

O Avatar, mediador de realidades.

The Avatar in mediating realities

Profa. MS Isaura da Cunha Seppi, Professor Ph.D. Vitor Cardoso
Centro Universitário Senac – SP Universidade Aberta, Lisboa, Portugal
isaura.cseppi@sp.senac.br vjcardoso@gmail.com

Resumo. Aqui apresentamos perspectivas preliminares ao desenvolvimento de um projeto de Tese de Doutorado em Média-Arte Digital focado na pesquisa sobre o sentimento de presença nos ambientes virtuais tridimensionais e nas poéticas audiovisuais que dele emergem. É feita a contextualização do projeto no âmbito da mídia-arte digital, descrevem-se os objetivos, as etapas e estratégias a empreender e algumas ideias e pressupostos de partida baseados em estudos e simulações/experiências preliminares realizadas à luz das referências e das subáreas identificadas em cada um dos elementos que compõem este projeto de natureza interdisciplinar.

Palavras-chave: avatar, ciberperformance, machinima, realidade virtual.

Abstract. *Here we present preliminary prospects for developing a project PhD Thesis in digital media arts the research is focused on the sense of presence in virtual environments and the three-dimensional visual poetics that emerge from it . It presents the contextualization of the project within the digital media arts, describes the objectives, steps and strategies to be undertaken and some starting ideas and assumptions based on studies and simulations / preliminary experiments carried out in the light of the references and the subareas identified in each of the elements that make up this interdisciplinary project.*

Key words. *avatar, cyberperformance, machinima, virtual reality.*

Iniciação - Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística
Edição Temática: Tecnologia Aplicada
Vol. 4 no 3 – outubro de 2014, São Paulo: Centro Universitário Senac
ISSN 2179-474X

© 2014 todos os direitos reservados - reprodução total ou parcial permitida, desde que citada a fonte

portal de revistas científicas do Centro Universitário Senac: <http://www.revistas.sp.senac.br>
e-mail: revistaic@sp.senac.br

1. Introdução

As múltiplas dimensões da realidade que as tecnologias computacionais hoje nos apresentam, questionam muitos paradigmas seculares e nos impelem a pensar em outros, para que possamos relacionar-nos de novas maneiras com a realidade e com novas realidades. A realidade virtual e os mundos virtuais são exemplos das novas e "reais" experiências que rompem paradigmas e colocam novos desafios. Entre as inúmeras formas que a arte contemporânea assume nos mais diferentes meios e media focamo-nos aqui nos metaversos (mundos e universos virtuais multiutilizador).

"Arte e cultura são um fenômeno social, consequência da interação social, das manifestações do imaginário individual e coletivo, que juntos estabelecem um espaço comunicacional e informacional comum envolvendo artefatos ditos culturais e artísticos." (MARCOS, 2011).

A arte é também uma forma de produzir conhecimento, ela busca compreender e dizer o indizível, o lado da vida humana que não se traduz necessariamente de modo lógico e racional, as coisas acerca da nossa interioridade mais profunda. Mergulha nessas profundezas de forma a trazer à tona subjetividades e inconsciências¹ (FURLANETTO apud FAZENDA, 2001) que são consteladas na superfície material ou sensorial em imagens simbólicas traduzindo-se em poéticas sonoras, visuais, cinestésicas e sinestésicas (MARCOS, 2011). Isso tem um impacto direto nos sentidos e na percepção humana, afetando de modo significativo o que chamamos de consciência.

Complementando com o que diz Flusser "O Homem codifica para comunicar símbolos, portanto para trazer ordem ao mundo." (Flusser apud FELINTO e SANTAELLA, 2012).

Uma das constatações que podemos fazer sobre o avatar é que sendo ele a representação de uma pessoa é por sua vez um símbolo que traz à tona, para elaboração, os arquétipos presentes no seu psiquismo. Realça-se aqui que o tipo de imersão sentido nos metaversos é, em medida substancial, de natureza psicológica porque não depende de aparatos materiais especiais (como capacetes, óculos, luvas e outros dispositivos habituais em simuladores convencionais) mas sobretudo do aceitar que essa figurinha tridimensional adquire vida quando imersa nos mundos.

