uma vez que a abordagem teórica informa, mas também é informada pelas práticas artísticas levadas a cabo no metaverso ⁽²⁾. Esta é, assim, uma investigação baseada na arte, isto é, uma forma de pesquisa alternativa aos métodos tradicionais e que se apresenta como uma expansão teórica e epistemológica dos fundamentos do paradigma qualitativo (Leavy, 2009, p. 3).

O projeto desenvolve-se principalmente em ambiente virtual colaborativo, mas que também tem sido exibido na « vida real » ⁽³⁾, em contexto de exposições de arte contemporânea ⁽⁴⁾. A atualização do projeto varia em cada circunstância, sem nunca, no entanto, ser possível abarcar todos os aspetos do projeto em

contexto expositivo, uma vez que as suas dimensões interativa e participatória só podem ser totalmente desfrutadas no metaverso.

A palavra metaverso foi cunhada pelo escritor Neal Stephenson no romance *Snow Crash* de 1992, onde as pessoas interagiam através de avatares num espaço tridimensional totalmente imersivo. Apesar deste termo poder ser usado para designar todo o espaço coletivo em linha, costuma referir-se especificamente a mundos virtuais - espaços físicos gerados por computador, representados graficamente numa simulação tridimensional, que podem ser experienciados por várias pessoas ao mesmo tempo (Castranova, 2005, p. 22), isto é, lugares, habitados por pessoas e possibilitados por tecnologias em linha (Boellestorff, 2010, p. 17). No caso, na plataforma Second Life (SL) onde o projeto se iniciou, numa primeira fase com a distribuição, no Sim Delicatessen ⁽⁵⁾, de um grupo de dezoito avatares gratuitos, copiáveis, transformáveis e partilháveis. Com base nesses avatares, outros residentes do SL foram convidados a produzir trabalho derivado. Essas novas criações foram posteriormente exibidas em exposições da « vida real », essencialmente sob a forma de fotografias virtuais ou machinimas ⁽⁶⁾. Numa segunda fase, o Meta_Body II, estamos a partilhar em Delicatessen avatares derivados, isto é, novos avatares construídos pelos participantes e baseados no primeiro grupo. Para o efeito foram construídas quatro instalações virtuais, em homenagem aos avatares e aos seus criadores.

Para Beth Coleman o conceito de avatar refere todas as extensões digitais do sujeito que o presentificam em tempo real na rede de telecomunicações, propondo a noção de copresença e de 'realidade-x' para dar conta deste modo distribuído de relocalização do sujeito. Pode ser imagem (e.g. o nosso pictograma numa rede social), texto (e.g. uma mensagem IM ou SMS), ou a nossa voz (e.g. VOIP) (Coleman, 2011).

Aqui referimo-nos ao avatar enquanto imagem que representa o usuário em mundos virtuais, ou como normalmente é referido na plataforma SL, o residente. Nesta plataforma o avatar pode ser personalizado através de ferramentas internas, mas existe a possibilidade de inserir conteúdos exteriores à plataforma, como texturas, modelações, animações, etc. Os designers de avatares são, portanto, os residentes, que podem eles próprios criar um avatar e/ou usar partes que outros residentes vendem ou partilham. A forma como a corporeidade virtual se constitui neste ambiente resulta de uma autoria distribuída, estabelecendo-se como um processo criativo partilhado.

Por outro lado, a experiência do corpo no SL é mais uma experiência de expressão ou de linguagem do que uma experiência da carne. Pelo menos no que diz respeito ao avatar. Evidentemente, muitas das experiências no SL têm uma dimensão física, dos sentidos. Mas estas sensações continuam a ser vividas pelos nossos corpos, frente ao monitor, não pelo corpo do nosso avatar. Podemos olhar para um bolo virtual muito realista e salivar, mas se o nosso avatar o comer não lhe vamos sentir o sabor. O corpo virtual é um corpo metafórico. Um corpo da expressão e da linguagem.

No projeto Meta_Body concentramo-nos especialmente em dois aspectos - o avatar enquanto corpo/linguagem aberto à experimentação e à potência e o avatar enquanto experiência criativa partilhada. Isto significa que consideramos a experiência estética associada a este projeto, enquanto projeto artístico, tão mais rica quanto mais envolver um processo criativo transformador nessa fruição. Por essa razão, os dezoito avatares não só são oferecidos, como também são transformáveis, copiáveis e transferíveis, dando total liberdade de utilização aos participantes. Falamos de participantes em lugar de público porque, na realidade, a relação, no metaverso, das pessoas com este projeto é uma relação de participação e partilha criativa.

O método utilizado para implementar este projeto é, pois, um processo de criatividade partilhada, no qual várias pessoas podem ser consideradas autores em diferentes fases do projeto e onde alguns desses indivíduos podem permutar entre usuários e produtores dos materiais distribuídos, tornando-se produzíveis (Bruns, 2007), como descreveremos mais à frente.

Apresentam-se três abordagens diferentes para o conceito de criatividade partilhada : criação coletiva, o processo utilizado entre Meilo Minotaur e CapCat Ragu na construção dos avatares e as instalações virtuais, um grupo celular agindo como um só autor, numa forma muito íntima de processo criativo ; a criação colaborativa, um processo em que cada artista mantém a sua marca pessoal autoral num diálogo criativo com outro artista/s - a maneira como veremos que Takio Ra (Luís Eustáquio) contribuiu para o projeto, através da criação de paisagens sonoras para as instalações virtuais, como veremos adiante ; e criação distribuída, a forma como o trabalho derivado foi criado utilizando o primeiro conjunto de avatares para construir novas criações que, por sua vez, alimentaram uma reserva de materiais disponíveis

para a realização de novas criações.

Momentos de atualização do projeto

Para Pierre Lévy o termo virtual não se opõe o termo real, mas o termo atual. A virtualidade não trata da possibilidade, mas da potência. Para este autor, a realização não é uma criação, no sentido pleno do termo, pois não implica a produção de algo novo. O possível é exatamente como o real, mas sem uma existência. O virtual, por outro lado, pede uma resolução, é problemático e complexo. Nesse sentido, a atualização é uma solução para um problema que vai muito além do seu enunciado. O atual não é predeterminado pelo virtual, como Lévy nos lembra, não é a sua realização, mas uma resposta a ele (Lévy, 1996).

Apesar deste projeto se caracterizar pela sua informalidade e por uma participação fluida e processual, podemos destacar dois momentos chave de atualização - a 6ª edição da exposição All My Independent Women (AMIW) e Meta_Body II.

Relação com AMIW

O projeto foi iniciado em resposta a um convite de participação na 6ª edição da exposição AMIW, um evento que, mais do que uma exposição, se apresenta como uma plataforma de pensamento feminista. AMIW tem vindo a formalizar-se irregularmente em diversos pontos do globo, com a curadoria da artista plástica Carla Cruz. A edição de 2011 esteve patente em Viena, na Áustria, desde o dia 3 de Novembro até ao dia 3 de Dezembro, no espaço VBKÖ ? Associação Austríaca de Mulheres Artistas.

Esta edição do AMIW foi em grande medida uma continuação da edição de 2010, que girou em torno da leitura coletiva do livro *Novas Cartas Portuguesas* de Maria Isabel Barreno, Maria Teresa Horta e Maria Velho da Costa. Publicado em 1972, foi proibido pela ditadura, originando então o famoso processo das Três Marias, que se tornou um marco da história do feminismo português. As autoras foram acusadas de « atentado à moral pública » o que « lhes retirava a dignidade sequer de "crime político ou acto suversivo" (Macedo, 2010, p. 54). A publicação que acompanhou a exposição reeditou o prefácio de Maria de Lourdes Pintasilgo para a 3ª edição, de 1980, das *Novas Cartas Portuguesas*. Socorremo-nos das suas palavras para elucidar um pouco mais sobre este livro :

É tal a rotura introduzida pelas Novas Cartas Portuguesas que a sua primeira abordagem só pode ser feita à luz do que elas não são. Não são uma colectânea de cartas, embora se reconheça nelas o estilo tradicionalmente cultivado pelas mulheres em literatura. Não são um conjunto de poemas esparsos, embora em poesia se converta toda a realidade retratada. Não são tão-pouco um romance, embora a história vivida (ou imaginada) de Mariana Alcoforado lhes seja a trama principal (Pintasilgo, 2010, p. 4).

