

O Avatar Como Corpo Expressivo



Catarina Carneiro de Sousa¹

csousa@esev.ipv.pt

[Drawing/Characters/Comics]

Abstract

This study analyzes the use of avatars in a mediated environment, in particular their contribution to the production of a virtual corporeality. The research focuses on the experience of embodiment in social multiuser virtual environments and on the affordances of avatars in this context. The avatar presents itself as the visible sign of a distributed body, produced in conjunction with the user, code and hardware.

Keywords

Avatar, Virtual Corporeality, Distributed Body

Introdução

Avatar. Em sânscrito, esta palavra refere-se à encarnação de uma divindade, a materialização de um ser intangível. Na cultura da era digital o seu significado parece estar invertido e o avatar é visto como a virtualização do corpo. Para Beth Coleman [1], no entanto, o avatar não é uma virtualização, mas uma atualização, estendendo o conceito de avatar para se referir a todas as extensões digitais do sujeito que o atualizam em tempo real em rede de telecomunicações. A autora propõe uma noção de copresença e realidade-x para dar conta desse modo distribuído de relocação do sujeito.

O uso de avatares foi massificado. Muitos videojogos e outras plataformas possuem estas “figuras geradas por computador” que representam seus utilizadores, podendo ir de alguns pixels a modelos 3D muito complexos. Eles existem mesmo em jogos que são jogados individualmente, mas em ambientes multiutilizador são um pré-requisito. Porém, o avatar é mais do a uma simples representação do seu utilizador.

A experiência do corpo em ambientes virtuais não é exatamente uma experiência da carne, pelo menos no que diz respeito ao avatar. É claro que muitas experiências virtuais têm uma dimensão física dos sentidos, mas essas sensações continuam a ser vivenciados pelo corpo diante do monitor, não pelo corpo do avatar. O corpo virtual é um corpo expressivo e, como tal, torna-se uma plataforma aberta para potenciais novos significados, mas também novas experiências mediadas. A apropriação metafórica do corpo digital torna-se, neste ponto, uma área-chave de novas linguagens e experiências estéticas por um lado, e para uma reconstrução inevitável de conceitos por outro.

Neste estudo iremos tentar compreender a relação que estabelecemos com o avatar, qual a sua função e o seu contributo na produção de uma corporeidade virtual.

¹ Escola Superior de Educação, CI&DEI, Instituto Politécnico de Viseu, Departamento de Comunicação e Arte, Rua Maximiano Aragão 3504 – 50 Viseu, Portugal.

Começaremos por analisar a sua natureza metafórica nos ambientes digitais. Tentaremos de seguida compreender as suas capacidades específicas, particularmente em ambientes virtuais multiutilizador de vertente social, plataformas como o Second Life (SL) ou o Open Simulator (OS). Por fim, iremos focar-nos no processo de produção de uma corporeidade virtual, nestes ambientes, que elementos a constituem e qual o lugar do avatar nesse processo.

2. O Corpo Metafórico do Avatar

George Lakoff e Mark Johnson consideram que a razão não é extracorpórea, mas sim constituída pela própria natureza dos nossos cérebros, dos nossos corpos e da nossa experiência corporal. A mente está, portanto, profundamente incorporada e a razão vem do corpo, não o transcende. Os autores não questionam apenas a dicotomia mente-corpo, mas também a dicotomia do sistema conceptual-percetivo, alegando que os conceitos resultam da forma como o cérebro e o corpo são estruturados e como funcionam, tanto nas relações interpessoais e no mundo físico. Assim, eles consideram que o pensamento complexo só é possível usando os domínios sensório-motor e percetivo metaforicamente. As metáforas conceptuais são comuns ao pensamento e à linguagem, é difícil descrever conceitos complexos, como o amor, sem recorrer a metáforas. Para os autores, o sistema conceptual comum é fundamentalmente metafórico — a maneira como pensamos, o que vivenciamos e o que fazemos todos os dias é uma questão de metáfora. Uma parte significativa de nossos conceitos é organizada em termos de metáforas espaciais: em cima/em baixo, dentro/fora, frente/trás. “Estou em baixo”, “levantar a moral”, “ele está fora de alcance”, “ela está por dentro do assunto”, “o passar dos dias”. Estas metáforas estão profundamente enraizadas na nossa experiência física e cultural do corpo e foram incorporadas na nossa linguagem [2].

