



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

Instituto de Artes

Programa de Pós Graduação em Multimeios

ISAURA DA CUNHA SEPPI

O SENTIMENTO DE PRESENÇA EM MUNDOS VIRTUAIS:

A SAGA DE JANJII RUGANI, A JORNADA DE UM AVATAR NO METAVERSO

THE FEELING OF PRESENCE IN VIRTUAL WORLDS:

JANJII RUGANI'S SAGA, THE JOURNEY OF AN AVATAR IN METAVERSE

CAMPINAS

2017

ISAURA DA CUNHA SEPPI

O SENTIMENTO DE PRESENÇA EM MUNDOS VIRTUAIS:
A SAGA DE JANJII RUGANI, A JORNADA DE UM AVATAR NO METAVERSO

*Tese apresentada ao Instituto de Artes da
Universidade Estadual de Campinas como
parte dos requisitos exigidos para
obtenção do título de Doutora em
MULTIMEIOS.*

Orientador: PROF. DR. ERNESTO GIOVANNI BOCCARA

ESTE EXEMPLAR CORRESPONDE À
VERSÃO FINAL DA TESE DEFENDIDA
PELA ALUNA ISAURA DA CUNHA SEPPI
E ORIENTADA PELO PROFESSOR DR.
ERNESTO GIOVANNI BOCCARA

CAMPINAS

2017

FICHA CATALOGRÁFICA

Agência(s) de fomento e nº(s) de processo(s): CAPES

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-7285-7068>

Ficha catalográfica

Universidade Estadual de Campinas

Biblioteca do Instituto de Artes

Silvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

Seppi, Isaura da Cunha, 1956-

Se62s O sentimento de presença em mundos virtuais: a saga de Janjii Rugani, a jornada de um avatar no metaverso / Isaura da Cunha Seppi. – Campinas, SP :[s.n.], 2017.

Orientador: Ernesto Giovanni Boccara.

Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Campbell, Joseph, 1904-1987. 2. Avatares (Realidade virtual). 3. Realidade virtual na arte. 4. Ambientes virtuais compartilhados. 5. Híbridização (Arte). I. Boccara, Ernesto Giovanni, 1948-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: The feeling of presence in virtual worlds: Janjii Rugani's saga, the journey of an avatar in metaverse

Palavras-chave em inglês:

Campbell, Joseph, 1904-1987

Avatars (Virtual reality)

Virtual reality in art

Shared virtual environments

Hybridization (Art)

Área de concentração: Multimeios

Titulação: Doutora em Multimeios

Banca examinadora:

Ernesto Giovanni Boccara

Fábio Nauras Akhras

Edson do Prado Pfutzenreuter

Fernando da Silva Ramos

Romero Tori

Data de defesa: 24-08-2017

Programa de Pós-Graduação: Multimeios

BANCA EXAMINADORA DA DEFESA DE DOUTORADO

ISAUDA DA CUNHA SEPPI

ORIENTADOR - PROF. DR. ERNESTO GIOVANNI BOCCARA

MEMBROS:

1.PROF. DR. ERNESTO GIOVANNI BOCCARA

2.PROF. DR. FÁBIO NAURAS AKHRAS

3.PROF. DR. EDSON DO PRADO PFUTZENREUTER

4. PROF. DR. FERNANDO DA SILVA RAMOS

5.PROF. DR. ROMERO TORI

Programa de Pós-Graduação em MULTIMEIOS do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas.

A ata de defesa com as respectivas assinaturas dos membros da banca examinadora encontra-se no processo de vida acadêmica da aluna.

Campinas, 24 de Agosto de 2017.

DEDICATÓRIA

Ao querido amigo Alexandre Carvalho Neto. (in memoriam)

AGRADECIMENTOS

Em sua jornada o herói encontra ajuda e proteção em seres que aparecem ao longo do caminho trazendo luzes e soluções para os desafios que fazem parte de sua aventura, e ao final chega o momento em que se deseja agradecer porque sem eles tudo teria sido muito mais difícil, quem sabe, impossível.

Em minha saga o primeiro personagem que encontrei foi Romero Tori conselheiro que me ouviu, estimulou a ideia do projeto, que me deu aulas de processing, que me encorajou a cada passo do caminho apontando direções e criando oportunidades, foi um privilégio.

Meu Filho Eugenio Seppi, que me desafiou e questionou o tempo todo, que foi fundamental para que eu não me perdesse nos devaneios da aventura e fosse capaz de construir um trabalho verdadeiro.

No mergulho do metaverso agradeço a comunidade do Second Life pelo prazer de fazer parte de uma cultura colaborativa, agradeço aos avatares que tento ajudaram e que nunca mais encontrei, agradeço a Crys Blachere por me acolher em sua ilha e propiciar minha primeira exposição de arte virtual. O querido Geppex MCaw um dos avatares mais generosos que nas conversas pelas madrugadas afora tanto me ensinou sobre construção no SL, como iluminar ambientes, como escolher produtos de qualidade para meus projetos, nas tantas lojas in-world que visitamos. Agradeço ao querido amigo Zorro Amat outro grande professor de Construções 3D no ambiente SL que me mostrou tantos recursos e novidades, participou da reformulação da minha ilha o que sem ele não teria sido possível.

Agradeço a querida mestra de dança virtual Aqeela Azhar e as irmãs da Belly Dance Circus com quem tenho convivido ao longo de todos esses anos e com quem tanto aprendi sobre dança do ventre, animações, coreografias, e trabalho em grupo no mundo virtual.

Nessa jornada em que visitei diferentes tribos, comunidades de países merece um destaque especial a comunidade portuguesa no Second Life que tanto enriqueceu meu trabalho durante os eventos, os projetos colaborativos. Agradeço o Prof. José da Silva Ribeiro pelas tantas oportunidades em que tive voz nos eventos do grupo do Imagens da Cultura tanto na SL como na RL, no Brasil e em Portugal.

As deliciosas e criativas Noites de Poesia no SL em que fiz tantas amizades muito queridas e conheci os talentos de poetas, declamadores, pensadores como Bet Inastri, Amitaf Citron, Tete, Genius Bikcin, Casimiro, Anemolif, Marga, Winter Wardhani, Chagal e Flor Campestre, Mario Fonseca,

Quero destacar a preciosa amizade de Paula Justiça, que me acolheu no grupo português, me deu guarida em Portugal nas vezes que lá estive. Com ela partilhei a escrita de artigos e ideias. Aqui registro minha admiração por seu incansável ativismo, criatividade e sensibilidade que, e promoveram tantos eventos importantes e ocasiões que despertaram e revelaram o melhor de nós, em que todos nós nos enriquecemos tanto com todo o conhecimento construído.

Agradeço ao Centro Universitário Senac- SP pelo apoio e confiança no meu projeto. Quero destacar aqui a parceria do Prof. Fernando Fabbrini que me mostrou os segredos da tecnologia, ensinou muito sobre tudo isso e tornou possíveis as minhas ideias. Os meus orientandos Pietro Salles Caldas por todo o apoio e dedicação nas experiências com o Kinect e Bruna White Lima, pela parceria completa dedicação ao trabalho no Projeto Made in Sampa. A querida Simone que conheci como estagiária e se tornou amiga e mestra com o tempo.

As bailarinas da MADaboutDANCE Company, amigas, companheiras Sophia, Wan, Golfinha, com que passei horas e horas mágicas compartilhando o que há de melhor num processo criativo, minha eterna gratidão e carinho.

Ainda nas trilhas da dança agradeço o respeito e acolhimento da Cia. Amazon Dancers que contribui com as informações para compor o meu capítulo sobre Dança Virtual.

O carinho e generosidade de Isabel Valverde que me atualizou sobre dança contemporânea e me acolheu no Projeto Senses Places onde pude visualizar o futuro da dança virtual.

Catarina Carneiro de Souza/ aka Cap Cat Ragu por autorizar o uso dos avatares do projeto META- Body na coreografia Ritual dos Elementais e por todas as trocas no desvendamento dos mistérios em torno dos avatares.

A amizade e companheirismo de Roberto Funk do CEDOI que com suas críticas e longas conversas sempre com me encorajou a seguir em frente e não desistir.

O Prof. Vitor Cardoso que com sua paciência inesgotável e imensa sensibilidade me conduziu ao conhecimento mais amplo dos mundos virtuais.

Prof. Ernesto Boccara, por me dar a oportunidade de realizar a Dança dos Bastões e me conduzir cuidadosamente pelo caminho do doutorado na UNICAMP.

Fernanda Borges que inspirou esse projeto desde o início e teve fundamental participação no caminho do retorno quando me mostrou a luz no fim do túnel.

Amiga de tantos anos e tantas histórias Zilda de Almeida Junqueira que com sua competência e magia deu um brilho especial ao meu texto.

Por fim a minha família que amorosamente e pacientemente aceitou a minha ausência e esperou meu retorno.

RESUMO

O ponto de partida desta tese foi o interesse no estudo do sentimento de presença que se tem num ambiente virtual tridimensional e as poéticas que emergem deste sentimento em obras de arte virtual. Mais especificamente, os hibridismos resultantes do interfaceamento entre instalações, dança virtual e machinimas. Partimos da hipótese de que os trabalhos artísticos realizados nos metaversos são capazes de propiciar experiências estéticas, na medida em que expressam e produzem sensações e sentimentos de “presença” provocados, entre outros possíveis, por fatores importantes como a imersão, a interatividade, o envolvimento e a empatia.

Relato a experiência imersiva nesses mundos que tem início no Second Life e se estende aos Open Sim. Neste projeto artístico, experimental, identifico e discuto algumas questões relacionadas à arte virtual no âmbito da arte em meios digitais.

Para explicar e expressar a complexidade dessa experiência, utilizo a metáfora da Jornada do Herói descrita por Joseph Campbell, em que o avatar Janjii Rugani é protagonista e assumo uma análise simbólica como fio condutor de toda a narrativa, a fim de demonstrar as elaborações simbólicas envolvidas em que a tecnologia nos desafia a desenvolver novas habilidades e competências para o fazer artístico.

Resultou num projeto de pesquisa no Centro Universitário Senac - SP e num projeto pessoal de criação artística. Ambos utilizam os mundos virtuais como ferramenta e suporte. O projeto de pesquisa teve origem num processo de estudo e reflexões sobre o ensino da arte iniciado na década de 80 e que configurou uma metodologia de projeto em arte e que orientou os passos da jornada - aplicada não mais no âmbito do ensino e sim no da prática artística.

A narrativa descreve as etapas dessa jornada desde o primeiro contato com os mundos virtuais até a concepção de um projeto artístico e a formação de uma companhia de dança virtual no Second Life. Por meio de coreografias em dança virtual realizadas em diferentes espaços e relações com o público, essas etapas propõem experiências estéticas de cunho imersivo/interativo. Na experiência artística, o avatar se torna o protagonista da obra de arte.

Esse estudo teve como principais objetivos teorizar e identificar as possibilidades de utilização desse ambiente como espaço de arte; aprendizagem autônoma (autodidata) voltada para a expressão artística; difusão da produção e intercâmbios culturais, estudar manifestações da arte contemporânea no metaverso, conhecer as manifestações artísticas com mediação tecnológica, analisar obras realizadas utilizando combinações de formas e imagens com tecnologias de animação e sons nos ambientes, estudar as possibilidades de utilização como ambientes de formação artística e desenvolvimento de projetos culturais.

Palavras-chave: avatar, realidade virtual, arte virtual, dança virtual, mundos virtuais multiusuários

ABSTRACT

The starting point of this thesis was the interest in the study of the feeling of presence in a three dimensional virtual environment and the poetics that emerge from it. More specifically the hybridizations resulting from interfacing between art instalations, virtual dance and machinimas. Our hypothesis assumes that artistic works performed in the metaverses are capable of providing an aesthetic experience, insofar as they express and produce sensations and feelings of "presence" caused, among other possible, by important factors such as immersion, Interactivity, involvement and empathy.

I report the immersive experience in these worlds wich begin in Second Life and extends to Open Sims. In this artistic, experimental project, I identify and discuss some issues related to virtual art in the field of digital media art.

To explain and express the complexity of this experience, I use the metaphor of the Hero's Journey described by Joseph Campbell, in which the avatar Janjii Rugani is the protagonist and I assume a symbolic analysis as the guiding line of the whole narrative, in order to demonstrate the symbolic elaborations involved In which technology challenges us to develop new skills and competencies to make it artistic.

It resulted in a research project at Centro Universitário Senac - SP and in a personal project of artistic creation. Both use virtual worlds as tools and support. The research project had its origins in a process of study and reflection on teaching of art that began in the 80s and set up a methodology of project in art and guided the steps of the day - applied no more in the field of teaching, but in the Practice.

The narrative describes the stages of this journey from the first contact with the virtual worlds to the conception of an artistic project and the formation of a virtual dance company in Second Life. Through choreographies in virtual dance performed in different spaces and relationships with the public, these stages propose immersive / interactive aesthetic experiences. In the artistic experience, the avatar becomes the protagonist of the work of art.

The main objectives of this study were to theorize and to identify the possibilities of using this environment as an art space; Autonomous learning focused on artistic expression; Diffusion of production and cultural exchanges, to study

manifestations of contemporary art in the metaverse, to know the artistic manifestations with technological mediation, to analyze works done using combinations of shapes and images with animation technologies and sounds in the environments, to study the possibilities of use as training environments Artistic and cultural projects development.

Keywords: avatar, virtual art, virtual dance, multiuser virtual worlds, virtual reality

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - PÁGINA DA TESE NO FACEBOOK COM FOTO DA AUTORA E A PINTURA DE SUA HISTÓRIA DE VIDA.....	62
FIGURA 2 – O LOUCO A BEIRA DO ABSMO.	79
FIGURA 3 – PÁGINA DA TESE NO FACEBOOK COM A FOTO DA AUTORA E A PÁGINA DO SL EM 2009.....	82
FIGURA 4 – O AVATAR DIANTE DO PORTAL DO SL.....	83
FIGURA 5 – O “REZDAY”: PRIMEIRO CARREGAMENTO DO AVATAR NO SL EM KOREA.....	83
FIGURA 6 – AVATAR INICIAL MUSICIAN 2009.....	86
FIGURA 7 – AVATAR MESH/BENTO JANJII NATARJ 2017	86
FIGURA 8 - FORMATO DA INTERFACE DO SECOND LIFE VIEWER 1 EM 2009.....	87
FIGURA 9 – LOGOMARCA DO SECOND LIFE.	88
FIGURA 10 – WAGNER JAMES E SEU AVATAR HAMLERT AU. FONTE: VIRTUALWORLDISLAND.COM.....	92
FIGURA 11 – PÁGINA OFICIAL DO SL, FEVEREIRO DE 2017. FONTE: SECONDLIFE.COM	93
FIGURA 12 – O PRIMEIRO AVATAR, THE MUSICIAN.	94
FIGURA 13 – EXEMPLOS DE AVATARES AO LONGO DE 2010 A 2012.....	95
FIGURA 14 – AVATARES OFERECIDOS AOS USUÁRIOS EM 2017, CARDÁPIO 1. FONTE: SECONDLIFE.COM	95
FIGURA 15 – AVATARES OFERECIDOS AOS USUÁRIOS EM 2017, CARDÁPIO 2. FONTE: SECONDLIFE.COM	96
FIGURA 16 – AVATARES OFERECIDOS AOS USUÁRIOS EM 2017, CARDÁPIO 3. FONTE: SECONDLIFE.COM	96
FIGURA 17 – TELA DO FIRESTORM VIEWER NA VISÃO DO OPERADOR DO AVATAR.	97
FIGURA 18 – LOCAL DE NASCIMENTO, MAINLAND KOREA.	99
FIGURA 19 – PERCORRENDO IMENSOS ESPAÇOS VAZIOS.....	100
FIGURA 20 - ESPAÇO DE AJUDA: ORIENTAÇÕES SOBRE A EDIÇÃO DA APARÊNCIA DO AVATAR, FOTO JANJII RUGANI.	101
FIGURA 21 - ESPAÇO DE AJUDA: ORIENTAÇÕES SOBRE A MOVIMENTAÇÃO DE CÂMERA, FOTO JANJII RUGANI.	101
FIGURA 22 - FRAME DO FILME “SONHOS”, DE AKIRA KUROSAWA.	102
FIGURA 23 - FRAME DO FILME “SONHOS”, DE KUROSAWA, QUE ILUSTRA A CENA MENCIONADA.	102
FIGURA 24 - IMAGEM PROMOCIONAL DO FILME MATRIX QUE ILUSTRA O CONCEITO DA IMAGEM NUMERIZADA.....	103
FIGURA 25 - PARTINDO DE KOREA PARA A GRANDE AVENTURA	110
FIGURA 26 – O AVATAR E O GUIA DE DESTINOS DO SL, COM LINK PARA LOGIN DIRETO NO AMBIENTE NO LOCAL ESCOLHIDO.....	111
FIGURA 27 - VIAGENS POR ILHAS MEDIEVAIS MUITO FREQUENTES NO AMBIENTE.....	113
FIGURA 28 - VISITAS A MEMORIAIS E ILHAS TROPICAIS PARADISIÁCAS.	113

FIGURA 29 - VISITAS A REPRESENTAÇÕES DE PAÍSES HOLANDA E PORTUGAL.	114
FIGURA 30 - VISITAS A REPRESENTAÇÕES DE PAÍSES – MÉXICO.....	115
FIGURA 31 - VIAGEM A REPRESENTAÇÕES DE PAÍSES – JAPÃO APRESENTAÇÃO DE DANÇA TRADICIONAL GUEIXAS.	116
FIGURA 32 - PÁGINA DO HYPERGRID QUE REÚNE AS OPEN SIM.....	121
FIGURA 33 - PÁGINA INICIAL DO PROJETO SAMSAR DA LL, O SL 2.0.....	122
FIGURA 34 - SITE OFICIAL DO GRUPO DE OPEN SIM ONLINE ATUALMENTE.	123
FIGURA 35 - MINHA ILHA HAPPY DRAGON EM AVINATION 2011 FOTO JANJII RUGANI.	124
FIGURA 36 - PÁGINA DE AVINATION ATUALMENTE FORA DO AR.	124
FIGURA 37 - PÁGINA DE AVIWORLDS NO FACEBOOK.....	125
FIGURA 38 - CENTRO CULTURAL PEACE EM AVIWORLDS 2013.....	125
FIGURA 39 – PÁGINA DE CRAFT WORLD.....	126
FIGURA 40 - O EXTINTO VEGETAL PLANET DA AVATAR/ARTISTA FRANCESA VRUM SHORT.	130
FIGURA 41 - DETALHE DA INSTALAÇÃO SNOW CRASH, FOTO DE REBECA BASHLY.....	134
FIGURA 42 - PISTA DE DANÇA DO THE SHELTER , AO FUNDO SEÇÃO DE “FREEBIE”.....	139
FIGURA 43 - JANJII E OUROS AVATARES NOVATOS DANÇANDO NO THE SHELTER.....	139
FIGURA 44 – MONEY TREE.	141
FIGURA 45 - DETALHE DA ÁRVORE MOSTRANDO A NOTA QUE DEVE SER CLICADA PARA SE GANHAR O VALOR EM LINDEN DOLAR.....	141
FIGURA 46 - CAFÉ CASABLANCA – 2009.....	143
FIGURA 47 - CAFÉ CASABLANCA – 2009.....	143
FIGURA 48 – BOGARTS 2017.....	144
FIGURA 49 - PHAT CAT’S BALLROOM 2009.	144
FIGURA 50 - R,M.S. TITANIC IN SECOND LIFE – 2017 (ACIMA) E CERIMÔNIA DE CASAMENTO NO TITANIC, OUTUBRO DE 2016 (ABAIXO).	145
FIGURA 51 - IMAGEM DE NOSSA SENHORA NA ENTRADA DE DIVINE MOTHER.	147
FIGURA 52 - VISTA PANOMÂMICA DO SIM DIVINE MOTHER – FRENTE – 2017.....	149
FIGURA 53 - VISTA PANORÂMICA DO SIM DIVINE MOTHER MOSTRANDO AS REGIÕES NUTALL E CICTA – DESTAQUE PARA O EDIFÍCIO CENTRAL ONDE FUNCIONA A LOJA DE” FREEBIES” 2017.	149
FIGURA 54 - VAGÃO CIGANO , MEU REFÚGIO EM ELORIAN GARDENS – 2009.	150
FIGURA 55 - GUEST HOUSE EM DIVINE MOTHER – 2009.....	150
FIGURA 56 - REUNIÕES SEMANAIS PARA O CÂNTICO DE BHAJANS.....	152
FIGURA 57 - MEDITAÇÕES E PALESTRAS.....	153
FIGURA 58 - TRABALHO COM OS CHAKRAS.....	153
FIGURA 59 - BOLLYWOOD DANCE FLOOR.	155
FIGURA 60 - FESTAS NO ESPAÇO DEDICADO A DANÇA DO VENTRE.	156
FIGURA 61 - ESPAÇO DEDICADO À DANÇA DOS DERVISHES.	157
FIGURA 62 - PRAIA COM VÁRIAS OPÇÕES DE INTERAÇÃO E ANIMAÇÕES.	158

FIGURA 63 - RESUMO DAS ATIVIDADES OFERECIDAS ATUALMENTE.....	159
FIGURA 64 – AS DEZ ENCARNAÇÕES DE VISHNU. FONTE: SANJIVMUNDHRA.BLOGSPOT.COM.BR	180
FIGURA 65 – FORMA FEMININA COM SKIN MASCULINA, APRESENTANDO UM CAVANHAQUE.	182
FIGURA 66 - FORMA FEMININA COM NOVA SKIN FEMININA.....	182
FIGURA 67 – (SARI) E.....	183
FIGURA 68 – (LEHENG) – OUTFITS INSPIRADOS NA CULTURA INDIANA.	183
FIGURA 69 – MINHA PRIMEIRA PERFORMANCE NO SL, DEAD WHITE ANGEL – A TRIBUTE FOR A LOST LOVE.....	184
FIGURA 70 – PRIMEIRAS EXPERIÊNCIAS DE COMPOSIÇÃO DO AVATAR COM ELEMENTOS GRATUITOS DISPONÍVEIS NO AMBIENTE.....	186
FIGURA 71 - PERSONAGEM ZHORA – REPLICANTE DO FILME BLADE RUNNER DE 1982.....	188
FIGURA 72 – CENAS DO FILME BLADE RUNNER DE 1982 – CAPTURA DE ZHORA	188
FIGURA 73 - PROCESSO DE DESIGN A PARTIR DAS REFERÊNCIAS.....	189
FIGURA 74 - COMPARAÇÃO DO AVATAR INICIAL COM O AVATAR APÓS O REDESIGN.....	190
FIGURA 75 - IMAGENS PÚBLICAS DO AVATAR.....	190
FIGURA 76 - FOTO ISA SEPPI FEITA NO MUSEU DA HISTÓRIA DAS RELIGIÕES EM PRASHANTY NYLAIAN, ÍNDIA, 1997	192
FIGURA 77 - CENA DA MORTE DE ROY BAT EM BLADE RUNNER, 1983	193
FIGURA 78 – MODELAGEM DO CORPO (SHAPE)	196
FIGURA 79 – SELECIONANDO VESTIMENTAS A PARTIR DO INVENTÁRIO DO AVATAR	196
FIGURA 80 – AVATAR TERMINADO, COM OBJETOS AGREGADOS – COMO SAPATOS, CABELOS E JÓIAS	196
FIGURA 81 - SALVAMENTO DO OUTFIT COMPLETO NUM ARQUIVO DO INVENTÁRIO DO AVATAR QUE PODE SER ACIONADO A QUALQUER MOMENTO SE CLICANDO COM O BOTÃO DIREITO SOBRE A PASTA.	197
FIGURA 82 - HUD E SUA DISPOSIÇÃO NA TELA DO VIEWER.....	198
FIGURA 83 - MAPA DE TEXTURAS DO AVATAR STUDIO	201
FIGURA 84 – MAPA DE TEXTURAS DO AVATAR NO SL	202
FIGURA 85 - O AVATAR CRIADO EM OPERAÇÃO NO BABEL X3D	203
FIGURA 86 - A BOLINHA VERDE NO CANTO SUPERIOR DO ECRÃ É O DISPOSITIVO DE ANIMAÇÃO AO QUE SE USA PARA HUMANIZAR OS MOVIMENTOS E INTERAGIR COM O AMBIENTE E OUTROS AVATARES.	204
FIGURA 87 – ALOJAMENTO WEBSITE	205
FIGURA 88 – ALOJAMENTO WEBSITE	205
FIGURA 89 - CORPO E ROUPAS MESH E HUD DE ALPHA MASK MARCA BELLEZA PRIMEIRA GERAÇÃO	207
FIGURA 90 - CLOSE DO CORPO E ROUPAS MESH E HUD DE PROGRAMAÇÃO MARCA BELLEZA	207
FIGURA 91 - MESH BODY E HUDS MARCA THE MESH PROJECT	208
FIGURA 92 - MESH HEAD RÍGIDA E HUDS MARCA THE MESH PROJECT	208

FIGURA 93 - CORPO MAITREYA SEGUNDA GERAÇÃO E HUD DE EDIÇÃO DA MÁSCARA DE TRANSPARÊNCIA PARA ROUPAS	210
FIGURA 94 - CORPO MESH BELLEZA SEGUNDA GERAÇÃO COM 3 VERSÕES DE BIOTIPO.....	210
FIGURA 95 - HUD DO CORPO BELLEZA COM EDITOR ALPHA 3D E OPÇÕES DE SKIN, MÃOS, PÉS E SEIOS	211
FIGURA 96 - APLICAÇÃO DE ROUPAS NO CORPO MAITREYA	212
FIGURA 97 - ADICIONANDO OBJETOS (SAIA, JÓIAS E ADORNOS DO VESTIDO) AO ESQUELETO PARA COMPLETAR A VESTIMENTA	212
FIGURA 98 - APLICAÇÃO DA TATUAGEM NA PELE DO CORPO MESH COM APLICADOR ÔMEGA SYSTEM.....	213
FIGURA 99 - COMPARAÇÃO ENTRE A CABEÇA DE AVATAR CLÁSSICO E CABEÇA MESH RÍGIDA	214
FIGURA 100 - MODELAGEM DA CABEÇA BENTO CATYA DA MARCA CATWA	215
FIGURA 101 - COMPARAÇÃO ENTRE TRÊS MODALIDADES DE CABEÇAS MESH	215
FIGURA 102 - HUDS DE EDIÇÃO DE MAQUIAGEM DE CABEÇA BENTO	216
FIGURA 103 - HUD DE CONTROLE DE ANINAÇÕES FACIAIS E SUAS POSSIBILIDADES.....	216
FIGURA 104 - DESIGN DO AVATAR ROMANO FLOW PARA ROMERO TORI	218
FIGURA 105 - DESIGN DO AVATAR KAMAL ROXLEY PARA JOSÉ RIBEIRO	218
FIGURA 106 - DESIGN DO AVATAR ARDLEY ANSOME (CLÁSSICO)EM 2010 E EM 2017 (MESH/BENTO)	219
FIGURA 107 - CASA DO GRUPO PEDAÇO DE CÉU	225
FIGURA 108 - PORMENORES DA CASA PEDAÇO DE CÉU, MONTAGEM FINAL COM DECORAÇÃO E PAISAGISMO	225
FIGURA 109 - TERRENO À VENDA QUE ACABOU SENDO ABANDONADO	226
FIGURA 110 - PANORÂMICA DE SUNNYVILLE E DAS ÁREAS DE CONVIVÊNCIA DO CONDOMÍNIO	227
FIGURA 111 - VISTA PANORÂMICA DA INSTALAÇÃO “STARWAY TO HEAVEN”	228
FIGURA 112 - PORMENORES DA INSTALAÇÃO E DO ATELIER	228
FIGURA 113 - IDENTIDADE VISUAL DO PROJETO MADE IN SAMPA.BR	236
FIGURA 114 - VISTA DA INSTALAÇÃO STARWAY TO HEAVEN E DETALHES DE INTERAÇÕES NA INSTALAÇÃO	236
FIGURA 115 - ESTÚDIO E GALERIA DE ARTE	237
FIGURA 116 - ÁREAS DE CONVIVÊNCIA	237
FIGURA 117 - PRAIA DA CASA DE SUNNYVILLE	238
FIGURA 118 - PANORÂMICA DA ILHA CRISTINA E DETALHES DE AMBIENTES	239
FIGURA 119 - CRISTO REDENTOR NA ILHA CRISTINA.....	239
FIGURA 120 - EVENTOS PROMOVIDOS PELO BOSSA NOVA CLUB.....	240
FIGURA 121 - PRÊMIO BOSSA NOVA CLUB PARA CRIADORAS DE DETAQUE NO SL	240
FIGURA 122 - EXPOSIÇÃO INNERLIGHTS NA GALERIA MADEINSAMPA.BR. NA ILHA CRISTINA	241
FIGURA 123 - EXPOSIÇÃO NO SHOPPING CENTER DO GOLDEN BEACH CLUB	242

FIGURA 124 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DA EXPOSIÇÃO ART OF LOVE	243
FIGURA 125 - DETALHES DA EXPOSIÇÃO ART OF LOVE	243
FIGURA 126 - EXPOSIÇÃO INNERLIGHTS NO GALAXY CRUISE – FEVEREIRO DE 2010	245
FIGURA 127 - DETALHES DA VERNISSAGE DA EXPOSIÇÃO NO GALAXY CRUISE.....	245
FIGURA 128 - LITTLE DARLING SHOP	247
FIGURA 129 - DETALHE DA LOCALIZAÇÃO DA LOJA	247
FIGURA 130 - EXPOSIÇÃO INNERLIGHTS NA NOVA GALERIA	248
FIGURA 131 - CONSTRUÇÃO DO CENTRO CULTURAL EM CATOCALA.....	249
FIGURA 132 - REFORMULAÇÃO DO EDIFÍCIO DO CENTRO CULTURAL EM CATOCALA.....	249
FIGURA 133 - FACHADA DO SNAPSHOT CLUB	251
FIGURA 134 - VISTA DOS ESPAÇOS DO SNAPSHOT CLUB E MADEINSAMPA.BR.....	251
FIGURA 135 - PANORÂMICA DA FACHADA E DETALHES DO BAR E DO ESPAÇO SUBMARINO .	252
FIGURA 136 - OS TERRENOS ALUGADOS SÃO ENTREGUES NESSE FORMATO AOS CLIENTES	253
FIGURA 137 - VISTA AÉREA DA FORMATAÇÃO INICIAL DA ILHA.....	253
FIGURA 138 - FORMATO FINAL DA ILHA PEACE COM TERRAFORMING E EDIFÍCIOS	254
FIGURA 139 - FESTA NO CLUBE SUBMARINO	255
FIGURA 140 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DAS EXPOSIÇÕES DOS ALUNOS DO BACHARELADO EM MARTES VISUAIS	256
FIGURA 141 - AULA NA ILHA DE AERDNA BEAUMONT – FOTO ANDREA CORRÊA	259
FIGURA 142 - AULA NA ILHA PEACE DE JANJII RUGANI	260
FIGURA 143 - NOVO FORMATO COM AS DUAS ILHAS UNIDAS COM ESPAÇOS COMUNS	261
FIGURA 144 - CENTRO CULTURAL VISÃO GERAL E PORMENORES.....	262
FIGURA 145 - VISITA GUIADA: VELEIRO.....	263
FIGURA 146 - VISITA GUIADA: HELOCÓPTERO DA VINCI.....	263
FIGURA 147 - VISITA GUIADA AO MUNDO SUBMARINO	264
FIGURA 148 - CONVITE PARA A INAUGURAÇÃO DA EXPOSIÇÃO ANITA&TARSILA	266
FIGURA 149 - VISTA DO ESPAÇO DA EXPOSIÇÃO	267
FIGURA 150 - FESTA DE INAUGURAÇÃO DA EXPOSIÇÃO	267
FIGURA 151 - ESTAÇÃO DE RÁDIO DO PROJETO DE FERNANDO BOARETTO.....	270
FIGURA 152 - VIDEO INSTALAÇÃO DE BRUNA WHITE LIMA.....	270
FIGURA 153 - PLATAFORMA SUSPensa – ATELIER DE JANJII RUGANI	274
FIGURA 154 - OS TRÊS ESPAÇOS DO PROJETO, AVINATION, AVIWORLDS E SECOND LIFE..	276
FIGURA 155 - CAPA DO CATÁLOGO DA ILHA PEACE.....	276
FIGURA 156 - ENTRADA DA INSTALAÇÃO COM PAINEL EXPLICATIVO	278
FIGURA 157 - A PONTE.....	278
FIGURA 158 - CARTAZ DA EXPOSIÇÃO.....	279
FIGURA 159 - CARTAZ DA EXPOSIÇÃO VIRTUAL – ARTE FABIA CAMPOS.....	281