Trata-se de um livro escrito a três mãos, sob a forma de cartas, onde nunca sabemos qual das três autoras escreveu cada texto. Mariana Alcoforado aparece como personagem central, é a personagem e o sujeito do livro do século XVII *Cartas Portuguesas*, uma freira que de um convento em Beja escreve para o seu amor, o cavaleiro de Chamilly. Ela surge neste novo livro como pretexto para dissecar um conjunto de questões ligadas ao género e à condição feminina.

Apesar de todos os textos serem chamados de carta, nem todos são formalmente semelhantes à ideia convencional que temos de carta. O sujeito ramifica-se e fragmenta-se. Há uma multiplicidade de vozes para além das autoras, que muitas vezes escrevem em nome de Mariana ou de sua mãe, de sua irmã, do cavaleiro de Chamilly, etc. Continuando com Pintasilgo, no mesmo prefácio :

É óbvio que as Novas Cartas Portuguesas não teriam tido eco que lhes conhecemos se não atingissem um nível simbólico em que se reconhecem mulheres de todos os continentes e classes sociais. Numa segunda leitura, o corpo, como lugar preferencial da denúncia da opressão das mulheres, excede-se naquilo que representa. Funciona como metáfora de todas as formas de opressão escondidas e ainda não vencidas (Pintasilgo, 2010, p. 4).

Ora foi precisamente esta ideia de corpo metafórico que nos interessou trabalhar no nosso projeto dessa edição ⁽⁷⁾, continuada e alargada na sua potencialidade para a edição de 2011 com o projecto *Meta_Body*.



[fig.1] Instalação *Meta_Body* no SL, ©Catarina Carneiro de SOUSA, 2013.

Concebemos em conjunto dezoito avatares. Alguns de inspiração animal como *Dragonfly*, meio humana, meio inseto ; *Dinosaur*, com algumas características jurássicas ; *Meta_Birds*, um rapaz e uma rapariga pássaros ; *Lizard*, inspirado na série de ficção-científica *V* (1983) e *I see your inside*, um avatar animalesco, mas sem referir nenhum animal real, cheio de olhos pelo corpo. Um grupo de avatares-boneca,

uma vez que a nossa primeira forma de relacionamento com a plataforma SL foi « brincar às bonecas », vestindo, despindo, penteando e transformando o avatar (Sousa, 2012, p. 138) ; *Ragdoll*, uma boneca de trapos ; *You my inside*, uma pequena boneca de peito aberto, onde lhe podemos ver uma outra cabeça e *Pippiua*, uma mimo ou palhaça rica, com uma grande gola seiscentista. Outro grupo era formado pelas rainhas : *Ice*, a rainha do gelo ; *Fog*, a rainha da neblina ; *Godiva*, a rainha da fragilidade ; e *Silver7*, a rainha do burlesco. Dois avatares do meio aquático, *Aqua* e *River Avatar*. Dois avatares, *Indigo* e *Jungle* inspirados nas fotografias de Hans Silvester das tribos do Rio Omo, na Etiópia. E por fim, os dois avatares mais improváveis, com corpos feitos de rede, *Frame Girl* e *Chart Man*.



[fig. 2] *Haunted Fog*, © Catarina Carneiro de SOUSA.



[fig. 3] *You see my inside*, © Catarina Carneiro de SOUSA.

Para os distribuir construímos uma instalação no SL, onde quadros com os avatares pairavam no ar, sem

paredes, do ambiente sem atmosfera (Manovich, 1996) nem gravidade do metaverso. Tocando neles os visitantes recebem a personagem do quadro, pronta a incorporar e transformar.

Na nota que distribuimos juntamente com os avatares, convidamos as pessoas participar no projeto com o seu trabalho derivado, partilhando-o conosco nos grupos *Meta_Body* do Flickr e do Koinup. Informamos também que seria feita nesses grupos a seleção de trabalhos que iriam ser exibidos na exposição na Áustria.

Foram selecionados para a exposição 120 trabalhos e contamos com a participação de 80 pessoas na exposição AMIW, integrando o projecto *Meta_Body*.

A nossa seleção de trabalhos tentou ser o mais abrangente possível, não se baseando em critérios de « gosto », pessoal, tentando antes ser uma amostra significativa das diferentes sensibilidades e culturas presentes na arte do metaverso, bem como diferentes formas de abordagem aos avatares originais, transformados ou não. Desde a fotografia virtual pura (sem edição) dos avatares, fotografias dos avatares editadas em programas externos, colagens digitais, textos baseados nos avatares, machinimas, etc.

No trabalho de Tim Deschanel, por exemplo, podemos ver uma mistura de avatares com componentes externos, fotografada por uma terceira pessoa. Esta reconstrução do avatar foi concebida por Eupalinos Ugajin (um dos mais talentosos artistas do metaverso) e fotografada por Tim Deschanel. A imagem apresenta-nos diversas questões sobre autoria, originalidade, processo criativo e mesmo o conceito de obra de arte. Qual é a obra ? O avatar que distribuimos ? O avatar reconstruído por Eupalinos Ugajin ? A fotografia de Tim Deschanel ? O projeto *Meta_Body* com uma autoria distribuída ? Ou estaremos perante vários momentos artísticos que tanto se podem considerar de forma isolada como integrados no projeto geral ?



[fig. 4] *Eupalinos Ugajin*, © Tim DESCHANEL.

Meta_BodyII

Em Outubro de 2012 Meilo Minotaur e CapCat Ragu iniciaram uma segunda fase deste projecto, Meta_Body II. A ideia de iniciar esta nova fase surgiu do encontro casual, no metaverso, com Fitch Woodrunner. Reconhecemos no avatar de Fitch partes dos avatares de *Meta_Body*, numa recombinação e transformação surpreendentes. Em conversa privada, felicitamos Fitch e lamentamos o facto de este não ter submetido uma fotografia do seu avatar a tempo da exposição AMIW. No entanto, Fitch perguntou se não tencionávamos fazer uma nova distribuição de avatares feitos a partir dos primeiros. Achamos que seria uma excelente ideia e assim se iniciou *Meta_Body II*, que contou, entre outros, com o avatar de Fitch Woodrunner, *Aquavariel*.



[fig. 5] *Aquavariel*, © Catarina Carneiro de SOUSA.

Tendo os avatares projeto Meta_Body como ponto de partida, residentes do SL foram convidados a partilhar os seus avatares derivados, utilizando qualquer uma das partes dos avatares projeto Meta_Body, peças construídas por eles próprios e/ou peças construídas por outros criadores, desde que a sua licença de utilização permitisse especificamente cópia, transformação e redistribuição. Todos os avatares deveriam ser fornecidos com permissões totais, o que significa serem copiáveis, partilháveis e abertos à transformação. 22 criadores construíram 26 novos avatares, desde artistas e designers de renome no metaverso, como alpha.tribe, a marca de Alpha Auer (Elif Ayiter), Cherry Manga ou Eupalinos Ugajin ; mas também novos residentes, como foi o caso de Eila Magnólia (Melania Pereira Ribeiro), que experimentou o SL e a construção de avatares pela primeira vez.

Alguns criadores recombinaram partes dos primeiros avatares, como foi o caso de Kikas Babenco, com o seu avatar *Sophia*, que combinava partes de pelo menos cinco avatares (*Fog, Aqua, Dragonfly, You see my inside e Pipiua*) na construção de uma personagem inteiramente nova. Outros combinaram essas partes com as suas próprias criações. Foi caso do avatar de alpha.tribe, que combinou uma pele ⁽⁸⁾ de design alpha.tribe com elementos dos avatares *Meta_Body*, elementos esses tão drasticamente modificados que se tornaram quase irreconhecíveis, passando a revelar a distinta marca autoral alpha.tribe.

Um caso particularmente interessante é o da criadora Velda Lorakeet (Christine Romeijn). Antes de terminar o período de submissão de avatares, Velda contactou-nos perguntando se poderíamos considerar

como avatar derivado aquele que utilizasse apenas o conceito de um dos avatares. Apreensivas, mas curiosas, resolveramos considerar que sim. O avatar submetido por Velela, *Ragdohcchio*, foi conceptualmente baseado em *Ragdoll*, um avatar do primeiro grupo, mas todos os seus componentes foram construídos por Velela. *Ragdoll*, uma boneca de trapos, foi transformada numa boneca de madeira com características semelhantes.