Um conjunto de metáforas primárias (como felicidade é em cima, as categorias são recipientes ou tempo é movimento, entre muitas outras) pode ser combinado em metáforas complexas não apenas para descrever, mas até para conceber conceitos complexos.

Assim, as metáforas parecem afetar consideravelmente nossa experiência corporal e a maneira como concebemos o mundo em geral. Mas as metáforas são, mais do que tudo, fundamentais para a forma como lidamos com computadores - “arrastamos” itens de uma “janela” para outra ou para a nossa “secretária”, arquivamos dados em “pastas” ou enviamos para o “lixo”. Na verdade, estamos apenas a fornecer comandos ao computador, que porém experimentamos por meio de simulações. Estes são concebidos de forma metafórica e fundamental no design da interação digital.

Para que estas simulações sejam eficazes e a interação intuitiva, é preciso que os utilizadores entendam estas metáforas rapidamente. Para que isso ocorra, Janet Murray defende que é necessário que o utilizador reconheça “modelos mentais” baseados na aparência e no comportamento de objetos que conhece e manipula diariamente, derivados de convenções ou da experiência [3]. A autora baseia-se na ideia de “modelos

conceptuais” de Donald A. Norman, mas, para este autor, o modelo não se forma unicamente a partir de convenções e experiências anteriores. Norman afirma que encontramos pistas na estrutura visível dos objetos sobre como eles funcionam, porque entendemos como os nossos corpos podem interagir com eles. Assim, num bom modelo conceptual conseguimos prever os efeitos das nossas ações. Isto significa que mesmo que nunca tenhamos usado uma tesoura antes, sabemos como usá-la. Isto acontece por causa das opções limitadas que o nosso corpo tem para interagir com os objetos [4]. Norman pensa nos objetos e Murray no meio digital em termos de “capacidades”, basicamente para que servem os objetos e os meios digitais e como percebemos essas capacidades e tiramos partido delas. Mas e quanto às capacidades do corpo virtual? São semelhantes? Como as percebemos e tiramos partido delas?

Consideremos as mãos, elas são principalmente para manipular objetos, mas nós usamo-las de muitas maneiras diferentes: para tocar e acariciar, para sentir textura e temperatura, para gesticular e comunicar, etc. Podemos dar-nos ao luxo de fazer isso com as nossas mãos digitais num ambiente virtual? Dependendo da plataforma, as nossas mãos de avatar terão capacidades diferentes, num videojogo de combate provavelmente terão a capacidade de dar socos, numa corrida de carros de manipular o volante. Mas lutamos e guiamos realmente com as nossas mãos de avatar num videojogo? Dispositivos de deteção de movimento podem-se sincronizar o nosso corpo com o corpo de nosso avatar e fazer as suas mãos fazerem o que nossas mãos estão a fazer, mas ainda são nossas mãos físicas a fazer isso, representadas visualmente no monitor pela imagem das mãos do nosso avatar. A mesma coisa acontece sem sensores de movimento, fazemos nosso avatar fazer coisas com comandos de computador, assim como quando “arrastamos” um item para o “lixo”, de forma metafórica. Podemos mover nosso avatar como um fantoche através de um sensor de movimento, ou com um comando de consola, ou apenas com o teclado do nosso computador, as possibilidades de nosso corpo virtual serão determinadas pelo programa e manipuladas pelos nossos corpos físicos através de interfaces. A maneira como manipulamos o que o programa oferece será percebida por nós, no monitor, como uma metáfora. Esta é a principal

capacidade do avatar — tornar as nossas ações no programa visíveis, faz isso usando metáforas. Comandamos o nosso avatar para andar pressionando uma tecla, e talvez as suas pernas se movam de forma semelhante a caminhar, mas o avatar não precisa de pernas para andar (o Pacman saiu-se bem sem elas), não são as suas pernas que permitem ele andar, é o programa, o código e o *script* que faz com que pareça que está a andar. Normalmente, nos