A arte como linguagem permite expressar as elaborações simbólicas das experiências, materializando-as em diferentes mídias para que possam ser compartilhadas, examinadas e estudadas. Pela sua natureza sedutora, a arte tem um importante papel nos universos virtuais, na medida em que atrai o utilizador para o mundo, para a ação, induzindo/facilitando a aceitação e imersão no conteúdo, no diálogo e ação virtuais.

Como refere Flusser " A "cápsula do Eu" (Isch-Kapsel) se fragmenta e dá lugar a uma complexa rede de competências cruzadas entre homens e inteligências artificiais. "No lugar da autoridade entram os meios. Esta é, talvez a essência da revolução comunicacional" (ibid.p.138). Rompida a cápsula do Eu, teríamos portanto um sujeito múltiplo, híbrido, atravessado por diversas forças culturais e naturais, bem como interfaces tecnológicas." (Flusser apud FELINTO e SANTAELLA, 2012).

É importante aqui realçar, como bem observa Manovich (2005, p. 29, apud Gregolin, 2008), e que também ocorre com as formas de arte no metaverso é que nascem de outras formas culturais existentes o que nos permite afirmar que se trabalha com uma mistura de convenções culturais já existentes e de novas convenções do software.

¹ "Os símbolos parecem ser parábolas do infinito que penetram e se manifestam no mundo finito e, dessa forma, alargam suas fronteiras ou até mesmo o arrebata momentaneamente para o infinito. O mundo psíquico é repleto de energia arquetípica que interage com nosso mundo consciente. Para Jung (1964), o símbolo é a forma de essa energia se manifestar. Como podemos ver, os símbolos cumprem essa função de reaproximar dois mundos que só podem se tocar por intermédio deles." (FURLANETTO, apud FAZENDA, 2001).

Pode constatar-se que, como linguagem recente, a "arte virtual" pelas suas características visuais e recursos tecnológicos, permite a criação de poéticas visuais que possibilitam o transcender das fronteiras entre as realidades, ampliando o seu espaço de expressão bem para além das bordas do *viewer*, remetendo a uma inevitável nova estética onde as fronteiras entre os dois mundos, real e virtual, se esbatem dando lugar a uma realidade mista.

Esse projeto tem o interesse focado no sentimento de presença que se tem num ambiente virtual tridimensional e as poéticas audiovisuais que dele emergem. A hipótese deste estudo é que os trabalhos artísticos realizados nos metaversos são capazes de propiciar uma experiência estética, na medida em que, expressam e produzem sensações e sentimentos de "presença" provocados, entre outros possíveis, por dois fatores incontornáveis, a imersão e a interatividade.

Um dos instrumentos que serão utilizados para buscar respostas a essas indagações é a concepção de um protótipo de uma criação híbrida vídeo-instalação-ciberperformance; uma instalação que abrigue uma ciberperformance oferecendo uma experiência estética imersiva/ interativa, em que as paredes são telões com projeção de imagens vídeo do avatar em escala real (*machinima*), que por sua vez propõe aos interatores uma atividade corporal em tempo real.

Entre outros experimentos, a criação de machinimas em que trabalhamos sobre o conceito de realidades misturadas, o "*Stick Dance: mixed realities*"², permitiu perceber a forte atração para as reflexões acerca dos recursos disponíveis no desenvolvimento de projetos artísticos, e, dos conhecimentos que são construídos nas fronteiras entre as realidades na contemporaneidade.

Além disto é possível pensar que a pesquisa possibilitaria mapear de forma ampla e diversificada quais os recursos e contribuições que o ambiente de mundos virtuais (ex: *Second Life*) têm a oferecer para a Mídia-Arte Digital, nos dias atuais.

O estudo sobre os avatares e seu simbolismo aguçou mais ainda a curiosidade e o desejo de pesquisar os trânsitos possíveis entre diferentes dimensões que permitem as realidades mistas, e, é especialmente inquietante o desafio de desvelar os efeitos disto na consciência e percepção humanas, por meio de experiências estéticas.