[fig. 6] *Ragdoll*, © Catarina Carneiro de SOUSA.



[fig. 7] *Ragdohcchio*, © Catarina Carneiro de SOUSA.

Outro caso invulgar foi o da criadora Mimesis Monday (Heidi Dahlsveen) cujo avatar, *Suppressed Red Riding Hood*, fazia ligação a um outro projeto, inteiramente independente de *Meta_Body*, o *LRRH - The other side of the story*, uma nova visão do conto do Capuchinho Vermelho, com a curadoria da contadora de histórias Mimesis Monday. Projetos abertos e fluidos como *Meta_Body* convidam a este tipo de ligações rizomáticas (Deleuze e Guattari, 1987), uma vez que neles se conectam projetos absolutamente diversos numa relação heterogénica e não hierárquica, pois os projetos têm origens totalmente distintas e não têm qualquer tipo de dependência entre si.

Estes avatares estão agora a ser distribuídos em Delicatessen. Para esse efeito construímos quatro instalações virtuais e Takio Ra foi convidado a fazer uma intervenção sonora. Estas instalações correspondem a quatro níveis no Sim de Delicatessen e em cada um é distribuído um grupo específico de avatares derivados. Cada nível foi concebido de acordo com esses mesmos avatares. Para cada um deles Takio Ra criou uma paisagem sonora particular, constituída por sons ambientais. Associando sons a objetos, alguns já presentes nas instalações, outros invisíveis, foi conseguida uma presença não visual apenas sonora. Através da variação e replicação de diversos sons ao longo do espaço, contornando assim a limitação de dez segundos imposta pelo SL aos ficheiros de som, Takio modelou uma paisagem sonora percebida de forma variável através da deslocação do avatar no espaço, criando um efeito de perspectiva sonora.



[fig. 8] *Stage 1*, © Catarina Carneiro de SOUSA.

O *Nível 1* é o nível de origem ou nascimento, junto ao solo do Sim, totalmente coberto por água ao nível do tornozelo dos avatares. No centro ergue-se uma enorme árvore despida de folhas, onde pendem grandes casulos com franjas que balançam ao vento. Neste nível são distribuídos os avatares com referências a animais ou plantas. Alguns têm asas de inseto, outros pernas de animal, folhagem como cabelo, etc.. Tratam-se de avatares que evocam a Natureza, mais afastados de conotações culturais ou urbanas. Assim sendo, foi construído um ambiente apenas com referências naturais.



[fig.9] *The birth of Gorgonea*, © Catarina Carneiro de SOUSA.

O interior dos casulos evoca o conforto de um ninho. Dentro podemos encontrar as crisálidas dos avatares, *meshs* ⁽⁹⁾ que representam uma forma fetal, texturadas com a imagem de cada avatar distribuído. Quando tocadas dão-nos o seu avatar, no qual podemos transformar-nos imediatamente.

Há casulos estéreis, um deles parasitado por estranhos insetos de abdômen luminoso. Existem aliás vários bichos repulsivos na água também, cujos corpos latejam, como se fossem um órgão interno, uma entranha.

Enrolado no tronco da árvore, podemos seguir um caminho, uma sequência melódica que se forma ao percorrer o espaço, e não ao longo de um tempo predeterminado, e que culmina no segundo casulo estéril,

onde caímos no fim do caminho.

Espalhados pelo solo alagado também se podem encontrar alguns casulos caídos, onde podemos « viajar », uma vez que é possível sentarmo-nos dentro deles e acompanhar os seus saltos erráticos pelo Sim.

No *Nível 2* encontram-se avatares de « rendas e folhos », de sugestão aproximadamente renascentista ou barroca - saias tufadas, grandes golas rendadas, etc. Este nível tem duas inspirações principais : por um lado, antigos modelos cenográficos ; por outro, questões relacionadas com a curadoria no metaverso.

Existe uma polémica constante no meio artístico do SL sobre a pertinência da exposição de imagens bidimensionais, especialmente se estas forem metaforicamente penduradas na parede, mimetizando o espaço expositivo de um museu ou galeria convencionais. Apesar de este tipo de exposição ser aquele que mais se pode encontrar no SL, alguns consideram que este tipo de mostra não tira partido de todas as possibilidades dadas pelo meio digital tridimensional, limitando-se a uma tentativa de simulação do mundo da arte da « vida real ». Este nível simula, precisamente, um ambiente museológico conservador, onde toda a escala das salas se torna esmagadora pelas suas dimensões muito superiores às dos avatares. Os « quadros pendurados nas paredes », no entanto, não são bidimensionais : são construções tridimensionais emolduradas, criando a ilusão de uma imagem bidimensional, que se desfaz com a mudança de ponto de vista do avatar.

Para criar diversos tipos de ilusão de animação ou de profundidade inspiramo-nos em estruturas e mecanismos cênicos dos séculos XVI e XVII, cujos esquemas de funcionamento podem ser adaptados à lógica tridimensional dos ambientes virtuais, obtendo os mesmo efeitos visuais, na manipulação de objetos primitivos ⁽¹⁰⁾ através de *scripts* ⁽¹¹⁾ livremente disponíveis na plataforma, idênticos à mecânica das máquinas de cena tradicionais, como é o caso do *script* de rotação de objetos.

Destacamos a animação do mar, no quadro correspondente ao avatar de Ursula Floresby, *Smoke*, onde foi usado o sistema de colunas de Nicola Sabbatini, uma série de cilindros com torção em constante rotação (no século XVII seria usada uma manivela), com as curvas do cilindro em rotação criando a ilusão de ondas do mar (Campbell, 2013, p. 156). Outro caso é o recurso à ilusão de profundidade através do efeito de *trompe l'oeil* conseguido com a sobreposição de diversos planos recortados de arcos arquitetônicos, que vão diminuindo, criando a ilusão de se encontrarem mais afastados do que realmente estão. Além disto, utilizou-se também um levantamento do plano do solo em rampa, texturado com uma imagem de ladrilhos em perspectiva linear, criando a ilusão de profundidade, baseado nos estudos de Sebastiano Serlio (Mullin, 1970, pp. 14-15). Estas estruturas fazem parte do quadro dedicado ao avatar de Cherry Manga, *Chess*.



[fig. 10] *Stage 2*, © Catarina Carneiro de SOUSA.

O *Nível 3* alberga e distribui os avatares mais retrofuturistas, um dos géneros mais cultivado no SL.

O retrofuturismo pode ser entendido como a mistura entre elementos do passado (numa caracterização retrô, obviamente) com tecnologia futurista. Trata-se de explorar os limites e as tensões entre a racionalidade e a alienação provenientes dos avanços da tecnologia (Pegoraro, 2012, p. 393).

Este é o único espaço urbano de todo o Sim. Todo o nível é construído com alusões visuais aos avatares que distribui, podendo no entanto destacar-se os avatares construídos por Ggabriel Madruga, *Wind Girl* e *Steam Boy*, dois exemplos profundamente marcados pela estética retrofuturista ou *steampunk*. *Wind Girl* parece poder voar com um capacete especial, alimentado pela energia eólica, que lembra alguns dos desenhos de máquinas de Leonardo Da Vinci. A forma espiralada do seu capacete foi adaptada para impulsionar as aeronaves satélites à cidade flutuante, que constitui este nível. A mochila de *Steam Boy* foi transformada na máquina que sustenta toda a cidade, como veremos adiante. Também as texturas usadas nestes avatares foram utilizadas para a construção da cidade : referimo-nos às texturas metálicas concebidas e comercializadas por Sextan Shepherd.



[fig. 11] Rusted Love, © Catarina Carneiro de SOUSA.

Houve ainda outros criadores que partilham o seu trabalho no SL cujas criações alimentaram a nossa imaginação, como as casas azuis de Galatic Baroque e as estruturas envidraçadas de Aley, ambas reinventadas para construir esta cidade aérea.