Fig. 1. *Dreaming Away*, CapCat Ragu, 2009. Fotografia virtual captada na plataforma Second Life. Avatar por Capcat Ragu, adereços do avatar por Grim Bros.

ambientes virtuais em linha, os avatares podem voar, parece não haver necessidade de escadas, e ainda assim, encontramos escadas por todo o lado. As escadas virtuais são um sinal, indicam que existe um andar de cima e um caminho para lá chegar, comunicam visualmente através do envolvimento metafórico com a nossa experiência corporal. Não podemos perceber ambientes virtuais lendo-os nas linhas de código. Precisamos destas metáforas não apenas para nos envolver no ambiente virtual, mas também para concebê-lo de facto.

3. As Capacidades do Avatar

A capacidade básica do avatar é, portanto, representar o utilizador no espaço mediado e permitir a interação. No entanto, reduzir o avatar a uma mera representação seria diminuí-lo. Celia Pearce (também conhecida como Artemisia) destaca a importância do design de avatar — ela considera que o avatar pode ser enquadrado como uma forma de expressão pessoal e meio de atuação, e portanto, o design dos seus componentes vai ditar as formas de expressão que podem ocorrer [5].

Os estudos de género há muito se referem a uma dimensão semiotizada do corpo e a sua importância na situação do corpo, como os aspetos simbólicos da imagem corporal podem ter impacto o corpo vivo e no seu contexto: como nos movemos, o que nos sentimos capazes de fazer, com quem e com o que nos relacionamos e como o fazemos.

A abordagem fenomenológica feminista clássica de Simone de Beauvoir sobre o corpo é alicerçada na experiência — no corpo vivido não como coisa, mas como situação [6]. Como situação, o corpo não é visto apenas nem como um objeto nem como um sujeito, mas como o entrelaçamento entre os dois [7]. Gail Weiss foca-se especificamente em imagens corporais, ou seja, a forma como temos consciência da forma do nosso corpo, as relações entre as suas partes e o seu posicionamento em relação ao mundo e outros corpos. Ela defende que uma multiplicidade de imagens corporais coexistem em qualquer indivíduo, e que são construídas por meio de uma série de trocas corporais que ocorrem dentro e fora de corpos específicos. Weiss também afirma o *status* intercorpóreo da incorporação, ou seja, a experiência do corpo não é simplesmente privada, mas é sempre mediada pela relação com outros corpos (humanos ou não) em trocas corporais continuamente múltiplas, que impulsionam uma construção e reconstrução contínua de uma multiplicidade de imagens corporais [8].

Já a abordagem feminista pós-estruturalista poderia facilmente ser denominada abordagem discursiva, pois é muito fundamentada na linguagem. Esta é uma perspetiva em que os aspetos culturais e semióticos desempenham um papel importante. No entanto, se tomarmos a abordagem performativa de Judith Butler sobre a constituição do género, por exemplo, pode-se argumentar que essa abordagem vai além da linguagem e da semiótica para a fenomenologia, embora seja muito fundamentada culturalmente, como veremos. Assim, feministas com uma abordagem pós-estruturalista tendem a considerar que género é uma construção cultural e que os aspetos sexuais do corpo (genitais, seios, etc.) são lidos como simbólicos. Griselda Pollock considera que o corpo, não é tanto uma entidade biológica,

mas antes uma imagem psiquicamente construída, fornecendo um local para o imaginário dos processos do inconsciente, para o desejo e para a fantasia. Pollock destaca que, como tal, corpo pode representar o *locus* de resistência feminista, pois é um signo que remete à diferença sexual, este é um corpo semiotizado [9]. Butler entende o corpo como um local de resistência (ou não) de uma forma performática, que a aproxima da abordagem fenomenológica. Porém, não considera a existência de um agente de escolha e constituição anterior à linguagem que se apresente como a única fonte de seus atos constituintes (um sujeito), mas antes o agente social como um objeto em vez de sujeito de atos constitutivos [10].