FIGURA 160 - CAPA DO CATÁLOGO DO PROJETO EM 2014	283
FIGURA 161 - PAINEL NA ENTRADA DA EXPOSIÇÃO MANDALAS CIBERNÉTICAS	285
FIGURA 162 - PERFORMANCE REALIZADA DURANTE O EVENTO NOITES DE POESIA.....	285
FIGURA 163 - CAPA DO CATÁLOGO PEACE ARTE CENTER 2015	287
FIGURA 164 - CARTÃO DE VISITAS DO PERFIL DE JANJII RUGANI EM 2015	287
FIGURA 165 - VISTAS DO CAMPUS VIRTUAL OPNSIM UAB.....	290
FIGURA 166 - JANJII AO LADO DO PAINEL COM LOGOTIPO DA COMPANHIA MADABOUTDANCE	291
FIGURA 167 - CAPA DO CATÁLOGO DA SEDE DA MADABOUTDANCE EM 2017.....	294
FIGURA 168 - MAPA COM A LOCALIZAÇÃO DOS ESPAÇOS DA NOVA PEACE.....	295
FIGURA 169 - DANÇA DE SHIVA POR JANJII NATARAJ NO SECOND LIFE.....	300
FIGURA 170 - AO (CÍRCULO VERDE NO CANTO SUPERIOR ESQUERDO DA TELA) E FACELIGHT (LÂMPADA NO CANTO INFERIOR ESQUERDO DA TELA) ACIONADOS PARA ANIMAR O AVATAR.....	304
FIGURA 171 - TELA DE EDIÇÃO DO AO COM NOTECARD DE AÇÕES BÁSICAS EM PRIMEIRO PLANO	305
FIGURA 172 - TELA DE EDIÇÃO DO AO COM NOTECARDS DE DANÇAS EM PRIMEIRO PLANO	305
FIGURA 173 - COMPARAÇÃO DOS ESQUELETOS CLÁSSICO E BENTO.....	306
FIGURA 174 - JANJII NATARAJ E ARDLEY ANSOME POSANDO PARA FOTOS EM EVENTOS ..	308
FIGURA 175 - JANJII E ARDLEY DANÇANDO NO FRANKS ELITE BALLROOM.....	308
FIGURA 176 - CENA DE O QUEBRA NOZES, BALLET PIXELLE	320
FIGURA 177 - LOGOMARCA DA SLDC.....	322
FIGURA 178 - CENA FINAL DA APRESENTAÇÃO DA COMPANHIA EM 2017	322
FIGURA 179 - CENA DO ESPETÁCULO CHEAP TRILLS	323
FIGURA 180 - CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DO SHOW BRAZIL'S ROOTS – ARTE AVEDON ART 2017	325
FIGURA 181 - FOTO DA CENA SOBRE A INFLUÊNCIA DA CULTURA AFRICANA NO BRASIL	325
FIGURA 182 - FOTO DA CENA SOBRE A CULTURA NORDESTINA – LITERATURA DE CORDEL ..	325
FIGURA 183 - CARTAZ COMEMORATIVO DO OITAVO ANIVERSÁRIO DA BELLY DANCE CIRCUS PUBLICADA NA PÁGINA DO GRUPO NO FACEBOOK.....	326
FIGURA 184 - CENA DE COREOGRAFIA DE ANA AQEELAH AZHAAR - DANÇA DO VENTRE	327
FIGURA 185 - JANJII EM PRIMEIRO PLANO PARTICIPANDO DE COREOGRAFIA COM O GRUPO BELLY DANCE CIRCUS	327
FIGURA 186 - TELA DA COREÓGRAFA COM 3 HUDS PARA COMANDO DA COREOGRAFIA	333
FIGURA 187 - DIAGRAMA DO ESPAÇO CÊNICO DE SCHLEMMER. FONTE: CAMBERWELLILLUSTRATION.BLOGSPOT.COM	339
FIGURA 188 - MONTAGEM DO FIGURINO, OS BASTÕES SENDO ACOPLADOS AO ESQUELETO DO AVATAR	342
FIGURA 189 - PROGRAMAÇÃO DAS ANIMAÇÕES, HUD DE MOVIMENTO E DE APLICAÇÃO DE CORES NOS BASTÕES.....	343
FIGURA 190 - APRESENTAÇÕES PARA PLATEIAS DE AVATARES EM TEMPO REAL	344

FIGURA 191 - CONVITE PARA O EVENTO TIME ENCOUNTERS- ARTE WINTER WARDHANI ...	346
FIGURA 192 - FIGURINOS CRIADOS PARA TIME ENCOUNTERS	348
FIGURA 193 - CONVITE PARA O EVENTO MARIA BETHANIA TRIBUTE	349
FIGURA 194 - CONVITE PARA O EVENTO TINA TURNER SPIRITUALS.....	349
FIGURA 195 - CONVITE PARA A INAUGURAÇÃO DA INSTALAÇÃO COLORS DANCE	350
FIGURA 196 - CONVITE PARA A VERNISSAGE DE GAME OF LOVE -ARTE PAOLO SEASIDE ..	351
FIGURA 197 - CENA DE ABERTURA DE FALLEN ANGELS- PERSONAGENS CONGELADOS	352
FIGURA 198 - TEATRO CONCEBIDO PARA A COREOGRAFIA DANÇA DAS VIDAS	353
FIGURA 199 - PRIMEIRO ATO	356
FIGURA 200 - SEGUNDO ATO.....	357
FIGURA 201 - CORPOS VIRTUAIS	358
FIGURA 202 - DANÇA DAS MANDALAS	359
FIGURA 203 - TELA COM VISÃO DA COREOGRAFA COM HUDS INSTALADOS PARA OPERAÇÃO EM TEMPO REAL	363
FIGURA 204 - TELA DA COREÓGRAFA COM HUDS DE DANÇA E DE EFEITOS LUMINOSOS....	364
FIGURA 205 - FOTOGRAFIA DE CENA – FIGURINOS DO PROJETO META_BODY.....	365
FIGURA 206 - CONVITE PARA O EVENTO STREET DANCE PARTY – ARTE DEBORA KAZ.....	368
FIGURA 207 - CONVITE PARA O EVENTO WORKSHOP NANA VASCONCELOS	369
FIGURA 208 - TELA DA COREÓGRAFA COM HUD DE DANÇAS E MENU DO PAD COM OPÇÕES DE FORMAÇÕES COREOGRÁFICAS	370
FIGURA 209 - REGISTRO FOTOGRÁFICO DO EVENTO – AVATARES DANÇANDO EM CÍRCULO	370
FIGURA 210 - REGISTRO FOTOGRÁFICO DE UMA SESSÃO DO SENSES PLACES	373
FIGURA 211 - JANJII PARTICIPANDO DE UMA SESSÃO DO SENSES PLACES	376
FIGURA 212 - PERFORMANCE DA ARTISTA SAVE ME OH	378
FIGURA 213 - DETALHE DE PERFORMANCE DA ARTISTA SAVE ME OH	378
FIGURA 214 - PROF. FERNANDO FABBRINI TESTANDO A INSTALAÇÃO	381
FIGURA 215 - TESTES NA INSTALAÇÃO – ANIMAÇÃO DE AVATARES COM KINECT	381
FIGURA 216 - VISTA DA GALERIA CONSTRUÍDA PARA A EXPOSIÇÃO AO VÔO	385
FIGURA 217 - VISTA DO INTERIOR DA EXPOSIÇÃO.....	386
FIGURA 218 - FESTA DE INAUGURAÇÃO.....	386
FIGURA 219 - VISTA DA PLATAFORMA COM O TUNEL DO TEMPO	388
FIGURA 220 - VISTA DO ESPAÇO INTERNO DO TUNEL DO TEMPO	388

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Aka – also know as – também conhecido como

AO – Animation Overrrider

bvh – os sistemas de captura de movimentos podem gerar um formato de arquivo de movimentos com extensão bvh. São arquivos de texto baseados em esqueletos formados por duas partes distintas. A primeira tem a pose inicial e na segunda a descrição dos movimentos realizados pelos ossos do esqueleto do personagem. É possível importar as animações para o Second Life utilizando esse formato.

HUD - heads-up display

Ilha - Termo utilizado para referir um terreno cercado de água por todos os lados

Land: Abreviatura utilizada para referir um terreno localizado em um continente do grid

LSL : Linden Scripting Language

MUVE : Multi User Virtual Environment

OS – OpenSimulator

Prim: Objeto primitivo (prim)

Rift: Óculos Rift

RL: Real Life ou First Life, jargão utilizado pelos residentes para referir a realidade física ou tangível

Sim: Simulador

SL : Second Life

Stream: Streaming

VR: Virtual Reality (Realidade Virtual)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	23
1.1 Objetivos	24
1.2. Revisão da Literatura	24
2.METODOLOGIA	45
3. RESULTADOS	49
3.1. Machinima: O cinema do metaverso	49
3.2. O atelier do artista/avatar.....	58
4. DISCUSSÃO	62
4.1. - O limiar entre dois mundos : o louco à beira do abismo.....	62
4.2. - Imersão em Mundos Virtuais: quando a imagem se torna um lugar.	83
O limiar	87
O Portal	97
Iniciação: O mergulho no metaverso	111
Sentimento de presença	163
4.3. - O Avatar: mediador de realidades	175
4.4. - A missão: Caminho de provas o aprendizado da alteridade.....	220
4.5.- A Dança do Avatar	297
Dança virtual: em busca de uma linguagem.....	319
MADaboutDANCE Company	327
Stikdance	336
Nothing else matter	345
Projeto Colors Dance: Workshops de Dança em Instalações imersivas/interativas	346
Performance Fallen Angels	351
Dança das vidas: do corpo humano ao pós-humano	352
Elementals Ritual: o mito reencontra o rito	362
Street dance Party	367
Nana Vasconcelos_The Africa that lives within us Virtual Dance Workshop ..	368
4.5.1. - O Futuro da Dança e da performance no metaverso	372
4.5.1.1. - Senses Places	372
4.5.1.2. - Outras Interfaces.....	378
Sensores de captura de movimento 3D	378

Óculos de realidade virtual.....	382
5.Conclusão - O Retorno	383
GLOSSÁRIO.....	395
REFERÊNCIAS.....	401

1. INTRODUÇÃO

O ponto de partida desta tese foi o interesse pelo estudo do sentimento de presença que se tem num ambiente virtual tridimensional e as poéticas que dele emergem. Mais especificamente os hibridismos resultantes do interfaceamento entre instalações, dança virtual e machinimas. Partimos da hipótese de 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 fatores importantes como a imersão, a interatividade, o envolvimento e a empatia. Não se trata aqui de buscar uma definição para o termo presença mas de apresentar diferentes experiências em que ocorre e de que modo os elementos que o constituem se alternam em cada situação produzindo variadas sensações e percepções, o que serviu para a elaboração de coreografias de dança virtual que estimulassem esse sentimento no público de diferentes maneiras.

Deflagrou a necessidade de uma visão interdisciplinar a fim de permitir relacionar esses conhecimentos em busca de uma síntese, de uma base conceitual, para o desenvolvimento de um projeto de tese no âmbito da arte produzida em realidade virtual - mais especificamente em ambientes virtuais tridimensionais multiusuários, os metaversos. Por sua vez, as plataformas de ambientes virtuais foram utilizadas como ferramentas e suporte para a criação artística.

Nesta concepção estão presentes vários conceitos como a discussão do homem-máquina, do duplo e dos arquétipos e mitos contemporâneos, que são mobilizados na experiência a partir do arquétipo contido no próprio conceito de avatar.

O que hoje consiste num projeto pessoal de criação artística nasceu de um longo processo de estudo e reflexões sobre o ensino da arte que teve início na década de 80 e que configurou uma metodologia de trabalho própria e desta feita orienta os passos deste projeto aplicada não mais no âmbito do ensino e sim na prática artística.

Trata-se de uma narrativa simbólica que conta a experiência de uma artista, pesquisadora, professora universitária brasileira em mundos virtuais por meio de seu avatar Janjii Rugani, que é protagonista da ação. Descreve os passos da trajetória a partir de sua inscrição no mundo virtual Second Life em 2009. Apresento o aprendizado do uso das ferramentas para criação artística, até a formação da

companhia de dança virtual Mad about Dance. Demonstro ao longo de toda a jornada o efeito do sentimento de presença nas práticas artísticas nesses mundos.

É uma experiência imersiva em mundos virtuais multiusuários que tem início no Second Life e se estende às Open Sim. Identifico e discuto algumas questões relacionadas à arte virtual no âmbito da arte-mídia digital tendo os seguintes objetivos como guia para a investigação:

1.1 Objetivos

1. teorizar e identificar as possibilidades de utilização desse ambiente como espaço de arte; aprendizagem autônoma (autodidata) voltada para a expressão artística; difusão da produção e intercâmbios culturais, estudar manifestações da arte contemporânea no metaverso,
2. conhecer as manifestações artísticas com mediação tecnológica, identifico e discuto algumas questões relacionadas à arte virtual no âmbito da arte em meios digitais.
3. analisar obras realizadas utilizando combinações de formas e imagens com tecnologias de animação e sons nos ambientes,
4. estudar as possibilidades de utilização como ambientes de formação artística e desenvolvimento de projetos culturais.

1.2. Revisão da Literatura

Capítulo 1: O limiar entre dois mundos: o louco à beira do abismo

Neste capítulo resgato a origem da trajetória e com isso revelo alguns referenciais teóricos. A experiência pessoal como docente no ensino da arte e como artista teve como base inicial a proposta triangular para o ensino da arte sistematizada por Ana Mae Barbosa (1987).

Descrevo a evolução da pedagogia triangular (BARBOSA, 1987) até o ensino por projetos (HERNANDEZ, 1991), e de como a interdisciplinaridade (FAZENDA, 1991) trouxe uma nova atitude diante do conhecimento, de como esse processo ao longo do tempo consolidou uma metodologia de ensino da arte própria a partir dessas matrizes.

Explicito que minha preocupação é a formação integral do indivíduo como ser sensível, ciente de sua contemporaneidade e de seu papel no mundo. Nesse

sentido, a arte tem fundamental importância para o desenvolvimento da percepção e da expressão, fatores imprescindíveis a essa formação de pessoas cidadãs.

Comento os desafios trazidos pelas mudanças no perfil dos alunos - a partir do surgimento da internet e do advento dos games - e que levaram os professores a repensar suas práticas de ensino nas salas de aula e, no meu caso, no ensino da arte. Diante um novo perfil de aluno, foi necessário adequar o enfoque e ampliar a visão dessa realidade. Com esse objetivo, apoiada no conceito de interdisciplinaridade sob a ótica de Edgard Morin (2000), pude elaborar uma nova atitude, uma nova maneira de ver o aluno e encontrar novas possibilidades de ensino da arte e de melhor compreender os rumos da arte contemporânea em seus processos híbridos, multimidiáticos e multilinguagens:

O caráter disciplinar do ensino formal dificulta a aprendizagem do aluno, não estimula ao desenvolvimento da inteligência, de resolver problemas e estabelecer conexões entre os fatos, conceitos, isto é, de pensar sobre o que está sendo estudado. "O parcelamento e a compartimentação dos saberes impedem apreender o que está tecido junto". MORIN (2000, p.45).

Para uma visão da interdisciplinaridade aplicada ao ensino das artes, temos como base teórica a concepção de Ivani Fazenda (1991), em que o conhecimento interdisciplinar deve ser uma comunicação entre os domínios do saber, não uma forma de neutralizar todas as significações das outras disciplinas. Conforme a autora, uma atitude interdisciplinar leva o especialista a conhecer as barreiras de sua disciplina e acolher outras disciplinas na tentativa de substituir o conhecimento fragmentado por um conhecimento unitário. A autora conclui afirmando que isto confere validade ao conhecimento do senso comum, porque é através do cotidiano que damos sentido a nossa vida. O que nos levou a perceber que, antes da preocupação com uma metodologia de ensino interdisciplinar, é preciso desenvolver no professor uma atitude interdisciplinar, um pensamento interdisciplinar.

Com base em Hernandez, ao longo dos anos desenvolvi uma metodologia de ensino da arte por projetos que, como foi dito anteriormente, aplico na experiência imersiva nos mundos virtuais, desta feita como metodologia de projeto de arte que incorpora a tecnologia e a internet.

O lúdico faz parte do processo de criação e nessa direção dialogo com Johan Huizinga (1999), em sua obra *Homo Ludens*. O interesse que atualmente conduz a pesquisa sobre arte nos mundos virtuais multiusuários tem sido o estudo, análise e reflexão para a aplicação de procedimentos que envolvam a experimentação e a investigação em arte, realizado num processo imersivo nesses mundos em que se pode ver de dentro, como avatar ator e interator, e, nesse processo de imersão interativa participar e promover processos criativos de diversas naturezas, fruto de estratégias que promovam o lado lúdico da investigação criativa, que por sua vez são resultados de processos particulares movidos pela curiosidade, pela intensa e incessante atividade criativa e pelo entusiasmo.

Relato o modo que encontrei para incluir essa nova realidade nas salas de aula (MOITA)¹ e nas propostas de atividades utilizando as ferramentas da internet na metodologia de ensino. Assim, ao longo desses catorze últimos anos, a internet e suas ferramentas e os ambientes virtuais de aprendizagem fazem parte de meu campo de investigação e experimentação, com o foco no ensino de arte e design. Analiso o impacto da internet e das tecnologias na arte-educação e identifico um novo perfil de arte educador.

Explico o encontro com os Mundos Virtuais e os desafios que trouxe e que exigiram uma nova abordagem para essa experiência, e as questões que esse encontro suscitou. Erik Davis trouxe a certeza de que era esse o caminho que desejava seguir, ou a abordagem que desejava quando mostra - ao contrário do que se pensava – que os mitos estão presentes na era da tecnologia. Relato como encontrei na mitologia de Campbell um recurso para interpretar essas questões e de como adotei a metáfora da Jornada do Herói como recurso para elaborar a narrativa de minha aventura no Metaverso. Relacionei a metáfora da jornada à teoria de Jung acerca do processo de individuação para compreender o avatar.

Neste caso, o que apresento é a vivência de uma professora/artista que, propondo-se um exercício de natureza extra-ordinária, experimenta uma simulação em situação de realidade virtual na qual se torna autora de uma narrativa, protagonista da ação dramática que permite essa associação ao desenvolver o desafio especial.

¹ <http://31reuniao.anped.org.br/1trabalho/GT16-4376--Int.pdf> (08/04/2017)

Deste modo a atenção se dirige ao caráter ritualístico do jogo e - por que não? - àqueles que manifestam o jogo em ação.

Em busca de um sentido para a Aventura, encontrei no capítulo Sapiens Demens de Morin as respostas necessárias para compreender o fascínio que as imagens dos mundos virtuais exerceram em mim, e disso associado à ideia do avatar como duplo do usuário.

Capítulo 2: Imersão em Mundos Virtuais, quando a imagem se torna um lugar

Neste capítulo tem início o relato da aventura de Janjii Rugani nos mundos virtuais. Explico de modo mais aprofundado a apropriação da metáfora da Jornada do herói (CAMPBELL, 1997) e sua relação com o processo de individuação definido por Jung (GRINBERG, 199) e essa apropriação como justificativa para a escolha do método de investigação que combina a pesquisa em arte (SEPPI, 2002) com a imersão /interativa à luz da proposta de BOELLSTORFF (2015) que afirma que “estudar uma cultura em seus próprios termos” significa descrever isso do ponto de vista de seus membros”² (livre tradução, pg. 23).

Optei por um estudo de campo com o objetivo de realizar uma experiência imersiva e analisar, examinar e avaliar as descobertas resultantes da investigação. A maioria das pesquisas que estudei mostram um dado significativo: o pesquisador como sujeito da experiência in loco. Boellstorff se propôs uma abordagem etnográfica, eu propus uma residência artística. Em todos os casos fica evidente que não é possível estudar o metaverso sem conhecer seu interior, sem passar pelo ritual iniciático de se tornar um avatar.

Para a contextualização da pesquisa, faço um levantamento dos conceitos envolvidos no estudo de mundos virtuais, como Realidade Virtual, ciberespaço, cibercultura e metaverso, presentes nas pesquisas de Pereira (2009), e Tori (2010).

Apresento os ambientes virtuais tridimensionais multiusuários (MUVE) (Second Life e Open Sim), explicando sua tecnologia e formas de acesso aos palcos da ação/interação. Para isso recorremos a autores como AU (2008), que traça um

² “The notion of studying cultures “in their own terms” is one response to this issue. As I discuss in chapter 3, to study a culture “in its own terms” means describing it from the point of view of its members.” (BOELLSTORFF, 2008, p. 23)

histórico do Second Life e discute o sentimento de presença e a vida dos avatares e sua participação na evolução do ambiente.

Em seguida, faço uma reflexão quanto aos aspectos simbólicos do lugar em que acontece a jornada da heroína Janjii Rugani. Nesse relato identifico o sentimento de presença e os elementos que, combinados, provocam esse fenômeno.

O limiar

Início com a análise de alguns aspectos simbólicos do logotipo do SL utilizando o Dicionário de símbolos de CHEVALIER (2001) para, em seguida, iniciar o relato de meu mergulho no SL, descrevendo a escolha do avatar, as primeiras impressões e os desafios encontrados no caminho.

O portal

Nessa etapa descrevo os funcionamentos dos viewers, que são a interface que permite o ingresso no mundo virtual.

Descrevo as primeiras sensações ao visualizar o SL pela primeira vez e surge o estado de FLOW. Para compreender esse estado, recorri à pesquisa de CSIKSZENTMIHALYI e LEFEVRE (1989), que constata que o fenômeno está presente em diversas atividades humanas, e isso inclui o fazer artístico (GRAU, 2001) nos MUVE³. Caracteriza-se como um estado em que o indivíduo se sente completamente envolvido no que está fazendo, com alta motivação intrínseca, não sente o tempo passar e sua concentração é tão intensa que a autoconsciência é perdida. Esse estado deflagra o estudo do sentimento de presença.

Em seguida explicou a frase título: quando a imagem se torna um lugar. Analiso o artigo “Da representação à simulação” de Edmond Couchot (1993), que traça uma retrospectiva história sobre a evolução das técnicas de figuração, destacando a automatização dos processos de criação e reprodução da imagem, e define como a busca de um automatismo que liberasse cada vez mais o olhar da mão,

³ Axel Bruns propõe a expressão Multi User Virtual Environment (MUVE), ou seja, ambiente virtual multiusuário, para mundos como o Second Life, o que nos parece a expressão mais correta tendo em conta que não são jogos nos espaços de criatividade e produtização” (Bruns, 2008:298-289, apud GOMES, 2015)

numa linha que se inicia no Quattrocento, com a perspectiva, e marca o século XIX com a invenção da fotografia e do cinema - registros da imagem estática e da imagem em movimento. Nessa trajetória as imagens tornaram-se mais complexas até chegarem à televisão, que acrescentou ao cinema a capacidade de registrar, transmitir e reproduzir instantaneamente uma imagem em movimento. Caminhando por essa história, percorre ainda o caminho das pesquisas de decomposição das imagens estáticas e móveis nos meios eletrônicos, até chegar ao ponto em que a imagem é numerizada em coordenadas espaciais e cromáticas, o que é a etapa mais recente dos computadores, que hoje permitem dominar totalmente o ponto da imagem, o pixel, e como substituir ao mesmo tempo o automatismo analógico das técnicas televisuais pelo automatismo calculado, em que cada pixel é um permutador minúsculo entre imagem e número, que permite passar da imagem ao número e vice-versa. O autor ressalta que essa é uma ruptura entre a lógica figurativa e a imagem gerada pelos procedimentos óticos. Assim Couchot faz uma importante revelação acerca dessa nova imagem, a imagem numérica, que não mais representa o mundo real, ela o simula e isso traz todo um sentido ao nosso objeto de estudo e introduz o conceito de realidade virtual que é, por sua vez, o contexto dos mundos virtuais multiusuários.

Em a iniciação: O mergulho no metaverso, descrevo as primeiras viagens realizadas no SL mostrando as diferentes concepções para cada ilha. Nessas coleções de imagens, trago exemplos de temas mais recorrentes e comuns do imaginário coletivo, vindas dos sonhos estimulados pelo cinema, pela sociedade de consumo, como as remotas vilas medievais, as ilhas tropicais paradisíacas e palácios de cristal. Também apresento o processo de sociabilização e os locais ali existentes para auxiliar essa integração ao SL. Faço uma analogia desse processo com a adolescência do avatar, em que a vida social ocupa o primeiro lugar nas prioridades.

Trago alguns exemplos de representações de países - Holanda e México - feitos por iniciativa de residentes, e a representação oficial da presidência de Portugal. A representação da Holanda tem característica mais imersiva, feita mais para observação externa, e a de Portugal com estrutura bastante institucional, com informações turísticas e referências históricas – como, por exemplo, as caravelas do descobrimento. A representação do México tem uma intenção cultural e mais interativa, e mostra suas pirâmides, a religiosidade católica e uma vila com arquitetura

típica, com a possibilidade de visitar exposições e ver reproduções de obras de seus principais artistas. Na visita a uma ilha japonesa, a constatação da possibilidade de apresentações cênicas como a dança das gueixas.

Em seguida faço uma atualização quanto aos mundos virtuais, mostrando as oscilações na frequência e utilização dos erros e acertos (TAURION, 2009) em função da compreensão de sua natureza ao longo dos anos, e identifico as perspectivas desses MUVE para um futuro próximo.

Apresento os Open Sim e as propostas da Linden Lab para uma SL 3.0 e descrevo as experiências realizadas nesses novos MUVE.

No Final do capítulo faço uma reflexão quanto ao uso dos MUVE, a partir da percepção de que a uma determinada altura, as festas, shows, aventuras, e o estilo de vida nômade já não me satisfaziam e me questionei sobre o conflito entre verdadeiro potencial do ambiente e sua redução, a mera diversão.

Essa insatisfação me levou a procurar novos caminhos em busca de lugares com outro tipo de conteúdo. Foi quando encontrei a ilha Divine Mother e pude ali me identificar, criar veículos e participar de atividades regulares.

Foi esse modelo que utilizei como referência tempos depois para criar o meu espaço pessoal no Second Life, a ilha PEACE - uma ilha *newbie friendly* com muitas atividades disponíveis e que ajuda o avatar a adquirir domínio sobre o uso de objetos e animações e a interagir com os demais em diferentes situações sociais.

Ali também aprendi que as interações durante as danças podem ser mais exploradas e coreografadas. Passei a desenvolver *workshops* diários na área de dança do ventre, em que utilizava meus conhecimentos de ensino da dança para desenvolver coreografias com os avatares. Assim também podia dar minha contribuição à comunidade e conseqüentemente defini minha identidade de avatar.

Durante a estadia nesse *ashram* virtual surgiu uma questão que passou a fazer parte de minhas reflexões: o encontro das duas realidades, ou seja, o encontro de um lugar no mundo virtual, que me conectava com minha vida real, e que o repertório da criadora passava a alimentar o do avatar. Senti ali estar numa região de fronteira onde, além das experiências *inworld*, trocava experiências e ideias com o grupo local, recebia notícias do Ashram na Índia em tempo real, como uma forma de

sentir me lá ao mesmo tempo. Ficava claro o caminho de entrada da RL no SL, mas restava a pergunta de como levar a SL para RL.

Assim como a vida no *ashram* na Índia não foi suficiente para minha realização pessoal integral, o *ashram* virtual também não o foi para a minha vida de avatar: senti necessidade de alçar voo para um projeto pessoal no mundo virtual. Tornei-me membro *premiun* e saí à procura de um espaço para simbolicamente ingressar definitivamente na vida adulta.

Sentimento de presença

Até esse ponto apresentei experiências e exemplos para que se possa fazer uma reflexão mais aprofundada acerca do sentimento de presença, trazendo teóricos que contribuem para um posicionamento conceitual acerca dele. Nas pesquisas que fiz pude perceber que presença em RV é um vasto campo ainda sem uma definição precisa, devido à variedade de modalidades de experimentos (games, mundos virtuais e instalações imersivas) estudados por teóricos do design, das artes, da filosofia, da antropologia, da psicanálise. Procurei selecionar as teorias que mais se aproximam da situação de mundos virtuais para abordar nesse estudo - no sentido de trazer uma especificidade para o escopo da pesquisa na tentativa de esclarecer o que prefiro chamar de sentimento de presença num metaverso.

Percorri os trabalhos de Renata Gomes (2008), Luis Carlos Meneguette (2010), Boellstorff (2015) e Romero Tori (2010), e trago seus conceitos e definições que considero mais relevantes para o caso em questão, relacionando essas teorias aos exemplos de vivências que tive nos mundos virtuais em que vivi e nos que visitei.

Como foi possível constatar nas viagens, os ambientes virtuais são de espaços construídos com base no conceito da mimese, de verossimilhança, da imitação e simulação da realidade. São elaborados para produzir sensação de realismo que, por sua vez, ao ativar um padrão de imagem mais próximo do repertório visual e cultural, gera o reconhecimento e identificação que remete o usuário a uma região de conforto e o envolvimento que deflagra o sentimento de presença.

Analiso os elementos como a imersão, a interatividade, o envolvimento, a empatia - presentes nesse sentimento.

Incluo nessa análise elementos característicos dos MUVE, como a navegação e os processos comunicacionais multimodais, a multisensorialidade, a visão em terceira pessoa e em primeira pessoa.

Para compreender o sentimento na dança virtual foi também necessário estudar a empatia cinestésica com apoio teórico de VALVERDE (2004-2013) e FOSTER (2004), e também à neurociência (GOMES, 2008).

Também são importantes as contribuições de Boellstorff (2015) nesse capítulo quanto ao fenômeno “afk”, que aprofunda um pouco mais o entendimento de presença.

Isso me colocou diante do dilema que me move em busca desse equilíbrio, a alteridade necessária para saber integrar as duas vidas de modo que uma contribuísse para o desenvolvimento da outra, de maneira equivalente - condição necessária para poder permanecer no metaverso sem prejudicar, ou desestabilizar, a vida real. Inclusive porque isso demanda recursos de tempo e dinheiro da vida real.

Capítulo 3 Avatar mediador de realidades

Neste capítulo faço uma aproximação e circundação do termo Avatar, para compreender suas origens, conceito e evolução, afim de visualizar quais direções em que se projetam suas perspectivas, pois o tema "Avatar" é muito importante, um aspecto chave na compreensão dos mundos virtuais. 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. Portanto, este estudo não se destina esse estudo à área de games ou outras a que o termo se aplica.

Apresento um breve histórico a respeito do termo que tem sido amplamente explorado por diferentes pesquisadores. Para nos balizar escolhemos o trabalho de SILVA (2010), que reúne os dados comuns entre a maioria dos pesquisadores, e apresenta um desenho sintético da trajetória do termo avatar - posto que percebemos que reescrever essa história seria redundante. A opção é apresentar resumidamente o histórico para, em seguida, contextualizar uma reflexão mais focada nos aspectos simbólicos, estéticos e perceptivos implicados no avatar, e para apresentar o processo

de elaboração, construção e animação de Janjii Rugani e sua evolução relacionada às novas possibilidades construtivas do ambiente e à identidade desse avatar.

A origem da apropriação do termo avatar está ligada à literatura de ficção científica, a exemplo da obra *Neuromancer*, de William Gibson (1983), em que o romancista descreve pela primeira vez um ambiente de realidade virtual e suas potencialidades - como a possibilidade de se conectar a um mundo imaterial, que futuramente se concretizaria na *World Wide Web* ou Rede Mundial de Computadores. Nessa obra cria o neologismo "ciberespaço", (lugar onde se pode acessar a mente das pessoas) e que depois foi apropriado como sinônimo para Internet.

Do mesmo modo o termo "avatar" foi popularizado no campo dos jogos eletrônicos a partir do livro *Snow Crash*, de Neal Stephenson (1992). Nesta obra de ficção, o autor cria um ambiente virtual tridimensional em rede, em que os usuários podem adotar personalidades, viver uma outra vida ou estender sua existência.

O termo também é utilizado em novas mídias predominantemente textuais. Os usuários de *blogs* denominam suas imagens dos perfis como avatares.

Já em projetos envolvendo instalações artísticas, os avatares representam as mais diversas possibilidades de experiência em relação à imersão e à interação. Ao analisarem os usos dos mesmos em mundos interativos virtuais, Suzette Venturelli e Tania Fraga 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 contrapõem-se aos estereótipos comerciais construídos no ciberespaço; são metáforas do desconhecido criando mundos virtuais alegóricos (...)." (FRAGA, 1999, online)

Para melhor compreender o termo Avatar relativamente aos mundos virtuais multiusuários, é preciso entender o que é a encarnação para a cultura hindu, fonte e referência que dá origem a essa metáfora contemporânea.

Uma das crenças do hinduísmo é a de que dentro do ser humano existe uma alma imortal, ou *atman*, que renasce milhões de vezes, sob 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. Portanto, o objetivo do ser é a evolução em busca de sua totalidade e da libertação (*moksha*) do ciclo de renascimento, as encarnações, a imortalidade, a iluminação. (BOWKER, 2000, p.19)

Nos MUVE os avatares voam, materializam objetos, metamorfoseiam-se livremente, tele transportam-se, possuem a juventude eterna, são inquebráveis, invencíveis. A vivência destas habilidades sobre-humanas, mesmo que por simulação, propicia a conexão com questões arquetípicas que, atualizadas, nos remetem ainda aos mitos contemporâneos dos super-heróis como também menciona Davis (2002).

Esta esplêndida confusão é ainda mais evidente na nossa fogosa cultura popular, onde os filmes de ficção científica, ambientes digitais e tribos urbanas estão a dar nova configuração a velhos arquétipos e imagens enquadrados numa estrutura de banda desenhada. Das X-Files aos enigmáticos jogos de computador, de Xena: Warrior princes às cartas de jogar Magic: The Gathering, os elementos pagãos e paranormais colonizaram as zonas crepusculares dos meios populares de comunicação. ” (DAVIS, 2002, p. 15)

Desse modo Janjii Rugani é um ser sintético com poderes sobrenaturais e que convive numa sociedade de avatares que, assim como ela, vivenciam cotidianamente um estado de consciência diferente e podem conhecer e criar numa velocidade muito maior que na RL. Essa velocidade e a intensidade provocada pelo sentimento de presença nos fazem perceber o tempo de outra maneira e traz a sensação de vivermos alguns anos em apenas um mês da RL, como nos filmes de viagens no tempo.