A cidade convive com o seu reflexo idealizado, a mesma cidade mas invertida e liberta das estruturas jaula, que aprisionam as casas. A máquina da parte ideal faz funcionar a parte de cima da cidade, mas mal - o pássaro-avião não consegue evitar a colisão com os edifícios e o macaco-robot vê-se aprisionados neles. Estas figuras, que aparecem apenas como construções no *Nível 3*, em Delicatessen, foram distribuídas como avatares na 17ª Bienal de Cerveira, onde esta instalação fez parte da exposição [Intermundos@Metaverso](#) : Bienal Virtual, com a curadoria de Celeste Cerqueira e Silvestre Pestana.

No *Nível 4* podem encontrar-se os avatares mais etéreos e com uma aura de certa forma mais mística. Por isto mesmo, tentámos construir um nível místico e etéreo. Contudo, não professamos qualquer tipo de religião ou sequer temos qualquer tipo de experiência mística. Assim sendo, voltamo-nos para a única religião que podíamos compreender - o *pastafarianismo*.

Segundo os seus seguidores, a Igreja do Monstro de Espaguete Voador já existe em segredo há centenas de anos, mas apenas veio a público quando Bobby Henderson escreveu uma carta aberta ao Conselho Escolar do Kansas, onde exigia que a teoria do Monstro de Espaguete Voador fosse ensinada aos alunos juntamente com a Teoria do Design Inteligente e a Teoria da Evolução.

Temos provas de que um Monstro de Espaguete Voador criou o universo. Nenhum de nós, é claro, estava cá para o ver, mas temos relatos escritos disso. Temos vários e longos volumes explicando todos os detalhes do Seu poder. Além disso, pode ser surpreendente, mas somos mais de 10 milhões e em crescimento. Tendemos a ser muito reservados, já que muitos afirmam que as nossas crenças não são fundamentadas em evidências observáveis.

(...)

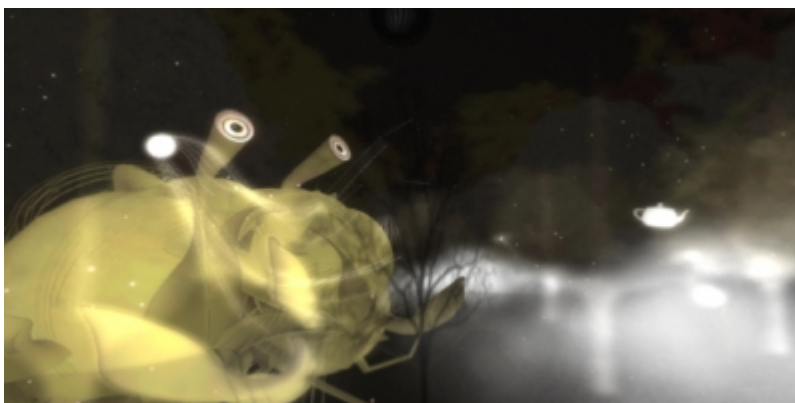
Acho que todos ansiamos pelo momento em que a essas três teorias será dada igual quantidade tempo nas nossas salas de aula por todo o país e, eventualmente, no mundo ; uma terça parte para o Design Inteligente, uma terça parte para o Espaguete Voador Monsterismo (Pastafarianismo) e um terço do tempo para a conjectura lógica baseada em esmagadoras evidências observáveis (Henderson, 2005).

Como se pode compreender trata-se de uma religião ironicamente criada como forma de protesto ao avanço do Criacionismo nas escolas estadunidenses.

Bertrand Russel, num artigo encomendado mas não publicado pela *Illustrated Magazine*, em 1952, mas ao qual hoje podemos aceder, lembra que o ónus da prova recai sobre aquele que defende uma determinada idéia :

Muitos indivíduos ortodoxos dão a entender que é papel dos céticos refutar os dogmas apresentados - em vez de os dogmáticos terem de prová-los. Essa ideia, obviamente, é um erro. De minha parte, poderia sugerir que entre a Terra e Marte há um pote de chá chinês girando em torno do Sol em uma órbita elíptica, e ninguém seria capaz de refutar minha asserção, tendo em vista que teria o cuidado de acrescentar que o pote de chá é pequeno demais para ser observado mesmo pelos nossos telescópios mais poderosos. Mas se afirmasse que, devido à minha asserção não poder ser refutada, seria uma presunção intolerável da razão humana duvidar dela, com razão pensariam que estou falando uma tolice. Entretanto, se a existência de tal pote de chá fosse afirmada em livros antigos, ensinada como a verdade sagrada todo domingo e instilada nas mentes das crianças na escola, a hesitação de crer em sua existência seria sinal de excentricidade e levaria o cético às atenções de um psiquiatra, numa época esclarecida, ou às atenções de um inquisidor, numa época passada (Russel, 1952).

Este pote de chá chinês ficou conhecido como Bule Celestial e no *Nível 4* gira à volta do Monstro de Espaguete Voador. Quem o visita pode, inclusivamente, apanhar a sua boleia e deixar o seu corpo virtual flutuar no espaço celeste simulado do metaverso.



[fig. 12] *Stage 4*, © Catarina Carneiro de SOUSA.

Corporeidade Virtual

Se pensarmos no corpo virtual da forma que Pierre Lévy se refere ao termo virtual, então, o corpo virtual não se opõe ao corpo real, mas o corpo atual. Não é um corpo possível, mas potencial, problemático e complexo.

Frank Biocca tentou entender essa complexidade quando estudou a presença corporal em ambientes virtuais. Biocca distingue três tipos diferentes de corpo : o corpo objetivo, corpo virtual e esquema corporal. O corpo objetivo é o corpo físico, observável e mensurável do usuário. O corpo virtual é a representação do corpo do utilizador no interior do ambiente virtual. O esquema corporal (ou corpo fenomenal) é a representação mental ou interna que o usuário tem do seu corpo (Biocca, 1997, p. 23).

Biocca estudou no anos 1990 a incorporação em ambientes imersivos de realidade virtual, designando como incorporação progressiva o « avanço constante da imersão dos canais sensório-motores em interfaces computacionais, através de uma ligação cada vez mais estreita e penetrante dos sensores e dispositivos » (Biocca, 1997, p. 4).

Biocca nota que um dos objetivos da incorporação progressiva é a sensação de presença, definindo-a como « uma sensação de estar num espaço mediado diferente daquele em que o corpo físico se encontra » e telepresença como incorporação remota, isto é, a « telecomunicação do corpo, a transmissão de dados sensoriais e motores » (Biocca,1997, p. 8).

A telepresença, na opinião de Biocca, só é possível porque o corpo fenomenal nem sempre corresponde ao corpo físico, como vimos anteriormente. Lembra-nos que, antes da existência de meios de comunicação de fabrico humano, o meio primordial de comunicação era o corpo, afirmando que « cada novo meio deve de alguma forma envolver o corpo de uma maneira nova » (Biocca,1997, p. 2). Nota, no entanto, que o avatar a que se refere não é um boneco animado, mas sim um corpo cuja forma e limites foram definidos pelo interface e as ilusões perceptivas geradas pela utilização de dispositivos como o capacete de realidade virtual (Biocca, 1997, p. 17). No entanto, o tipo de envolvimento sensorial descrito por Biocca ainda ⁽¹²⁾ não se tornou tão omnipresente quanto, provavelmente, os investigadores da década de 1990 esperavam. Boellstorff salienta que « esta noção de imersão não caracteriza com precisão as lógicas culturais dominantes em jogo no Second Life » (Boellstorff, 2010, p. 112). Na sua extensiva exploração antropológica do ambiente virtual colaborativo do SL, este autor salienta que os avatares não são simples « âncoras abstratas da perspetiva virtual », mas sim a forma como os residentes experienciam uma « individualidade virtual » (Boellstorff, 2010, p. 129).

Maeva Veerapen estudou especificamente a forma como se pode constituir um corpo fenomenal no ambiente virtual da plataforma SL. A autora destaca a existência de dois corpos no metaverso, o do usuário e o do avatar, um orgânico, o outro imagem. Como se cria a presença nestes dois corpos controlados por um só sujeito e onde está o corpo fenomenal ? Veerapen propõe três concepções do avatar : o avatar como prótese, o avatar como membro fantasma e o avatar como igual (Veerapen, 2011).

A prótese é um objeto que atua como uma extensão da potencialidade do corpo fenomenal. O usuário não tem acesso direto e imediato ao mundo virtual, o avatar atua como prótese que estende a fronteira do corpo do usuário.