Focando agora no caso particular dos avatares em ambientes virtuais multiutilizador sociais (como o SL ou o OS). Se o corpo semiótico desempenha um papel importante na nossa vida cotidiana, então despojado da sua componente física, o aspeto simbólico do corpo passa a ser predominante em ambientes virtuais. O avatar é um corpo de linguagem e expressão, aberto a novos investimentos simbólicos, construindo e reconstruindo este corpo metafórico.

A interface do visualizador deste tipo de ambientes fornece ferramentas de personalização do avatar que se baseiam, geralmente, numa representação digital 3D da figura humana, com diversos parâmetros que permitem ao utilizador alterar a configuração deste corpo. Além disso, esta figura (ou partes dela) pode ser tornadas invisíveis, permitindo que qualquer objeto seja anexado à sua armadura, possibilitando a utilização de modelos desenhados fora da plataforma. Isto permite todo o tipo de figuras humanas, mas também que o avatar seja um animal, uma criatura fantástica ou qualquer tipo de figura abstrata.

Se a capacidade principal do avatar, em geral, pode ser considerada a representação do utilizador no ambiente mediado, nas plataformas do SL e OS podemos adicionar a capacidade da expressividade — o avatar permite ao residente (termo que refere o utilizador nestas plataformas) expressar-se através da sua imagem corporal e da sua performance. Isto vai além, não apenas da representação, mas também do aspeto semiótico quando separado de seu impacto no corpo (imagem corporal e situação).

De acordo com Buchanan [11] para Deleuze e Guattari o que um corpo pode fazer não deve ser confundido com suas funções, ou as suas partes, que são preocupações orgânicas ou fisiológicas, mas deve ser pensado apenas em termos de seus afetos.

Portanto, a função de andar, por exemplo, não depende realmente de suas pernas, mas a forma como o avatar anda afeta a imagem corporal do residente e sua situação no mundo, i.e. afeta o corpo do utilizador e a visão social do seu avatar. Afetando, portanto, todos os corpos em relação ao residente, que iram comparar não apenas a maneira de andar daquele avatar relativamente aos seus, mas relativamente à maneira de andar dos seus próprios corpos físicos. E não falamos do andar por acaso, embora seja um mero exemplo e haja outros, mas porque as animações que fazem o avatar mover-se de maneira particular, estão entre os itens mais procurados nestas plataformas. Numa aula ministrada pela autora deste texto nestas plataformas, uma das primeiras coisas notadas pelos alunos foi que

o avatar da professora se movia de forma diferente do seu, e questionaram como poderiam também fazer os seus avatares andar dessa forma. O Efeito Proteus, descrito por Nick Yee e Jeremy N. Bailenson, corrobora essa visão, quando os autores demonstram que a imagem corporal do avatar afeta o comportamento social, não só no mundo virtual, mas fora dele também, e não só do residente, mas também das pessoas que se envolvem com ele. Por exemplo, utilizadores de avatares mais altos tiveram melhor desempenho na negociação com avatares mais baixos, com esse efeito a persistir mesmo fora do contexto virtual [12].

Portanto, podemos concluir que os avatares de plataformas como o SL e o OS, as principais capacidades são:

- Representar o residente no mundo virtual;
- Para tornar suas ações visíveis para si próprio e para os outros;
- Permitir que o residente interaja com o mundo virtual;
- Afetar e ser afetado por outros corpos;
- Ser personalizável e metamórfico, permitindo que os residentes modifiquem, ou inventem os seus próprios avatares.