Capítulo 4: A missão: Caminho de provas

Este capítulo inaugura a segunda fase da jornada. Campbell divide a “Aventura do Herói” em duas partes. Na primeira predomina o ponto de vista psicológico. Descreve a segunda fase como o ponto em que a aventura se transforma

em símbolo do mesmo mistério metafísico “cuja redescoberta e revelação constituíram a própria façanha do herói”. (Campbell, p. 311)

Explica que: “a primeira tarefa do herói consiste em passar pela experiência consciente dos estágios antecedentes do ciclo cosmogônico, em percorrer, retroativamente, as épocas da emanção”. E foi o que aconteceu até agora no relato desta jornada nos capítulos 1, 2 e 3.

Neste capítulo se inicia o projeto de fato, como resultado dessas elaborações iniciais. Realiza-se então a segunda tarefa descrita pelo autor, e que é retornar do abismo para o plano da vida contemporânea, para servir na qualidade de humano. Os parceiros teóricos são Campbell (1997), Grinberg (1997), Felinto e Santaella (2012), Au (2008), Marcos (2011), Fazenda (1991), Justiça (2013) e Machado (2002).

Após um período que Campbell define como “a infância miraculosa”, revela-se ao herói “o fato de uma manifestação especial do princípio divino imanente ter-se tornado carne no mundo”. Após passar pelo período da infância e adolescência, veio a maturidade do avatar no mundo virtual e o desejo de ali desenvolver um empreendimento, um projeto artístico. É nesse caso o símbolo do “despertar”. Numa analogia simbólica, é quando o herói desperta, volta do mundo dos sonhos trazendo a consciência, a maturidade, trazendo com ela o símbolo da alteridade. Os símbolos se apresentaram ao herói como enigmas. Como cartas de um tarô que precisam ser interpretados para saber as respostas para essa questão, deve decifrar como transformar um sonho em realidade. No meu caso, a consciência significa manifestar-se em pixels num mundo virtual, com a consciência de que ser um avatar é ser autor e interagir com os demais residentes e desejar desenvolver um projeto, dar uma contribuição nessa dimensão da realidade.

Em seguida a essa tomada de consciência, vem uma sucessão de “vários papéis por meio dos quais o herói pode representar, em sua vida, o trabalho de realização do destino”. (CAMPBELL, 1997, p. 311)

Nessa perspectiva, a escolha foi realizar um sonho, um projeto de criação artística e por meio da arte compartilhar minhas verdades, meus credos, minhas inquietações, minhas emoções. Recupero aqui um trecho de minha dissertação de mestrado, que esclarece o motivo dessa escolha:

Muito cedo me tornei artista e é do lugar da artista que atua em educação que desejo escrever sobre a dança. Digo isso em primeiro lugar para mim mesma para, então, poder expor minhas ideias àqueles que se dedicam à educação e como eu, acreditam em seu poder transformador do ser humano e da sociedade.

Transformação tratada aqui como o processo natural de crescimento do ser humano e de sua trajetória de vida.

Transformação que, acrescida da ideia de evolução, torna-se projeto de superação de si mesmo. (SEPPI, 2002, p.1)

Percebi no mundo virtual a possibilidade de realizar esse sonho que não havia conseguido na RL até então. Os motivos que me levaram a acreditar nessa possibilidade foram minha afinidade com as ferramentas do ambiente, a vocação do ambiente como um lugar favorável à criação, e a viabilidade econômica.

O intelectual moderno não encontra dificuldades em admitir que o simbolismo da mitologia se reverte de um significado psicológico. Está fora de dúvidas especialmente depois do trabalho dos psicanalistas, que tanto os mitos compartilham a natureza dos sonhos, quanto os sonhos são sintomáticos na dinâmica da psiquê. “ (CAMPBELL, 1997, p. 251.)

Com os recursos de que disponho é economicamente possível, se comparado aos recursos de que deveria dispor em RL: por exemplo o aluguel de um estúdio e a aquisição de materiais e equipamentos. Além disso, a possibilidade de apresentar o trabalho para um público formado por pessoas do mundo inteiro, trocar experiências com artistas, pesquisadores, professores, receber críticas de especialistas – enfim, coisas que seriam muito difíceis dentro das condições e oportunidades que tenho na RL.

Outro aspecto desse fator que contribuiu para minha decisão foi a constatação de que com as condições econômicas que ali tenho, não é necessário um esforço para ganhar dinheiro. Consigo manter o projeto com meus próprios recursos, o que me dá uma autonomia financeira e favorece meu trabalho experimental e autobiográfico — que é o meu viés artístico — livre das implicações do mercado de arte. A meu ver, faz o investimento valer a pena.

Quando se pretende viver nesse ambiente, não apenas como uma diversão, mas como experiência de vida, levando-se em conta as possibilidades de desenvolvimento pessoal e profissional, percebe-se também a importância e complexidade da inscrição de um avatar no Second Life.

“Foi isso que eu quis dizer com Crescimento espelhado, em que as contribuições valiosas de um avatar in-world levam diretamente à melhoria de sua vida real. Um frentista de posto de gasolina agora é um bem pago desenvolvedor de software; (...) uma jovem brilhante hacker, que começou em um lugar sem água encanada, cheio de vizinhos viciados em drogas, agora é disputada no mundo corporativo, que de outra forma nem a consideraria como uma empregada potencial.” (AU, 2008, 71)

Seja qual for a forma escolhida, o avatar no Second Life é um ser social. No caso desta experiência, a opção é participar desta sociedade com uma contribuição artística como forma de interação com o metaverso para, deste modo, poder refletir a respeito desta experiência extraordinária e dela extrair conhecimentos:

“Entre os cidadãos do Second Life, todavia, qualquer contribuição, seja ela cultural, econômica ou social, é julgada e avaliada na proporção direta de seu talento criativo orgânico e pelo efeito que é capaz de produzir. Quando uso a palavra “orgânico”, quero dizer que a criação precisa ter surgido por meio das ferramentas internas de conteúdo do Second Life, e deve ser resultado do esforço dos membros da coletividade. (Fotógrafos e pintores reconhecidos fizeram upload de seus trabalhos para o Second Life, mas com raras exceções, seus trabalhos obtiveram menos aplausos que as esculturas e outros trabalhos artísticos produzidos dentro do Second Life.) O termo “impressões” é tomado em todos os seus sentidos: como um impacto profundo e duradouro, como uma resposta à altura para a excelência, inovação e para o que é, na falta de definição melhor, legal.” (AU, 2008, p.17-18)

No relato desse período intenso predominam as imagens com a intenção de enfatizar exatamente o aspecto das ações, da dinâmica do que foi um processo de aprendizagem. Isso porque nesse despertar percebe-se que não se está pronto, que é preciso preparar-se para a realização do projeto.

Neste capítulo relato a concretização do projeto de vida de Janjii, que evoluiu desde o seu ciclo da infância - quando passou por vários aprendizados, desafios para aprender a transitar com autonomia no mundo virtual. No final da infância, a definição de um projeto de vida no SL a partir da descoberta de que o ambiente é território fértil para o desenvolvimento de sua vocação artística, o que estabelece um foco, uma coerência interna para todas suas futuras ações. Movida pelo sonho, passa a realizar esse projeto com a lucidez de quem viveu e compreendeu os símbolos e arquétipos no ritual de iniciação para esse novo mundo, para essa nova vida. O projeto se concretizou e saiu do nível pessoal e passou para o público, indicando a chegada à idade adulta, quando os padrões e parâmetros individuais “tornam-se fragmentos e se dissolvem” (CAMPBELL, 1997, p. 318). A heroína se torna líder de um projeto que agrega colaboradores e parceiros. Nessa fase o diálogo é essencial para manter a cultura colaborativa do ambiente, um exercício de alteridade de aprender a dividir o próprio espaço com o outro. Compartilhar ideias, aceitar contribuições, e muitas vezes se desviar da rota original para poder aprender mais. Além disso, há os desvios naturais do próprio processo criativo que, por sua própria natureza, tem por tarefa trazer o imaginado para a realidade - nesse caso, a realidade virtual. Nesse processo, muitas vezes o que se imagina precisa passar por alterações para ser viabilizado, colocando frente a frente a imaginação e a tecnologia (que se configura como ferramenta de criação).

Analisando esse percurso intenso e dinâmico surge a pergunta: Onde ficou a arte? Onde ficou o projeto artístico pessoal anunciado?

Retomando a linha de tempo, o que se percebe é que esse projeto pessoal também passou por transformações: o que se inicia como um projeto de artes visuais, ao longo do caminho vai se transformando num projeto em que a dança e as artes performativas vão ganhando mais espaço, e por fim tornam-se a linguagem predominante na produção individual da heroína, o que analisaremos no próximo capítulo.

Houve uma profunda transformação na dinâmica de trabalho, que fez olhar mais atentamente para a questão do tempo: era preciso uma organização do tempo para haver um equilíbrio entre a vida real e a virtual. Essa distribuição de tempo parte do princípio de que “Real Life é sempre a prioridade” pois é nela que reside o corpo físico, ponto de origem da existência, que define essa prioridade. Havia a necessidade

de encontrar para meu projeto pessoal um espaço no tempo dedicado ao SL. Aos poucos fui encontrando uma maneira de harmonizar todas as atividades em que havia me envolvido. Nessa nova dinâmica a dança virtual encontrou seu lugar, como veremos no próximo capítulo, A Dança do Avatar, em que apresento meus projetos de dança contextualizados na dinâmica das atividades de pesquisa e do espaço na Ilha Peace.

Capítulo 5: A dança do avatar

Conforme fui conhecendo melhor o Metaverso - em atividades sociais, nas festas, nos clubes - as danças passaram a ser objeto de interesse especial, em função de minha história de vida, como relatei em minha dissertação de mestrado.

“A dança tem sido a grande paixão... meu principal objeto de estudo, constituindo-se na linguagem que escolhi para expressar minha maneira de ver, estar e representar o mundo e conduzir a narrativa nesta dissertação.

A dança, como um fio, conduz e permeia minha trajetória de vida; costura todos os meus diferentes fazeres, assim como a alma⁴ humana costura as diferentes partes do ser....” (SEPPI, 2002, p.1)

“A dança é uma das raras atividades humanas em que o homem se encontra totalmente engajado: corpo, espírito e coração. ” (BÉJART, apud GARAUDY 1980, p.9)

Apesar da intensa atividade do projeto, sempre arranjei um tempo para a dança, e o aprendizado foi acontecendo naturalmente assim como foi na RL.

“A dança é também um credo, meu “yoga”⁵, minha meditação, um meio de conhecimento, a um só tempo prospectivo, do mundo interior e do exterior, um elo comigo mesma, com os outros e com o ato de aprender.

⁴ Alma entendida aqui segundo a concepção de Jung como sinônimo de psique. Psique que por sua vez é definida por Jung como a totalidade de todos os processos psíquicos conscientes e inconscientes.” (JUNG, 1991)

⁵ “A palavra yoga significa união. Esta união você poderá encontrá-la na dança, pois a dança também é união. Shiva, o Senhor do mundo, o grande yogui, tem igualmente o nome de Nataraja, o rei da dança...Que sua dança seja o seu yoga, não procure outro.” (BÉJART, 1980, p.9)

Quero, neste trabalho, falar sobre o que aprendi com e sobre a dança - dançar, aprender a dançar e ensinar a dançar. Como a partir dela, me inscrevi no mundo. ” (SEPPI, 2002, p.1)

Esses princípios sempre estiveram presentes na base de minhas ações.

Como se observa na trajetória do capítulo anterior, esse envolvimento com a dança no SL vai num movimento crescente até assumir o lugar central do projeto individual - que na verdade nunca foi abandonado, mas depurado pela experiência transformou-se ao longo do percurso, e o que era um projeto de artes visuais passou a ser um projeto de dança virtual. Agora vejo que tinha que ser assim porque era necessário ter toda essa experiência, conhecimento e domínio para poder criar com animações, dançar a dança do avatar. E para chegar a um estágio de conhecimento e experiência suficientes para poder trazer um depoimento do lugar de quem faz, do interior da experiência em si. O depoimento de quem viveu e compartilhou uma experiência estética num mundo virtual. Nesse sentido, a dança me pareceu a melhor linguagem para tornar profunda e real essa experiência.

Porque na dança/virtual o avatar se converte na obra de arte, o avatar enquanto corpo é o protagonista da obra de arte, e no que diz respeito ao sentimento de presença, é quando acontece uma fusão entre criador e criatura, entre Isa Seppi e Janjii Rugani, um ser que dança. E no momento em que dança, que está em cena, experimenta a sensação de totalidade, vive aqueles movimentos de corpo e alma, numa espécie de transe ritualístico, em que é acionada uma “segunda natureza”. (BARBA, 1995, p. 64).

Como já vimos, os vários tipos animações estão ligados à presença e à interatividade. É possível ter objetos animados e avatares animados.

O avatar é uma imagem que representa um corpo, ou seja, lemos o avatar como o corpo que representa uma pessoa. Os avatares não são originalmente equipados com animações: tem uma movimentação funcional básica e um tanto mecânica, que no caso dos animais e humanoides nos causam uma sensação de um corpo robotizado, mecânico, artificial, levando-se em conta os padrões de referência que temos na RL. No mesmo sentido em que se busca um realismo nas imagens e objetos para uma maior imersão, assim também acontece com os movimentos. Há uma expectativa de naturalidade nos movimentos de avatares. As animações nesse

sentido são o que dá vida ao avatar, nos fazem sentir vivos no meio ambiente, reforçando o sentimento de presença - assim como na RL os movimentos do corpo dão vida à forma e com isso permitem perceber no outro sua singularidade, sua individualidade. Dessas percepções nascem as relações entre os avatares, para além das palavras, ditas ou escritas. Os movimentos são a alma dos avatares. Nesse aspecto Borges (2010) nos traz um termo importante para essa discussão, “a performatividade do corpo”, a ser considerado a partir de agora:

“Seguiremos a sugestão de Bourdieu (2004) sobre a necessidade de compreendermos como os movimentos do corpo humano configuram os estados disposicionais, e como estes estados conduzirão as relações sociais e a construção das identidades na contemporaneidade e a classificação. Nossa aproximação entre biomecânica do corpo humano e os conceitos de Bourdieu não é à toa, visto que ele mesmo disse: “eu queria, para conciliar a preocupação de rigor e a pesquisa filosófica, fazer biologia, etc.” (BORGES, 2010, pg. 21).

Desse modo Borges (2010) abre um campo de expressão tanto no nível da expressão corporal quanto na dança., quando cita novamente Bourdieu (2004):

(...)” seria preciso analisar a relação dialética que une as posturas corporais e os sentimentos correspondentes: adotar certas posições ou certas posturas é, sabe-se desde Pascal, introduzir ou reforçar os sentimentos que elas exprimem. O gesto, segundo o comediante ou dançarino, reforça o sentimento que reforça o gesto”, já que “há um modo de compreensão totalmente particular, em geral esquecido das teorias da inteligência, e que consiste em compreender com o corpo. ” (BORGES, 2010, págs. 219-220)

Uma das associações possíveis em relação a esse modo de manejo do avatar é o da marionete do teatro de bonecos, “que é uma metáfora para (a ideia de) um sistema em funcionamento” (Borges, 2010), se olharmos para o avatar como um boneco manipulado não por fios, mas por um programa. Entretanto essa concepção coloca o manipulador do lado de fora do boneco, e entendemos que, por conta do sentimento de presença, acontece uma fusão entre o boneco/avatar e o manipulador (seu criador) no momento em que este último se sente incorporado no avatar e se

projeta nele também por meio de movimentos o que nos leva a uma analogia com o conceito de Marionete Biomecânica.

Trabalharemos aqui com a ideia do Marionete Biomecânica estudada por Borges (2010), porque a preocupação é com a expressividade do corpo, ligada aos processos artísticos.

“De fato, a estrutura biomecânica do corpo humano pode ser comparada a uma marionete, as unidades motoras, que unem músculos e tendões ao cérebro, podem ser entendidas como os cordões que movem o esqueleto: o boneco articulado. A marionete biomecânica que é o corpo humano é bastante versátil, Gesell (citado por Gaiarsa, 1988, pg. 35), estimou que pelo menos 400 mil unidades motoras atuam no corpo humano, movendo as articulações do esqueleto, composto por aproximadamente duzentas alavancas ósseas, articuladas de modo semi-livre, envolvido por cerca de quinhentos músculos conectados em rede. Assim, Gaiarsa (1988) conclui que “o corpo humano não tem forma própria (...) qual delas é a ‘natural’ ou a certa? Não existe nenhuma nem outra, a não ser por convenção” (pg.30). ” (BORGES, 2010, p. 6)

A estrutura do avatar copia a estrutura do corpo de modo mais simplificado. Mas do ponto de vista da movimentação essa analogia é válida para podermos entender o avatar como protagonista da performance e da dança virtual.

Após essas definições apresento uma seleção de companhias de dança do SL que constituem exemplos de diferentes abordagens e técnicas, identificando um processo da dança virtual em busca de uma linguagem. Entre as diversas companhias em pleno funcionamento no SL trouxe o Ballet Pixelle por ser a mais antiga e tradicional, o Spirit Light Dance pela sofisticação de sua técnica para palco e grande corpo de baile, a La performance, que existe desde 2007 e tem uma produção regular com um trabalho sistematizado que opera com a ideia da performance independente do bailarino, a companhia brasileira Amazon Dancers que em pouco tempo de existência atingiu um elevado padrão de excelência técnica e tem a preocupação de difundir a cultura brasileira no SL, e a Belly Dance Circus, dirigida pela brasileira Ana Aqeelah Azhar há oito anos e onde fiz meu aprendizado como bailarina e coreógrafa.

Em seguida apresento meu projeto MADaboutDANCE Company, detalhando o portfólio das coreografias realizadas. Em cada uma há a construção da

fundamentação técnica e teórica para explicar o conceito de dança virtual com que trabalho, e a dinâmica do processo de criação em grupo.

Para finalizar, trouxe duas experiências que apontam para o futuro da dança virtual, com a utilização de interfaces externas ao MUVE, em busca do envolvimento cada vez maior do corpo real com o corpo virtual. Um deles é o projeto Senses Places de Isabel Valverde, e o projeto de utilização do Kinect para animação de Avatares desenvolvido por mim e o Prof. Fernando Fabbrini no Laboratório de Ambientes Virtuais do Centro Universitário SENAC- SP.

Conclusão: O Retorno

Ao longo da investigação foi possível constatar que, de fato, os trabalhos de Arte Virtual são capazes de propiciar uma experiência estética, na medida em que expressam e produzem sensações e sentimentos.

Sem a pretensão de trazer algo transmutador da vida, trago na bagagem os símbolos da sabedoria e algumas contribuições de ordem prática com os trabalhos realizados. Estes apresentam alternativas bastante concretas para o uso dos mundos virtuais como opção de atuação no mercado de trabalho em Design de Games e Concept Design e aplicações para projetos de arquitetura. Há ainda a possibilidade de produção de machinimas no campo da publicidade e do cinema de animação.

Para não perder o sentido do que me propus ao realizar este trabalho, é preciso manter vivas as imagens da memória e nelas encontrar indícios iluminadores que revelem o sentido humano da aventura. (Campbell, p. 245). As imagens mostram que o encontro com o sentimento de presença é o símbolo que deflagrou essa aventura e que levou a um envolvimento profundo com o mundo virtual que constitui o mito. O sentimento de presença, por sua vez, é o fio condutor das ações e tarefas do avatar, e seus elementos constitutivos (imersão, interatividade, envolvimento, empatia) se reorganizam e recompõem em função das necessidades de cada passo.

A passagem pelo limiar do retorno me coloca diante de uma chave da compreensão do mito e do símbolo:

Os dois mundos - real e virtual - são um só e único mundo. O mundo virtual trouxe uma dimensão esquecida do mundo que conhecia: retorno com uma nova

visão de mundo, uma visão que me ajuda a compreender o papel da internet e da tecnologia na vida contemporânea, o que dá sentido a façanha do herói que fez uma exploração voluntária dos mundos virtuais. Nessa aventura

“Os valores e distinções que parecem importantes na vida normal desaparecem com a terrificante assimilação do eu naquilo que antes não passava de alteridade. (...) Eis a última e difícil tarefa do herói. Como retraduzir, na leve linguagem do mundo, os pronunciamentos das trevas, que desafiam a fala?” (CAMPBELL, 1997, págs. 213 e 215).

Utilizei a arte como recurso para traduzir os significados mais profundos dessa experiência, seu sentido multidimensional. No conjunto das exposições e coreografias, busquei representar o pulsar dos pares de opostos que tencionam o real e o virtual na tentativa de ... “Comunicar, a pessoas que insistem na evidência exclusiva dos próprios sentidos, a mensagem do vazio gerador de todas as coisas ...” (CAMPBELL, 1997, pág. 215).

Essa heroína, intelectual dos tempos modernos, saindo da sala de aula cotidiana, foi atraída para o limiar da aventura. Nos mundos virtuais encontrou um sentimento diferente de presença, pode entender e lidar com essa força, e viver a jornada num mundo de forças e leis e culturas desconhecidas. Enfrentei os desafios da informática, dos programas para aprender a ser uma criadora nesse mundo, tive mestres, amigos e parceiros que ajudaram a realizar um projeto artístico que foi reconhecido naquela sociedade e na sociedade do mundo real. Com certeza me transformei, descobri capacidades, desenvolvi muitas novas habilidades e competências e minha consciência e percepção se expandiram. Agora retorno trazendo uma história, uma metodologia de projeto de arte e as obras de arte com ele criadas, imagens simbólicas para serem compartilhadas para que o mito não se perca ao longo da narrativa. Sabendo que o simbolismo do mito se reveste de um significado psicológico, uma função estruturante da psique. Como nos diz Campbell, “Está fora de dúvidas, especialmente depois do trabalho de psicanalistas, que tanto os mitos compartilham da natureza dos sonhos, quanto os sonhos são sintomáticos da dinâmica da psique.” (pág. 251). A isso acrescento o fazer artístico, que dá vazão aos símbolos e os transforma em imagens para serem percebidas, sentidas e elaboradas.

Isso me leva a pensar que o que se concebe na imaginação e se materializa em imagens no mundo virtual contém a potência do real. Penso que a realidade virtual, a vivência dos mundos virtuais, prepara-nos o psiquismo e a percepção para o manejo do que está por vir, a Realidade Aumentada, fazendo parte do cotidiano de todos e a WEB 3.0, tridimensional e interativa.

Mais uma vez a ficção científica se adianta ao que está por vir. Resta saber se, num sentido apocalíptico e autodestrutivo, ou num sentido de busca da utopia de um mundo melhor em que a tecnologia cumpra a função de realmente facilitar a vida humana no planeta, a realização da utopia de uma nova Atlântida.

Para descobrirmos essas respostas, experiências devem ser compartilhadas e refletidas - como a que trago agora - no sentido de decifrarmos o mistério crucial de nossos dias que é o próprio ser humano, porque dele depende a reforma da sociedade.

2.METODOLOGIA

Esta tese apresenta o processo de realização de um projeto artístico em mundos virtuais multiusuários (MUVE). Tem como principal característica a prática de arte experimental, num sistema de residência artística imersiva/interativa. Optei por um estudo de campo com o objetivo de realizar uma experiência imersiva e analisar, examinar e avaliar as descobertas resultantes da investigação. A maioria das pesquisas que estudei sobre o tema mostram um dado significativo: o pesquisador como sujeito da experiência in loco. Boellstorff se propôs uma abordagem etnográfica, eu propus uma residência artística. Em todos os casos fica evidente que não é possível estudar o metaverso sem conhecer seu interior, sem passar pelo ritual iniciático de se tornar um avatar.

Isso justifica a escolha metodológica, que se baseia em BOELLSTORFF (2015), e segue nesse sentido da imersão/interativa. Não é uma pesquisa etnográfica como a de BOELLSTORFF (2015), mas tem características semelhantes, visto que o objetivo aqui é estudar a cultura dos ambientes virtuais e principalmente a arte neles produzida. A principal característica é a imersão/interativa, o que torna possível o que

o autor citado descreve: “estudar uma cultura ‘em seus próprios termos’ significa descrever isso do ponto de vista de seus membros.” (Livre tradução, pg. 23).⁶

Completa ainda:

(...) “Para a maioria das pessoas é fácil entender este princípio de estudar culturas em seus próprios termos, mas às vezes até os etnógrafos tem dificuldade de aplicar isso aos mundos virtuais. Diferentemente da ‘Tailândia’ e da ‘China’, ‘Second Life’ e ‘China’ podem parecer tipos diferentes de coisas, na medida em que apenas um lado da equação é tratada como real. Mas Fran nos lembra que Second Life é Real e essa realidade não pode ser reduzida apenas aos planos de fundo da realidade física de seus residentes” (livre tradução, pg. 24).⁷

Relativamente à metodologia, ocupei o lugar de sujeito da pesquisa e transformei a experiência de ser um avatar/artista num mundo virtual em objeto de estudo.

Deste modo se entrelaçam a pesquisa e os processos criativos que aconteceram simultaneamente ao longo de uma trajetória que é o fio condutor da narrativa da tese. Destacando que cada projeto artístico teve sua metodologia específica em função de sua temática, e complexidade conceitual e técnica.

Nesse trabalho a arte é compreendida um ofício, um trabalho, uma profissão. Um ofício bastante complexo, que envolve tipos de conhecimentos diferentes de teoria dividida em três áreas principais, a História da Arte, a estética e as teorias percepção visual. De outro lado, a prática que envolve as questões das técnicas, nesse caso as ferramentas dos mundos virtuais, e ainda as questões de representação e interpretação da forma em realidade virtual. Esse modo de trabalhar com arte teve origem num processo de estudo e reflexões sobre o ensino da arte iniciado na década

⁶ “To study a virtual world “*in its own terms*” is not to treat its as a domain set apart, but as a distinct, yet connected, real domain of human experience. (Boellstorf, 2015, pg. 23)

⁷ “this principle of studying cultures in their own terms is easy for most of people understand, but even ethnographers sometimes have difficulty applying it to virtual worlds. Unlike “Thailand “and “China”, “Second Life “ and “China” can seem diferente kinds of things to the extent that only one side of the equation is treated as real. But Fran remind us, Second Life is real and this reality can not be reduced to the physical worlds backgrounds of its residentes. (Boellstorf, 2015, pg. 24)

de 80 e que configurou uma metodologia de projeto em arte muito pessoal que orientou os passos da jornada - aplicada não mais no âmbito do ensino e sim no da prática artística.

Como é possível constatar nos exemplos que são apresentados, há diferentes processos de elaboração de trabalhos artísticos, entre eles o trabalho de observação e representação a partir da cópia de modelos, paisagens e tudo o mais que seja observável e retratável na realidade em busca de um resultado realista. Ou então os trabalhos de criação mais livre ou simbólica a partir da memória ou da imaginação. Tanto em um, como no outro foi preciso percorrer o caminho da imaginação para a realidade, trazer as imagens de dentro da mente para fora, num processo complexo que envolveu memória, interpretação, tradução, associação, articulação, classificação, seleção, análise, significação e ressignificação de imagens que, culminou nas idéias, que foram o ponto de partida dos trabalhos artísticos.

Assim como em qualquer linguagem artística, nos mundos virtuais é necessário passar por um treinamento prático intenso para que teoria, técnica e prática se fundem numa sincronicidade harmônica, num único fazer, dando suporte ao processo de criação. Dessa forma compreendi, que também na arte virtual, isso também ocorre; a técnica, para um artista, precisa estar incorporada para que se possa criar com liberdade e segurança. Por outro lado, não pode ser um empecilho, o que normalmente acontece se for entendida como regra rígida, por isso é preciso ser criada junto com o trabalho, recriada a cada novo desafio.

Ao analisar estas práticas, pensar nos conceitos com que entrei em contato, a percebi que há sempre uma intenção no trabalho de criação, que nos conduz a fazer escolhas estéticas e a compor trabalhos, articulando linguagens, influências e referências. A um dado momento já não satisfazia mais apenas praticar, e foi necessário também aprofundar os estudos e pesquisas em arte, filosofia e história e também conhecer mais a produção artística do ambiente, conversar com os artistas e conviver ativamente com a comunidade artística, participando da intensa vida cultural que ali se desenvolve.

Pois acredito que, ao longo da sua evolução, o ser humano vem desenvolvendo formas de comunicação em muitos níveis diferentes, ou seja, em todos os níveis em que é capaz de produzir conhecimento a respeito de si e do mundo e nesse caso me propus a estudar especificamente como isso ocorre nos mundos

virtuais. E assim como em outras realidades na arte virtual percebe-se a importância de transmitir os conhecimentos e trocar com o outro as suas experiências existenciais em todos os níveis em que percebe e se conecta com a vida, seja no nível cognitivo, no emocional, no sensorial, no espiritual, enfim, em todas as dimensões da vida.

A linguagem das palavras faladas e escritas dá conta de comunicar e expressar muitas dimensões, pois foram desenvolvidas muitas formas de textos diferentes, com inúmeras possibilidades de construção. Mas, há momentos em que se torna difícil dizer o que chamamos de indizível, falar sobre o insondável, sobre o inexorável, estar diante do desafio de representar as experiências que se passam no nível da intuição, da percepção e do instinto e em diferentes estados de consciência como no caso dos estados imersivos em ambientes virtuais. E, nestas circunstâncias, há que se recorrer a linguagens não verbais porque a natureza de cada experiência determina uma forma de expressão específica, há, então a elaboração das linguagens visuais, sonoras e dos movimentos e gestos, que também passam por um processo de elaboração, estruturação e codificação, assim como as linguagens verbais. Por esse motivo foi muito importante combinar o fazer artístico com a pesquisa porque a arte permitiu expressar coisas que não conseguiria apenas com as palavras.

Nesses trabalhos de criação aprendi que é possível aperfeiçoar as composições e encontrar os caminhos para a comunicação do meu interior, para o interior das pessoas, começando pelo aprender e desenvolver a percepção, depois o movimento de aperfeiçoar a comunicação e a expressão, um trabalho de apropriação e aperfeiçoamento das habilidades para uma maior clareza na expressão das idéias. Aos poucos, o aprender a discriminar o que se está sentindo, pensando, conhecer a realidade, a simbologia e significado interior para poder se fazer entender em todas as situações, isso se aplica aos processos criativos de modo geral e pude constatar que também se aplica aos mundos virtuais, o que foi de grande ajuda para a organização dos projetos, a partir do momento em que me vi imersa em um novo mundo, em uma nova realidade em que tudo era novo para mim.

Numa etapa mais avançada, houve o aprendizado de decifrar e construir metáforas. Nessa fase já se pode experimentar exercícios de abstração mais complexos, diferentemente do estágio anterior, quando a imaginação era predominante. Movimentos de comparação, analogia, análise e crítica tornam-se possíveis e também podem ser matéria prima para o trabalho de criação.

Um dos desafios das experiências híbridas (real/virtual) é comunicar/expressar o que se passa no ambiente virtual para a dimensão da realidade tangível. Dentre os recursos disponíveis utilizei as imagens fílmicas ou em movimento e as imagens estáticas (snapshots) para expressar o sentimento de presença a que nos referimos. As linguagens visual, audiovisual e escrita se complementaram com o intuito de revelar em composições artísticas e reflexões teóricas, poéticas resultantes do sentimento de presença que se tem ao estar imerso no num mundo virtual. Imagens, vídeos e textos, foram os recursos que utilizados para registrar e apresentar as memórias das experiências ali vividas, e auxiliaram a conexão com teorias que participaram da prática artística e demais experiências ali realizadas.

As experiências na docência e discência em EAD também contribuíram para conceber o projeto de pesquisa que exigiu a capacidade de exercer a liberdade com alteridade e a autonomia com criatividade, iniciativa e empreendedorismo. Tive a companhia de parceiros teóricos antigos e novos, e dos parceiros de jornada que comigo caminharam lado a lado em cada experiência, e a quem recorri para me auxiliarem em minhas reflexões e ações - para tomar as ações coerentes e adequadas a cada nova situação-problema que surgiu pelo caminho.

3. RESULTADOS

3.1. Machinima: O cinema do metaverso

Profa. MS Isaura da Cunha Seppi

Universidade Aberta- PT – UNICAMP – Centro Universitário Senac- SP

isadisampa@gmail.com

www.isaseppiportfolio.weebly.com

Após a criação de um machinima em que trabalhamos com o conceito de realidades mistas o "Stick Dance: mixed realities " percebemos uma forte atração para as reflexões acerca dos recursos disponíveis para o desenvolvimento de projetos artísticos, e, dos conhecimentos que são construídos nas fronteiras entre as realidades na contemporaneidade.

Vale observar que essa combinação de imagem e animações resulta numa imagem final em movimento que tem uma leitura tridimensional por meio dos controles

de câmera que permitem rotacionar o ângulo de visão, há, portanto dois recursos de movimento para a realização do filme, ou seja, o controle de câmera do viewer e o controle de movimentos dos avatares.

É importante ressaltar aqui que no caso de filmes conceituais, ou vídeo arte, as ações dos avatares podem ser pré-programadas além de realizadas em tempo real, e no caso dos documentários são gravadas em tempo real o que requer uma previsão quanto às animações disponíveis e as que se deve programar previamente porque isso afeta diretamente a movimentação da câmera. A trilha sonora e a sonoplastia podem ser incluídas e editadas depois que o filme está montado.