2. O Avatar: símbolo pós-humano constelado na relação Arte/Tecnologia

O metaverso, que podemos observar no *Second Life* e em outros universos virtuais semelhantes, é ao mesmo tempo o suporte tecnológico e o palco da ação/interação e portanto objeto de estudo com foco nas manifestações artísticas *inworld*.

Esses ambientes virtuais tridimensionais têm uma plataforma que utiliza tecnologias e funcionalidades semelhantes às dos jogos *online*, mas baseiam-se num conceito de participação em que o usuário, chamado de residente, além de fazer parte e interagir com uma rede social mundial, é o produtor do conteúdo que ali se desenvolve, diferentemente da maioria dos jogos, onde as narrativas, temas e regras, são previamente definidas pelos seus criadores.

É por meio do avatar que se ingressa no ambiente virtual e portanto ai reside a sua função de mediador entre realidades bem como a imersão se faz através dele, portanto, é ao mesmo tempo mediador e protagonista.

² Machinima Stick Dance: mixed realities: <http://www.youtube.com/watch?v=R0C78EQ7XKU>

Nesta perspectiva é possível, do lugar do avatar, estudar os aspectos percepto-cognitivos implicados na experiência, em especial o sentimento de presença causado pela imersão interativa.

Dedicamo-nos aqui a uma aproximação e circunção do termo Avatar, pois o tema "Avatar" é um elemento chave, na era digital.

Cabe salientar que apesar da amplitude que o termo adquire atualmente o foco será direcionado para avatares nos ambientes virtuais tridimensionais conhecidos como *open sims* ou plataformas 3D, não se destinando esse estudo à área dos jogos, ou outras, a que o termo também se aplica.

Entre diversos artigos pesquisados percebemos que o histórico a respeito do termo tem sido amplamente explorado por diferentes pesquisadores e percebemos que no presente trabalho reescrever essa história seria redundante, (SILVA, 2010).

Podemos dizer que avatares são modelos digitais operados em tempo real por seres humanos que buscam criar um grau maior de imersão. A representação construída é aquela que provoca um processo mental que lembra a visão do mundo físico por meio de um tratamento realístico das imagens (AU, 2008). O avatar pode ser entendido como a representação de um ser virtualizado.

Já em projetos envolvendo instalações artísticas, os avatares representam as mais diversas possibilidades de experiência em relação à imersão e à interação. Suzette Venturelli e Tania Fraga (1999) ao analisarem os usos dos mesmos em mundos interativos virtuais chegam a uma definição híbrida, que relembra o manifesto ciborgue de Donna Haraway:

"Os avatares são seres sintéticos que, ao se deslocarem, desenham ou metamorfoseiam-se; são avatares-mestiços, resultantes da mistura de todas as raças a fomentar a biodiversidade; são avatares-mutantes, representados por caixas cujos conteúdos são compostos por objetos: luzes, sons, links, imagens, textos, palavras e formas; eles ofertam aos participantes a possibilidade de realizarem escolhas poéticas criativas, as quais se contrapõem aos estereótipos comerciais construídos no ciberespaço; são metáforas do desconhecido criando mundos virtuais alegóricos (...)." (FRAGA, 1999).

É frequente, nos textos escritos sobre este assunto, referir-se a origem hindu do termo avatar com algum simplismo redutor, como se fosse uma mera encanação da divindade. Sob o ponto de vista da experiência estética há que se aprofundar mais o significado do avatar para o hinduísmo e nessa busca encontrar o arquétipo que rege esse novo avatar.

Como uma primeira constatação o que se entende é que a experiência artística resultante no momento em que se trabalha com elaborações simbólicas está diretamente ligada ao processo de individuação descrito por Jung (GRINBERG, 1997) e, especificamente, essa experiência no ambiente virtual incorpora o avatar nesse mesmo processo.