4. Corporeidade Virtual Como Corpo Distribuído

Em algumas plataformas os avatares são fornecidos e o utilizador não pode alterá-los, alguns podem ser escolhidos entre várias opções, outros podem ser alterados através da interface. No caso do SL e do OS, os residentes podem modificar os seus avatares, e há a peculiaridade de também poderem inserir conteúdos desenhados fora da plataforma, como texturas, modelos 3D, animações, etc. Os designers de avatares são, portanto, os próprios residentes que podem criar o seu avatar e/ou usar peças que outros residentes vendem ou partilham. A produção de conteúdo no SL e no OS é quase totalmente dependente dos utilizadores, o que permite uma situação especial — cada utilizador pode ser o designer de si próprio. A construção do avatar do SL e do OS é sempre um processo criativo partilhado, a forma como a corporalidade virtual é constituída neste ambiente é muitas vezes o resultado de uma autoria distribuída e, portanto, um processo criativo partilhado, como analisado em estudos anteriores [13].

No entanto, a possibilidade de personalização e metamorfose, também depende das capacidades da interface. Enumerar todas as capacidades da interface de todos os visualizadores para SL e OS estaria fora do âmbito deste estudo. No entanto, não se pode deixar de referir que algumas destas afetam a incorporação, como a capacidade de mudar o ponto de vista, a capacidade de usar voz no ambiente virtual, e assim por diante.

Permitir que os corpos do residente e do avatar se tornem um corpo híbrido pode parecer uma capacidade de avatar. No entanto, não é de facto o caso. Esse híbrido não é produzido apenas pelo uso de avatares, mas também pela manipulação da interface, por vezes esquecida, corpo físico do residente, e o, quase sempre esquecido, *hardware*.

A percepção é um processo dinâmico, portanto, nos mundos virtuais, é dependente da interface e da manipulação do avatar, no entanto, continua a ser o corpo físico do residente que a sente — um bolo muito realista

pode fazer o residente salivar, mas se o seu avatar o comer, não lhe sentirá o gosto. O avatar em si não tem capacidades preceativas.

A produção desta corporeidade depende, por um lado, do código quando pensamos na interface e todos os *scripts* envolvidos na relação do utilizador com o ambiente virtual. Por outro, há também todo o *hardware* associado ao acesso do residente ao mundo virtual: computador pessoal e todos os seus periféricos, servidores e todas as infraestruturas que promovem uma ligação em rede entre todas estas secções. Se pensarmos a corporeidade virtual nos termos de Deleuze e Guattari, verificamos que se trata de uma *assemblage*. É constituída por um processo de autofabricação — uma produção desejante. A corporeidade virtual é o produto imanente das sínteses propostas pelos autores — conectiva, disjuntiva e conjuntiva (usaremos a caracterização de Smith e Proveti das suas funções [14]):

- A síntese conectiva está relacionada à função de produção, que é fisiológica. Este é o resultado do corpo físico residente e do *hardware* que permite acesso à rede;
- A síntese disjuntiva está relacionada ao registo, que é semiótico. Esta resulta do avatar enquanto representação o residente no mundo virtual, o que mascara a síntese anterior na forma do avatar.
- A síntese conjuntiva está associada à função gozo, resultado da manipulação do avatar tanto pelo residente, quanto pelo código e pelo *hardware*. A partir desta, segundo Deleuze e Guattari, emerge um sujeito.

Este já não seria mais o sujeito do utilizador! Mas a conjunção deste, com o *hardware* e com o código. Poderia dizer-se “mas isso é o avatar”, mas na verdade não é. Na perspetiva de Deleuze e Guattari o avatar seria apenas a máscara dessa nova subjetividade, e na nossa perspetiva mais fenomenológica, o gozo seria a maneira como estes três polos (utilizador, código e *hardware*) possibilitam uma nova forma de relação entre o corpo vivido e este novo mundo expandido. O avatar não é mais do que signo visível deste corpo distribuído [15].

5. Conclusão

Compreender o processo de construção de uma corporeidade digital vai além do domínio dos ambientes virtuais multiutilizador de vertente social. O âmbito deste estudo, no entanto, concentra-se nesses mundos virtuais, com as limitações inerentes a este contexto.