É sabido que os amputados continuam a ter sensações no membro perdido, o membro fantasma. Ao contrário do membro amputado, o avatar nunca fez parte integrante do corpo do usuário, no entanto pode provocar sensações sem ser por estímulo direto (ativando a memória, por exemplo). O avatar como membro fantasma acrescenta uma dimensão afetiva à experiência do mundo virtual.

Ao definir a concepção de avatar como igual, Veerapen lembra que durante a sua experiência no metaverso o corpo do usuário não pode cumprir todas as tarefas de um corpo fenomenal, uma vez que não tem acesso direto ao mundo virtual. Por outro lado, o corpo do avatar não tem capacidades sensoriais ou perceptuais. Entre si, o corpo físico e o corpo do avatar reúnem todas as qualidades necessárias à constituição de um corpo fenomenal. No entanto, este não corresponde à simples soma dos dois corpos, mas à sua simbiose.

Biocca também salienta, como vimos, que o corpo fenomenal não é estável e pode ser radicalmente alterado pela utilização de meios de comunicação. No mesmo sentido vão as descobertas de Nick Yee, N. Jeremy Bailenson e Ducheneaut Nicolas, que concluem que os ambientes virtuais podem alterar significativamente a auto-representação. Os seus estudos mostram que os comportamentos podem mudar de acordo com o avatar, não só em linha, mas também nas interações fora de linha. Por exemplo, indivíduos com avatares mais altos revelam um melhor desempenho em negociação com avatares mais baixos e este efeito perdura fora do contexto virtual, em contacto face a face . A estas e outras alterações

de comportamento resultantes da manipulação de avatares os autores chamaram *Efeito Proteu* (Yee et al., 2009).

No seu trabalho de campo em mundos virtuais, Celia Pearce encontrou alguns casos dignos de nota, como o de uma mulher que depois de confinada a uma cadeira de rodas sentiu que o seu avatar a libertava das suas condicionantes físicas. Outro foi o de uma comunidade de residentes de um mundo virtual já extinto, o Uru. « Agora que os nossos avatares se foram, as nossas almas estão despidas » lamentava-se uma das residentes citada por Pearce, que nota que para estes residentes o que sucedeu foi uma espécie de morte. « O que isto sugere é que o avatar não é inteiramente "eu", nem inteiramente "não eu", mas uma "versão" de mim que só existe num contexto mediado particular » (Pearce, 2009, p. 119). Não é pois difícil de compreender que esta investigadora destaque a importância do design de avatares.

Em algumas plataformas os avatares são fornecidos e o usuário não pode alterá-los. Noutras podem ser escolhidos entre várias opções ou alterados através do interface. Jacquelyn Ford Morie observa que em ambientes virtuais « a nossa experiência é muito influenciada pela forma como nos percebemos a nós próprios, ainda assim, no âmbito da maioria dos ambientes imersivos, como existem hoje, esta escolha é ainda feita pelo designer » (Morie, 2007, p. 130). No caso do SL, no entanto, os residentes podem, como vimos, personalizar radicalmente os seus avatares. A produção de conteúdos no SL é quase inteiramente dependente dos usuários, o que permite uma situação especial ? cada um pode ser o designer de si próprio.

Relembramos, no entanto, as reflexões de Maeve Veerapen sobre a existência de dois corpos no metaverso, um orgânico e um imagem, que entre si cumprem as qualidades necessárias à constituição de um corpo fenomenal (Veerapen, 2011). Esta bifurcação é também sugerida por Morie, que lembra ainda que ao entrarmos no mundo virtual estamos a entrar num mundo que não é completamente imaginário, mas que ainda assim também não é "completamente baseado numa fisicalidade sólida" (Morie, 2007, p. 127). Trata-se de um mundo cuja dimensão abstrata e variável, formada por *bits* e governada por leis condicionais, nós experienciamos de forma metafórica, através de simulações (Murray, 2012).

A corporeidade em mundos virtuais justapõe dois corpos e duas concepções de materialidade, co-dependentes para a constituição de uma entidade. Para que o avatar estabeleça esta ligação com o corpo físico, necessita de uma natureza metafórica.

O corpo metafórico

A metáfora é fundamental na forma como nos relacionamos com o computador. Quando arrastamos um item da nossa "secretária" para o "caixote do lixo", nada mais estamos a fazer a não ser fornecer um comando ao computador para apagar esse objeto. A maioria dos sistemas operativos atuais funcionam através deste tipo de metáforas que, na opinião de Murray, são fundamentais no design da interação digital (Murray, 2012).

A corporeidade como uma metáfora, no entanto, não é exclusiva de ambientes virtuais. A nossa experiência corporal parece afetar consideravelmente o modo como concebemos o mundo. Lakoff e Johnson sugerem a importância da metáfora baseada na experiência corporal, na forma como pensamos e agimos sobre o mundo. Os autores consideram que o sistema conceptual ordinário é fundamentalmente metafórico - o modo como pensamos, o que experimentamos e o que fazemos diariamente é uma questão de metáfora. Um parte significativa dos nossos conceitos são organizados em termos de metáforas espaciais : cima/baixo, dentro/fora, frente/trás. Estas metáforas estão enraizadas na nossa experiência física e cultural (Lakoff e Johnson, 2002). Os autores defendem que a razão não existe de forma extra-corpórea, mas que é constituída pela natureza do nosso cérebro, do nosso corpo e da nossa experiência corporal. A mente é, portanto, profundamente incorporada e a razão surge do corpo, não o transcende (Lakoff e Johnson, 1999, pp. 4-5). Para Lakoff e Johnson não só não há dicotomia corpo/mente, como também não há entre sistema conceptual e sistema perceptivo, defendendo que os conceitos dependem da forma como o cérebro e o corpo estão estruturados e da maneira como funcionam nas relações e no mundo (Lakoff e Johnson, 1999, p. 37). Assim, os autores consideram que o pensamento complexo só é possível utilizando os domínios sensoriomotores e perceptivos de forma metafórica. As metáforas conceptuais são comuns ao pensamento e à linguagem - torna-se difícil, ou mesmo impossível descrever conceitos complexos, como o amor, sem recorrer à metáfora (Lakoff e Johnson, 1999, p. 45).

O corpo é importante para a constituição da linguagem, mas esta também é importante para a forma como pensamos o corpo.

Os estudos de género referem há muito uma dimensão semiótica do corpo, como vimos no prefácio de Maria de Lurdes Pintasilgo. Nas palavras de Griselda Pollock :

[...] o corpo, não como uma entidade biológica, mas como uma imagem fisicamente construída que fornece uma localização e, simultaneamente, imagens dos processos do inconsciente relativas ao desejo e à fantasia (Pollock, 2002, p. 200).

O que é consistente com os estudos já referidos de Biocca, de Yee e Baileson, Pierce e Veerapen, que referem a forma como o corpo fenomenal pode ser transformado pela imagem. Pollock continua sobre o corpo semiotizado :

O corpo é uma construção, uma representação, um local onde a marca da diferença sexual é inscrita, e é devido ao facto de o corpo ser um símbolo que ele tem sido tão investido na política feminista como um local privilegiado da nossa resistência (Pollock, 2002, p. 200).

Também Judith Butler considera que o corpo se constitui de forma cultural. Partindo da famosa deusa de Simone de Beauvoir « uma pessoa não nasce mulher, torna-se mulher », afirma :

Neste sentido, o género não é uma identidade estável ou o lugar de agência de onde partem os atos ; antes, é uma identidade tenuemente constituída no tempo - uma identidade, instituída através de uma repetição estilizada de atos (Butler, 1988, p. 519).

O corpo semiotizado desempenha um papel importante na nossa vida quotidiana, mas despojado da sua componente física, o aspecto simbólico do corpo torna-se predominante em ambientes virtuais. O avatar é um corpo de linguagem e expressão, aberto a novos investimentos simbólicos. Pode-se escolher a metáfora do estereótipo de género, etnia, idade, etc, ou pode-se ir além delas e repensar, reconstruir este corpo metafórico. Este foi o aspeto em que nos concentramos na concepção do projeto *Meta_Body*, pensando no avatar como um corpo/linguagem aberto à experimentação e à possibilidade, disponibilizando avatares que variavam do realismo de *Godiva* à improbabilidade de *Chart Man*. Sem no entanto se tornarem completamente abstratos, sem perderem a sua dimensão metafórica.