Os cenários podem ser produzidos ou escolhidas locações em ilhas e outros ambientes já existentes ou ainda pode ser totalmente acoplado ao avatar como no caso do trabalho “Wear to move?” da artista Saveme Oh.

São muitas as opções do que se pode chamar de locações para filmes porque o Second Life possui inúmeras galerias e museus de arte que apresentam periodicamente instalações imersivas/interativas, além de ilhas temáticas, ambientes muito favoráveis à ambientação de filmes.

Para a filmagem além da programação do software de captura é necessário também configurar para cada cena o mecanismo de iluminação do avatar em si (Fig.1) e o viewer que permite uma regulagem para a qualidade dos gráficos que oferece opções de efeitos de ambiente, como por exemplo, reflexos da água, sombras projetadas e etc., também é possível determinar a hora do dia ou escolher uma opção num extenso cardápio de opções de colorização.

Exemplificamos abaixo um processo de captura utilizando o software Camtasia Studio (Fig.2) que permite a utilização de dois monitores o que facilita a captura e o controle da tela de filmagem porque numa delas ficam os controles do software e em outra o viewer permitindo ajustes com maior facilidade. Para uma melhor compreensão ver a imagem abaixo a configuração descrita.

Figura 2 – Processo de captura de imagem utilizando o Camtasia Studio

O material filmado gera arquivos digitais de vídeo em qualquer formato desejado, que podem ser editados em qualquer software de edição, apontando aqui

mais um hibridismo com o cinema e o cinema de animação. O material filmado gera arquivos de vídeo digitais em diversos formatos e é possível pensar em projetos tanto de curta como de longa metragem. Assim como no cinema são feitas as imagens de aproximação do espaço sendo que as tomadas são escolhidas a partir de um ensaio fotográfico realizado previamente. Isso nos remete novamente a questão dos procedimentos, porque nesse caso a filmagem passa por um planejamento e uma operacionalização idênticos ao que se faz em cinema no sentido de aperfeiçoar tempo e recursos.

Por outro lado também é possível produzir as imagens em forma de exercícios e improvisos, em tempo real, documentando-se os acontecimentos, lugares e eventos para depois editar sem um planejamento prévio o que resulta num tempo maior de edição e montagem.

O machinima como linguagem artística

Como linguagem recente, o machinima, por suas características visuais e recursos tecnológicos, permite a criação de poéticas visuais, entretanto, a exemplo dos primórdios da história da fotografia e do cinema ainda busca uma linguagem própria não tão espelhada nos modelos existentes, e arriscamos afirmar que o machinima e as artes no metaverso estão em busca de uma linguagem própria, tendo como principal desafio transcender as fronteiras entre as realidades e conquistar seu espaço de expressão além das bordas do viewer, remetendo a uma inevitável nova estética. As fronteiras entre os dois mundos, real e virtual, esbatem-se e dão lugar a uma realidade mista.

Um bom exemplo para essas colocações é o trabalho de Tutsy NAvArAthnA, *A Journey into the Metaverse* que explora um aspecto bastante interessante da linguagem fílmica quando mistura tomadas de filmes da realidade tangível com imagens de realidade virtual criando uma narrativa poética, resulta num trabalho verdadeiramente artístico que nos leva a refletir acerca destas questões ao vivenciar o machinima como experiência estética.

Inspirados nessa experiência produzimos dois filmes em que se propõe a mesma reflexão e trazemos aqui para compor um conjunto de obras capaz de estimular o debate acerca dos sentimentos presentes na experiência de trânsitos entre

realidades, fato difícil de ser expresso em palavras e que nesse caso a linguagem poética cumpre essa tarefa.

Os filmes por nós produzidos são “Atalhos da imaginação” que traz à tela sentimentos e percepções acerca das manifestações ocorridas no Brasil em junho de 2013. O segundo é um documentário ficcional “Óbidos: Arqueologia de uma identidade” produzido a partir da experiência do retiro doutoral do DMAD da Universidade Aberta de Portugal (Doutoramento em Média Arte Digital) realizado em julho de 2013 aborda uma experiência imersiva de uma brasileira em viagem a Portugal num encontro com suas raízes culturais que deflagram reflexões que envolvem interculturalidade e mestiçagem.

No segundo semestre de 2013 tivemos a oportunidade de integrar a equipe que realizou o projeto “Portuguese Way” dentro da programação do LEA, que apresentou uma instalação. Entre os vários eventos programados para o ambiente ao longo dos seis meses em que ocupou o simulador LEA 19 apresentamos a ciber dança coral “Encontros no tempo: interculturalidades virtuais e reais” cuja proposta foi a reunião de avatares para uma dança celebração, Brasil e Portugal unidos para desta feita celebrar um redescobrimento num exercício de interculturalidade que criou uma situação propícia para o afloramento do sentimento de pertencimento por meio da dança, música e idioma.

O cenário criado por Wan Laryukov e Janjii Rugani foi ambientado na água que representa esse sentimento e ao mesmo tempo o oceano atlântico que separa por séculos esses dois povos que se olham e admiram além mar e que na realidade virtual os coloca unidos no mesmo mar povoado pelas esculturas de Wan Laryukov que nos remetem aos ciber corpos do avatares que representam o ser pós humano que se expressa através de seu avatar.

Deste modo sentimento de pertencimento e interculturalidade foram os temas desta ciber dança coral que inspirada no trabalho de Rudolf Laban, ciberperformance interativa, em que todos foram convidados a participar com a liberdade de escolher entre as diferentes opções de animação disponíveis, ou seja, os HUDs da coreógrafa Janjii Rugani, ou as “dance machines” espalhadas pelo ambiente e até mesmo trazendo suas próprias animações porque o objetivo não era a homogeneidade dos movimentos, mas sim a sua diversidade que une esses povos irmãos.

Na ocasião realizamos registros do evento em tempo real que não permitia uma roteirização prévia. A narrativa foi construída no momento da edição e nesse caso o que vale observar é que muitas vezes ao realizarmos registros de eventos artísticos desta natureza o material resultante que é imprevisível, e muitas vezes propicia a criação não de um documentário nos moldes convencionais, mas, de uma nova obra de arte, um filme que apesar de ser um registro de um acontecimento apresenta uma forte poética audiovisual nos colocando numa região de fronteira entre a ficção e a realidade.

Esse exemplo abre a discussão do último capítulo deste trabalho que será dedicado à abordagem do machinima como documentário.

O machinima como documentário

A participação nos encontros quinzenais inworld do grupo de estudos do Laboratório Imagens da Cultura/ Cultura das Imagens onde são apresentados trabalhos de pesquisadores que integram as comunidades virtuais desse projeto, nos levou a contemplar o machinima documentário em nossas pesquisas por considerar sua importância como um recurso para documentar nosso objeto de estudo e o conhecimento produzido nessas atividades e por constituir-se em objeto de estudo em si mesmo.

Na concepção do Prof. Dr. José da Silva Ribeiro, coordenador do CEMRI (Centro de Estudos das Migrações e das Relações Interculturais – Laboratório de Antropologia Visual Departamento de Ciências Sociais e de Gestão da Universidade Aberta de Portugal), o Laboratório Imagens da Cultura/Cultura das Imagens:

“Situa-se na confluência de três eixos do desenvolvimento atual das Ciências Sociais e da Antropologia em particular: da utilização das tecnologias digitais (novos media) na pesquisa qualitativa; dos métodos da antropologia visual (visuais e sonoros) e multimédia/hipermédia na etnografia (método etnográfico) e na antropologia; da utilização das tecnologias digitais na museologia e nos arquivos; e das consequências resultantes da introdução de novos paradigmas e novas tecnologias da representação - turbulências na tradição académica, exigências resultantes de uma emergente sociedade do conhecimento, interesse do mercado pelos produtos culturais.” (Ribeiro, 2004).

Observando a trajetória do projeto cabe ressaltar o fato de que a partir de 4 de Março de 2013 o grupo de pesquisa lança-se à investigação de ambientes, culturas e comunidades online:

“Dinâmicas Sociais Culturais na Era Digital na Universidade Aberta

“A antropologia não é uma ciência das sociedades longínquas e exóticas, nem mesmo das pequenas comunidades ou das sociedades simples. Deslocada das suas temáticas de origem, “repatriada”, a antropologia centra a sua investigação nas sociedades complexas e em novos terrenos em novas temáticas e, sobretudo nas questões da mudança. Propomo-nos apresentar um programa de investigação em antropologia digital/antropologia virtual ou do virtual, explorar os ambientes, culturas e comunidades online como terreno e objeto do projeto antropológico e adequar os métodos de investigação às novas dinâmicas sociais e culturais que emergem destas situações e da era digital.” (Ribeiro, 2013).

Essas concepções de Antropologia e de Antropologia Visual despertaram para a necessidade de ampliar o escopo de nossas investigações incluindo a antropologia da imagem na perspectiva das reflexões e análises visto que não se pode ignorar, as relações sociais e artísticas nas atividades culturais no metaverso.

Esse direcionamento confere ao machinima um papel de linguagem tecnológica capaz de registrar, interpretar os espaços de realidade virtual que se incluem nessa proposta onde se inserem diversas comunidades, desde os avatares de open sims e redes sociais até os gamers.

No âmbito da antropologia fílmica nos interessa investigar as potencialidades do machinima como elemento de linguagem e como linguagem em si para poder compor a documentação de pesquisas acerca de manifestações artísticas e das atividades culturais que ocorrem inworl nas diversas comunidades de avatares.

Nesse sentido temos nos dedicado a produzir e publicar registros audiovisuais desses encontros e outros eventos, em exercícios em busca de uma linguagem para o machinima documentário, para tanto selecionamos um documentário que utiliza o machinima para análise no sentido de encontrar elementos que contribuam para essa elaboração.

O documentário em tela é *When Strangers Click* de Robert Kenner , produzido em 2010 pela rede de televisão HBO que utiliza o recurso da captura de tela ou ecrã para compor a linguagem documental.

When Strangers Click apresenta histórias de cinco pessoas em busca do amor e para elas encontrar o amor não tem sido fácil. A partir desse tema o autor discute a eficácia e veracidade das promessas do encontro do par ideal feitas pelos sites de relacionamento na internet. O filme retrata cinco histórias da internet revelando casos de pessoas que tiveram suas vidas transformadas de modo inesperado por encontros online.

Começa com a história de uma mulher de trinta anos que começa a temer não conseguir se casar e termina com o caso de um homem de negócios sueco falido que encontra o amor e a fama num mundo virtual 3D o *Second Life*, as histórias narradas abrangem uma gama de emoções humanas, da solidão a euforia, da confusão à realização, da humilhação à esperança.

A aceitação da Internet como uma forma de conhecer, desenvolver e manter relacionamentos cresceu rapidamente, com uma estimativa de um em cada cinco casais heterossexuais em os EUA ter encontrado online. As cinco histórias foram selecionados a partir de centenas enviadas através da Web, incluindo o Twitter, Face book e *Second Life*. as pessoas podiam enviar suas próprias histórias de amor online.

Em uma breve síntese as quatro primeiras histórias apresentam as experiências de Kim, que comprou um vestido de noiva e voou para Praga para se casar com um homem com quem nunca tinha falado pessoalmente; Dave, que se relacionou virtualmente com dezenas de mulheres antes de ter que revelar uma deficiência física; Beth, que após seu aniversário de 30 anos quando entrou em profunda depressão quase desistiu do amor até que encontrou seu amor e futuro marido num site de relacionamentos; Ryan, um jovem homossexual que teve uma grande surpresa ao descobrir que era cortejado por um famoso político e finalmente Jonas, cuja vida real foi transformada para sempre quando se tornou residente do *Second Life*.

A história final a narrativa transita na fronteira entre o real e o virtual, e o desafio de contar, mostrar, expressar o significado uma experiência em realidade virtual para o Homem do séc. XXI, a era da cibercultura.

Nosso foco recai sobre essa última história exatamente porque através da técnica vídeo machinima cenas foram filmadas especialmente para documentar um dos planos da narrativa, o virtual, que se alterna com real todo o tempo. O diretor consegue com isso imprimir um ritmo na sequência de cenas, numa abordagem ética e sensível de um tema bastante delicado e complexo em que as pessoas estão muito expostas.

Há uma interessante entrevista do diretor feita pela Treet TV , em que comenta sua experiência em trabalhar com o machinima na realização deste documentário realçando um aspecto significativo para nosso estudo.

No machinima documentário o autor pode ter um olhar de fora do ambiente, ou seja, da chamada “Real Life” para dentro Second Life, ou ter um olhar de dentro do ambiente, ou seja, utilizando um avatar para imergir naquela realidade e de lá vivenciar e documentar os fatos. No caso de Kenner acontecem as duas situações quando entrevista o sueco e sua mulher em ambas as realidades.

Em entrevista concedida à Treet TV que é uma emissora de televisão interna do Second Life, Kenner aparece como avatar sentado ao lado do personagem de seu filme o cantor Jonas/Bara Jonson, ambos relatam durante a entrevista detalhes da produção do filme. Revela que antes de conhecer a história de Bara, não conhecia o Second Life e em seguida declara suas impressões acerca do ambiente. (Ficam evidentes quando representadas na bem humorada cena de encerramento do documentário que é um machinima ambientando num set de filmagem no metaverso, povoado pelos mais variados tipos de avatares), de onde, em forma de avatar ali imerso, tece seus comentários finais.

Considerações finais

Do lugar de quem estuda avatar como mito contemporâneo, representou um avanço importante na pesquisa no que se refere ao registro e documentação. O machinima se afirma como um recurso que em muito contribui para uma pesquisa que na tentativa de decifrar esse mito, transita na fronteira entre realidades, na trilha do

avatar de nossa época, e o encontra manifesto nas mais diferentes formas de arte e meios de comunicação, e, entre eles a manifestação do avatar em metaversos.

Esse trabalho ao final resultou numa revisão dos documentos e materiais audiovisuais e sua organização. Permitiu a visualização de um panorama mais definido sobre produção do machinima e a identificação de suas possibilidades técnicas e expressivas. Revela um amplo campo de atuação para aqueles que desejam dedicar-se ao estudo do cinema e, percebe-se que ainda há muito a fazer, explorar e aprender nessa área.

3.2. O atelier do artista/avatar Artigo publicado nos anais do SVR 2015

Isaura da Cunha Seppi¹, Vitor Cardoso², Isabel Valverde³

¹Universidade Aberta de Portugal – Uab. Pt e Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP (bolsista capes)

²Universidade Aberta de Portugal – Uab. Pt e CIAC

³GAIPS - Portugal

isadisampa@gmail.com, vjcardoso@gmail.com, icvalverde@gmail.com}

Abstract. In this work is presented the process of developing a prototype for a University Virtual Campus to Open University from Portugal .The design and installation of this virtual environment, is part of the set design exercises and study of virtual reality experiences (in multi-user environments) developed over the research for the PhD thesis project Medium - Art Digital investigating presence feeling and immersion in virtual reality environments and artistic poetic emerging from them.

Resumo. Neste trabalho apresenta-se o processo de desenvolvimento de um protótipo para um Campus Virtual Universitário, para a Universidade Aberta de Portugal. O design e instalação deste ambiente virtual, faz parte do conjunto de exercícios de concepção e estudo de experiências de realidade virtual (em ambientes multi-utilizador) desenvolvidos ao longo da investigação para o projeto de Tese de Doutoramento em Média-Arte Digital que investiga o sentimento de presença e imersão nos ambientes de realidade virtual e as poéticas artísticas que daí emergem.

Introdução

No projeto em questão os ambientes virtuais tridimensionais multi-utilizadores (Second Life e Open Sim⁸) são ao mesmo tempo um dos suportes tecnológicos e um dos palcos da ação/interação e, portanto, objeto de estudo que tem como ponto de partida autores como, AU (2008), Pereira (2009) e Tori (2010) por exemplo.

A pesquisa concentra-se nos metaversos (Second Life e Open Sim conectados ou não, ao Hipergrid), por via de ilhas ateliers para experimentar, aprender, desenvolver e investigar a produção artística em realidade virtual utilizando os múltiplos recursos disponíveis nos referidos ambientes como, concepção 3D, design de avatares, produção de machinimas, kits para ligação a diversos dispositivos como câmaras e outros sensores). A dança, como arte, será um tema relevante nas

⁸ Open Sim, abreviatura de *Open Simulator*, utilizada como termo para referir ambientes virtuais multi- utilizador.

experiências a realizar tendo como objetivo final, a produção de um artefato artístico no âmbito da Mídia-Arte Digital. Espera-se com isso, construir conhecimentos acerca desta ferramenta que constituam contribuição para o desenvolvimento do ensino/aprendizagem e da produção artística.

O ponto de partida é o interesse no estudo do sentimento de presença que se tem num ambiente virtual tridimensional e as poéticas que dele emergem mais especificamente os hibridismos resultantes do interfaceamento entre instalações, ciberperformances e machinimas. A hipótese de que partimos assume 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 importantes: a imersão e a interatividade.

O projeto, situa-se neste âmbito e nesta etapa, inclui a participação no desenvolvimento de um protótipo para um Campus Virtual Universitário, uma iniciativa liderada pelos Professores Vitor Cardoso e Leonel Morgado da Universidade Aberta de Portugal.

O design e instalação da Open Sim Uab (um ambiente virtual multi-utilizador) revela a metodologia de projeto em design que usamos, bem como, as nossas contribuições para a criação artística. Faz parte de um conjunto de experiências que serão apresentadas no capítulo dedicado aos mundos virtuais multi-utilizadores.

Objetivos Gerais

A. Espera-se que seja uma contribuição para o entendimento desse novo ser híbrido que surge na era da cibercultura e do ciberespaço. Esse homem-máquina (uma espécie de novo cyborg), mediado por um avatar imerso no ciberespaço e em ambientes virtuais tridimensionais, em busca de uma resignificação para a expressividade/sensibilidade artística que será o foco central desta investigação.

B. Demonstrar que é possível criar um trabalho a partir de recursos simples e de grande acessibilidade disponíveis em algumas das plataformas RV atuais, o que aproxima e possibilita o fazer artístico de um número cada vez maior de pessoas.

C. Desenvolver técnicas, conhecimentos e metodologias que possam ser aplicadas genericamente a quaisquer plataformas de realidade virtual e /ou aumentada.

Projeto de design para um Campus Virtual Universitário.

No capítulo do projeto dedicado ao estudo dos metaversos, verificou-se que pesquisas realizadas em vários países acerca de mundos virtuais tridimensionais multiusuários, tem demonstrado potencial deste tipo de ambiente para o desenvolvimento de projetos de arte e educação. Estudos e experiências tiveram início com a primeira plataforma online o Second Life e com a expansão e acesso desta tecnologia surgem a cada dia novas Open Sim que se conectam num sistema maior chamado de Hypergrid, para onde se estendem as investigações. Em número considerável publicações descrevem experiências como, atividades de simulação de espaços, situações vivenciais e educacionais e ateliers de criação.

Relativamente ao design, num primeiro momento foi necessário desenvolver um conceito para o esse campus que partiu da ideia de universidade como um espaço aberto em que todas as formas de conhecimento estejam conectadas, chegando à

concepção de um simulador em forma de arquipélago com várias ilhas destinadas a diferentes projetos, ligadas por um mar de água navegável que permite livre trânsito e acesso de pesquisadores e estudantes.

No início de 2015, teve início a construção da primeira região do Open sim que foi concebida como um centro de recepção dos residentes e visitantes, onde podem obter informações sobre a universidade e o funcionamento de uma Open Sim e desenvolver habilidades necessárias para operação e utilização dos recursos do ambiente virtual.

Foi elaborado um espaço urbanístico organizado sobre uma superfície plana que facilita a mobilidade dos avatares, pensando principalmente naqueles que não tem experiência nesse tipo de ambiente. Um segundo plano foi criado, ou seja, um contorno da região formado por águas navegáveis que permite a exploração de objetos e veículos flutuantes e também futuramente a criação de ambientes submarinos, e por fim um porto que será o ponto de partida para as demais ilhas do simulador/arquipélago. Toda a região foi posicionada com a frente voltada para o pôr do sol o que esteticamente produz uma iluminação que valoriza as linhas e sombras das formas arquitetônicas.

A arquitetura faz referência a Oscar Niemeyer em suas linhas, formas e materiais, porém numa proposta de construção concebida especificamente para mundos virtuais que traz elementos de realidade, porém com características surreais e escala dimensionada para facilitar a movimentação de câmera tanto para o controle dos avatares como para a produção de snapshots e machinimas. Resultou em edifícios abertos e interconectados que permitem sempre a visualização de todo o ambiente a partir de cada ponto em que o avatar esteja posicionado.

Destaca-se ao centro do conjunto arquitetônico um edifício destinado a ser o espaço institucional, um centro de recepção em que estão instalados equipamentos para informação e orientação de residentes e visitantes que a partir deste ponto podem iniciar a exploração dos demais espaços.

Contornando a lateral esquerda do prédio possível visualizar um complexo de edifícios que foi denominado Espaço do Avatar composto por um prédio que abriga no primeiro piso uma exposição que estimula reflexão sobre o significado do avatar em mundos virtuais e apresenta experiências sobre o seu design, no segundo piso uma galeria de avatares disponíveis para a Open Sim entre os quais o residente pode escolher um modelo a utilizar ou mesmo utilizar vários deles combinados e iniciar assim seus conhecimentos sobre design de avatares.

Ao lado da galeria dois outros edifícios em que estão instaladas lojas chamadas *freebie shops* de roupas e equipamentos para design de avatares femininos e masculinos, reservado ainda um dos pisos para ser um vestiário em que há displays com poses para edição de outfits e shapes. Ao fundo do complexo foi reservada uma área em que é permitido colocar caixas e pacotes para serem abertos, também é possível ali criar objetos ou editar roupas, cabelos e outros equipamentos para avatares.

O segundo espaço que emoldura o conjunto principal compõe um centro cultural com três edifícios. O primeiro destinado a instalações de arte e exposições em geral, o segundo a palestras, aulas e atividades e o terceiro é um espaço multiuso elaborado para receber trabalhos cênicos como performances, shows de música, reuniões festivas e também para funcionar como espaço de convivência mais informal.

Sua estrutura tem um formato semicircular fazendo uma referência às conchas acústicas que existem em espaços públicos onde se realizam concertos.

Atrás do complexo arquitetônico foi definida uma grande área aberta e com permissões para criação de objetos, destinada a ser um atelier para experiências em construções tridimensionais nas diferentes modalidades possíveis para mundos virtuais, neste espaço também foi instalado um edifício onde funcionará outro *freebie shop* que disponibilizará aos residentes toda sorte de materiais necessários para construções como texturas, mapas de sculpts e ainda um painel conectado à internet onde se possa acessar tutoriais para subsidiarem os projetos

Importante observar que nesta concepção arquitetônica todos os edifícios são moduláveis permitindo sua adaptação aos eventos ou atividades que forem abrigar.

Considerações finais

Numa primeira análise do projeto percebe-se que a região tem a característica marcante de um atelier de criação e desenvolvimento em artes e design, como alavanca propulsora para um ambiente fértil em projetos e propostas inovadoras.

Reflete ainda o conceito de um processo de aprendizagem, sendo a Região 1, a atualmente construída, a fase inicial desse processo em que se aprendem habilidades e competências fundamentais para etapas seguintes em que graus de complexidade se sucedem progressivamente sendo que o objetivo final é a conquista de um grau autonomia e privacidade na criação que favoreça os trabalhos autorais. Isto requer a criação de condições de trabalho específicas, que neste ambiente virtual são as plataformas “atelier” instaladas entre 3000 a 4000 metros de altura a partir da superfície do terreno (no simulador). A altura a que estão situadas estas plataformas “atelier” cria uma desejável separação visual relativamente ao terreno abaixo onde se situa o mundo virtual visitável pelos usuários e residentes. Assim podem ser construídos nas plataformas atelier, em total privacidade, objetos e cenas que quando concluídas são oportunamente mudadas para o ambiente virtual abaixo. Deste modo o desenvolvimento de grandes projetos 3D pode ser levado a cabo em mundos virtuais já abertos ao público, sem que o processo de construção e melhorias em curso se tornem perceptíveis aos visitantes e residentes, evitando deste modo que o ambiente construído contamine o projeto e vice-versa.

Referências Bibliográficas

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

MARCOS, A.F. (2011), “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 2001.

PEREIRA, Itamar de Carvalho. Metaverso: Implicações das Teorias da Comunicação. UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, 2009.

<http://cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Itamar%20de%20Carvalho%20Pereira> . Pdf (acesso em 18/08/2011)

TORI, Romero. Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução das

distâncias em ensino e aprendizagem. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2010.

4. DISCUSSÃO

4.1. - O limiar entre dois mundos : o louco à beira do abismo



Figura 1 - Página da Tese no Facebook com foto da autora e a pintura de sua história de vida.

Neste trabalho relato uma experiência imersiva em mundos virtuais multiusuários que tem início no Second Life e se estende às Open Sims. Neste projeto experimental identifico e discuto algumas questões relacionadas à arte virtual no âmbito da arte contemporânea.

O que hoje consiste num projeto pessoal de criação artística (que utiliza os mundos virtuais como ferramenta e suporte), nasceu de um longo processo de estudo e reflexões sobre o ensino da arte que teve início na década de 80. Ela orienta os passos deste projeto - aplicada agora não no âmbito do ensino e sim no da prática artística.

Resgato a origem desta trajetória a fim de dar sentido ao trabalho e revelar alguns referenciais teóricos que o subsidiam.

Fruto da experiência pessoal como docente no ensino de arte e como artista, teve como base inicial a proposta triangular sistematizada por Ana Mae

Barbosa (1975) e que consiste no programa do ensino de Arte apoiado em três abordagens para efetivamente construir conhecimentos em Arte: Contextualização histórica; Fazer artístico; Apreciação artística.

Essa proposta exige do arte educador uma atitude de permanente reflexão sobre sua prática docente, o que levou à busca de novos teóricos em vários sentidos - entre eles a necessidade de acompanhar e compreender o repertório dos alunos e seu contexto cultural, que é matéria prima dos processos criativos e integrar o projeto de arte ao projeto pedagógico das escolas e faculdades em que se inserem, numa visão sistêmica.

Entretanto um novo dado se soma a esse contexto. O que se observa atualmente é que:

“Cada vez mais crianças, jovens e adultos jogam videogames e jogos em computador e via Internet. No entanto, no ensino, em todos os níveis, do infantil ao universitário, ainda restam os resquícios do ensino tradicional e se enfrentam diversos problemas, e uma das causas apontadas para a dificuldade de aprendizado é o fato de que a escola não “fala” a linguagem dos alunos. De fato, esses alunos mudaram de perfil, não só em relação às habilidades em ferramentas tecnológicas, que já levam quando entram na escola, mas também em termos de bagagem contextual. Basta observar que grande parte das crianças com quatro ou cinco anos já assistiu a mais de cinco mil horas de televisão, obtendo informações sobre os mais variados assuntos.” (MOITA, online).

A necessidade de conhecer os interesses e atividades dos alunos levou a uma aproximação com a internet, blogs, redes sociais, games e finalmente os mundos virtuais multiusuários.

Diante deste novo perfil de aluno foi necessário adequar o enfoque e ampliar a visão desta realidade. Com esse objetivo e apoiada no conceito de interdisciplinaridade sob a ótica de Edgard Morin, pude elaborar uma nova atitude, uma nova maneira de ver o aluno e encontrar novas possibilidades de ensino da arte e de melhor compreender os rumos da arte contemporânea em seus processos híbridos, multimidiáticos e multilinguagens:

“O caráter disciplinar do ensino formal dificulta a aprendizagem do aluno, não estimula ao desenvolvimento da inteligência, de resolver problemas e estabelecer conexões entre os fatos, conceitos, isto é, de pensar sobre o que está sendo estudado. “O parcelamento e a compartimentação dos saberes impedem apreender o que está tecido junto.” MORIN (2000, p.45).

Para uma visão da interdisciplinaridade aplicada ao ensino das artes, temos como base teórica a concepção de Ivani Fazenda (1991), em que o conhecimento interdisciplinar deve ser uma comunicação entre os domínios do saber, não uma forma de neutralizar todas as significações das outras disciplinas. Uma atitude interdisciplinar, conforme a autora, leva o especialista a conhecer as barreiras de sua disciplina e acolher as outras disciplinas na tentativa de substituir o conhecimento fragmentado por um conhecimento unitário. Conclui a autora afirmando que isto confere validade ao conhecimento do senso comum porque é através do cotidiano que damos sentido à nossa vida. O que nos levou a perceber que antes da preocupação com uma metodologia de ensino interdisciplinar é preciso desenvolver no professor uma atitude interdisciplinar, um pensamento interdisciplinar.

“Com a ampliação da aplicação da interdisciplinaridade na ciência, tem se desenvolvido novas práticas de pesquisa, muitas disciplinas que até então eram consideradas incomunicáveis, considerada a distância entre seus objetos de estudo, estão sendo reunidas para dar respostas a novos problemas de pesquisa e a questões que uma única disciplina não é capaz de responder.

Na prática a interdisciplinaridade é um esforço de superar a fragmentação do conhecimento, e relacioná-lo com a realidade e os problemas da vida moderna. Muitos esforços tem sido feitos na educação nesse sentido. Na ciência, por sua vez, os esforços estão na busca de respostas, impossíveis com os conhecimentos fragmentados de uma única área especializada.” (Dicionário Sensagent, online)

Retomando as reflexões: em meu artigo “A contribuição da Arte na construção de uma visão de mundo”, publicado nos anais do Congresso Internacional de Literacias, realizado na Universidade de Évora em 2002, coloco a prática do ensino das artes no mundo contemporâneo da seguinte maneira:

“Em sua natureza poética, pedagógica e interdisciplinar, a arte nos ensina a tomar posse de nossa totalidade, mostrando o possível convívio entre as diferenças. É essencialmente vivencial, humanizadora, ampliadora de horizontes.

O fazer artístico contribui para apurar a percepção de si, do outro, do mundo e das linguagens artísticas que ajudam a encontrar múltiplas possibilidades de organização do universo simbólico. Promove flexibilidade para entender a dinâmica da vida, conviver harmoniosamente com um equilíbrio que está sempre se fazendo, em função do pulsar orgânico de nossa própria natureza.” (SEPPI, 2002).

Assim sendo, fica explícito que minha preocupação é a formação integral do indivíduo como ser sensível, ciente de sua contemporaneidade e seu papel no mundo. Nesse sentido a arte tem fundamental importância no desenvolvimento da percepção e da expressão, fatores imprescindíveis a essa formação de pessoas cidadãs.

Nesse artigo ainda acrescento uma perspectiva histórica a esse fazer:

“A partir da década de 80, a Arte-Educação no Brasil não concebe mais a experiência artística apenas como livre expressão. O ensino de arte busca então desenvolver conteúdos que permitam a vivência da arte como linguagem que possui códigos próprios a serem dominados. É preciso desenvolver instrumental teórico e técnico para que o aluno se expresse, contando com o repertório existente, mas também ampliando-o continuamente, para que construa uma visão de mundo e se torne autônomo nas suas escolhas estéticas. Na década de 90, o ensino da arte consolida a história da arte como conteúdo ou referência para o desenvolvimento dos projetos dos alunos nas aulas de arte e assim a educação artística incorpora a educação estética em seus objetivos.” (SEPPI, 2002).

Para trazer as teorias sobre interdisciplinaridade para a prática da sala de aula, encontrei a resposta para o desafio na metodologia de ensino por projetos de Hernandez (1991).

Com base em Hernandez (1991), ao longo dos anos desenvolvi uma metodologia de ensino da arte por projetos. Desta feita, aplico na experiência imersiva nos mundos virtuais desta feita como metodologia de projeto de arte que incorpora a tecnologia e a internet, baseada nos seguintes princípios e procedimentos:

“Assim sendo as técnicas não podem ser o eixo da proposta, mas o suporte das ideias que serão expressas. Os cronogramas de aulas devem ser flexíveis, priorizando o “tempo” dos alunos, já que o objetivo principal é aprofundar a investigação e na experimentação a capacidade de fazer e refazer. Considerando que a arte é em si interdisciplinar, mais ainda se levarmos em conta as manifestações contemporâneas em que as fronteiras entre as linguagens estão cada vez mais tênues, em que várias linguagens compõem um mesmo trabalho, desenvolvo projetos com os alunos, trazendo subsídios, criando situações de aprendizagem, desafios, dando suporte técnico, em busca de uma autonomia progressiva, no desenvolvimento de suas buscas pessoais.

(...) Não existe “certo e “errado” em arte. Existem coerência, intenção e decisão. É preciso aprender a usar os sentidos, confiar neles, usar inteligência, bom-senso, criatividade, ouvir a intuição. É preciso ousar, acreditar, correr riscos. A pedagogia da arte é ela mesma, em sua gigantesca amplitude. Nossa tarefa é encontrar caminhos possíveis para trazer o imaginário para a realidade e ensinar a lidar com limites, frustrações, erros, descobrindo o respeito pelos materiais, a necessidade da precisão, da determinação, da busca de soluções para problemas que nós mesmos criamos e finalmente o reconhecimento de nosso interior mais profundo naquilo que construímos como nossa expressão.” (SEPPI, 2002)

O lúdico faz parte do processo de criação e nessa direção dialogo com Johan Huizinga (1999), em sua obra *Homo Ludens*. O interesse que atualmente conduz a pesquisa sobre arte nos mundos virtuais multiusuários tem sido o estudo, análise e reflexão para a aplicação de procedimentos que envolvam a experimentação e a investigação em arte, realizados num processo imersivo nesses mundos em que se pode ver de dentro, como avatar ator e interator e, nesse processo de imersão interativa, participar e promover processos criativos de diversas naturezas, fruto de estratégias que promovam o lado lúdico da investigação criativa, que por sua vez são resultados de processos particulares movidos pela curiosidade, pela intensa e incessante atividade criativa e pelo entusiasmo.