Ainda assim, é possível concluir que o corpo tem, concomitantemente, dimensões fenomenológicas, fisiológicas e semióticas, e que, portanto, a constituição de uma corporeidade virtual não pode ignorar esta multiplicidade. A corporeidade é completamente dependente da situação do corpo vivido. Assim, uma corporeidade virtual não exclui o corpo físico; em vez disso, no caso específico da corporeidade digital, ela é complementada pelo código e pelo *hardware*, criando um *locus* virtual do corpo entre os três (corpo físico, código e *hardware*) — a sua situação. O avatar surge assim como o signo visível de um corpo distribuído. Isso não o limita, como definição, a uma representação do utilizador no ambiente virtual, ele é expressão visível

da síntese entre o corpo físico e o *hardware*, possibilitada pelo código. As capacidades de cada plataforma são, assim, fundamentais para determinar o que a incorporação pode ser em cada ambiente.

Enquanto corpo expressivo, o avatar é um corpo totalmente aberto ao investimento simbólico. As suas capacidades metafóricas em ambientes virtuais multiutilizador de vertente social, como o Second Life e o Open Simulator, possibilitam que esse investimento seja feito de forma criativa e partilhada. As capacidades destas plataformas têm assim implicações no tipo de experiência estética que proporcionam, e na função de gozo, fundamental na produção de uma subjetividade específica de uma vivência mediada.

Referências

1. Coleman, Beth: Hello Avatar, Rise of the Networked Generation. Cambridge, The MIT Press (2011)
2. Lakoff, George and Johnson, Mark: Metáforas da Vida Cotidiana. Campinas/SP, Mercado das Letras (2002)
3. Murray, Janet H.: Inventing the Medium: principles of interaction design as a cultural practice. Cambridge, The MIT Press (2012)
4. Norman, Donald: Affordance, Conventions, and Design. Interactions, Vol. 6, pp. 38-43 (1999)
5. Pearce, Celia (Artemisia): Communities of play : emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds. Cambridge, MIT Press (2009)
6. Beauvoir, Simone: O Segundo Sexo. Lisboa, Bertrand Editora (2008)
7. Tiukalo, Alicja: The Notion of the Body and Sex in Simone de Beauvoir's Philosophy. Human movement, Vol. 13, pp. 78- 85 (2012)
8. Weiss, Gail: Body images: embodiment as intercorporeality. New York, Routledge (1999)
9. Pollock, Griselda. A política da teoria: gerações e geografias na teoria feminista e na história das histórias de arte. In: Ana Gabriela Macedo(ed.) Género, identidade e desejo. pp. 191-220. Lisboa, Edições Cotovia (2002)
10. Butler, Judith. Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory. Theatre Journal, Vol. 49, pp. 519-531 (1988)
11. Buchanan, Ian. The Problem of the Body in Deleuze and Guattari, Or, What Can a Body Do? Body & Society Vol. 3 N.3, pp. 73-91 (1997)
12. Yee, Nick and Bailenson, Jeremy. Walk A Mile in Digital Shoes: The Impact of Embodied Perspective-Taking on The Reduction of Negative Stereotyping in Immersive Virtual Environments. In: Cheryl Campanell Bracken and Matthew Lombard (ed.) The 9 th International Workshop on Presence Proceedings, vol. 15, pp. 147-156. Cleveland, ISPR (2006)
13. Sousa, Catarina Carneiro. Meta_Body — virtual corporality as a shared creative process. In: Denise Doyle (ed.) New Opportunities for Artistic Practice in Virtual Worlds, pp. 187-214. Hershey, IGI Global (2015)
14. Smith, Daniel and Protevi, John: Gilles Deleuze, The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Spring 2013 Edition), Edward N. Zalta (ed.) Consultado a 24 de agosto de 2015, <http://plato.stanford.edu/archives/spr2013/entries/deleuze/>
15. Deleuze, Gilles and Guattari, Felix. O Anti-Édipo, Capitalismo e Esquizofrenia. Lisboa, Assírio & Alvim (1966)