[fig. 13] *Helpless Godiva*, © Catarina Carneiro de SOUSA.



[fig. 14] *Chart Man*, © Catarina Carneiro de SOUSA.

Criatividade Partilhada

Como já referimos em estudos anteriores (Sousa, 2013) o projeto *Meta_Body* apoia-se num processo criativo particular, a que chamamos criatividade partilhada. Neste tipo de processo criativo não podemos reduzir a criação a um único autor. A construção das várias fases e componentes distribui-se por diferentes autores e produtores, que juntos contribuem para um corpo de trabalho flexível, instável e sempre inacabado. Um fluxo criativo alimentado por muitos afluentes. Diferentes pessoas que trabalham com diferentes processos criativos. Um processo cuja fluidez, com o tempo, se torna independente e escapa ao controle das iniciadoras do projeto.

Podemos distinguir três diferentes processos criativos partilhados - criação coletiva, criação distribuída e criação colaborativa. Referimo-nos especificamente ao processo criativo e não a questões organizacionais, como explicaremos adiante.

Criação Coletiva

É importante distinguir o que vai ser chamado de criação coletiva do uso comum da palavra coletivo, referindo-se a um grupo de pessoas que atuam em conjunto de alguma forma. O que pretendemos descrever é um processo criativo particular, que de modo algum compromete todos os outros aspectos diferentes e significativos da palavra coletividade. Na verdade, uma arte coletiva não tem necessariamente de usar o que vamos chamar de criação coletiva como um processo criativo. Pode, e fá-lo frequentemente, usar a criatividade colaborativa e/ou distribuída. A intenção aqui é descrever um processo criativo em que os participantes agem como uma só entidade criadora.

A dissolução completa de uma identidade individual num grupo é uma utopia, um processo co-criativo

onde todos são participantes iguais no processo (Bauwens, 2005) é muito difícil de conseguir em grupos grandes ou médios. Trabalhar como um organismo plural requer um alto nível de intimidade entre os co-criadores. Um regime de parceria igual tem mais hipóteses de sucesso numa estrutura celular, em que cada um dos participantes renuncia à sua própria marca autoral em favor de uma autoria de grupo (CAE, 2002).

Este foi o processo privilegiado por Meilo Minotaur e CapCat Ragu para a construção dos avatares Meta_Body e das instalações virtuais. Este tipo de processo criativo exige total abertura para declarar as inseguranças, medos, incertezas e dizer sempre o que se pensa sem temer que por isso a relação desmorone. Um alto nível de respeito artístico mútuo é absolutamente necessário, mas não é, de fato, suficiente : é preciso uma confiança total para entregar cegamente a criação ao outro. É um processo muito intuitivo que se baseia num vínculo afetivo muito forte entre os criadores .

Após a distribuição dos avatares, uma nova fase de criatividade partilhada começa.

Criação Distribuída

Pierre Lévy distingue dois grandes tipos de mundos virtuais : os limitados e editados (fora de linha), e aqueles acessíveis através de uma rede e infinitamente abertos à interação, transformação e conexão com outros mundos virtuais (em linha). A distinção entre em linha e fora de linha que Lévy sugere (notar que o autor sublinha que não se trata de uma oposição) é fundamental no sentido do tipo de obra que se propõe : obras-fluxo, obras-processo, obras-acontecimento. Este tipo de obras, apesar de também existirem fora de linha, são típicas da cibercultura (Lévy, 1999, p. 147). Obras metamórficas, co-construídas, que resistem à totalização, quer por intenção (pelo autor), quer por extensão (pela gravação) (Lévy, 1999, p. 148).

Falamos portanto de obras cuja autoria é distribuída. O termo autoria distribuída foi cunhado pelo pioneiro da arte digital Roy Ascott em 1986, para descrever a autoria interativa e remota do projeto *La Plissure du Texte : A Planetary Fairytale (LPDT)*, que tinha sido criado em 1983. Este projeto envolvia a associação de múltiplos caminhos para uma narrativa que se desenrolava de forma assíncrona de acordo com centros de ação, por todo o mundo, que determinavam o seu desenvolvimento. A cada participante foi dado um papel (princesa, príncipe, fada madrinha, etc.) sem no entanto ser fornecida uma história ou guião, passando toda a construção da obra pela improvisação dos participantes. Um conto de fadas coletivo, não linear e formado por múltiplas camadas e fragmentos foi construído entre 11 e 23 de Dezembro de 1983 (Ascott, 2005, pp. 282-296). Esta foi uma das primeiras obras a utilizar a tecnologia digital e a interligação remota de computadores, muito antes da criação da World Wide Web, prevendo já os novos processos criativos emergentes, descritos posteriormente por Lévy.

Axel Bruns define o conceito de criatividade distribuída como aquela que anima projetos que « aproveitam a criatividade de uma grande variedade de participantes para construir e ampliar uma coletânea comum de material artístico » (Bruns, 2010, p. 2). Bruns refere-se especialmente à música, mas esta prática também se pode verificar nas artes visuais baseadas em comunidades em linha, desde os *pile ups* ⁽¹³⁾ do Flickr, passando pelas colagens baseadas em conteúdos Creative Commons, até à *fan-art* ⁽¹⁴⁾ que pode ser vista no DeviantART.

Para descrever uma nova realidade decorrente da Web 2.0, que assenta na intersecção do conteúdo gerado pelo utilizador com as redes sociais, Bruns desenvolveu o conceito de prodututilização. O conceito convencional de produção, especialmente relacionado com a economia industrial, deixou de ser pertinente num mundo em que « colaborações massivamente distribuídas aparecem sob a forma de corpos de trabalho em constante modificação, permanentemente mutáveis que são, ao mesmo tempo, propriedade de todos e de ninguém » (Bruns e Schmidt, 2010, p. 1), em que os participantes facilmente alternam entre usuários produtores e vice-versa, originando um papel híbrido (Bruns e Schmidt, 2010). Assim, Bruns define prodututilização como um modo de criação de conteúdo colaborativo, liderado por usuários ou pelo menos envolvendo usuários como produtores de forma crucial. O usuário age como um híbrido de usuário/produtor, ou produusuário, praticamente durante todo o processo de produção (Bruns, 2010).

Este tipo de criação está baseado na comunidade, isto é, num grupo amplo e não numa equipa. Com papéis fluidos, os produusuários podem participar de formas diferentes ao longo do processo, alternando

entre produtores e usuários. O resultado da sua atividade são artefactos sempre inacabados de propriedade intelectual comum (Bruns e Schmidt, 2010).

Em Meta_Body construímos e distribuímos avatares de forma gratuita, transformável, copiável e partilhável para a comunidade SL (permissões totais). Produzimos o conteúdo que os outros utilizaram para a produção de novos conteúdos que partilharam conosco, e que por sua vez utilizamos para a exposição AMIW (no caso das fotografias virtuais e machinimas) ou para redistribuir em novas instalações virtuais (avatares produzidos pelos usuários, no caso de Meta_Body II). A produtividade pode, portanto, ser considerada adequada para descrever a metodologia deste projeto.

Criação Colaborativa

Colaboração, como Maria Lind afirma, tem sido a palavra do momento no mundo da arte desde a década de 1990. Este termo abrange vários métodos de organização e uma ampla gama de processos criativos, é um « conceito aberto » e « torna-se um termo genérico para os diversos métodos de trabalho que necessitam de mais do que um participante » (Lind, 2007, p. 17). Criação coletiva e criação distribuída são processos criativos que podem ser usados em diferentes formas de colaboração.

Quando nos referimos a criação colaborativa, não pretendemos abordar um conceito tão amplo como é a colaboração em geral, mas descrever uma maneira particular de criar em conjunto que difere das anteriormente caracterizadas.