Huizinga (1999) nos apresenta o jogo como toda e qualquer atividade humana - o que inclui os ambientes virtuais tridimensionais, tanto os games quanto os mundos virtuais, ambos com dinâmicas muito diferentes, sendo que nos games

predomina o aspecto da jogabilidade e nos metaversos o da criatividade: ambos tem o lúdico como elemento comum. Seguindo ainda o que diz o autor:

“Sendo um fenômeno cultural, é imaterial, voluntário, desinteressado, livre, e capaz de tanto promover a “evasão de ideias”, como de ser reconhecido pelo limite, repetição e alternância, o que lhe confere ritmo e harmonia.

Ilusório, o jogo se dá entre a tensão provocada pelas relações de incerteza e acaso, e a solução, momento em que recupera seu equilíbrio e justifica-se, ainda que pelo simples fato de ter sido motivado como uma forma de passar o tempo.

No jogo, ou luta-se por alguma coisa, ou dá-se a representação de alguma coisa, segundo o autor, mas estas duas vertentes podem ser confundidas por vezes, de tal forma que “o jogo passe a representar uma luta, ou então, se torne uma luta para melhor representar alguma coisa” (Huizinga, 1999, p.17)

Nas práticas de sala de aula tenho observado lutas e tentativas para melhor representar desafios impostos por alunos em situações e circunstâncias distintas e especiais: ora estimulados para melhor resolver um problema, ora desafiados a superar suas próprias criações em busca de permanente inovação, ora instigados por dúvidas e dilemas que eles próprios se colocam.

Huizinga (1999) propõe que pensemos a representação perante um público como exibição de algo, de uma característica natural. Considera inicialmente a representação da ordem da natureza, como se imprime na consciência do homem e como projeta concretamente esta consciência da natureza. Segundo o autor, essa experiência será manifesta na forma de “arrebatamento”.

“A capacidade criadora, tanto nos povos quanto nas crianças ou em qualquer indivíduo criador, deriva deste estado de arrebatamento (...) A emoção, o arrebatamento perante os fenômenos da vida e da natureza é condensado pela ação da reflexão e elevado à expressão poética e à arte. É esta a maneira mais aproximada para dar conta do processo da imaginação criadora.” (p. 20).

Ao fazer a imersão nos mundos virtuais, de imediato percebi esse arrebatamento, causado pelo fascínio de uma mágica criada pela tecnologia que nos permite sentir a forte sensação de realmente estarmos ali - o que tem sido chamado

por vários teóricos de ‘sentimento de presença’, que se assemelha ao “estado de arrebatamento” descrito por HUIZINGA (1999), e que por sua vez desperta a imaginação criadora e o desejo de expressar esse sentimento.

Nesse sentido a prática artística tem a possibilidade de explorar o lúdico em diversos aspectos. Um dos aspectos do lúdico que pode ser explorado parte do próprio conceito de jogo, em japonês. Huizinga (1999) destaca que a função lúdica nesta língua é designada em uma única palavra: como substantivo *asobi* e como verbo *asobu*.

“Essas expressões relacionam-se ao jogo em geral, recreação, relaxamento, divertimento, passatempo, excursão ou passeio, distração, deboche, preguiça (...) Significam, igualmente, jogar alguma coisa, representar, imitar. Asobu significa ainda o estudo sob a direção de um professor ou numa universidade, o que faz lembrar o uso da palavra latina ludos, no sentido de escola. Pode também significar um combate simulado, mas não a competição enquanto tal...” (p.40).

Recorrendo ao universo da dança, encontramos uma reflexão de Laban (1978) a respeito do jogo, em que suas ideias coincidem com as de Huizinga e aproximam a questão do lúdico à questão das artes cênicas e suas práticas corporais e sua ligação com processos de aprendizagem, que também nos darão suporte para essa abordagem.

“É deveras impressionante o modo pelo qual o homem alcançou esse tipo de educação do esforço, tendo seu paralelo na evolução dos hábitos de esforço dos animais.

Os animais jovens aprendem, conquanto independentemente de um controle consciente, a selecionar e desenvolver suas qualidades de esforço por meio das brincadeiras. Ao brincarem os animais simulam todos os tipos de ações que lembram de maneira muito marcante as ações reais que terão necessidade de praticar quando tiverem que se sustentar no futuro. Caçar, lutar e morder parecem estar indicados em seus movimentos, mas eles não caçam, nem lutam ou mordem de fato, ou, pelo menos não com o propósito de obter comida. Nos animaizinhos jovens e em crianças denominamos tal atitude de brinquedo e, nos indivíduos adultos, dança e representação. Na brincadeira, experimentam-se, selecionam-se e escolhem-se as sequências de esforço que melhor se ajustem, por exemplo a uma luta ou

caça bem sucedidas (...) O corpo-mente fica treinado para reagir de imediato, por meio de configurações de esforço cada vez mais aprimoradas, a todas as demandas das várias situações, até que se automatize a adoção da melhor delas.” (LABAN, 1978, p. 40 e 41)

Assim como em Huizinga (1999), encontramos em Laban (1978) um aprofundamento dessa reflexão sobre o jogo quando afirma que, nas crianças, denominamos tal atitude de brincar, nos indivíduos adultos, dança e representação, e nada nos impediria de rotular essas brincadeiras de atuação dramática, não estivessem as palavras atuação e drama reservadas para a exibição consciente do ser humano, no palco, de situações da vida. Há também uma diferença aí, no sentido de que a representação no palco exige um expectador a quem possa o ator se dirigir, ao passo que, ao brincarem, as crianças não têm qualquer preocupação com a presença ou não de plateia. O brincar da criança, desta maneira, aproxima-se mais da dança que da representação, posto que a dança nem sempre exige público. Se as crianças e os adultos dançam, quer dizer, se executam certas sequências de combinações de esforço para seu próprio prazer, não é necessária audiência, e desta forma retornamos à condição inicial de simulação para a vida que particularmente nos interessa.

Neste caso o que apresento é a vivência de uma professora/artista que, propondo-se um exercício de natureza extra-ordinária, experimenta uma simulação em situação de realidade virtual na qual se torna autora de uma narrativa, protagonista da ação dramática que permite essa associação ao desenvolver o desafio especial. E deste modo a atenção se dirige ao caráter ritualístico do jogo, e, por que não, àqueles que manifestam o jogo em ação.

Para esta situação, Huizinga (1999) define ritual como *dromenon*, uma coisa feita, uma ação, cuja matéria é um drama, uma representação num palco, em forma de espetáculo ou competição.

Representação é entendida aqui como identificação, repetição mística ou representação do acontecimento, e o autor enfatiza as relações existentes entre o ritual, a dança, a música e o jogo, nas Leis de Platão.

“Os deuses, diz ele, cheios de piedade pela raça humana, condenada pelo sofrimento, ordenaram que se realizassem as festas de ação de graças como descanso para as suas

preocupações, e deram-lhes Apolo, as Musas e Dionísio como companheiros dessas festas a fim de que esta divina comunidade festiva restabelecesse a ordem das coisas entre os homens. A isto segue-se a tão citada explicação platônica do jogo, como todas as criaturas jovens são incapazes de conservar em repouso seus corpos e suas vozes, como precisam movimentar-se constantemente e fazer ruídos de alegria, precisam correr, saltar, dançar e emitir toda espécie de gritos. Mas, enquanto todas as outras criaturas desconhecem a ordem e a desordem, aos homens, os mesmos deuses que lhes foram dados como companheiros de dança concederam a percepção do ritmo e da harmonia, a qual é invariavelmente acompanhada de prazer. ” (HUIZINGA, 1999, p.179)

Outro exemplo contempla espetáculos em que a música e a dança, criadas e apresentadas de forma experimental e, às vezes, acidental, transitam do palco à rua, interagem com o público pagante e o anônimo urbano no caso específico dos mundos virtuais pode acontecer em cenários construídos nos “SIMS” (simuladores) em que acontecem festas, apresentações de performances que favorecem a interação com o público de avatares de todas as partes do mundo.

“O encanto do jogo é reforçado por se fazer dele um segredo. Isto é, para nós, e não para os outros. O que os outros fazem “lá fora”, é coisa de momento, não nos importa. Dentro do círculo do jogo, as leis e os costumes da vida cotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes. ” (HUIZINGA, 1999, p.15)

Foi exatamente essa sensação que os mundos virtuais provocaram. E se me perguntam por que decidi dedicar essa pesquisa ao tema, essa seria uma das justificativas, ou seja, a possibilidade de descolar da realidade cotidiana e entrar num outro estado de consciência imersa num espaço de realidade virtual.

Relacionando essa reflexão sobre o lúdico aos games, encontra-se em MOITA (s/data) uma interessante colocação sobre o brincar e os games no que inclui os metaversos, aproximando assim esse aspecto teórico ao ambiente onde se realiza a pesquisa.

“A cultura do brincar tem se modificado ao longo do tempo; as relações também se transformaram. Logo, o sujeito está imerso

num mundo em que a velocidade e a tecnologia exigem dele um raciocínio mais rápido e mais preciso; o que torna indispensável a apreensão de estratégias de aprendizagem. Para suprir essas necessidades, a cultura produziu jogos eletrônicos, os quais buscam desenvolver competências motoras e cognitivas. No Brasil, LAN boxes e locadoras de games se popularizaram, e o acesso é indiferente às classes sociais.” (MUNGUBA, VALDEZ, MATOS e SILVA, 2003, apud. MOITA, s/data, p. 5 e 6).

Acrescenta ainda que:

“O game facilita a fixação das percepções visual e auditiva, pois os estímulos, nessas áreas, vão ao encontro dos interesses dos jogadores, levam à apreensão de estratégias de processamento e afetivas, favorecendo a criação de ZDP’s.

(...) O processo de mediação mencionado pelos autores ocorre na atividade lúdica, através dos jogos, quando os jogadores estão em locadoras, LAN houses ou mesmo em casa com seus irmãos mais velhos. Eles se utilizam da maior capacidade de seus pares para aprender através de mediação. (...) “Vygotsky aponta como a distância entre o nível de desenvolvimento real e o potencial de resolução de problemas através da ajuda de outro mais capaz.” (MUNGUBA; VALDEZ; MATOS; SILVA, 2003, p.40 apud. MOITA, s/data, p. 6)

Deste modo, diante desses primeiros vestígios encontrados somados a experiências anteriores, pareceu importante investigar mais profundamente sobre a aplicabilidade desses conceitos e práticas em experiências em ambientes virtuais. O interesse pelo tema da presente proposta de pesquisa nasceu numa etapa desta trajetória que se iniciou durante o meu mestrado em Educação concluído em 2002, em que se consolidou a metodologia de projeto descrita anteriormente. Na ocasião, além de desenvolver habilidades de busca em sites da rede, aconteceram os primeiros contatos através das salas de chat e comunicadores como o ICQ, Yahoo Messenger, MSN, Pal Talk entre outros da internet que na época eram os mais populares e disponíveis. Com eles foi possível ampliar o campo de pesquisa em contatos com intelectuais e artistas de outros países como Índia e Portugal, e com essas experiências percebi o potencial dessas ferramentas para a construção do conhecimento.

Simultaneamente, reflexões teóricas sobre interdisciplinaridade e redes sociais propiciaram o encontro de novos conceitos e paradigmas para o entendimento do processo de aprendizagem presencial e à distância. Tiveram uma repercussão direta no formato final da dissertação de mestrado, que na banca Vani Kensky captou como um hipertexto. Com isso percebi que eu aprendera a criar estratégias de comunicação em rede e que são compostas por imagem e texto.

Também entendi o processo imersivo que tais ferramentas propiciam e revelam a imersão como dado de fundamental importância nas questões relacionadas ao aprendizado – e em que reside um dos maiores desafios do professor: motivar o aluno a realizar essa imersão, estabelecer vínculos com os conteúdos e encontrar um significado para o conhecimento.

Nas experiências com as redes sociais como o ORKUT por exemplo, ainda voltada às questões de ensino/aprendizagem (principalmente a valorização do repertório do aluno e sua contemporaneidade), explorei essa outra ferramenta como instrumento de comunicação que propicia um alto grau de interatividade, – um segundo fator que aparece como elemento fundamental no que toca a realidade virtual.

Logo depois levei os blogs para a sala de aula, especialmente no curso de design de interfaces digitais e de multimídia, em função da afinidade, aplicando a ferramenta como um diário de bordo que podia ser compartilhado por todos e também como suporte para os trabalhos das disciplinas.

Os blogs se mostraram ferramentas bastante versáteis e combinados ao ambiente virtual do centro universitário SENAC-SP, o Blackboard e com os comunicadores como o popular MSN, possibilitaram a criação de uma rede de ferramentas interligadas e comunicantes que conferiram agilidade e versatilidade - tanto em relação à comunicação quanto à elaboração e novos formatos de apresentação de trabalhos – o que me permite hoje utilizar o mesmo recurso, associando Second Life a outros sites de relacionamento como o Facebook e Flickr, criando assim canais de comunicação entre Real Life e Second Life.

Depois disso criei a proposta de um projeto integrado entre as disciplinas de História da Arte e Desenho, para criação de um museu virtual – o que somente foi

possível a partir do domínio técnico dos recursos utilizados nas experiências anteriores.

Entre tantas, essas foram as experiências mais relevantes, que demonstraram que um uso criativo das ferramentas disponíveis na rede pode contribuir significativamente para dinamizar o aprendizado.

Além dessas, houve também a elaboração do módulo de História da Arte para o curso de Mídias Interativas à distância. Por se tratar de uma pós-graduação, ou seja, um curso de caráter teórico e reflexivo de natureza bastante diferente dos cursos técnicos, acarretou um aprofundamento das reflexões sobre ensino à distância, principalmente em relação ao desenvolvimento de um método de ensino para o ambiente virtual. Desta feita não poderia ser simplesmente a transposição do método presencial para o virtual, fazia-se necessário resolver questões relacionadas principalmente à interatividade, criando instrumentos de avaliação e atividades dinâmicas e participativas, para que não se tornasse um curso excessivamente burocrático e conteudista. Essa experiência também provocou discussões para esse projeto no que toca a possibilidade de criação de atividades que são oferecidas ao público de residentes no Second Life.

Assim, ao longo desses catorze últimos anos, a internet e suas ferramentas e os ambientes virtuais de aprendizagem fazem parte de meu campo de investigação e experimentação, com foco no ensino de arte e design.

Ao refletir sobre todas essas questões, reencontro Ana Mae Barbosa que, com as mesmas indagações e constatações, revitaliza o debate sobre o ensino da arte, trazendo pontos relevantes numa visão interdisciplinar, para a consideração dos que se dedicam ao estudo do tema e iluminam o caminho que até então era obscuro, repleto de incertezas e inseguranças:

“Vivemos a era “inter”. Estamos vivendo um tempo em que a atenção está voltada para a internet, a interculturalidade, a interdisciplinaridade e a integração das artes e dos meios como modos de produção e significação desafiadores de limites, fronteiras e territórios. Entretanto, os arte-educadores têm dificuldades de entender a arte “inter” produzida hoje. Para os que foram educados nos princípios do alto modernismo, dentre eles a defesa da especificidade das linguagens artísticas, torna-se difícil a decodificação e a valoração das interconexões de

códigos culturais e da imbricação de meios de produção e de territórios artísticos que caracterizam a arte contemporânea. ” (BARBOSA, 2008, p. 23)

Nesse sentido é possível compreender a dificuldade e resistência dos educadores em levar para a sala de aula outras linguagens artísticas como o cinema, a vídeo arte e a arte digital, além das convencionais que ali estão contempladas. Mesmo nas aulas de história da arte no ensino superior, a dificuldade em perceber que além das artes visuais torna-se necessário estabelecer ligações entre a dança, o teatro, o cinema e artes virtuais e a tecnologia.

A partir do cenário traçado, a autora confirma a nossa percepção e delinea um novo perfil para o arte-educador:

“Professores, na ausência de parâmetros para esses novos fenômenos, obedecem aos valores dos críticos e curadores, entrevistadores de talk shows, jornalistas, etc.; que em geral têm o mercado como valor dominante. A crítica interessada no artista é coisa rara em nossos dias. ” Queremos que os educadores de arte estabeleçam seus próprios parâmetros de avaliação. (...)

(...). Portanto, queremos chamar atenção para a interculturalidade, a interdisciplinaridade e a integração das artes e dos meios como modos de produção e significação desafiadores de limites, fronteiras e territórios que reclamam uma visão rearticuladora do mundo e de nós mesmos. ” (BARBOSA, 2008, p. 24)

Com essa clareza foi possível a apropriação do conhecimento construído, resgatando alguns tópicos da pesquisa de mestrado relacionados a experimentação e processos de criação e, dar um passo adiante ampliando a investigação para ambientes virtuais multiusuários (MUVE), os metaversos, acreditando que o lúdico, a interculturalidade, interdisciplinaridade e interterritorialidade que esses ambientes propiciam trazem contribuições importantes ao aprendizado, tanto formal quanto informal, e ao desenvolvimento de projetos de arte e design.

Esse estudo do ambiente virtual tridimensional tem como principais objetivos: teorizar e identificar as possibilidades de utilização desse ambiente como espaço de arte; .aprendizagem autônoma (autodidata) voltada para a expressão artística; difusão da produção e intercâmbios culturais, estudar manifestações da arte

contemporânea no metaverso, conhecer as manifestações estéticas com mediação tecnológica, analisar obras realizadas utilizando combinações de formas e imagens com tecnologias de animação e sons nos ambientes, estudar as possibilidades de utilização como ambientes de formação artística e desenvolvimento de projetos culturais.

A metodologia de ensino por projetos apresentada conduz o trabalho que após uma experiência inicial no ambiente da Second Life ressalta a questão da imersão inerente a processos criativos que também é elemento de relevante importância na vivência da realidade virtual tridimensional.

Visto que esse tipo de ambiente virtual é composto por dois níveis principais, o do espaço virtual tridimensional propriamente dito - em que a atuação acontece no âmbito do design 3D - e o outro da comunicação, todas as experiências anteriores mencionadas prepararam uma série de habilidades e competências necessárias ao domínio desta tecnologia e o trânsito no metaverso.

Deste modo a abordagem se faz numa atitude interdisciplinar porque — como será apresentado ao longo do trabalho — os metaversos abrangem diversas áreas do conhecimento além dos trânsitos interculturais, já que é uma plataforma aberta que acontece em rede mundial.

Essas foram as primeiras ideias somadas ao desejo de aprender a produzir animações para imagens digitais, mas para uma usuária não nativa sem familiaridade com esse tipo de plataforma. Quando de fato realizei a imersão no ambiente, pude perceber que isso não seria tão simples quanto os demais recursos anteriormente citados. Diante dessa complexidade e dificuldade houve uma mudança radical no rumo da investigação. Percebi que estava entrando numa camada mais profunda do ciberespaço e que precisaria de ferramentas e métodos de análise para poder compreender e participar disso, e escolhi a que me é mais familiar: a mitologia.

“Em todo mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanas.” (CAMPBELL, 1997, pg.15)

(...). As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da

tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito. ” (CAMPBELL, 1997, pg.15)

E as afirmações a seguir servem como justificativa para minhas escolhas:

“Pois os símbolos da mitologia não são fabricados; não podem ser ordenados, inventados ou permanentemente suprimidos. Esses símbolos são produções espontâneas da psique e cada um deles traz em si, intacto, o poder criador de sua fonte. ” (CAMPBELL, 1997, p. 15)

E as questões de Campbell ecoam:

“Qual o segredo dessa visão intemporal? De que camada profunda vem ela? Por que é a mitologia em todos os lugares a mesma? Sob a variedade dos costumes? E o que ensina essa visão? ” (CAMPBELL, 1997, pg.16)

Trabalhar com a ideia de interpretar simbolicamente o mito, coloca minha história numa outra dimensão, ou seja, traz um ângulo novo ao trabalho, em que me proponho a decifrar esta saga como mito da Jornada do Herói, para poder decifrar me, e, ao mesmo tempo, me retira da esfera puramente pessoal e confessional e permite enxergar me como uma mulher professora como tantas outras vivendo neste século e neste país. É, pois, a narrativa de uma saga que se identifica com outras tantas e se coletiviza neste sentido, de onde há de vir a contribuição deste trabalho.

Ao longo do livro “O herói de mil faces” CAMPBELL (1997) cita inúmeros exemplos de autores de diferentes áreas do conhecimento que se dedicam a esse tema, realçando que atualmente ciências como a arqueologia, a etnologia, contribuem para a análise desse enigma lançando luzes sobre essas questões, e um grupo numeroso de pesquisadores continuam pesquisas iniciadas no século passado no campo da psicologia do folclore, e tem procurado estabelecer as bases psicológicas da linguagem, do mito, da religião, do desenvolvimento artístico e dos códigos morais. Campbell coloca em destaque os marcantes e indispensáveis escritos da psicanálise ao estudioso da mitologia.

Um exemplo disso está no verbete “Símbolo” escrito por Ecleide Furlanetto para o Dicionário em construção: Interdisciplinaridade organizado por Ivani Fazenda (2001).

“Muitos pesquisadores interdisciplinares vêm realizando viagens ao mundo interior em buscas das raízes de suas pesquisas. (Fazenda, 1994). Percorrendo esse caminho, encontram-se com os símbolos que se apresentam como uma das portas de entrada para outros mundos muitas vezes desconhecidos. Ao fazerem esta viagem, descobrem fios condutores para seus trabalhos, bem como maneiras inusitadas de produzir conhecimento. O símbolo parece conter uma força irresistível, é capaz de tornar visível o invisível, transforma-se em fonte de ideias, possibilitar novas compreensões, estimular formas diferenciadas de expressão” (FURLANETTO apud. FAZENDA, 2001, p. 65)

Para explicar e expressar a complexidade dessa experiência apresento como primeira metáfora que constelou no processo a da Jornada do Herói descrita por Joseph Campbell, em que o avatar Janjii Rugani é protagonista da aventura e assumo uma análise simbólica como fio condutor de toda a narrativa, afim de demonstrar as elaborações simbólicas envolvidas nessa experiência em que a tecnologia nos desafia a desenvolver novas habilidades e competências para o fazer artístico.

No trabalho Tecnognose, de Erik Davis (2002), faz uma retrospectiva histórica da tecnologia a partir do início da utilização da energia elétrica demonstrando as relações simbólicas que se estabelecem com as invenções até os dias atuais, e identifica os mitos contemporâneos que atualizam a psique e suas associações arquetípicas com as tecnologias, e reforça o caminho analítico que se pretende estabelecer nas reflexões acerca dessa relação.

“Portanto, cá estamos nós: uma cultura hipertecnológica e cinicamente pós-moderna, aparentemente atraída - como um enxame de borboletas - pelas chamas vacilantes da mentalidade pré-moderna. E foi com esse aparente paradoxo na cabeça que escrevi a Tecnognose: uma história secreta dos impulsos místicos que continuam a faiscar e a sustentar a obsessão do mundo ocidental com a tecnologia e, em particular, com as tecnologias da comunicação.

O meu tópico pode parecer obscuro a princípio, pois o senso comum diz-nos que o misticismo tem tanto em comum com a tecnologia como o grasnar do cisne selvagem ao pôr do Sol com o estrépito dos Rock 'em Sock' em Robots. Historiadores e sociólogos informam nos que a herança mística ocidental de sonhos ocultos, transformações espirituais e visões apocalípticas naufragou nas margens científicas da Nova Era. Segundo essa narrativa, a tecnologia ajudou a desencantar o mundo, forçando os circuitos ancestrais e simbólicos de antigamente a ceder ao jogo secular do desenvolvimento econômico, inquéritos cépticos e progresso material. Mas os velhos fantasmas e as nostalgias metafísicas não desapareceram totalmente." (DAVIS, 2002, p. 15)

Essa relação também aparece evidente na produção de filmes de ficção que, em escala mundial, alimentam o inconsciente coletivo mantendo vivos os arquétipos ancestrais da humanidade.

Se examinarmos as temáticas das narrativas dos games, esses mesmos arquétipos também serão encontrados em grande quantidade, bem como nos RPG (Roller Player Games) que acontecem nos mundos virtuais.

O primeiro encontro com um mundo virtual me causou a sensação exata de estar dentro de um filme de ficção científica no momento em que se realiza uma profecia, fascinada, arrebatada por aquilo que não assistia, mas sim, participava, o que causou emoções inéditas. Percebi ali um território fértil para o autoconhecimento e para a criação artística

"Desde então, a imagem não é só simples imagem, mas contém a presença do duplo do ser representado e permite, por seu intermédio, agir sobre esse ser; é esta acção que é propriamente mágica: rito de evocação pela imagem, rito de invocação à imagem, rito de posseção sobre a imagem (enfeitiçamento)." (MORIN, 2000, pg.99).

Esse fascínio, interpreto como o chamado para me lançar na aventura de imergir nesse mundo desconhecido. Percebi que estava no limiar entre dois mundos, era momento de, como o Louco do tarô, fazer um salto no abismo em busca de decifrar esse mistério que se afigurava diante de mim (Figura 2).



Figura 2 – O Louco a beira do abismo.

E tomando como referência o processo de individuação concebido por Jung, esse é mais um momento de morte de uma vida para renascer em outra, momento em que muitas coisas já obsoletas ficam para trás outras são renovadas e outras ainda revigoradas. A velha professora é desafiada a começar novamente a se redescobrir num mundo virtual e tecnológico e renascer ali como artista.

“Sigmund Freud enfatiza em seus escritos as passagens e dificuldades da primeira metade do ciclo de vida humano — aquelas vivenciadas na infância e na adolescência, quando nosso sol se aproxima do zênite. C. G. Jung, por sua vez, enfatizou as crises da segunda metade — quando, para evoluir, essa esfera brilhante deve submeter-se a descer e desaparecer, finalmente no útero noturno do túmulo. Os símbolos normais dos nossos desejos e temores transformam-se, nesse entardecer da vida, em seus opostos; pois, nesse ponto, já não é a vida, mas a morte, que constitui o desafio. Portanto não é difícil deixar o útero; a dificuldade reside em deixar o falo — a não ser, é verdade, que o amargor da vida já tenha tomado posse do coração, situação na qual a morte atrai como a promessa de bênção que era antes representada pelo encantamento amoroso. Percorremos um círculo completo, do túmulo ao útero ao útero do túmulo; uma ambígua e enigmática incursão num mundo de matéria sólida prestes a se diluir para nós, tal como ocorre com a substância do sonho.” (CAMPBELL, 1997, p. 22 e 23)

O tema da morte nos aproxima novamente de Morin, desta feita em sua reflexão sobre o “duplo”⁹ no livro “O paradigma perdido: a natureza humana”, no capítulo Sapiens Demens, que nos permite reforçar o mito como alicerce teórico:

“Ao mesmo tempo que a consciência realista da transformação, a crença de que essa transformação alcança uma outra vida em que se mantém a identidade do transformado (renascimento ou sobrevivência do “duplo”) indica-nos que o imaginário irrompe na percepção do real e que o mito irrompe na visão do mundo. Daí por diante, o imaginário e o mito passam a ser simultaneamente produtos e co-produtores do destino humano” (MORIN, 2000, pag. 95).

É nesse sentido que conduzimos as reflexões e interpretações da existência em mundos virtuais:

“Assim entre a visão objetiva e a visão subjetiva existe, pois, uma brecha, que a morte abre até a dilaceração, e que é preenchida pelos mitos e pelos ritos da sobrevivência, que, finalmente integram a morte. Portanto, com o sapiens nasce a dualidade do sujeito e do objeto, laço inquebrável, ruptura intransponível, que, posteriormente, todas as religiões e filosofias vão procurar, de mil maneiras, transpor ou aprofundar.” (MORIN, 2000, pg.96).

Assim como nas origens da arte, nos interessa especialmente conhecer as formas de representação que emergem dos mundos virtuais que por sua vez são imagens digitais que trazem à tona símbolos que nos auxiliam a decifrar os mitos e arquétipos ali presentes.

“A existência do duplo é atestada pela sombra móvel que acompanha cada um, pelo desdobramento da pessoa no sonho e pelo desdobramento do reflexo na água, quer dizer, a imagem.” (MORIN, 2000, pg.98).

⁹ A hipótese da existência duma crença no renascimento do morto ou na sobrevivência sob a forma de espectro corporal (duplo) provém do facto de serem essas duas crenças fundamentais da humanidade em relação ao além, pois se encontram, quer misturadas quer isoladas, em todas as sociedades arcaicas que se conhecem, e de constituírem as bases de todas as crenças ulteriores (Morin, 1972, apud Morin, 2000)

Esse trecho nos auxilia também a conceituar o próprio avatar no mundo virtual que é exatamente o duplo do usuário, bem como o próprio mundo em si que, por meio da tecnologia, busca uma representação e uma simulação da realidade física constituindo o duplo do próprio mundo, conforme esse conceito de Morin que, em seguida, completa o entendimento dessa simulação e introduz o conceito de presença que permeia todo o trabalho.

Entretanto, um dos maiores desafios desta jornada é a incerteza causada pela ambiguidade do sentimento de presença, entre o cérebro e o ambiente virtual, e nesse sentido MORIN (2000, p. 104) retrata o tipo de dilema que acompanha essa experiência quando diz que é preciso interpretar as mensagens ambíguas que chegam ao cérebro e reduzir as incertezas por meio de operações empírico-lógicas, que conduziram ao desenvolvimento de aptidões heurísticas, estratégias (competências), para resolver os problemas de conhecimento e decisão, o que revela o método de tentativas e erros do próprio fazer artístico.

Seguindo nessa linha de MORIN (2000, pg. 104), percebe-se que imergir num mundo virtual e ali experimentar viver uma segunda vida, uma vida virtual simultaneamente à vida cotidiana tangível chamada de real, significa conforme o que diz o autor, transitar na zona de incerteza entre a subjetividade e a objetividade, entre o imaginário e o real, retomando sua afirmação anterior de que fica ainda mais aberta pela existência da brecha antropológica da morte e pela irrupção do imaginário na vida diurna.

“O sapiens inventou a ilusão; o escoamento do universo fantástico na vida acordada, as extraordinárias relações que se tecem entre o imaginário e a percepção do real, tudo aquilo que, como veremos, constitui a origem das “verdades” ontológicas do sapiens e, ao mesmo tempo, a origem de inúmeros erros. ” (MORIN, 2000, pg. 104).

E assim a autora, “enfeitiçada” por um simulador tecnológico da realidade, movida pelo espírito de artista aventureira, que acredita no erro como oportunidade de conhecimento, projetou-se e se incorporou no avatar Janjii Rugani, e saltou no abismo desconhecido dos mundos virtuais, carregando consigo essa bagagem de conhecimentos. Em seu retorno trouxe o relato da aventura, registros imagéticos e trabalhos artísticos produzidos no interior desses mundos, ao longo da jornada, e que

constituem elaborações simbólicas, interpretações das vivências do sentimento de presença experienciadas ao longo do caminho (Figura 3).

As análises das obras produzidas revelam que os símbolos passam por um processo de atualização e de como assim atualizados participam da estruturação da psique contemporânea. Revelam ainda o aprendizado da convivência entre realidades.

Espera-se que seja uma contribuição para futuros e mais aprofundados estudos e análises nas áreas de psicologia, artes visuais, artes cênicas, educação e ciências humanas em geral.

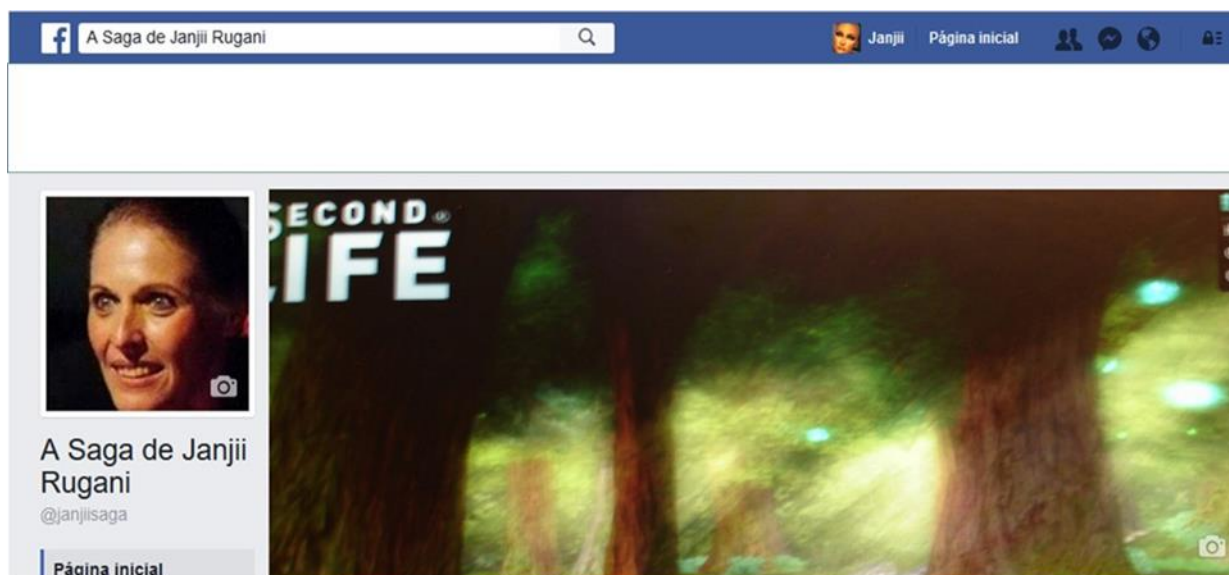


Figura 3 – Página da Tese no Facebook com a foto da autora e a página do SL em 2009.