Para uma melhor compreensão do termo avatar e sua apropriação num trabalho artístico, é preciso entender o que é a encarnação para a cultura hindu, fonte e referência que dá origem a essa metáfora contemporânea cunhada por Neal Stephenson (1992) a partir do livro *Snow Crash*. Nesta obra de ficção, o autor cria um ambiente virtual tridimensional em rede onde os usuários podem adotar personalidades, viver outra vida ou estender sua existência.

Uma das crenças do hinduísmo é a de que dentro do ser humano existe uma alma imortal, ou *atman*, que renasce milhões de vezes, em muitas formas, de acordo com a lei moral, ou carma, que prevalece no universo. O carma não é em si recompensa e punição; é uma lei impessoal e certa. O objetivo do ser é a evolução em busca sua totalidade e da libertação (*moksha*) do ciclo de renascimento, as encarnações, a imortalidade e a iluminação.

Em sua origem, na mitologia hindu, a palavra avatar significa uma forma especial de encarnação, a de uma divindade na face da terra, um ser imortal que renasce no mundo físico tangível, por vontade própria, como um ser mortal. A encarnação de um deus acontece em situações especiais quando essa divindade, por amor à terra e à humanidade, vem ao mundo nas mais variadas formas, em épocas difíceis da história para resgatá-los da maldade com a intenção de levar as pessoas a uma compreensão maior dos modos pelos quais a vida deveria ser vivida. Nos textos épicos e mitológicos hindus o avatar é sempre o herói protagonista de uma saga.

Interpretando esses conceitos sob a ótica Junguiana é possível associar encarnação ao conceito de individuação. De acordo com GINBERG:

"Pode-se afirmar que em nosso caminhar pela vida existe uma intencionalidade, um objetivo a ser alcançado: o da realização da totalidade individual, com a integração de todos os aspectos de nossa personalidade originária. (...) A individuação é a realização do vir-a-ser do homem, cujo objetivo final é a integração de consciência e inconsciente." (GRINBERG, 1997).

É interessante observar que quando o termo por analogia é apropriado pela cibercultura, se trata da "encarnação" do homem num ambiente virtual, que vai do mundo material para o imaterial (virtual) numa trajetória oposta à do avatar hindu, mas que conserva em si o conceito de encarnação que é a de ser vivente em um determinado ambiente. Um ser humano que se transforma numa espécie de deus com superpoderes como a eterna juventude, a capacidade de voar, de se tele transportar e outros que por analogia são descritos nos textos épicos e sagrados e/ou que fazem parte do inconsciente coletivo.

Em regra, ao fazer sua inscrição num mundo virtual atual o novo residente precisa escolher um avatar dentro de um cardápio oferecido pelo sistema. O personagem escolhido será a interface visível da sua "imersão" no metaverso, através dele não só viajamos como, em certos casos, é possível operar os "viewers" e mesmo outras ferramentas disponíveis para comunicação e construção. Esse primeiro modelo de avatar é bastante simples, constituído apenas por elementos essenciais, e com o tempo pode ser equipado modificado e aperfeiçoado tanto esteticamente como tecnicamente.

Essa versatilidade permite que o Avatar transcenda a mera funcionalidade e possa ser ele mesmo uma obra de arte. É possível encontrar à venda em diversas lojas in world ou no *SL Market Place*, avatares completos extremamente elaborados, verdadeiras preciosidades artísticas criadas por experts em modelagem 3D e *Concept Art*. Foi essa versatilidade quer ao nível técnico/computacional quer ao nível estético que possibilitou a recriação no metaverso da dança das Varetas de Oskar Schlemmer (ver Figuras 1, 2 e 3).

