

Meta_Body

O projecto *Meta_Body* foi desenvolvido por Catarina Carneiro de Sousa (conhecida no metaverso como CapCat Ragu) e por Sameiro Oliveira Martins (conhecida no metaverso como Meilo Minotaur), no Sim de Delicatessen, Porto, no Second Life. Foi concebido em resposta a um convite de participação na edição de 2011 da exposição *All My Independent Women*, que em 2011, na sua 6ª edição, 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. Uma associação já com 100 anos, contemporânea da Secessão Vienense de Gustava Klimt, e que surgiu como forma de dar visibilidade a mulheres artistas desde essa época.

Esta edição do AMIW foi em grande medida uma continuação da edição de 2010. O subtítulo desse ano foi *O que podem as palavras?*, uma pergunta citada do livro que foi a base temática da edição anterior que girou em torno da leitura coletiva das *Novas Cartas Portuguesas* de Maria Isabel Barreno, Maria Teresa Horta e Maria Velho da Costa. A ideia de corpo metafórico trabalhada por nós no projeto daquele ano (2010) foi continuada e alargada na sua potencialidade para a edição de 2011 com o projecto *Meta_Body*.

A experiência do corpo no metaverso é mais uma experiência de expressão ou de linguagem do que uma experiência da carne. Pelo menos no que diz respeito ao avatar. As experiências vividas no Second Life têm uma dimensão perceptual e sensorial, mas estas sensações continuam a ser experimentadas pelos nossos corpos orgânicos e 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. Temos apenas a sugestão desse sabor...

Biocca salienta 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 autorrepresentação. 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 o efeito perdura fora do contexto virtual em contato face a face. A estas e outras alterações de comportamento resultantes da manipulação de avatares os autores chamaram *Efeito Proteu* (Yee, Bailenson e Ducheneaut).

Lembramos, ainda, as reflexões de Maeva 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. Se por um lado o avatar não tem capacidades sensoriais nem perceptuais, por outro o corpo físico não tem acesso direto ao mundo virtual, a simbiose destes dois corpos cumpre as tarefas de um corpo fenomenal (Veerapen). 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” (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).

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).

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).

O corpo virtual é um corpo metafórico e, portanto, um corpo da expressão e da linguagem. Este foi o aspeto em que nos concentramos na conceção do projeto *Meta_Body*, pensando no avatar como um corpo/linguagem aberto à experimentação e à

possibilidade. Disponibilizamos dezoito avatares, que não só foram oferecidos, como também eram copiáveis e transferíveis, dando liberdade total de utilização aos produtores. Os avatares variavam do realismo de *Godiva* à improbabilidade de *Chart Man*, sem no entanto se tornarem completamente abstratos, nem perderem a sua dimensão metafórica.

Falamos de produtores em vez de público, porque na realidade, a relação, no metaverso, das pessoas com este projeto foi uma relação de participação criativa integrante do projeto. Este é um processo que se mantém e manterá em desenvolvimento. Na nota que distribuimos junto com avatares, no metaverso, convidamos as pessoas a participar no projeto com o seu trabalho derivado, partilhando-o connosco 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 apresentados sob a forma de fotografias virtuais ou machinimas. Contámos 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, mas tentando antes ser uma amostra significativa das diferentes sensibilidades e culturas presentes na arte do metaverso e de diferentes formas de abordagem aos avatares originais.

As apropriações tomaram diferentes formas, incluindo a fotografia virtual pura (sem edição) dos avatares, fotografias dos avatares originais editadas fora do metaverso, colagens digitais, textos baseados nos avatares e machinimas. Entre estes, constavam também registos da transformação de avatares modificados pela mistura entre componentes dos vários avatares deste projeto, da mistura com componentes exteriores ao projeto ou mesmo a transformação dos próprios componentes dos diferentes avatares distribuídos.

No final de 2012 deu-se início a uma segunda fase deste projecto, o *Meta_Body II*. No mês de Outubro foi lançado um repto à comunidade de residentes do Second Life, propondo uma reconstrução e partilha dos avatares distribuídos na primeira edição. Vinte e seis novos avatares foram propostos pelos mais diversos criadores, desde artistas e designers conceituados no metaverso, a novos residentes que pela primeira

experimentavam criar nesta plataforma. Estes avatares serão distribuídos durante 2013, divididos por quatro instalações virtuais, criadas para o efeito por Catarina Carneiro de Sousa (conhecida no metaverso como CapCat Ragu) e por Sameiro Oliveira Martins (conhecida no metaverso como Meilo Minotaur). Uma vez distribuídos também estes avatares serão recriados das mais diversas formas por novos produusuários, acrescentando novos afluentes a um fluxo criativo sem fim.

Referências

Biocca, Frank. *The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments*. 9 1997. 23 4 2012 <<http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/biocca2.html>>.

Lakoff, George and Mark Johnson. *Metáforas da Vida Cotidiana*. Campinas/SP: Mercado das Letras, 2002.

Morie, Jacquelyn Ford. "Performing in (virtual) spaces: Embodiment and being in virtual environments." *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 3.2&3 (2007): 123-138.

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

Veerapen, Maeva. "'Being (t)here": A Case for the Presence of Place in Desktop Virtual Worlds." *ISPR 2011: The International Society for Presence Research Annual Conference*. Ed. Phil Turner. Edinburgh: Edinburgh Napier University, 2011. 196-208.

Yee, Nick, Jeremy N. Bailenson and Nicolas Ducheneaut. "The Proteus Effect: Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior." *Communication Research* 36.2 (2009): 285-312.

|