Neste processo, cada autor mantém a sua marca autoral e muitas vezes é possível distinguir a obra de cada autor, embora estas frequentemente se misturem, tornando-se difícil definir a fronteira entre elas. Este tipo de criação acontece muitas vezes como um diálogo entre autores, onde cada criação é uma resposta a outra criação. Nós, Meilo Minotaur e CapCat Ragu, por vezes também usamos este processo criativo, juntamente com a criação coletiva (ainda que co-assinando sempre todas as nossas obras), mas este processo é especialmente útil para descrever a forma como trabalhamos com Takio Ra na construção de Delicatessen para a distribuição dos avatares derivados em Meta_Body II. Como descrevemos, Takio Ra é o criador do som que se pode ouvir na região Delicatessen, ao longo dos seus quatro níveis. Ele foi convidado para fazer uma intervenção sonora nas suas instalações virtuais construídas por nós. Ainda que o seu trabalho não tenha alterado nada do que foi construído, como as modelações e os aspectos visuais do trabalho, que permaneceram intocados, alterou radicalmente a percepção do espaço e tornou-se uma parte fundamental da concepção do projeto. Os sons usados também estão a ser distribuídos com permissões totais, alimentando o ramo de criação distribuída.

Conclusões

A construção e incorporação de um avatar no SL é geralmente um processo criativo partilhado. Cada residente « nasce » naquele mundo com um dos avatares padrão fornecidos pela plataforma. Aqueles que optam por explorar este lugar no metaverso, começam a transformar os seus avatares muito cedo, construindo algo que de alguma maneira expresse a sua identidade. Alguns optam por criar uma representação virtual dos seus corpos físicos, ou uma versão melhorada de si próprios, enquanto outros preferem um corpo idealizado de eterna beleza e juventude. Alguns tentam manter uma imagem estável, uma identidade fixa, enquanto outros são metamorfos, desmontando e remontando seus corpos constantemente. Seja qual for a abordagem escolhida para incorporação de um avatar, este parte sempre de algo fornecido pela plataforma. É possível alterá-lo e reconstruí-lo amplamente com as ferramentas fornecidas pelo SL, que permitem inclusivamente a inserção de conteúdos originais, criados em programas externos. Assim, cada residente constrói o seu avatar único, com o que a plataforma lhe oferece como padrão, com materiais construídos por si e/ou com materiais fornecidos e concebidos por outros residentes. Estereotipados ou surreais, todos os avatares SL são o resultado de um processo criativo que os conecta a outros criadores : pele, roupa, estilos de cabelo, etc. Mesmo alguém que não domine toda a tecnologia criativa e que construa o seu avatar apenas com materiais projetados por outros, necessita de uma abordagem criativa para escolher e misturar diferentes materiais, a fim de torná-lo um avatar único.

Boellstorff sublinha o facto desta incorporação de avatares implicar uma *téchne*, uma forma de fazer

intencional (Boellstorff, 2010, p. 129). A constituição da corporeidade em ambientes virtuais colaborativos torna o avatar uma forma de expressão artística distribuída, não apenas para artistas profissionais, mas para qualquer usuário. No projeto Meta_Body focamos neste aspecto criativo da incorporação e na natureza metafórica do avatar, um corpo/linguagem aberto à experimentação e à transformação.

Fornecemos dezoito avatares iniciais e mais vinte e seis derivados, com permissões totais, dando liberdade aos produzidos para transformar, copiar e partilhar novas criações. Não pensamos em público ou audiência, porque este projeto promove uma relação criativa e participatória com os residentes do SL. Enquanto projeto artístico, Meta_Body só pode ser plenamente disfrutado na incorporação e transformação dos avatares, transformando a experiência estética da obra num processo criativo. Esta é uma obra em processo contínuo e estudos futuros concentrar-se-ão numa análise mais sistemática das contribuições dos produzidos enquanto materialização dessa experiência estética.

Paula Justiça, na sua tese de doutoramento na área da antropologia, *A ausência do Corpo na Comunicação Online ? a descoberta da identidade no Second Life*, comenta sobre o projeto Meta_Body :

Foi este último projeto que me levou a modificar radicalmente a minha hipótese de que a comunicação virtual anulava o corpo físico e real. Nas respostas dadas por muitos dos entrevistados já existiam indícios de que o corpo do avatar pode ser considerado como uma projeção do corpo físico, pelo menos em alguns dos seus pormenores, mesmo antes de eu ter lido ou ouvido o que as autoras pretendiam com o projeto e de vivenciar a experiência facultada no Meta_Body. Não é o corpo que é anulado no Second Life, mas sim a carne, como as autoras alertam na informação facultada sobre o projeto Meta_Body, é esta que não pode passar para o ecrã, que é substituída pelo corpo do avatar (Justiça, 2013, pp. 270-271).

O facto de um projeto artístico poder ter este impacto num estudo antropológico reforça a nossa convicção de que a arte pode ser um meio de compreender e transformar o mundo e será tanto mais eficaz na sua agência, quanto mais envolver as pessoas em processos criativos, tornando esse processo numa experiência estética.

Bibliographie :

ASCOTT, Roy, « Distance Makes the ArtGrowFurther: Distributed Authorship and Telematic Textuality in LaPlissure du Texte », in CHANDLER, Annemarie and NEUMARK, Norie (Ed.), *At a distance: precursors to art and activism on the Internet*, Cambridge: The MIT Press, 2005, pp. 282-296.

BAUWENS, Michael. « The Political Economy of Peer Production », *CTheory*, td026, 2005. Disponível em : <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=499>

BIOCCA, Frank. « The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 3, nº2 1997. Disponível em : <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/biocca2.html>

BOELLESTORFF, Tom, *Coming of Age in Second Life, An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Nova Jersey: Princeton University Press, 2010.

BRUNS, Axel, « Prodiges, Generation C, and Their Effects on the Democratic Process », *Media in Transition* 5, Boston: MIT, 27-29 Abril, 2007. Disponível em : <http://eprints.qut.edu.au/7521/>

BRUNS, Axel, « Distributed Creativity: Filesharing and Prodiges », in SONVILLA_WEISS, S. (Ed.) *Mashup Cultures*, Vienna : Springer, 2010, pp. 24-37. Disponível em : <http://eprints.qut.edu.au/39302/>

BRUNS, Axel, SCHMIDT, J.H., « Prodiges: A Closer Look at Continuing Developments », *New*

Review of Hypermedia and Multimedia, vol. 17 nº1, pp. 3-7. Disponível em :
<http://eprints.qut.edu.au/48818/>

BUTTLER, Judith, « Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory », *Theatre Journal*, 49, 1988, pp. 519-531.

CAE, « Observations on Collective Cultural Action », *Variant*, vol. 2, nº15, 2002, pp. 24-25. Disponível em: <http://www.variant.org.uk/15texts/cae.html>

CAMPBELL, Lily B, [1923], *Scenes and Machines on the English Stage During the Renaissance*, Cambridge: Cambridge University Press, 2013.

CASTRANOVA, Edward, *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago: University of Chicago Press, 2005.

COLEMAN, B, *Hello Avatar: Rise of the Networked Generation*, Cambridge: The MIT Press, 2011.

DELEUZE, Gilles e Felix GUATTARI, [1980] *A Thousand Plateaus*, Londres: Continuum, 1987.

HENDERSON, Bobby, *Open Letter To Kansas School Board*, 2005. Disponível em :
<http://www.venganza.org/about/open-letter/>

JUSTIÇA, Paula, *A ausência do Corpo na Comunicação Online ? a descoberta da identidade no Second Life*, Lisboa: Universidade Aberta, 2013.

LÉVY, Pierre, [1995], *O que é o virtual ?* São Paulo: Editora 34, 1996.

LÉVY, Pierre, [1997] *Cibercultura*, São Paulo : Editora 34, 1999.

LAKOFF, George and Mark JOHNSON, *Philosophy in the Flesh - The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*, Nova Iorque: Basic Books, 1999.

LAKOFF, George and Mark JOHNSON, [1980] *Metáforas da Vida Cotidiana*, Campinas/SP: Mercado das Letras, 2002.

LEAVY, Patricia, *Method Meets Art*, Nova Iorque: The Guilford Press, 2009.

LIND, Maria. « The Collaborative Turn », in BILLING, Johanna, LIND, Maria and NILSSON, Lars (Ed.), *Taking The Matter Into Common Hands: On Contemporary Art and Collaborative Practices*, London: Black Dog Publishing, 2007, pp. 15-31.