4.2. - Imersão em Mundos Virtuais: quando a imagem se torna um lugar.



Figura 4 – O avatar diante do portal do SL.



Figura 5 – O “rezday”: primeiro carregamento do avatar no SL em Korea.

Nesse capítulo tem início o relato da aventura de Janjii Rugani nos mundos virtuais. Apresento os ambientes virtuais tridimensionais multiusuários (MUVE) (Second Life e Open Sim), explicando sua tecnologia e formas de acesso aos palcos da ação/interação. Para isso, recorreremos a autores como AU (2008), Boellstorf (2015), Couchot (1993), Grau (2007), Pereira (2009) e Tori (2010). Em seguida, uma reflexão

quanto aos aspectos simbólicos do lugar em que acontece a jornada da heroína Janjii Rugani. Nesse relato, identifico o sentimento de presença e os elementos que, combinados, provocam esse fenômeno.

Escrever esta tese usando como metáfora da narrativa a aventura do herói conforme Campbell descreve em o “Herói de Mil Faces” (1997) tem sido um desafio árduo, no sentido de encontrar o tom dessa fala e os planos narrativos. Isso porque, logo de imediato, surge a dificuldade em encontrar o tempo verbal adequado e a voz do narrador para contar como foi o início da aventura após o chamado. Para narrar é preciso rever essa história, remexer a memória, reavivar as lembranças e, por fim, editar o gigantesco banco de imagens e registros produzidos ao longo dessa jornada em busca dos resultados e significados que tragam um novo sentido para a vida — experiências que foram transformadoras — e por fim reconhecer a pessoa que regressou dessa jornada, porque é certo que ninguém volta igual de uma viagem imersiva.

Ao final, resulta em um roteiro que se alterna entre planos narrativos, em que as memórias vem à tona e se encontram de diferentes maneiras com o presente — ora como resgate histórico, ora como elemento que esclarece as ações do presente — e aos poucos vai revelando o processo de evolução do avatar novato “musician” (fig.6), que se transforma em Janjii Nataraj (figura 7).

A escolha dessa metáfora se deve ao fato de que acredito que seja a melhor que encontrei para representar o que Jung define como um processo de *individuação* e que, neste caso, faz parte a experiência de ser um avatar num mundo virtual que, por sua vez, passa por um processo de individuação e ambos repercutem na psique da mesma pessoa, revelando assim uma faceta da relação do ser contemporâneo com a tecnologia.

GRINBERG (1997, pg.176) explica que Jung utiliza o termo *individuação* para o processo de tornar-se um “indivíduo”, aquele que não se divide, tornar-se si-mesmo, aquilo que de fato somos, pilar de sustentação de toda a nossa busca pela realização da totalidade individual

“Ao longo do processo de desenvolvimento e diferenciação da consciência, podemos, com amadurecimento, perceber que nossas experiências, em um nível mais profundo, estão

subordinadas a um certo objetivo, como se estivessem arranjadas numa espécie de plano. 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 da nossa personalidade originária.” (GRINBERG, 1997, pg. 176).

Essa escolha também encontra uma justificativa em “O Poder do Mito”, quando Campbell em sua entrevista a MOYERS (2001) menciona Otto Rank que afirma:

“somos todos heróis ao nascer, quando enfrentamos uma tremenda transformação, tanto psicológica quanto física, deixando a condição de criaturas aquáticas, vivendo no fluído amniótico, para assumirmos, daí por diante, a condição de mamíferos que respiram o oxigênio e o ar, e que mais tarde, precisarão erguer-se sobre os próprios pés. É uma enorme transformação, e seria, certamente, um ato heroico, caso fosse praticado conscientemente.” (RANK apud MOYERS, 2001, pg. 132)

Nas figuras 6 e 7 (abaixo), é possível notar com nitidez que nesse período houve uma evolução nos processos gráficos em 3D. Ao longo da narrativa pretende-se mostrar como aconteceu essa transformação. Por ser o produtor de conteúdo do ambiente, o residente de um mundo virtual precisa ter uma série de competências e habilidades para poder acompanhar essa evolução, porque isso faz parte da linguagem desses mundos virtuais, é requisito para interagir com o ambiente e a sociedade que ali se constituiu com diferentes comunidades, e também ter acesso à arte e aos eventos que lá existem. Enfim, poder se expressar plenamente e participar desse mundo integralmente requer conhecimento prático e teórico.



Figura 6 – Avatar inicial musician 2009.



Figura 7 – Avatar mesh/bento Janjii Nataraj 2017

Isso justifica a escolha metodológica, que se baseia em BOELLSTORFF (2015), e segue nesse sentido da imersão/interativa. Não é uma pesquisa etnográfica como a de BOELLSTORFF (2015), mas tem características semelhantes, visto que o objetivo aqui é estudar a cultura dos ambientes virtuais e principalmente a arte neles produzida. A principal característica é a imersão/interativa, o que torna possível o que o autor citado descreve: “estudar uma cultura ‘em seus próprios termos’ significa descrever isso do ponto de vista de seus membros.” (Livre tradução, pg. 23).¹⁰

Completa ainda:

¹⁰ “To study a virtual world “*in its own terms*” is not to treat its as a domain set apart, but as a distinct, yet connected, real domain of human experience. (Boellstorff, 2015, pg. 23)

(...) “Para a maioria das pessoas é fácil entender este princípio de estudar culturas em seus próprios termos, mas às vezes até os etnógrafos tem dificuldade de aplicar isso aos mundos virtuais. Diferentemente da ‘Tailândia’ e da ‘China’, ‘Second Life’ e ‘China’ podem parecer tipos diferentes de coisas, na medida em que apenas um lado da equação é tratada como real. Mas Fran nos recorda que físicos de seus residentes” (livre tradução, pg. 24).¹¹

A narrativa se inicia em tempo presente, no momento do regresso em que a heroína - enquanto desfaz as malas e começa a organizar a bagagem pela casa, com a cabeça repleta de lembranças - refaz de memória os passos do caminho, medita sobre o que viveu e inventaria o que aprendeu.

O limiar



Figura 8 - Formato da Interface do Second Life Viewer 1 em 2009.

¹¹ (...)

“Tendo as personificações do seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue em sua aventura até chegar ao “guardião do limiar”, na porta que leva “à área da força ampliada. Esses defensores guardam o mundo nas quatro direções — assim como em cima e embaixo —, marcando os limites da esfera ou horizonte de vida presente do herói. Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para a criança e, além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo.” (CAMPBELL, 1997, pg.82)

Com relação a essa citação fiquei me questionando quanto aos guardiões do portal e também em relação à ajuda sobrenatural que o herói recebe em sua jornada. É interessante observar que o logotipo do Second Life (Fig. 9) é composto pela imagem de um olho no centro de uma mão, dois símbolos que se fundem em um. Ao pesquisar o significado desses símbolos, encontrei no dicionário de símbolos de CHEVALIER (2001, págs. 590-591) alguns significados para as mãos e que podem ser aplicados aos termos mencionados por Campbell sobre o guardião e a ajuda espiritual.



Figura 9 – Logomarca do Second Life.

A mão exprime ideias de atividade, ao mesmo tempo que expressa poder e dominação. Da longa lista de significados elencadas no verbete, tem aderência à nossa análise o significado encontrado na iconografia hindu, que possui inúmeros gestos com um significado codificado muito claro e são chamados de mudras. A mão levantada com todos os dedos estendidos e a palma para frente é denominada abhaya-mudra, e significa ausência de medo. Na mitologia judaico-cristã, por sua vez, há a alusão à mão de Deus, símbolo que significa Deus na totalidade de seu poder e de sua eficácia. (Chevalier, 2001, pg. 592). E o mais interessante em relação ao logotipo é que:

A mão de Deus cria, protege; ela destrói, se ela se opõe. É importante distinguir a mão direita*, a das bênçãos, da mão esquerda, a das maldições.

(...) A mão é às vezes comparada com o olho: ela vê. É uma interpretação que a psicanálise reteve, considerando que a mão que aparece nos sonhos é equivalente ao olho. Daí o belo título: O cego com dedos de luz. (CHEVALIER, 2001, pg. 592).

O verbete olho, por sua vez, o define como órgão da percepção visual. De modo natural e quase universal é símbolo da percepção intelectual.

É preciso considerar, sucessivamente, o olho físico, na sua função de recepção da luz; o olho frontal — o terceiro olho de Xiva; enfim o olho do coração. Todos três recebem a luz espiritual. (CHEVALIER, 2001, pag. 653).

Essa aventura tem como protagonista uma internauta voraz em busca de novas formas de imersão e interação: navegava a esmo quando um site atraiu o olhar errante e levou a heroína para longe de seus caminhos habituais. Movida por uma enorme curiosidade, imediatamente respondeu ao chamado e se viu diante do primeiro limiar.

Lembro-me do 23 de abril de 2009 como se fosse hoje, quando finalmente consegui fazer minha inscrição no Second Life¹², depois de várias tentativas malsucedidas.

Ao querer participar de um mundo virtual (MUVE), a primeira constatação é de que se trata de uma opção bastante elitista, porque requer um computador com

¹² Utilizarei a abreviatura SL para referir o Second Life deste ponto em diante

uma boa configuração e uma placa de vídeo potente, além de uma conexão veloz com a internet — estava ali uma das principais dificuldades que enfrentei até obter essas condições ideais para o ingresso.

Para uma “não nativa”, aquilo tudo era muito novo e desconhecido, porque o mundo dos games nunca havia me atraído e pelas poucas informações que havia obtido: Second Life é um game um tanto diferente.

Naquela época o SL não tinha traduções, era apenas em inglês, o que significava uma dificuldade. Atualmente já está disponível a tradução para vários idiomas. Apesar das dificuldades, venci as barreiras do portal e passei por diferentes etapas e provas, acessei o site e iniciei o cadastro. Muito semelhante aos de outras redes sociais, tudo era familiar, embora mais trabalhoso. Pela quantidade de informações solicitadas era possível perceber que se tratava de uma organização bem estruturada. Em seguida, outra dificuldade: assim como nas redes sociais que já frequentava, era preciso escolher um nickname, (um apelido) para o meu avatar. Por analogia com as viagens que havia feito à Índia, escolhi o nome Janjii¹³ (a alma mais velha) que lá havia recebido. Também foi preciso escolher um sobrenome, que era exigido naquela época. Esse sobrenome era definido pelo sistema do site por meio de um cardápio em que se escolhia uma dentre as opções oferecidas de modo randômico. Hoje em dia esse requisito não mais existe: todos os inscritos recebem apenas o sobrenome “residente”. É interessante observar que esse dado atualmente permite identificar duas gerações de avatares pelo sobrenome que tem. Com o passar do tempo, o Linden Lab - empresa proprietária do Second Life - facultou aos residentes mudarem seus nomes livremente. Por exemplo, Janjii Rugani foi o nome inicial e hoje é Janjii Nataraj. Vale aqui destacar o que observa BOELLSTORFF (2015): os criadores do Second Life, influenciados pela história dos games e dos rolerplaying, decidiram desvincular as contas dos avatares de suas identidades no mundo real. Portanto, as contas estão em nome do avatar e não da identidade pessoal na RL¹⁴ e a esse nome estarão vinculados os bens, terras e negócios que porventura venha a

¹³ Jan em hindi significa alma, ji é um sufixo respeitoso para aqueles que são os mais velhos, e era assim que eu era chamada “alma sábia”, “alma anciã” e jan também pode ser “minha alma”, “alma minha” para aqueles que se querem bem. O sistema de registro de nomes detectou que já havia uma usuária com esse nome e me rejeitou - acrescentei um i a mais no final e fiz uma nova tentativa e desta feita o nome foi aceito.

¹⁴ A partir deste ponto utilizarei a abreviatura RL para referir me a Realidade física ou tangível

ter ou criar. Ainda a esse nome estará ligada uma reputação no nível coletivo daquela sociedade virtual.

A etapa seguinte foi escolher um dos modelos de avatares oferecidos pelo site para me representar no mundo virtual.

Ao fazer sua inscrição no site do Second Life ou em qualquer Open Sim, o residente pode escolher um avatar num cardápio oferecido. O personagem escolhido será a interface que permitirá sua imersão no metaverso. Deste modo, o avatar é a representação do residente no ambiente virtual tridimensional. 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. (SEPPI, 2014, online)

Quando se inscreve no Second Life, o residente recebe um inventário com diversos elementos para o treino de habilidades e ferramentas. Conforme vai se desenvolvendo, pode obter mais desses materiais (roupas, cabelos, peles, shapes, mobiliário, veículos, sons, scripts, animações) necessários à composição de avatares e construção de objetos e espaços. Os residentes podem obter esses elementos gratuitamente em lojas de “freebies”, gifts oferecidos por lojas. Pode ainda construir seus objetos ou fazer compras utilizando os Linden Dolars, moeda oficial do Second Life. É fundamental uma organização sistemática desse arquivo para que se possa encontrar com facilidade todos os conteúdos ali armazenados. No inventário fica guardada a memória da história de um avatar. Além dos elementos mencionados, lá estão as Landmarks dos lugares visitados, notecards com instruções de uso de todos os produtos, convites para eventos e toda sorte de informações compartilhadas com os demais residentes e grupos. Atualmente Janjii Rugani possui um inventário com cerca de 100.000 itens, quantidade característica para avatares que se dedicam à construção, os chamados “builders”.

(...) “programas computacionais de alto desempenho que viabilizam uma projeção de identidade em uma realidade simulada em gráficos tridimensionais, interagindo com outros usuários por meio de personagens digitais, ou avatares, onde é possível vivenciar interações sociais entre os usuários, entre elas processos comunicacionais, por meio de experiências imersivas, sem a necessidade mandatória de serem cumpridos

objetivos ou vencidas barreiras de um jogo.(PEREIRA, 2009, pg 14)

No livro “Nos Bastidores do Second Life”, de Wagner James Au (2008) (Fig. 10), repórter que tem feito a cobertura constante da evolução do SL desde seu início, encontramos as explicações sobre as decisões da Linden Lab a respeito dos formatos de avatares a serem oferecidos:



Figura 10 – Wagner James e seu avatar Hamlet AU. Fonte: virtualworldisland.com

“Olhe os avatares, os alter egos que os Residentes escolhem para representá-los. Na fantasia clássica dos jogos MMOs, a escolha do avatar é quase sempre restrita a espectros de elfos tolkienianos, hobbits e assim por diante. Mas e se você estivesse começando com a premissa de uma experiência em aberto?” (AU, 2008, p. 77)

A página inicial do SL (Fig. 11) convida o usuário a participar do mundo virtual com a chamada “Seu mundo. Sua Imaginação”, e no subtítulo define o SL como “The largest-ever 3D virtual world created entirely by its users”.

Au (2008) descreve em seu livro as modificações e adaptações pelos quais o ambiente passou, resultantes dos diálogos entre os proprietários e os residentes.

(...) “O Second Life gira em torno do conceito de que as oportunidades são ilimitadas”, Walk se lembra do pensamento deles, “mas você não pode ser um dragão de 3 mil metros. Nós

recuamos e dissemos: Uau, esse é o dilema do Prisioneiro. Se uma pessoa quiser ser um gigante de 45 metros, em pouco tempo todo mundo vai querer ser um gigante de 45 metros, e então, de repente, você se encontrará em um mundo bagunçado.” (AU,2008,p.77)

(...) “Depois de certa ponderação, eles resolveram limitar a escolha de avatares ao gênero humanóide, com tamanhos em escala realista. Em vez de oferecer aos usuários opções automáticas e pré-programadas, eles criaram “pontos de conexão” em todas as articulações imagináveis do corpo do avatar. Se os residentes quisessem ser mais altos do que o limite máximo de 2,5 metros, teriam que criar pernas de pau e anexá-las aos seus pés. Se sua ambição fosse ser um extraterrestre cheio de membros, teriam que criar eles mesmos esses braços e pernas adicionais.” (AU, 2008, p. 78)

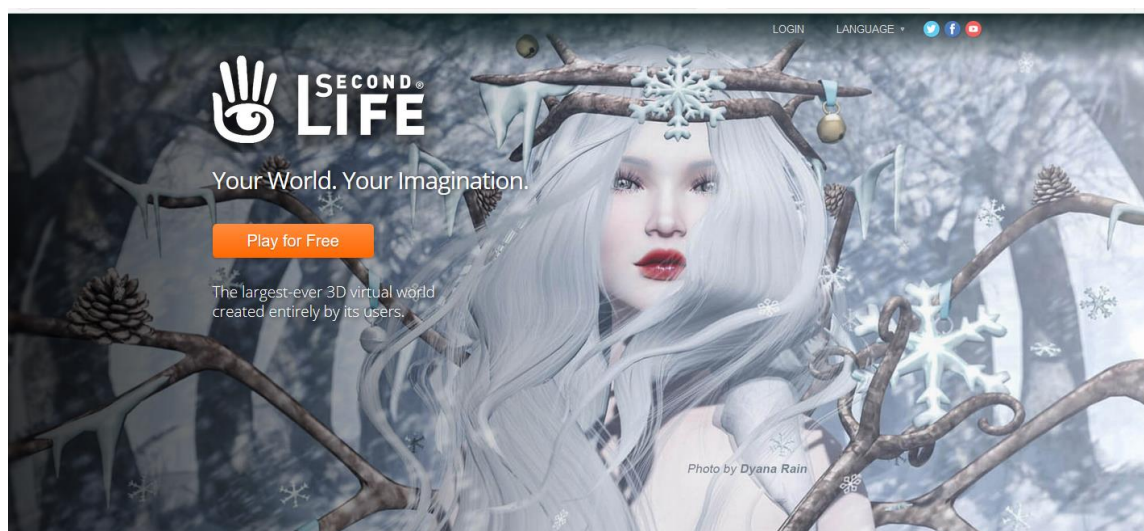


Figura 11 – Página Oficial do SL, fevereiro de 2017. Fonte: secondlife.com

(...) “Desta forma, desde o começo as limitações induziram a criatividade na escolha do que o Residente iria ser. Mas se isso restringia a inspiração, por outro lado reforçava uma identidade comum.” AU (2008, pg.78)

Essa versatilidade permite que, com o tempo, o Avatar seja ele mesmo uma obra de arte, como é possível encontrar à venda em diversas lojas in world ou no SL market place, avatares completos extremamente elaborados, verdadeiras preciosidades criadas por experts em modelagem 3D.

Devido à minha completa inexperiência, acabei escolhendo um avatar masculino em vez de feminino — o que fui descobrir muito tempo depois. E assim Janjii Rugani ingressa no Second Life como the musician. (fig 12)



Figura 12 – O primeiro avatar, the musician.

O cardápio de opções do SL tem variado muito, desde os mais comuns humanoides até animais ou máquinas, e mais recentemente são oferecidos avatares já em mesh¹⁵. (Figs. 13, 14, 15 e 16)

¹⁵ O Second Life tem a habilidade de importar modelos 3D (meshes) criados por aplicações populares tais como Maya, 3DS Max, Blender, além de outros programas. Modelos em mesh permitem a criação de avatares e de objetos mais pormenorizados, complexos e realistas disponíveis para todos. Os designers podem usar ferramentas de software externo para montar projetos de avatares ou de outros objetos para uso no mundo virtual. Os projetos de avatares podem ser joint-rigged (unir manipulação), criando a aparência de uma animação natural, sem a necessidade de fazer uso extra de scripting. O mesh suporta modelos que sejam representados por arquivos [COLLADA](#). Muitas aplicações podem criar arquivos COLLADA, ou podem criar arquivos que possam ser convertidos em formato COLLADA. O [COLLADA](#) é um formato muito comum, mas nem todos os arquivos COLLADA são suportados no SL. Meshes podem ser de uso geral, representados por uma simples geometria, ou rigged, como no caso em que também são armazenadas informações que lhes permitam ser animado, juntamente com um avatar do Second Life (http://wiki.secondlife.com/wiki/Mesh/What_is_mesh%3F/pt)



Figura 13 – Exemplos de avatares ao longo de 2010 a 2012.



Figura 14 – Avatares oferecidos aos usuários em 2017, cardápio 1. Fonte: secondlife.com



Figura 15 – Avatares oferecidos aos usuários em 2017, cardápio 2. Fonte: secondlife.com



Figura 16 – Avatares oferecidos aos usuários em 2017, cardápio 3. Fonte: secondlife.com

A aparência do avatar é uma forma de comunicação, carrega em si uma linguagem 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 ambiente. Quanto mais sofisticado é o avatar, maior e mais complexo o nível de informações e ensinamentos que pode receber e trocar. Se o avatar tem uma aparência de newbie (novato), nem todos terão paciência para o ensinar ou orientar já que no início esse novato requer a dedicação de grande tempo dos mais antigos porque não domina as ferramentas de comunicação e movimentação, por exemplo, inclusive provocando acidentes, empurrando os demais quando se move - destruindo objetos e cenários acidentalmente, o newbie pode ser comparado a uma criança pequena aprendendo a andar e falar.

O Portal

O próximo passo foi fazer o download do viewer. A navegação nos ambientes virtuais tridimensionais é feita através de diferentes tipos de “viewers”, ou seja, programas como por exemplo Firestorm, Singularity, Imprudence ou o Second Life Viewer. São interfaces equipadas com uma série de ferramentas, entre elas o “snapshot”, que permitem a captura das imagens estáticas da tela em um procedimento muito semelhante ao da fotografia, porque é possível ajustar ângulos, iluminação e foco, entre outros procedimentos técnicos. Também há o inventário (ferramenta de organização e produção de conteúdo) que funciona de modo coordenado com as demais ferramentas disponíveis tanto para construção, como para comunicação, como veremos ao longo da narrativa. (Fig.17).

Finalmente, depois de todas essas etapas, foi possível atravessar o portal, fazer o primeiro login no SL. Esse evento fica registrado no perfil do residente como a sua data de nascimento, e é celebrado por todos com festas e comemorações especiais como o rezday (Fig. 5), o dia em que fez o primeiro rezz (ou carregamento do avatar) no mundo virtual. Inicia-se assim mais um estágio da jornada mitológica.



Figura 17 – Tela do Firestorm Viewer na visão do operador do avatar.

Segundo Campbell:

Esse primeiro estágio da jornada mitológica (...) significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas: uma terra distante, uma floresta, um reino subterrâneo, a parte inferior das ondas, a parte superior do céu, uma ilha secreta, o topo de uma elevada montanha ou um profundo estado onírico. (CAMPBELL, 1997, pág. 66).

De repente você surge dentro de um mundo, se materializa, assiste o próprio nascimento e tem uma sensação indescritível, um misto de ficção científica — pelo fato de ser uma interface computacional — e ao mesmo tempo um apelo muito forte à imaginação e a certeza de que está diante de uma aventura, como acima descreve CAMPBELL: nesse caso, é um mundo virtual onde todos os demais elementos por ele descritos podem estar contidos.

A ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu. (CAMPBELL, 1997, pg. 91)

Significa a morte numa dimensão de realidade e o nascimento em outra, como se voltasse a ser uma criança que inicia um novo processo de individuação, em que o avatar recém-nascido está num estado indiferenciado de identidade, no qual o ego se encontra em fusão com o inconsciente (GRINBERG, 1977), e a partir desse ponto inicia um trabalho de diferenciação que implica uma separação dos opostos eu-outro, ou consciente-inconsciente.

O impacto dessa experiência conduz a um estado que é conhecido como FLOW ou seja, tecnologicamente a plataforma é construída de tal modo que atende a certos requisitos que resultam em conforto visual, e interfaces intuitivas que facilitam o manejo e se tornam atraentes ao usuário. Mas isso na prática significa entrar num período de fascínio e despender muitas horas a tentar desvendar esse mundo novo.

Ligado ao sentimento de presença - que é o eixo da investigação - esse estado de Flow é um fenômeno intrigante que ocorre nas mais variadas atividades humanas, tem sido estudado por muitos autores, e é definido por CSIKSZENTMIHALYI (1977) como um estado em que os pensamentos e as percepções são filtrados e o indivíduo se sente completamente envolvido no que está fazendo com o foco na interação. GRAU (2007) por sua vez faz uma analogia com o artista em processo de criação. Em ambos os casos o indivíduo está completamente envolvido em sua atividade, com alta motivação intrínseca, não sente o tempo passar e sua concentração é tão intensa que a autoconsciência é perdida.

O Second Life direciona os avatares - em seu primeiro login – para ilhas montadas para recebê-los, e lhes dá orientações básicas sobre como se movimentar e outras funções básicas de navegação. Nasci numa ilha chamada Korea. (Fig. 18)



Figura 18 – Local de nascimento, mainland Korea.

Era um lugar com imensos espaços ainda não ocupados, o que me trazia a ideia de um ermo: sentia uma solidão imensa, andava durante horas sem encontrar viva alma e via apenas uma imensa extensão de terra (fig. 19). Às vezes no meio do caminho encontrava algum avatar editando a aparência, o que a princípio achava muito estranho, mas que me levou a perceber que o avatar era editável e me ocorreu que podia criar uma identidade para meu avatar que me diferenciasses dos outros

tantos que tinham a mesma aparência como a que havia escolhido para entrar no SL. Sem nenhum contato com pessoas que lá já estivessem, foi um início solitário, todo ele obtendo informações e ajuda em inglês (o que a princípio tornava tudo muito difícil e lento). Foram muitos meses de aprendizado autônomo até conseguir dominar os termos e jargões específicos do ambiente e fazer um upgrade intenso no domínio da língua inglesa por escrito, tendo em vista que os chats mais utilizados são por escrito.



Figura 19 – Percorrendo imensos espaços vazios.

Ao chegar a um centro de ajuda — locais equipados para ajuda e orientação aos novatos — percebi que havia ali uma cultura colaborativa muito forte e sempre havia avatares dispostos a ajudar e ensinar, agentes da própria Linden Lab (LL) que trabalhavam nesse sentido. Como é possível visualizar nas figuras 20 e 21, ao serem tocados pelos avatares os painéis fornecem tutoriais em forma de textos - que em termos de eficiência e didática deixam muito a desejar para um novato (que muitas vezes não domina o vocabulário técnico). Em termos práticos não são de grande ajuda. Por isso o apoio de outros avatares acaba sendo a melhor forma de aprender.



Figura 20 - Espaço de ajuda: orientações sobre a edição da aparência do avatar, foto Janjii Rugani.



Figura 21 - Espaço de ajuda: orientações sobre a movimentação de câmera, foto Janjii Rugani.

Para auxiliar a compreensão desse processo imersivo em mundos virtuais e o que são esses mundos, evoco o filme “Sonhos” de Kurosawa, (Fig.22 e 23) em que um personagem entra num quadro de Van Gogh e nos leva a uma viagem tridimensional pelas pinceladas do artista e desse modo materializa o que tem se passado na imaginação da humanidade desde a perspectiva renascentista (GRAU,

2007), quando a pintura sugere uma janela tridimensional em que a imaginação pode adentrar uma cena de uma outra realidade.

Em seu artigo “Da representação à simulação”, Edmond Couchot (1993) traça uma retrospectiva histórica sobre a evolução das técnicas de figuração em que detecta uma pesquisa quase obsessiva que visa automatizar os processos de criação e reprodução da imagem, define como a busca de um automatismo que liberasse cada vez mais o olhar da mão numa linha que se inicia no Quattrocento com a perspectiva, e marca o século XIX com a invenção da fotografia e do cinema, que são os registros



Figura 22 - Frame do filme “Sonhos”, de Akira Kurosawa.



Figura 23 - Frame do Filme “Sonhos”, de Kurosawa, que ilustra a cena mencionada.

da imagem estática e da imagem em movimento. Nessa trajetória as imagens tornaram-se mais complexas até chegarem à televisão, que acrescentou ao cinema a capacidade de registrar, transmitir e reproduzir instantaneamente uma imagem em movimento. Caminhando por essa história, percorre ainda o caminho das pesquisas de decomposição das imagens estáticas e móveis nos meios eletrônicos até chegar ao ponto em que a imagem é numerizada em coordenadas espaciais e cromáticas, o que é a última etapa, a dos computadores que hoje permitem dominar totalmente o ponto da imagem, o pixel, como substituir, ao mesmo tempo, o automatismo analógico

das técnicas televisuais pelo automatismo calculado em que cada pixel é um permutador minúsculo entre imagem e número, que permite passar da imagem ao número e vice-versa (como bem exemplificado no filme Matrix)(Fig. 24), e o autor ressalta que essa é uma ruptura entre a lógica figurativa e a imagem gerada pelos procedimentos óticos.

“A hibridação inesperada de um computador eletrônico e de uma tela de televisão iria provocar, no universo das imagens, a mutação mais radical desde o aparecimento - há mais ou menos uns vinte e cinco mil anos - das primeiras técnicas de figuração.” (COUCHOT, 1993, p.2)



Figura 24 - Imagem promocional do filme Matrix que ilustra o conceito da imagem numerizada.

O que o autor também registra no texto é a participação de artistas nesse processo. GRAU (2007, pag. 16) nos mostra que “A realidade virtual foi desde cedo descoberta pelos artistas, que dela se apoderaram com seus próprios métodos e estratégias.” O autor demonstra que a nova arte virtual se enquadra na história da arte, da ilusão e da imersão. Ao analisar essa história, é possível constatar que a ideia da imagem como ilusão, como um portal para a imaginação e o sonho, não é nova. Por exemplo, no Renascimento, por meio da perspectiva, foram criados portais

bidimensionais nas pinturas. No cinema, a imagem em movimento, aliada à imersão em salas escuras, cria essa ilusão de modo mais intenso. Por sua vez, a tecnologia computacional avança e cria a possibilidade de nos projetarmos dentro de imagens na tela do computador, como no caso dos mundos virtuais, abrindo a possibilidade da extensão da nossa imaginação e até de nosso próprio ser numa situação de simulação do real.

Com isso, compreende-se que a experiência estética e perceptiva passa por etapas: a do observador contemplativo das imagens estáticas, tanto na pintura como na fotografia, a do observador imersivo na sala escura do cinema e chega ao estágio do interator, aquele que não mais observa do lado de fora mas participa, interage e modifica a imagem no seu interior, e com isso experimenta o sentimento de estar naquele lugar (o que tem sido chamado de sentimento de presença), na época das imagens interativas. E, se antes estávamos acostumados a nos projetar e projetar nossa imaginação na realidade por meio de imagens, agora podemos realizar essa projeções no interior de uma imagem.

Para melhor compreender esse processo, mais uma vez COUCHOT (1993) nos esclarece, quando aborda o termo “lógica figurativa ótica de uma morfogênese por projeção”, que vem a ser um procedimento em que na câmara obscura o dispositivo é o centro da projeção da imagem que dele parte e se projeta sobre uma superfície. e o olho é o centro da imagem e permanece imóvel e percebe essa projeção em uma superfície e desse modo a “morfogênese por projeção” cria uma relação biunívoca entre o real e sua imagem e a imagem é a representação do real, sua marca luminosa que pode perdurar e ser reapresentada indefinidamente. E o autor conclui afirmando que “a lógica figurativa ótica estabelece, portanto, uma relação particular entre o espaço e o tempo, torna-os homogêneos.” Nesse ponto chega a um conceito essencial para a arte que é o da representação sob o aspecto de que representar é transformar um ponto de um espaço em três dimensões ao seu análogo, um espaço de duas dimensões. No que diz respeito diretamente a nossa discussão sobre a percepção, esse tipo de representação alinha, no espaço e no tempo, o Objeto, a Imagem e o Sujeito.

COUCHOT (1993) menciona Panofski para explicar como opera a imagem “a transposição do espaço psicofisiológico em espaço matemático, em outras palavras, a objetivação do subjetivo.” O mesmo ocorre com o processo de produção

da imagem artística que também dará ao espectador, por meio da perspectiva e do claro/escuro, a ilusão de profundidade e de realidade, objetivo da Representação do “Real”, no sentido de que as técnicas figurativas são meios de perceber e interpretar o mundo.

Para compreender o que são os mundos virtuais, é antes de tudo necessário entender o que COUCHOT esclarece acerca das tecnologias digitais: a lógica figurativa muda radicalmente, e com ela o modelo geral da figuração a partir do momento em que o pixel torna a morfogênese da imagem mais difícil, porque a cada ponto da imagem ótica corresponde um ponto do objeto real - nenhum ponto de qualquer objeto real corresponde ao pixel porque este não passa de uma expressão visual de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções de um programa. E assim COUCHOT faz uma importante revelação acerca dessa nova imagem, a imagem numérica, que não mais representa o mundo real - ela o simula - e isso traz todo um sentido ao nosso objeto de estudo e introduz o conceito de realidade virtual que é, por sua vez, o contexto dos mundos virtuais multiusuários.

“A imagem não é mais projetada, mas ejetada pelo real, com força bastante para que se liberte do campo de atração do Real e da Representação. A realidade que a imagem numérica dá a ver é uma outra realidade: uma realidade sintetizada, artificial, sem substrato material além da nuvem eletrônica de bilhões de micro-impulsos que percorrem os circuitos eletrônicos do computador, uma realidade cuja única realidade é virtual.” (COUCHOT, 1993, pg. 4)

Ele justifica sua afirmação ao dizer que esse fato faz a lógica da figuração entrar na era da simulação. Retomando a ideia da topologia do sujeito, da imagem e do Objeto, observa que as fronteiras entre esses três atores da representação se esbatem, se desalinham, se interpenetram, se hibridizam.