Montagem da *Stick Dance* no *Second Life*

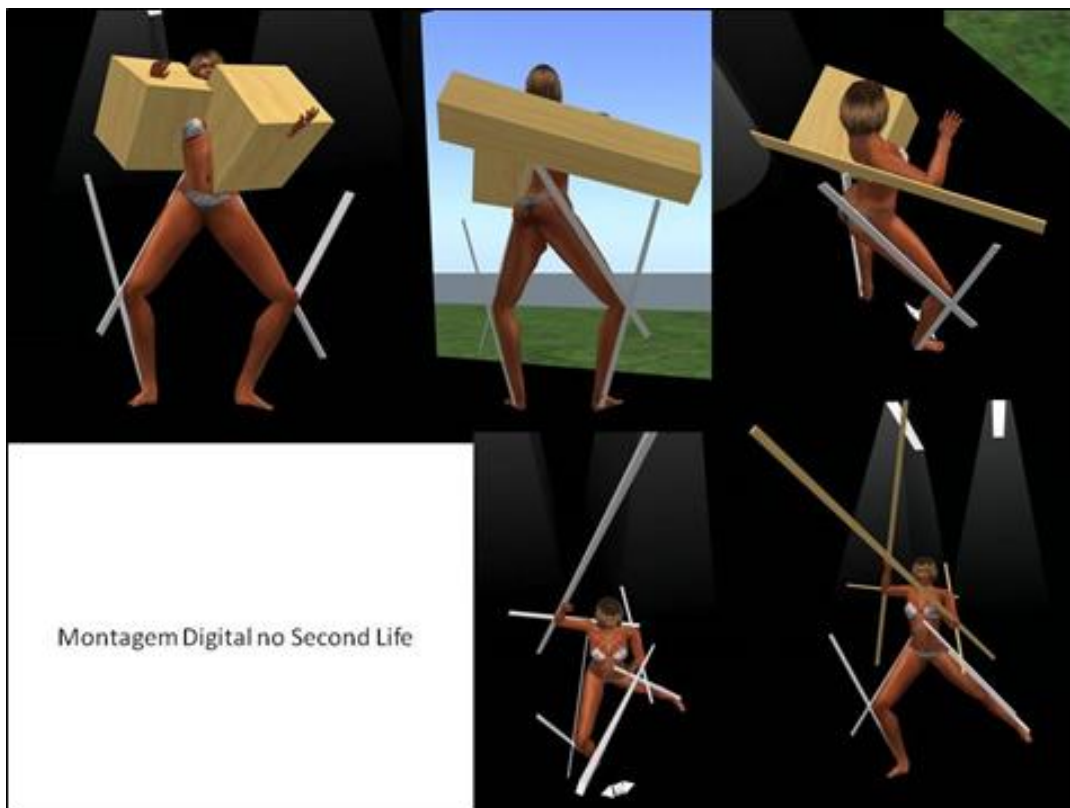


Figura 1 – Montagem do Avatar



Figura 2 – Programação dos efeitos nos "sticks"