LINDEN RESEARCH, Inc., « Primitive », *Second Life Wiki*, 15 Julho 2013. Disponível em :
<http://wiki.secondlife.com/wiki/Prim>

LINDEN RESEARCH, Inc., « Land », *Second Life Wiki*, 19 Agosto 2011. Disponível em :
<http://wiki.secondlife.com/wiki/Land>

LINDEN RESEARCH, Inc., « Mesh background information », *Second Life Wiki*, 10 Dezembro 2012. Disponível em : http://wiki.secondlife.com/wiki/Mesh_background_information

MACEDO, Ana Gabriela, « Uma Leitura das Novas Cartas Portuguesas em Vésperas de Abril », in *All*

My Independent Women- Novas Cartas Portuguesas, Coimbra : Casa da esquina, 2010, pp. 53-56.

MANOVICH, Lev, « The Aesthetics of Virtual Worlds: Report from Los Angeles », *CTheory*, ga103, 1996. Disponível em : <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=34>

MORIE, Jacquelyn Ford, « Performing in (virtual) spaces: Embodiment and being in virtual environments », *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, vol 3 n°2&3, 2007, pp. 123-138.

MULLIN, Donald C., *The Development of the Playhouse: A Survey of Theatre Architecture from the Renaissance to the Present*, Berkeley: University of California Press, 1970.

MURRAY, Janet H., *Inventing the Medium: principles of interaction design as a cultural practice*, Cambridge: The Mit Press, 2012.

PEARCE, Celia, *Communities of play: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*, Cambridge: The MIT Press, 2009.

PEGORARO, Éverly, « Steampunk : As transgressões temporais negociadas de uma cultura retrofuturista », *Cadernos de Comunicação*, vol. 16 n°2, 2012, pp. 389-400.

PINTASILGO, Maria de Lourdes, [1980] « Prefácio (leitura breve por excesso de cuidado) », *All My Independent Women - Novas Cartas Portuguesas*, Coimbra : Casa da Esquina, 2010, pp. 3-6.

POLLOCK, Griselda, [1996], « A política da teoria : gerações e geografias na teoria feminista e na história das histórias de arte », in MACEDO, Ana Gabriela (Ed.) *Gênero, identidade e desejo*, Lisboa : Edições Cotovia, 2002, pp. 191-220.

RUSSEL, Bertrand. [1952] *Existe um Deus ?* Disponível em : <http://ateus.net/artigos/critica/existe-um-deus/>

SOUSA, Catarina C., « Mom and me through the looking glass », *Metaverse Creativity: Building, Performing, Learning and Authorship in Online 3D Worlds*, vol. 2, n° 2, 2012, pp. 137-160.

SOUSA, Catarina C., « Meta_Body - A Project on Shared Avatar Creation », in TAVARES, P. Et al (Eds) *2nd International Conference in Illustration & Animation - CONFIA*, Porto: IPCA, 2013, pp. 147-163.

VEERAPEN, Maeva, « "Being (t)here": A Case for the Presence of Place in Desktop Virtual Worlds », in TURNER, Phil (Ed). *ISPR 2011: The International Society for Presence Research Annual Conference*, Edimburgo: Edinburgh Napier University, 2011, pp. 196-208.

YEE, Nick, Jeremy N. BAIENSON and Nicolas DUCHENEAUT, « The Proteus Effect - Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior », *Communication Research*, vol. 36 n° 2, 2009, pp. 285-312. Disponível em : <http://crx.sagepub.com/content/36/2/285.short>

Notes :

1. Sempre que possível, referiremos o nome da « vida real » de cada criador na primeira menção entre parênteses. No entanto, daremos primazia ao nome do seu avatar, uma vez que é esse o nome utilizado para assinar as obras.
2. Conforme será referido adiante, este termo pode ser usado para designar todo o espaço coletivo em

linha, mas costuma referir-se especificamente a mundos virtuais, isto é, espaços físicos gerados por computador, representados graficamente numa simulação tridimensional, que podem ser experienciados por várias pessoas ao mesmo tempo.

3. O termo « vida real » está amplamente disseminado como referência ao mundo fora dos ambientes digitais, razão pela qual é usado aqui. No entanto, é importante sublinhar que não consideramos que este projeto não se torna « mais real » por ser apresentado fora do metaverso. Pelo contrário, as exposições na dita « vida real » apresentam apenas um vestígio daquilo que realmente se pode experienciar no ambiente virtual.

4. Inicialmente foi exposto no espaço VBKÖ, Viena, mas entretanto já esteve patente na Women's Art Library, Goldsmiths University of London, no Vox Feminae Festival em Zagreb, na Brotherton Library Special Collections, University of Leeds e na 17ª Bienal de Cerveira, na Galeria Extérril, no Porto e no Colégio das Artes, em Coimbra.

5. No SL, uma região corresponde a uma área de 256 m x 256 m de terreno virtual, hospedado por um único simulador. Normalmente, eles são referidos como sims (Linden Research Inc., 2011). Delicatessen é o sim concebido por Meilo Minotaur e CapCat Ragu.

6. Fotografias virtuais são capturas de imagem bidimensional em ambientes virtuais, utilizando aplicações 3-D de computação gráfica e de motores gráficos de jogo, que podem ou não ser editadas posteriormente. Machinimas são vídeos capturados da mesma forma para construir animações que também podem ou não ser editados posteriormente.

7. A 5ª edição de AMIW teve lugar em Coimbra, na Casa da esquina. Participamos com o projeto *de Maria, de Mariana, de Madalena...*, também uma construção no ambiente virtual do SL, no Sim Delicatessen. Tal como o livro *As Novas Cartas Portuguesas* convida a uma leitura errática e salteada, não linear, também Delicatessen se multiplicava em possíveis narrativas pelas suas múltiplas ilhas. Não oferecemos um percurso predefinido, preferimos que cada um construísse a sua história e se apropriasse do Sim. A paisagem não simulava um lugar plausível : apesar de existirem árvores, água, ilhas, rios, montes, tudo era improvável... Havia árvores que se pareciam com esculturas e esculturas que se pareciam com árvores. Algumas oníricas e poéticas, outras assustadoras e tenebrosas, a maior parte as duas coisas ao mesmo tempo, na fronteira entre o belo e o horrível. Convidamos, também, os visitantes da ilha a incorporar uma forma de mulher. Para isso foram criados três avatares, disponíveis gratuitamente : *Maria, Mariana e Madalena*.

8. Pele é nome dado à textura aplicada diretamente no avatar.

9. Uma *mesh* é uma malha de vértices, arestas e faces que definem em conjunto uma forma tridimensional. São modeladas em programas externos ao SL (Linden Research Inc., 2012).

10. Um objeto primitivo, conhecido simplesmente por prim, é um objeto constituído por uma única parte. Os objetos primitivos que podem ser construídos diretamente na plataforma SL podem ser esferas, paralelepípedos, prismas, cilindros e formas tubulares. Estes podem ser deformados dentro da própria plataforma, sem recorrer a programas externos, criando vários tipos de formas como cones ou cilindros com torção, etc. (Linden Research Inc., 2013).

11. Um *script* é um texto que descreve, segundo as normas de uma linguagem específica, instruções e parâmetros a executar por um programa capaz de as interpretar e compilar. Aplicado a objetos em ambientes de simulação, um *script* pode afetar a sua aparência e comportamento ao longo do tempo.

12. Dizemos « ainda » uma vez que desenvolvimentos recentes poderão permitir em breve uma utilização massificada de dispositivos realidade virtual para SL. Se isso acontecer vamos ver-nos perante uma alteração substancial da sensação de presença nesta plataforma, que nos obrigará a rever a forma como se constitui a corporeidade virtual, tornando os estudos de Biocca ainda mais pertinentes.

13. *Pile up* é uma prática associada a redes sociais de partilha de material visual, em que um usuário

insere uma imagem para que outros a transformem. Essa transformação pode ocorrer de forma sucessiva daí o termo *pile up*.

14. *Fan art* é o termo usado para referir trabalhos artísticos derivados ou criados por fãs de uma determinada obra de ficção, pode ser uma banda desenhada, uma série de televisão, um filme, livro, etc.

Pour citer ce document:

Catarina Carneiro de SOUSA , « Meta_Body - um projecto artístico de construção de avatares enquanto partilha criativa », *Cultures-Kairós* [En ligne], Métamorphoses digitales : Expérimentations esthétiques et construction du sensible dans l'interaction humain-machine, Théma, Mis à jour le 21/07/2014

URL: <http://revues.mshparisnord.org/cultureskairos/index.php?id=886>

Cet article est mis à disposition sous [contrat Creative Commons](#)