Tomando as plataformas de mundos virtuais como exemplo, a imagem se torna imagem-objeto, linguagem e sujeito, pois reage interativamente ao nosso contato. Ao imergir na imagem/objeto, o sujeito/imagem/avatar entra no interior da imagem, penetra-a em sua transparência virtual. O espaço virtual pode assumir todas as dimensões possíveis, o tempo tem uma fluência diferente, sua origem é permanentemente “reinicializável”, em que nada é dado pronto, os acontecimentos são eventualidades, efemeridades. Isso ocasiona uma outra visão de mundo e ainda segundo Couchot, uma nova ordem visual.

O artigo *Realidade Virtual - Definições, Dispositivos e Aplicações* (MACHADO, NETTO e OLIVEIRA, 2013) nos ajuda a entender como na prática acontece o que é descrito por COUCHOT (1993), e explicar alguns pontos importantes na interação homem-máquina. Merece destaque a menção à pesquisa de Diane Ackerman em seu livro *A Natural History of the Senses*, em que constata:

“70% dos receptores do sentido humano encontram-se nos olhos, tornando-os os grandes “monopolistas dos sentidos” [Jacobson, 1994]. A maioria das informações recebidas pelo ser humano tem a forma de imagens visuais, as quais são interpretadas por um computador extremamente eficiente, o cérebro. Os computadores digitais, por sua vez, interpretam informações fornecidas por algum dispositivo de entrada de dados, como um teclado, por exemplo. Atualmente, a RV permite que computadores e mente humana atuem de forma cada vez mais integrada [Machado, 1995].” (MACHADO, NETTO e OLIVEIRA, 2013, pg. 4)

Os mundos virtuais fazem parte desta evolução da imagem e neles estão reunidas todas as características acima descritas, acrescidas de processos comunicacionais que a internet possibilita, como a existência de redes, e deste modo intensifica a interatividade, o envolvimento quando acontece o compartilhamento das experiências entre os indivíduos a eles conectados e originam um espaço comunitário.

Desde os anos de 1960 ciência e arte tem trabalhado na criação e desenvolvimento de simuladores de realidade. Sua evolução teve início na indústria da simulação, com simuladores de voo que a Força Aérea dos Estados Unidos passou a construir após a Segunda Guerra Mundial (Jacobson, 1994, apud Machado, 2013). Esse desenvolvimento é marcado pela indústria do entretenimento que, em 1962, criou a cabine *Sensorama*, que combinava filmes 3D, som estéreo, vibrações mecânicas, aromas, e tinha como objetivo proporcionar uma viagem multissensorial (PIMENTEL, 1995, apud MACHADO, 2013). A partir dessa época outras experiências foram desenvolvidas, combinando capacetes e computadores que enfrentaram desafios, como a necessidade de baixar os altos custos e tornar essa tecnologia viável. Em 1986 evoluíram para ambientes virtuais que permitiam aos usuários a utilização de comandos de voz, fala sintetizada, som 3D e manipulação de objetos virtuais por meio de movimentos das mãos. Os autores destacam que a possibilidade de comercialização dos equipamentos desenvolvidos para a NASA deu início a inúmeros programas de pesquisa em RV no mundo inteiro.

Portanto, estamos diante do termo Realidade Virtual (RV) que não é tão recente, foi cunhado por Jaron Lanier, fundador da VPL Research Inc. no início dos anos 1980. Tinha a intenção de diferenciar as simulações tradicionais feitas por computador com relação a simulações envolvendo múltiplos usuários em um ambiente compartilhado. Desde então muitas outras definições apareceram em função da natureza interdisciplinar da área, o que nos leva a concordar com os autores do artigo em tela, que destaca que o termo RV é bastante abrangente e acadêmico. Desenvolvedores de software e pesquisadores tendem a defini-lo com base em suas próprias experiências, gerando várias definições na literatura. Nesse sentido, optamos por trabalhar com uma definição que seja mais próxima de nosso objeto de estudo, que são os mundos virtuais e mais especificamente o sentimento de presença.

“RV é, antes de tudo, uma “interface avançada do usuário” para acessar aplicações executadas no computador, tendo como características a visualização de, e movimentação em ambientes tridimensionais em tempo real e a interação com elementos desse ambiente. Além da visualização em si a experiência do usuário de RV pode ser enriquecida pela estimulação dos demais sentidos como tato e audição.” (KIRNER; TORI, 2006, p.6).

Sistemas de RV resultam de sistemas computacionais de mesa, simuladores e sistemas de tele-operação, entre outros (Kirner, 1996, apud Machado, 2013). Podem configurar sistemas que diferem entre si de acordo com os níveis de imersão e de interatividade que oferecem ao usuário. Entretanto ainda não existe um critério claro de classificação desses sistemas. São ainda classificados como RV de simulação em que esse enquadram os simuladores de voo já mencionados, RV de projeção, *Augmented Reality* (Realidade Realçada ou aumentada, tele-presença).

Sistemas de RV são em geral classificados como tele-colaboração, tele-presença, visualização científica, visualização de dados em 3D entre outros. Esses sistemas são extensões do conceito de trabalho cooperativo apoiado por computador (*Computer Supported Cooperative Work – CSCW*)

A principal característica da tele-colaboração é a participação de vários usuários que compartilham e manipulam objetos num mesmo espaço.

O sistema de tele-presença ou tele-existência estende as capacidades motoras e sensoriais de um operador humano por meio de câmeras de vídeo e

microfones remotos, de modo a envolver profundamente o usuário no mundo virtual, ampliando suas habilidades de solução de problemas para um ambiente remoto – como, por exemplo, as pesquisas envolvendo controle de robôs e exploração planetária, e no âmbito da medicina as aplicações em procedimentos cirúrgicos e exames.

A visualização científica, por sua vez, permite que enormes quantidades de dados gerados por simulações computacionais sejam mapeados em representações visuais 3D. Esses dados podem ser visuais e auditivos e podem ser manipulados e observados de vários ângulos e posições, e podem ser utilizados também para o desenvolvimento de sistemas de grande porte, como gerenciamento de redes de telecomunicações, controle de tráfego aéreo, gerenciamento de linhas metroviárias e ferroviárias.

A RV de projeção também é conhecida como Realidade Artificial. Foi criada nos anos 70 por Myron Krueger. Nesse tipo de RV o usuário está fora do mundo virtual, mas pode se comunicar com personagens ou objetos nele contidos.

Já a Realidade Aumentada (*Augmented Reality*) utiliza dispositivos visuais transparentes (*heads-up-displays* – HUDS), presos à cabeça do usuário, de modo que este pode ver dados, diagramas e animações sem deixar de enxergar o mundo real que, deste modo, tem as informações geradas por computador sobrepostas ao mundo real. Como exemplo, os protótipos do Google Glass ou, mais recentemente, os aplicativos para aparelhos celulares como o jogo *Pokemon*.

Um CAVE (*Automatic Virtual Environment*) - ou caverna em português - é uma instalação que permite que uma ou mais pessoas estejam totalmente imersas em uma sala cujas paredes, teto e chão são telas semitransparentes. Instalados atrás das telas, projetores lançam imagens que inclusive podem ser estereoscópicas – o que exige o uso de óculos obturadores. Esses sistemas também incorporam projeção acústica tridimensional, dispositivos de rastreamento de posição e de interação, o que significa uma estrutura computacional bastante avançada.

A RV de mesa é um subconjunto dos sistemas tradicionais de RV em que, em vez de dispositivos acoplados à cabeça do usuário, são utilizados monitores ou algum sistema de projeção para visualização do mundo virtual. Nessa categoria enquadram-se os mundos virtuais em que estamos prestes a imergir, destacando que

atualmente já é possível acoplar outros dispositivos além do teclado e do mouse para sua operação – como, por exemplo, o Kinect¹⁶ e os óculos Rift¹⁷, que tem sido pesquisados no sentido de oferecer uma experiência cada vez mais imersiva e interativa por meio de interfaces que tem como objetivo tornarem-se cada vez mais transparentes e intuitivas.

Pode parecer estranho um trabalho - que se propõe a uma análise simbólica de uma experiência imersiva - dedicar um trecho tão extenso à questão da tecnologia em si. Entretanto, isso se justifica porque nos textos pesquisados há uma descrição de como isso funciona. Do ponto de vista do usuário, o que se percebe logo de início é que não é fácil o entendimento e o domínio dessa tecnologia. Isso requer muita prática e dedicação - algo comparável à prática artística em que os artistas precisam introjetar a técnica (a ponto de ela não mais ser percebida) — para que a expressão possa fluir com naturalidade. No caso dos mundos virtuais, esse domínio técnico é necessário para que a interface se torne cada vez mais intuitiva e transparente, o que resulta num sentimento de presença mais intenso. O computador se torna uma extensão de nosso corpo e de nossos sentidos. No artigo que nos serve de guia, os autores confirmam o que pude constatar na prática. Nesse sentido é impossível dissociar os aspectos técnicos dos subjetivos e simbólicos que irão se alternando o tempo todo, visto que operam no processo numa relação dialética.

“A interface em RV envolve um controle tridimensional altamente interativo de processos computacionais. O usuário entra no espaço virtual das aplicações e visualiza, manipula e explora os dados da aplicação em tempo real, usando seus sentidos, particularmente os movimentos naturais tridimensionais do corpo. A grande vantagem é que o conhecimento intuitivo do usuário sobre o mundo físico pode ser transportado para o mundo virtual. [Kirner, 1996].” (MACHADO, NETTO e OLIVEIRA, 2013, online).

¹⁶ **Kinect** é um sensor de movimentos desenvolvido exclusivamente para os consoles Xbox 360 e Xbox One, ambos da Microsoft. Este aparelho permite que os jogadores possam ter uma experiência de jogabilidade diferente da tradicional, devido ao fato de dispensar o uso de controles ou joysticks para jogar. <https://www.significados.com.br/kinect/>

¹⁷ **Oculus Rift** é um equipamento de [realidade virtual](#) para [jogos eletrônicos](#)^[1], desenvolvido e fabricado pela Oculus. Basicamente, é um sistema visual do tipo [Head-mounted display](#). O projeto está sendo desenvolvido pela Oculus VR que conseguiu 91 milhões de dólares de investidores, sendo que 2,4 milhões de dólares foram levantados pelo site [Kickstarter](#).^[2] A companhia foi fundada por Palmer Luckey e os cofundadores da [Scaleform](#) Brendan Iribe, Michael Antonov e Nate Mitchell. https://pt.wikipedia.org/wiki/Oculus_Rift

Complementando essa ideia, os autores acrescentam que “a realidade virtual pressupõe *rendering* (processo de transformação dos modelos em imagens) em tempo real, o que significa que as imagens são atualizadas assim que a cena sofre qualquer tipo de modificação, e inclui uma descrição funcional dos objetos, e não deve ser confundida com a simples animação ou multimídia, como a descrição puramente geométrica e topológica do CAD (Computer Aided Design), por exemplo:

“O desenvolvimento de um sistema de RV requer estudos e recursos ligados a percepção sensorial, *hardware*, *software*, interface com o usuário, fatores humanos e aplicações [Bishop, 1992]. É necessário, também, algum domínio sobre dispositivos não convencionais de Entrada/Saída, computadores de alto desempenho, sistemas paralelos e distribuídos, modelagem geométrica tridimensional, simulação em tempo real, navegação, detecção de colisão, avaliação, impacto social e projeto de interfaces”. [Kirner, 1996].” (MACHADO, NETTO e OLIVEIRA, 2013, online).

Após essa passagem pelo segundo portal, e ter aprendido alguns elementos básicos como edição e movimentação do avatar e da câmera, bem como da ferramenta de busca do sistema, estava pronta para enfrentar as dificuldades tecnológicas e fazer uma viagem exploratória num mundo novo que me levaria a um mergulho profundo na imensidão da imaginação humana. (Fig. 25)



Figura 25 - Partindo de Korea para a grande aventura

Iniciação: O mergulho no metaverso

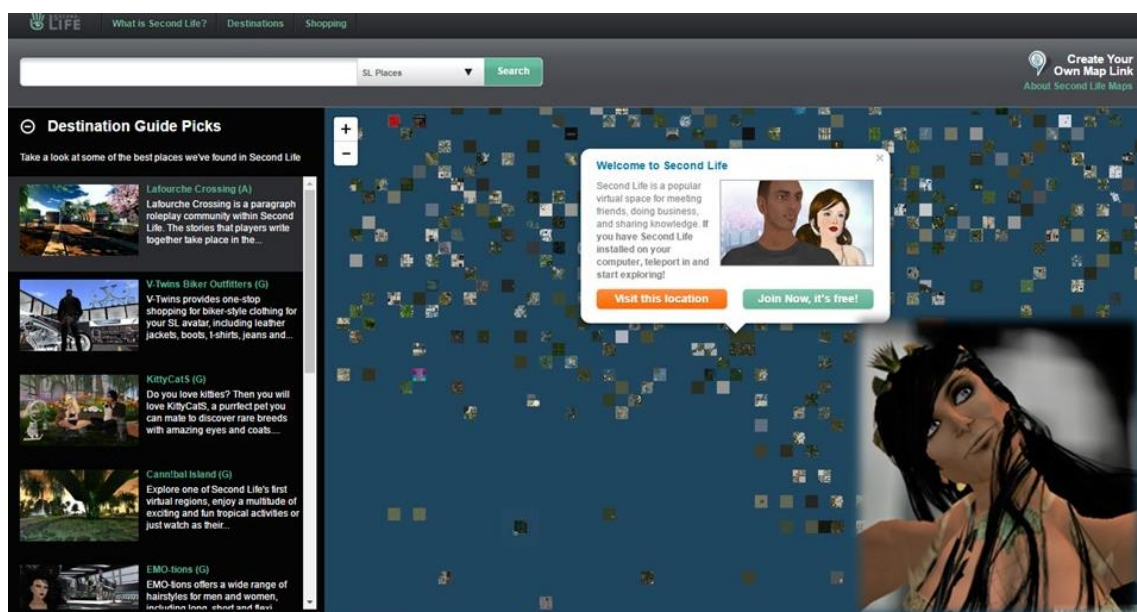


Figura 26 – O avatar e o guia de destinos do SL, com link para login direto no ambiente no local escolhido

CAMPBELL (1997) se refere a esse momento da jornada do herói como o início de um “caminho de provas”. Assim o descreve, e deste modo nos auxilia a explicar essa fase da experiência:

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosos. O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana”. (CAMPBELL, 1997, pg. 102)

No portal do Second Life estão disponíveis os principais destinos para visitaçaõ no grid. Utilizando essas sugestões (fig. 26), Janjii Rugani iniciou sua viagem. Logo percebeu que há diferenças entre os tipos de lugares e suas finalidades, assim como já havia estado em ilhas de ajuda a novatos. Descobriu lugares que são criados apenas para visitaçaõ, outros institucionais representando países e universidades, outros dedicados à arte e cultura, jogos de RPG, clubes noturnos,

praias naturistas, toda variedade existente na RL mais as novas possibilidades criadas pela virtualidade. Nessa primeira experiência exploratória predominou o aspecto da imersão nos ambientes 3D, em que a interação acontecia em relação aos objetos que podem ser tocados com o mouse e estão programados com scripts que permitem alguns *feedbacks* ou ações – como, por exemplo, obtenção de informações por meio de *notecards*, ou ações como sentar, cavalgar, passear de charrete, ou outros tipos de veículos que levam a *visitas* guiadas, ou mesmo embarcar num veículo e conduzi-lo livremente pelo espaço. Ao se clicar sobre os objetos, eles também dão presentes oferecidos pelos proprietários dos espaços ou permitem ouvir gravações e assim por diante. Por meio dos scripts esses espaços são automatizados e não é necessária a presença de um guia ou tutor para visitar e conhecer.

O que se pretende mostrar com isso é que, relativamente ao sentimento de presença, existem vários e diferentes níveis de imersão e interação possíveis. Em sua jornada, Janjii passou primeiramente por esse estágio e aprendeu como movimentar a câmera, o avatar, a trabalhar com as possibilidades das horas disponíveis do dia. Com relação ao conteúdo, percebeu que, do mundo livremente concebido pelos usuários, resulta uma imensa diversidade de opções de expressão e representação, um convite irresistível à fantasia, imaginação, criatividade e ao sonho. É necessário considerar o aspecto da relação com o conhecimento, ou seja, estava ali diante de um novo modo de adquirir informações e conhecimento, comparado à internet convencional, na qual se passeia na informação em estrutura de hipertexto e na navegação, mas que, em termos de imagem, possui uma lógica plana e baixo nível de interatividade. Por meio da imaginação, no mundo virtual somos transportados para o interior dos espaços, como se pode observar nas figuras abaixo:

Nessas coleções de imagens (Figs. 27 e 28) trago exemplos dos temas mais recorrentes e comuns do imaginário coletivo, vindas dos sonhos estimulados pelo cinema, pela sociedade de consumo, como as remotas vilas medievais, as ilhas tropicais paradisíacas e palácios de cristal.

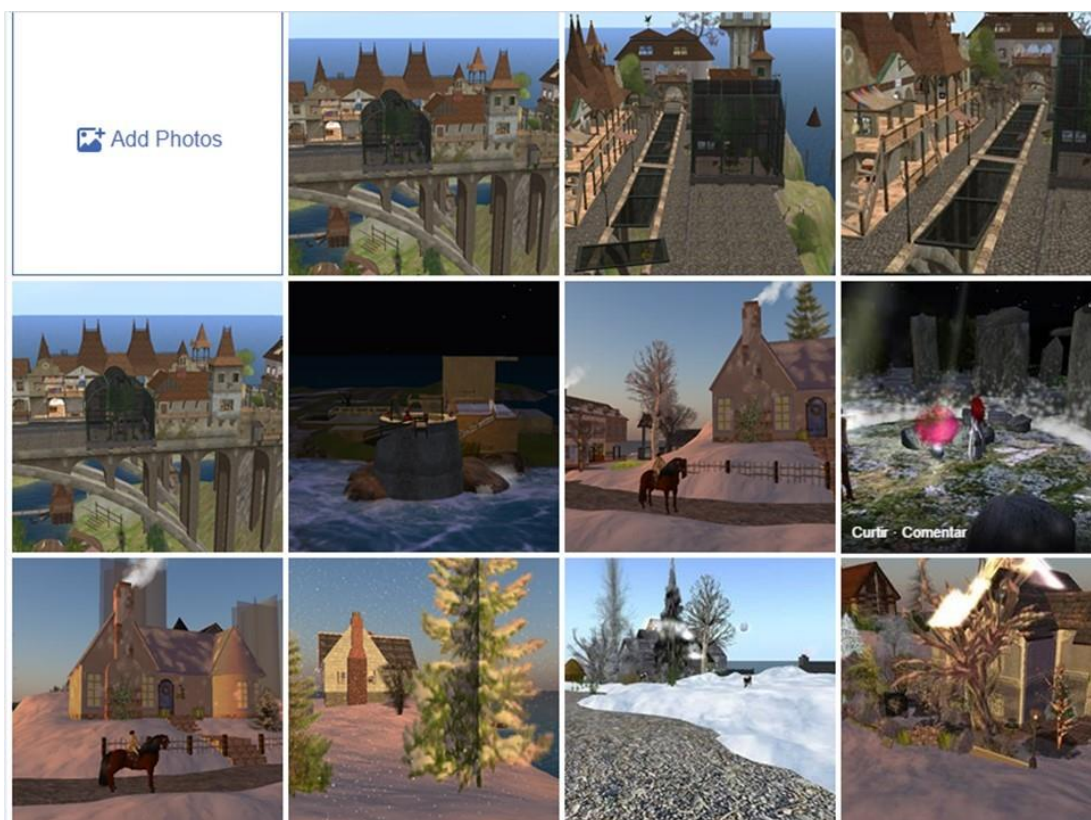


Figura 27 - Viagens por ilhas medievais muito frequentes no ambiente.

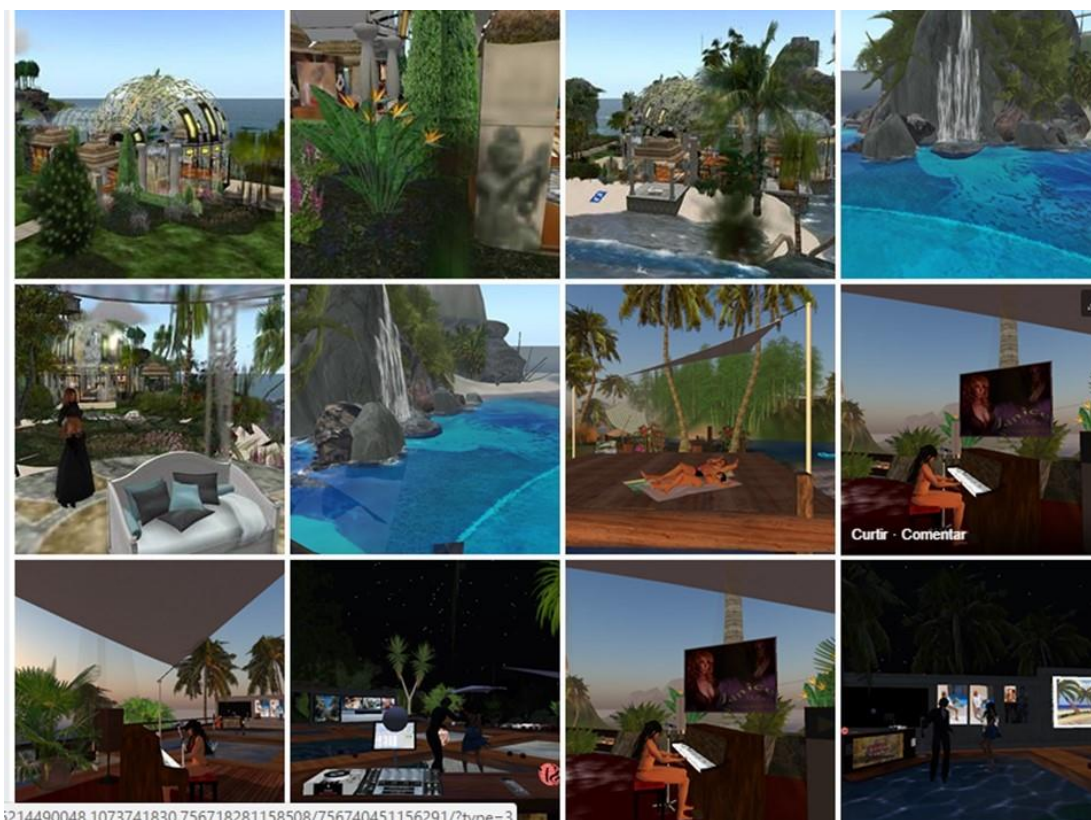


Figura 28 - Visitas a memoriais e ilhas tropicais paradisíacas.

Nas figuras 29 e 30 há exemplos de representações de países, Holanda e México, feitos por iniciativa de residentes e a representação oficial da presidência de Portugal. A da Holanda, com característica mais imersiva, feita mais para observação externa, a de Portugal com estrutura bastante institucional, com informações turísticas e referências históricas – como, por exemplo, as caravelas do descobrimento. A do México com uma intenção cultural e mais interativa, mostrando desde as pirâmides até a religiosidade católica, e com uma vila com arquitetura típica, em que se podia visitar exposições com reproduções de obras de seus principais artistas.



Figura 29 - Visitas a representações de países Holanda e Portugal.

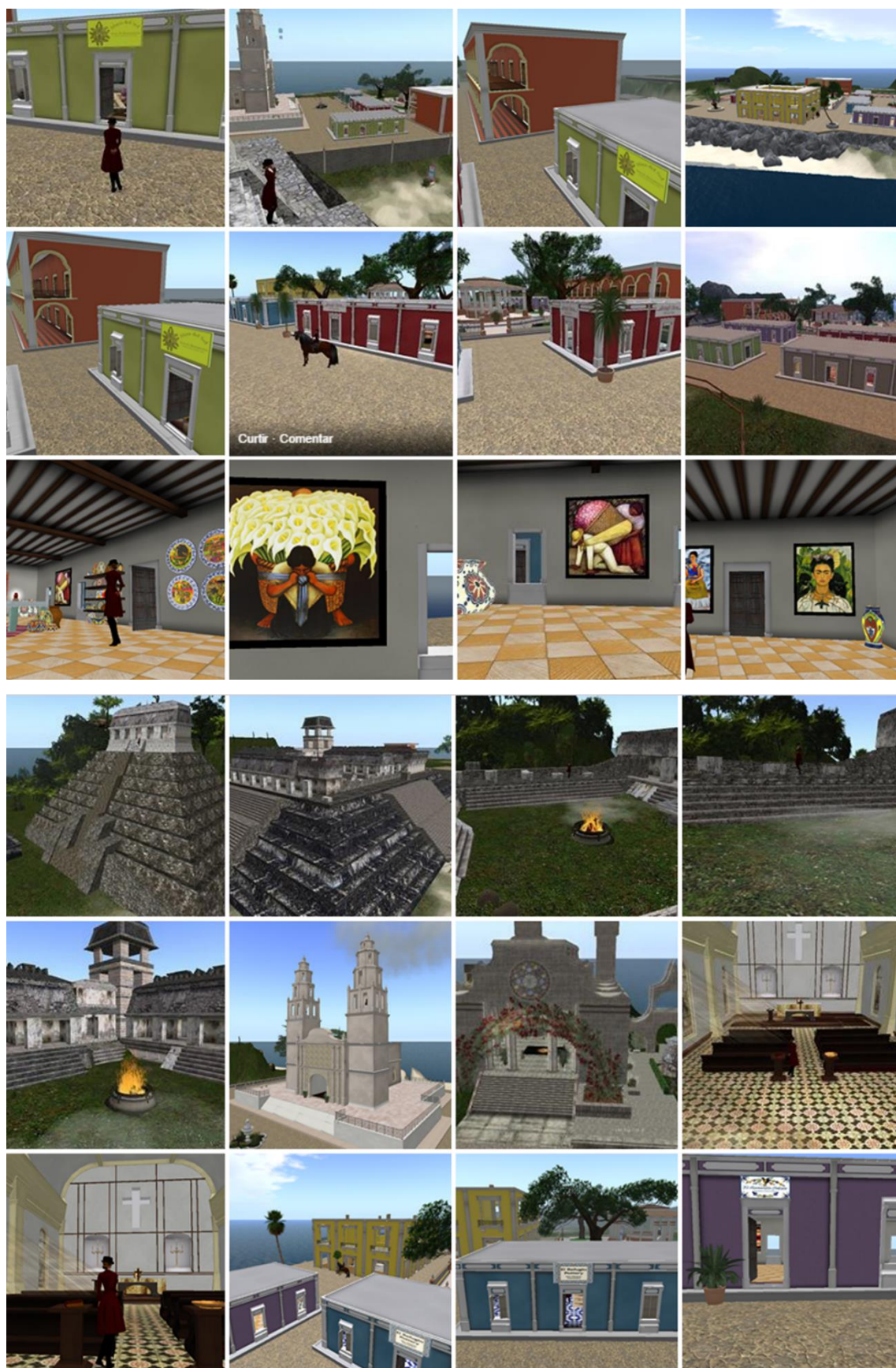


Figura 30 - Visitas a representações de países – México.

Na visita a uma ilha japonesa, apresento a constatação da possibilidade de apresentações cênicas, como a dança das gueixas na Figura 31.

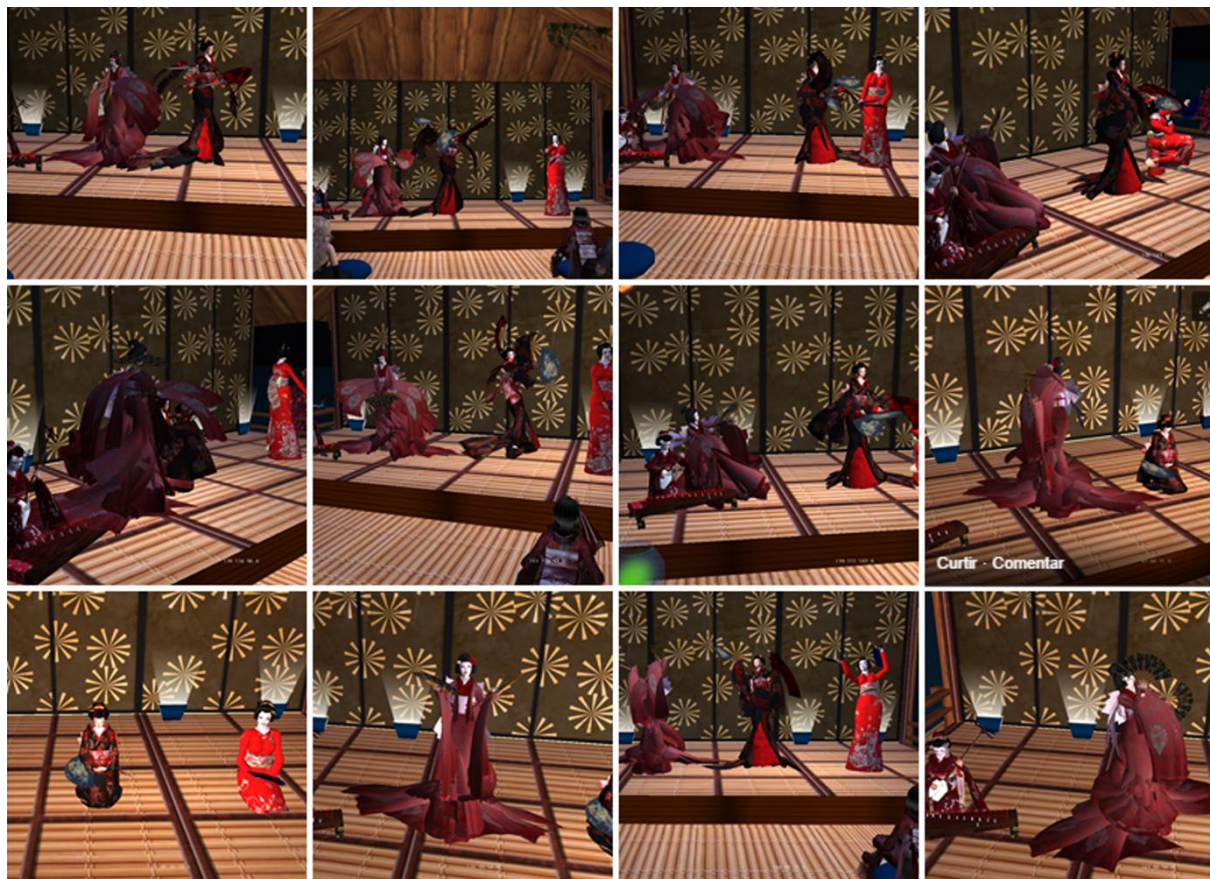


Figura 31 - Viagem a representações de países – Japão apresentação de dança tradicional Gueixas.

Essas viagens, que aconteceram em 2009, foram bastante esclarecedoras quanto às possibilidades do ambiente em relação à expressão artística. Janjii retorna dessas viagens com a cabeça cheia de ideias, cada vez mais estimulada a se envolver e ali desenvolver um trabalho. Quem sabe estaria ali a possibilidade de realizar o sonho de ter uma carreira artística. Logo descobre que as possibilidades de um residente comum são limitadas, e que para desenvolver trabalhos ali seria necessário um investimento, tornando-se membro premium, ou seja, um residente pagante, o que permite ter um espaço para construção e outras vantagens. Além disso, existe a necessidade de ter um computador mais potente, com uma boa placa gráfica. Mesmo assim esse investimento é viável se comparado ao de um artista na vida real, tendo

em vista o custo do aluguel de um atelier e dos materiais para o trabalho. Em termos financeiros, o mundo virtual ainda é mais acessível que a realidade em si.

Diante de todas essas constatações, Janjii a essa altura estava convencida de que era ali que desejava se instalar e fazer a experiência, a despeito de todas as informações que a RL trazia - de que o Second Life era um projeto em decadência. Via ali um imenso espaço de experimentação, autodescoberta, desenvolvimento de conhecimentos sobre realidade virtual e mundos virtuais.