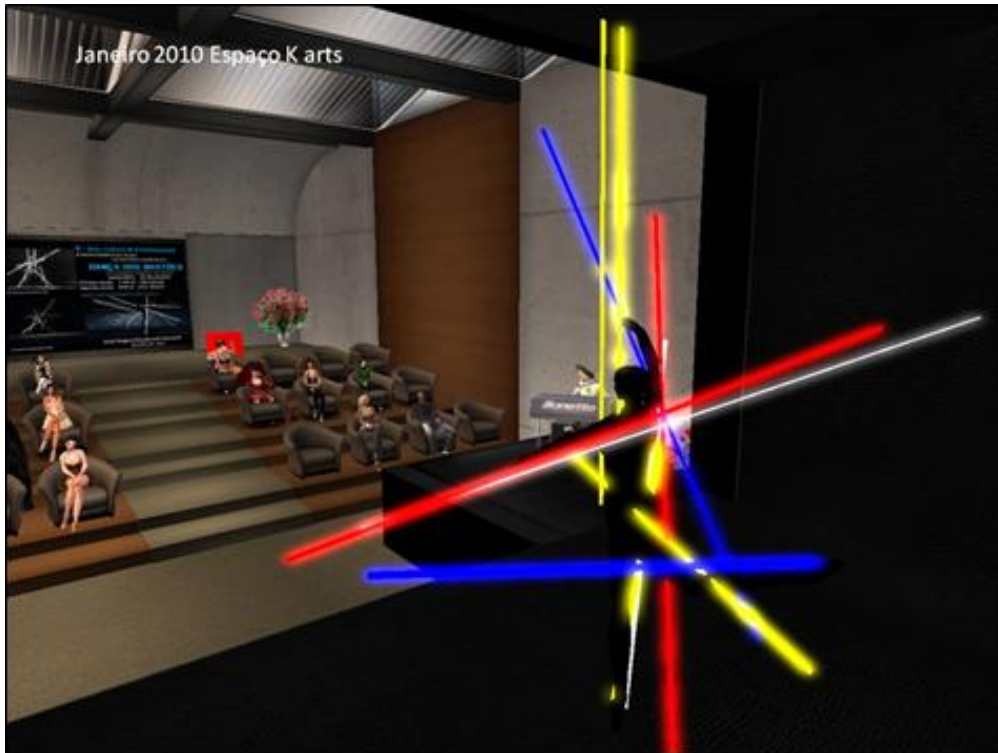


Figura 3 – Performance virtual ou ciberperformance

A aparência do avatar carrega em si uma linguagem própria e revela o nível de experiência e domínio técnico do residente e por consequência o nível de diálogos e trocas que serão possíveis com os outros avatares com base na cultura colaborativa do metaverso.

Em sua fase inicial de vida a única coisa que o residente possui, é o avatar. Ele é, em si, um excelente objeto para a aprendizagem do uso das ferramentas da plataforma porque pode ser editado, reconfigurado e customizado conforme a imaginação do seu criador.

É evidente que no avatar estão imbricadas questões psicológicas indissociáveis de outras questões que, com certeza, permeiam o tema ressaltando aqui a possibilidade da experimentação de diferentes identidades e a liberdade de existir em constante transformação o que permite experimentar uma gama imensa de sensações e percepções diferentes a respeito de si mesmo e dos outros.

3. Ciberperformance: Dança e Tecnologia

A dança a que nos referimos é uma linguagem que se encontra no âmbito da ciberperformance em realidades mistas.

O trabalho pretende coletar informações e tecer reflexões acerca de temas como ciber dança, realidade virtual e o trânsito na fronteira entre realidades sendo esse o aspecto que pressentimos como de maior interesse para o estudo da imersão e sentimento de presença. Pretende-se abordar a dança como forma de autoconhecimento e crescimento pessoal considerando ser a corporeidade uma questão relevante na contemporaneidade diante do sedentarismo e isolamento causados pelas atividades diante do computador.

Quicá o fascínio pela dança funcione como objeto de desejo, estimulando deste modo a curiosidade em explorar novas possibilidades do corpo?

Uma importante referência é o projeto *Senses Places* que segundo a sua autora, Isabel Valverde (2012), tem como objetivo central contribuir para ampliar o alcance e interconexão de percepções sensoriais dentro da prática complexa de improvisação em grupo, propondo meios construtivos e transformadores de socialização intersubjetiva e coletiva, revertendo condicionamentos, de gênero e estereótipos do movimento cultural, e instrumentalização dos corpos por avatares em redes sociais, como o *Second Life*.

4. Experimentações em torno do tema

Para obter uma visualização do que aqui foi apresentado fizemos exercícios experimentais que podem ser vistos em formato de *machinimas*.

No primeiro *machinima* experimental³ foi possível observar que os efeitos imaginados acontecem de fato, o que levou à produção de um protótipo⁴ utilizando os recursos disponíveis no metaverso, também como forma de simular o que poderia ser construído em RL⁵.

O exercício revelou alguns dos recursos técnicos necessários para a execução do projeto em ambiente virtual que são principalmente a cenografia, a composição do avatar, o *machinima* a ser projetado no telão, e a unidade de animação (HUD) com as animações devidamente selecionadas e programadas para que possam ser executadas na sequência, de forma sincronizada com o filme.

A avaliação das experiências sugeriu outras possibilidades e alternativas de exploração. Por exemplo, atividades interativas que desenham esboços de cenários de experimentação envolvendo diferentes mídias como *Internet*, televisão, realidade aumentada, instalações e ciberperformances, formando um conjunto de multirepresentações em torno do objeto de estudo.

A essa altura já é possível vislumbrar nesse projeto de doutoramento alguns desafios que deverão ser superados como, por exemplo, a questão da interatividade. A formação e coordenação de uma equipe de trabalho multidisciplinar é outro desafio que irá exigir um investimento de energia.

A realização destes exercícios experimentais foi essencial para um refinamento da temática do trabalho bem como para a verificação quanto à eficácia dos recursos disponíveis no metaverso para esse fim.

Há ainda uma série de questões conceituais a serem depuradas e outras de ordem técnica principalmente as relacionadas com a filmagem.

Por tratar-se de um projeto que inclui o *Second Life*, a principal referência para a subárea da ciberperformance é o Projeto *Sences Places* que utiliza um sofisticado aparato tecnológico e técnicas corporais específicas. Nos mostra o amplo leque de possibilidades de interação entre dança e tecnologia que merecem atenção ao longo da investigação. Por outro lado é preciso ter em mente que apoiar demasiado o trabalho em aparatos tecnológicos muito sofisticados traz o risco de as pessoas não conseguirem fruir na totalidade a experiência proposta pelo artefato se este se tornar demasiado hermético, derivando para uma demonstração de virtuosismo tecnológico vazio de sentido em que o interator fica ali se movendo aleatoriamente diante da obra sem nenhum resultado mais profundo além do mero entretenimento, encerrando a

³ Exercício I: <http://youtu.be/TSHrPGhPb9o>

⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=G0jZukAGW40>

⁵ RL, Real Life, jargão utilizado no *Second Life* para designar a Realidade tangível.

experiência no momento em que sai da instalação e não levando dali nada consigo, o que se procuraremos evitar.

5. Conclusão

O que se apresentou mostra uma pesquisa em curso sobre uma visão mais ampla e aprofundada do Avatar, mediador de toda a ação da ciberperformance.

Observando que a vida contemporânea tem conduzido expressivamente ao sedentarismo e ao isolamento e, estudando os trabalhos selecionados, confirma-se a relevância do corpo como tema por uma série de motivos relacionados à saúde física e mental mais ainda, os aspectos cognitivos e perceptivos nele implicados que indicam a necessidade de um reencontro do indivíduo com sua corporeidade e a ressignificação desta relação de modo a integrar de forma harmônica e equilibrada o ser e a tecnologia em busca de uma nova identidade. O Avatar tem significativa contribuição nessa elaboração.

Referências

MARCOS, A.F., "Instanciando mecanismos de a/r/tografia no processo de criação em arte digital /computacional", Actas do 23º Encontro da Associação de Professores de Expressão e Comunicação Visual (APECV), Escola Superior de Educação, Bragança, 13-15 Maio 2011.

FAZENDA, I.C.A. Dicionário em construção. São Paulo: Cortez, 2001.

FELINTO, Erick e SANTAELLA, Lucia. O explorador de abismos: Villem Flusser e o pós-humanismo. São Paulo: Paulus, 2012. Coleção Comunicação.

GREGOLIN, Maíra. O jogo eletrônico vai ao cinema: o Machinima. Artigo apresentado no IV ENECULT- Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, Faculdade de Comunicação/UFBA, Salvador-Bahia-Brasil, 2008.

AU, Wagner James. Os Bastidores do Second Life: notícias de um novo mundo. São Paulo: Matrix, 2008.

SILVA, Renata C. Apropriações do termo avatar pela cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. Revista Contemporânea ed. 15, vol8, n2, 2010.

FRAGA, T, <http://taniafraga.art.br> (acesso em 10/03/2012, 23 h)

GRINBERG, L. P. Jung: o homem criativo. São Paulo: FTD, 1997.

VALVERDE, Isabel de Cavadas. Interfaces Dança-Tecnologia: Um quadro teórico para a performance no domínio digital. FUNDAÇÃO CALOUSTE GULBENKIAN. Fundação para a Ciência e a Tecnologia MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR, 2004.