Sempre que se menciona o Second Life, são frequentes comentários como: “Second Life ainda existe? Nunca mais ouvi falar, pensei que já tivesse acabado”. Taurion, no e-book “Mundos Virtuais, Pessoas Reais”, traz uma resposta a essa dúvida, e que corresponde ao que os usuários regulares desses mundos constatarem diariamente - e que considero um esclarecimento importante para que se possa iniciar uma conversa ou uma pesquisa a esse respeito:

“Este livro, o segundo da série, aborda um tema que sempre me atraiu: Mundos Virtuais. Houve um momento, em torno de 2006 e 2007, em que os mundos virtuais, principalmente o Second Life, estavam “bombando”. O Second Life saía nas capas de revistas, pipocavam seminários por toda a parte, todos diziam que “estavam” ou pretendiam “estar” no Second Life. Em 2008 este frenesi começou a arrefecer e hoje quase não se fala mais no Second Life. Sinal que acabou? Não, os mundos virtuais continuam evoluindo, não mais nas capas de revistas, mas em iniciativas empresariais mais consistentes. Comparando dados fornecidos pelo próprio Second Life, de janeiro a junho de 2008, vimos que o número de seus usuários premium, aqueles que pagam para ter uma propriedade virtual (uma ilha) estava caindo constantemente. Entretanto, o número de horas em que estes usuários ficavam ativos aumentou. Minha leitura pessoal é que vemos o amadurecimento do uso do Second Life, deixando de ser hype, para ser usado de forma mais consistente. Muitas empresas estão investindo em novos projetos, mais maduros que os que foram lançados atropeladamente há dois ou três anos atrás.” (TAURION, 2009, p.4)

Isso nos faz refletir sobre esse movimento nos mundos virtuais. Concordo com a análise de Taurion, que esclarece principalmente os equívocos quanto ao entendimento da natureza dos mundos virtuais e à necessidade de se pensar novos rumos e direcionamentos a partir das primeiras experiências:

“De qualquer maneira, na minha opinião, os anos de 2006 a 2008 nos ensinaram muita coisa. Muitos erros foram cometidos pelo simples desconhecimento do que é um mundo virtual. O Second Life foi visto como um ambiente para divulgação de produtos

e marcas, embora ele não fosse orientado a comunicação de massa. Ele se insere na economia da Cauda Longa. Na verdade ninguém sabia direito quem estava usando um mundo virtual e porque o estava usando. E sem saber isso, as chances de alguma iniciativa dar certo eram mínimas. O resultado é que nos últimos dois anos inúmeras ilhas do Second Life foram simplesmente abandonadas. A lista de fracassos é longa, enquanto os sucessos contam-se nos dedos! ” (TAURION, 2009, p. 5)

O que se sabe atualmente é que aqueles que ficaram no Second Life tem buscado novas formas de explorar esse mundo porque perceberam que a adaptação a esse tipo de vida não pode prever resultados imediatos, em função da dinâmica da evolução tecnológica e das relações sociais que ali ocorrem. Muitas coisas aconteceram desde 2009, muitas comunidades lá se estabeleceram — na sua maioria iniciativas individuais de pesquisadores de universidades do mundo todo, que ali tem desenvolvidos pesquisas e projetos.

Seria ingênuo estudar o Second Life ou qualquer mundo virtual sem abordar o aspecto econômico, visto que a manutenção desses mundos tem um custo - tanto em relação aos simuladores que permanecem em funcionamento 24 horas por dia, quanto ao pessoal especializado necessário para sua manutenção, entre outros tantos gastos e investimentos necessários em atualizações e atendimento aos usuários, que tem que aceitar os termos de serviço da plataforma antes de fazer o seu primeiro login¹⁸.

No Blog de Au, “New World Notes”, é possível constatar a movimentação financeira que citamos com dados de 17/03/2017: movimentação financeira verificada em¹⁹

Enquanto negócio, o Second Life desenvolveu uma economia interna própria, que movimenta significativa quantidade de dinheiro, num modelo de auto-gestão que não precisa de conexões com empresas externas para sobreviver. Hoje se sabe que a ideia de utilizar o mundo virtual com expectativa de resultados no mundo real ainda não é possível — porque ainda existe um *gap* entre realidades que precisa ser superado —, menos ainda esperar resultados imediatos em qualquer tipo de projeto, os modelos de negócios, educação e arte existentes na realidade física não são aplicáveis *ipsis literis* ao mundo virtual: requerem adaptações, principalmente

¹⁸ <https://secondlife.com/corporate/cs.php?lang=pt-BR>

¹⁹ <http://nwn.blogs.com/nwn/2017/03/second-life-marketplace-linden-lab-revenue.html>

(acesso em 17/03/2017.)

em função da dinâmica das relações sociais, da linguagem e da velocidade com que as coisas lá evoluem. Em seu ostracismo Second Life não parou de evoluir porque muitos que ali estão dedicam-se a pensar os mundos virtuais e suas alternativas, partindo do questionamento da própria estrutura do Second Life e principalmente da crítica ao modelo econômico ali implantado. Second Life possui moeda própria - o Linden Dolar, que pode ser adquirido com cartões de crédito ou pelo sistema paypal, tanto no site do SL como em casas de câmbio e terminais in world. Em sua página pessoal do SL o residente tem todos os registros de transações disponíveis, os recibos das transações comerciais - inclusive com identificação dos fornecedores – enfim, um sistema de contabilidade bem organizado e transparente.

No Second Life vigora um rígido regulamento de proteção aos direitos autorais dos criadores e seu constante controle. Todos os objetos criados já nascem com um DNA digital que informa quem são o autor e o proprietário do item: clicando com o botão direito do mouse sobre o item, abre-se uma pequena tela com essas informações e com um link para o perfil - tanto do autor quanto do proprietário. Em função de que isso exige uma estrutura institucional que faça esse controle, as novas Open Sims enfrentam problemas quanto à proteção dos criadores contra os que se apropriam de produtos por meio de programas de clonagem, ou num termo mais popular, pirataria.

Dizer que esse trabalho é sobre o Second Life seria obsoleto, tendo em vista que nos últimos anos a tecnologia de mundos virtuais por meio de um trabalho de engenharia reversa tornou-se open source²⁰ acessível a todos e surgiram os Open

²⁰ **Código aberto**, ou *open source* em inglês, é um modelo de desenvolvimento que promove um [licenciamento livre](#) para o design ou esquematização de um produto, e a redistribuição universal desse design ou esquema, dando a possibilidade para que qualquer um consulte, examine ou modifique o produto^[1].

O termo "código aberto" foi popularizado pela [Open Source Initiative](#) (OSI)^[carece de fontes] e difere de um [software livre](#) por não respeitar as quatro liberdades essenciais definidas pela [Free Software Foundation](#) (FSF)^[2], que são também compartilhadas pelo projeto [Debian](#). Qualquer licença de software livre é também uma licença de código aberto (Open Source), mas o contrário não é necessariamente verdade^[3].

Enquanto a FSF usa o termo "Software Livre" envolta de um discurso baseado em questões éticas, direitos e liberdade, a OSI usa o termo "Código Aberto" sob um ponto de vista puramente técnico, evitando (propositadamente) questões éticas. Esta nomenclatura e este discurso foram cunhados por Eric Raymond e outros fundadores da OSI com o objetivo de apresentar o *software* livre a empresas de uma forma mais comercial evitando o discurso ético.

(https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_aberto, acesso em 04/11/2016)

Sims21 (Open Simulators) desenvolvidos tanto por iniciativas privadas como por universidades. Esses simuladores abertos foram todos conectados entre si numa rede denominada Hypergrid22.(Fig 32)

²¹ OpenSimulator is an open source multi-platform, multi-user 3D application server. It can be used to create a virtual environment (or world) which can be accessed through a variety of clients, on multiple protocols. It also has an optional facility (the [Hypergrid](#)) to allow users to visit other OpenSimulator installations across the web from their 'home' OpenSimulator installation. In this way, it is the basis of a nascent distributed Metaverse. OpenSimulator allows virtual world developers to customize their worlds using the technologies they feel work best - we've designed the framework to be easily extensible. OpenSimulator is written in [C#](#), running both on Windows over the [.NET Framework](#) and on Unix-like machines over the [Mono](#) framework. The source code is released under a [BSD License](#), a commercially friendly license to embed OpenSimulator in products. If you want to know about our development history, see [History](#). Out of the box, OpenSimulator can be used to simulate virtual environments similar to [Second Life™](#), given that it supports the core of [SL's messaging protocol](#). As such, these virtual worlds can be accessed with the regular [SL viewers](#). However, OpenSimulator does not aim to become a clone of the Second Life server platform. Rather, the project aims to enable innovative feature development for virtual environments and the Metaverse at large. (http://opensimulator.org/wiki/Main_Page) acesso em 04/11/2016

²² The hypergrid is an extension to opensim that allows you to link your opensim to other opensims on the internet, and that supports seamless agent transfers among those opensims. It can be used both in standalone mode and in grid mode. The hypergrid is effectively supporting the emergence of a Web of virtual worlds.

The basic idea for the hypergrid is that region/grid administrations can place hyperlinks on their map to hypergrided regions run by others. Once those hyperlinks are established, users interact with those regions in exactly the same way as they interact with local regions. Specifically, users can choose to teleport there. Once the user reaches the region behind the hyperlink, she is automatically interacting with a different virtual world without having to logout from the world where she came from, and while still having access to her inventory.

The hypergrid started as a GForge project, but it is now included in the standard distribution of OpenSimulator. (<http://opensimulator.org/wiki/Hypergrid>) acesso em 04/11/2016)

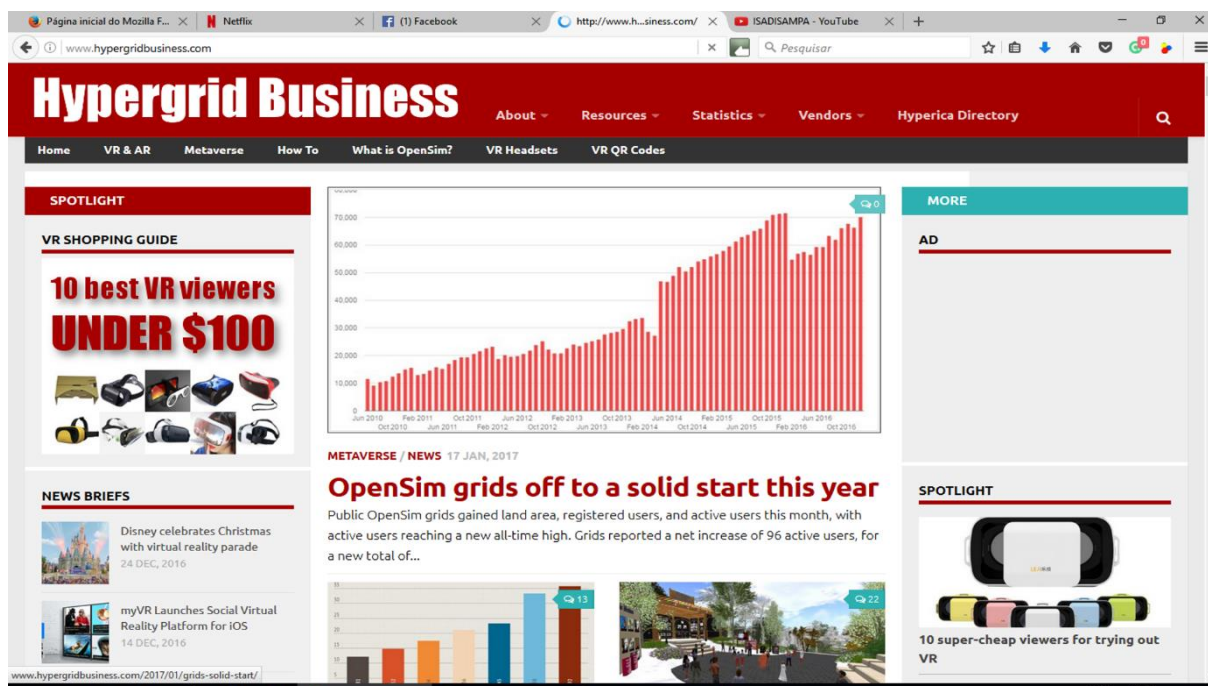


Figura 32 - Página do Hypergrid que reúne as Open Sim.

Apresento aqui alguns exemplos de Open Sims que tive a oportunidade de visitar e inclusive de possuir ilhas e ali desenvolver algumas experiências, onde constatei que realmente a tecnologia era a mesma e que na verdade a experiência no Second Life me capacitou a desenvolver qualquer tipo de projeto em Open Sims. Ou seja, por mais que se diga que Second Life está no fim e a própria Linden Lab já anuncie sua versão 2.0, o Projeto Samsar (Fig. 34), viver nesse mundo, na pior das hipóteses, é importante no sentido de que ali se desenvolve um *know how* para o que está por vir²³.

²³ (<http://nwn.blogs.com/nwn/2017/03/sansar-linden-lab-social-vr-trailer-1.html>, acesso em 08/03/2017)

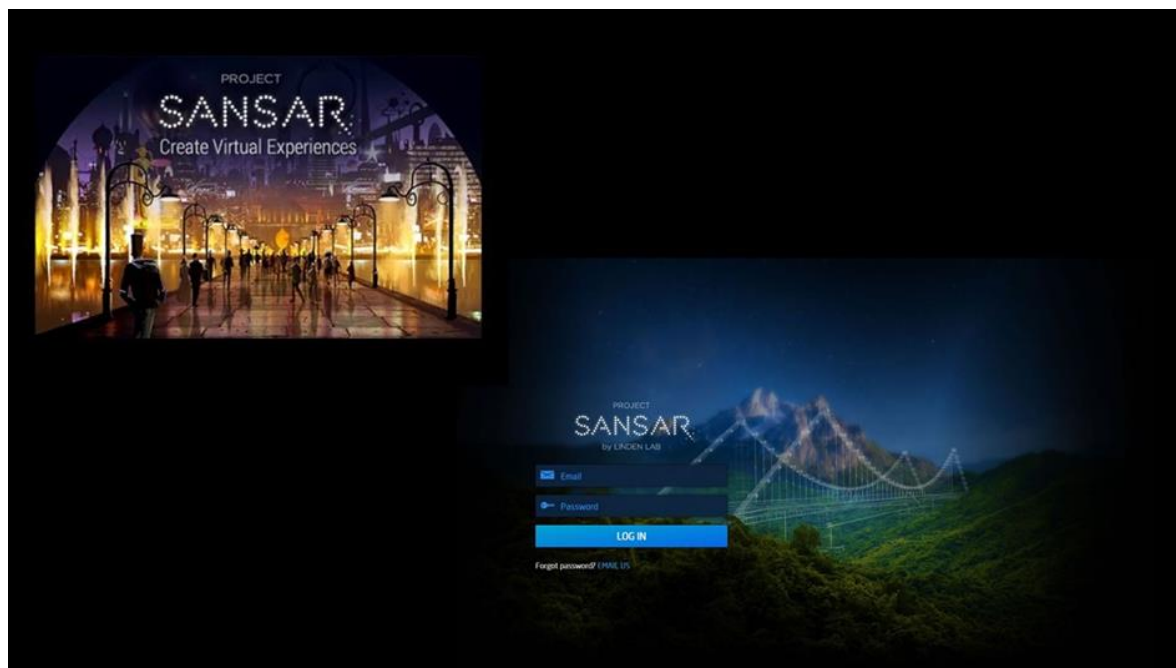


Figura 33 - Página inicial do Projeto SANSAR da LL, o SL 2.0.

Mesmo recentes, as Open Sims já apresentam um bom nível de organização e comunicação, como demonstra esse site (fig. 34) em que estão reunidas informações e formas de acesso às diferentes plataformas online atualmente.

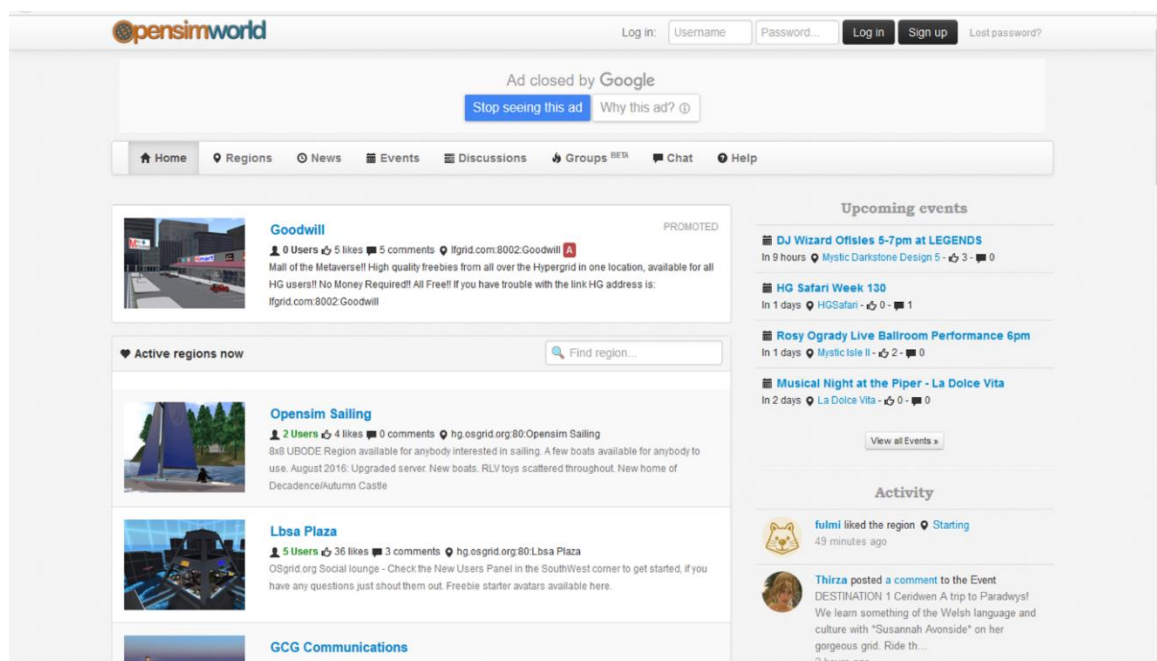


Figura 34 - Site oficial do grupo de Open Sim online atualmente.

Cada uma das Open Sims possui seu site próprio, a exemplo do Second Life, sendo que esse site é o portal de entrada para cada uma delas no mesmo modelo que já descrevemos anteriormente.

Aviation (Fig 36) foi a primeira Open Sim que apareceu como concorrente do SL, com moeda própria, mas com preços muito mais baratos que o SL e o mesmo sistema de aquisição de espaços (simuladores). Havia a possibilidade de ali manter o mesmo nome de avatar do SL - e assim a jornada de Janjii Rugani se expande para esses novos mundos onde se estabelece numa ilha full que chamou de Happy Dragon (em razão do formato de terraforming que parecia a cabeça de um dragão) (Fig. 35). Foi uma grande escola, porque ali não havia quase nenhum conteúdo diferentemente do SL em que se pode obter de tudo para construções e animações.

Em Aviation tudo estava por ser feito.



Figura 35 - Minha ilha Happy Dragon em Avination 2011 foto Janjii Rugani.

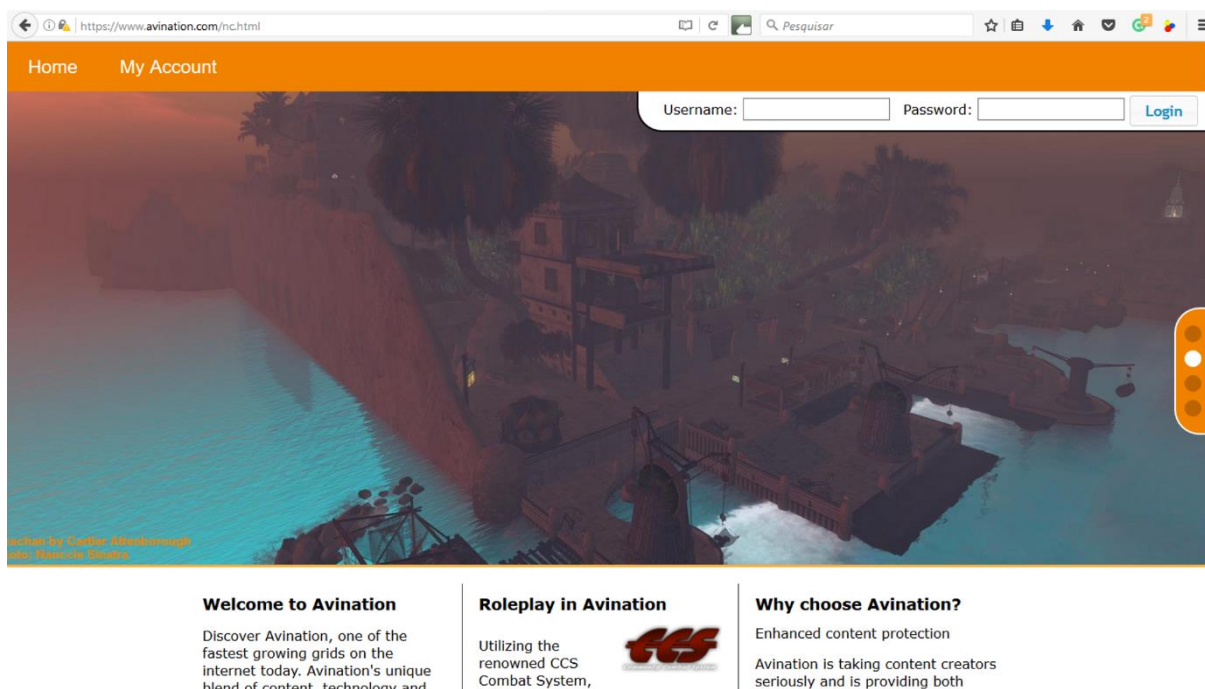


Figura 36 - página de Avination atualmente fora do ar.

Anos depois recebi do proprietário de Awiworlds (Fig. 37) uma ilha full para desenvolver um projeto cultural e ali construí o Centro Cultural PEACE (Fig. 38). Esse

grid já fazia parte do Hypergrid e foi aí que pude experimentar a possibilidade de, com o mesmo avatar, transitar por diferentes Open Sims. Consegui levar o conteúdo produzido em Avination para esse ambiente que, na ocasião, tinha uma boa frequência de avatares - o que favorecia mais trocas e interações que Avination.



Figura 37 - Página de Aviworlds no Facebook.

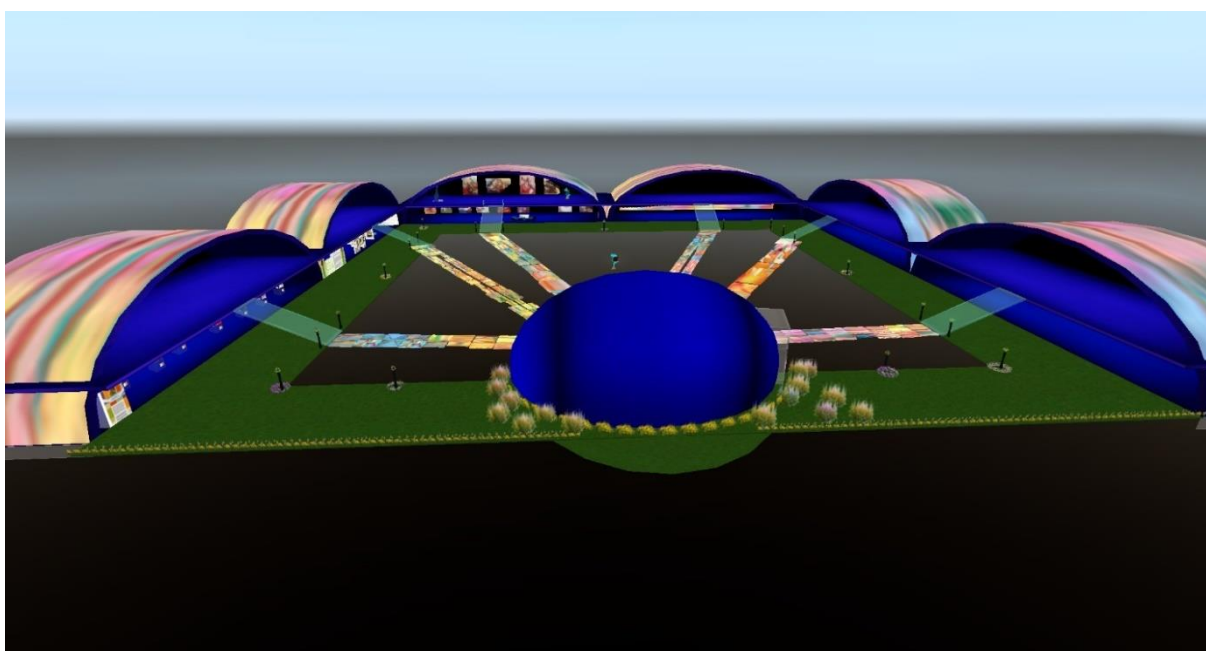


Figura 38 - Centro Cultural PEACE em Aviworlds 2013.

Craft World (Fig. 39) atualmente é o Open Sim mais frequentado e abriga uma comunidade italiana que, entre outras atividades, mantém o Museo del Metaverso, importante iniciativa que levou os principais artistas do SL para essa nova opção de ambiente virtual e que também indica uma forte tendência de migração de residentes do Second Life para os Opens Sims que oferecem taxas de manutenção bem mais baratas e o upload gratuito de arquivos - visto que no SL qualquer upload de conteúdo é pago.

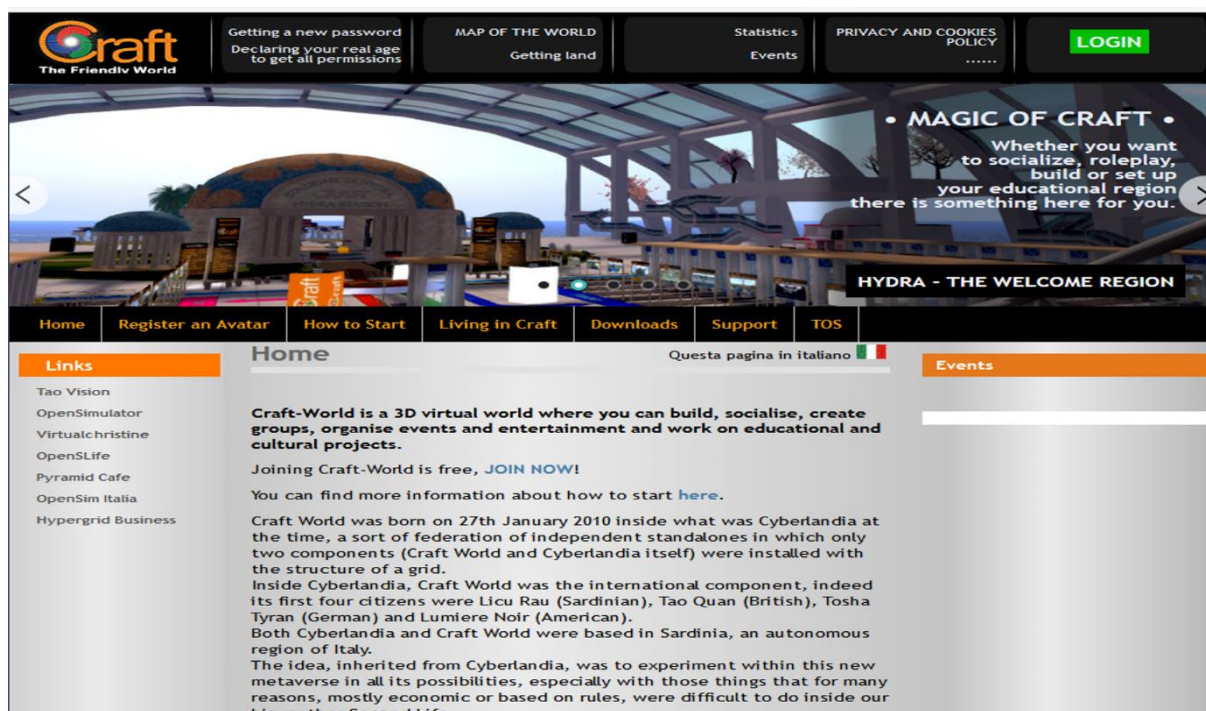


Figura 39 – Página de Craft World.

Esses exemplos de novos mundos confirmam o que informa AU (2008):

“Nos próximos anos, uma verdadeira galáxia de novos mundos aparecerá e, por essa razão, alguns experts estão ainda mais ansiosos pelo futuro próximo. Em maio de 2007, por exemplo, a estimativa dos renomados analistas de tecnologia da Gartner, Inc. era de 80% de todos os internautas ativos “teriam uma segunda vida (ainda que não necessariamente no Second Life)” em 2011.

Se tivéssemos que ampliar a definição de mundos on-line ainda mais, para incluir mundos que simulam espaços abstratos, teríamos sites de relacionamentos como o Facebook, o Youtube e todos os que surgiram na esteira deles (alguns já observaram que, apesar de suas aparentes diferenças, esses sites de relacionamento são essencialmente jogos de faz-de-conta, nos quais cada indivíduo cria uma versão

estilizada e melhorada de si mesmo em as própria página, colecionando amigos e outros símbolos de sucesso como se fossem moedas de ouro ou amuletos).” (AU, 2008, p. 12)

Essas previsões de AU além de se confirmarem com a existência das Open Sim, se atualizam a cada dia como por exemplo lançamento do “Facebook Spaces”²⁴ o mais recente aplicativo da rede social que leva os usuários para um espaço de realidade virtual (VR) onde podem interagir com outros usuários do Facebook com uma versão “Second Life” do seu perfil, num ambiente 3D. O aplicativo também inclui a possibilidade do uso de Oculos Rift, que permite um alto grau de imersão e visão 360º. Isso demonstra a permanente movimentação dos desenvolvedores em torno do tema mundos virtuais.

Dada essa expansão dos mundos virtuais, neste capítulo é importante contextualizar e atualizar o lugar da narrativa, visto que o objeto de estudo é a experiência imersiva nesses mundos, e é também o lócus da pesquisa, em que se deseja utilizar esses mundos como ferramentas e espaços de criação, entre suas outras tantas possibilidades - como educação a distância e modelo de negócios, por exemplo.

Desde que decidi compartilhar minha experiência no Second Life, tenho encontrado dificuldade em comunicar o que se passa em seu interior. Percebo que o problema é traduzir a cultura específica de uma realidade virtual para o mundo real. Também Constatei que uma pessoa pode ler o Guia Oficial da Second Life (Rymaszewski, 2007) e terminar sem ter a menor ideia do que realmente irá vivenciar, porque se trata de uma experiência de interatividade imersiva num ambiente que possui uma cultura própria, como define Wagner James Au em “Os bastidores do Second Life: notícias de um novo mundo” (2008).

“Olhando para trás e analisando meus quase cinco anos de sobrevivência naquele mundo, percebo três elementos essenciais para a experiência no Second Life, atributos que fazem dele um mundo único, que o capacitam a crescer, que determinarão como ele se desenvolverá (ou não) nos próximos anos. Como vou tentar delinear nos próximos capítulos, que acompanham o desenvolvimento do SL como plataforma, esses elementos não foram implementados conscientemente pela Linden Lab. E também não foram codificados pelos residentes, como ficará evidente nos

²⁴ <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2017/04/facebook-spaces-saiba-como-funciona-o-recurso-de-realidade-virtual.html>

últimos capítulos, que traçam a fragmentada evolução do SL como cultura. A verdade é que eles surgiram a partir da interação entre a Linden Lab - companhia que o criou – e a comunidade, e, ao longo da história do Second Life, foram sendo transcritos para o DNA social de seu mundo. (AU, 2008, p. 16)

Acompanhando as reflexões de AU (2002) relacionadas ao futuro dos mundos virtuais, há um momento em que nos alerta para algumas distinções entre real e virtual em que se percebe que a insistência em fazer a distinção entre o que é virtual e o que é real já não faz sentido tendo em vista que a essa altura temos em torno de 100 milhões de pessoas no globo terrestre associadas a algum tipo de mundo on-line e os mundos virtuais multiusuários já não podem ser considerados como mundos de fantasia totalmente alheios à realidade visto que não funcionam de modo isolado. O Desenvolvimento do Second Life —por ser um mundo criado por quem participa dele —, corre paralelo a tudo o que acontece internet afora.

Ao rever as imagens que produzi em 2009/2010, nas primeiras viagens exploratórias, rememoro as emoções que senti, e posso compreender as reações de riso nervoso, perplexidade e extremo estranhamento das pessoas ao ouvirem narrativas sobre a vida num mundo virtual, porque na verdade a questão é a falta de repertório daqueles cuja experiência com mundos on-line é restrita ou inexistente, ou quem sabe falte a eles a percepção de que essa é uma das modalidades de mundos virtuais hoje disponíveis como dissemos acima e como esclarece AU (2009):

“A maioria de nós participa de apaixonadas listas de discussões em e-mails ou blogs, flerta descaradamente nos programas de mensagens instantâneas, compartilha fotos pessoais em sites que qualquer um pode acessar, faz compras on-line, assiste a vídeos produzidos por milhares de anônimos, fabrica imagens ideais de nós mesmos em sites de relacionamento, além de usar a internet para trabalhar, ter momentos de lazer e realizar atividades culturais. E, até quando nos afastamos de nossas mesas ou escrivaninhas, mantemos contato estreito com o mundo on-line via telefone celular — ora, isso, hoje em dia, faz parte da noção que temos de viver no mundo real. Não importa que pareçam desenhos animados ou joguinhos à primeira vista — esses mundos virtuais estão se tornando outro canal de experiência e interatividade. E para muitas pessoas, especialmente os jovens, eles estão se tornando o único mundo que realmente importa, um mundo essencial.” (AU, 2008, p. 13)

Entender essa cultura específica e a possibilidade de existência de duas realidades que coexistem na sociedade contemporânea, exige um novo patamar de consciência, em que se passa a perceber a possibilidade de manifestar-se em

diferentes dimensões interconectadas que ocorrem simultaneamente, coisa que foi preconizada em várias obras de ficção científica, representadas em linguagem cinematográfica, e que agora podem ser experienciadas por qualquer pessoa, ainda que na forma de simulação, nos ambientes virtuais tridimensionais.

Os Contatos iniciais com grupos de residentes do Second Life remeteram a conceitos fundamentais para seu entendimento.

Pereira (2009) apresenta em sua dissertação a definição de ciberespaço, que completa a rede conceitual necessária para definir com mais clareza os contornos desta pesquisa.

É inegável a necessidade, porém, de abarcar, no bojo da discussão da cibercultura, a análise da noção de ciberespaço, muitas vezes empregada como sinônimo de internet. Para que seja possível seguir adiante na discussão, cabe destacar que ciberespaço e internet, apesar da intercambialidade dos termos, não compartilham uma exata e simétrica equivalência.

(...) Quando se tratar do aparato tecnológico, da conjunção de redes e de nós computacionais, propomos que seja referenciada a internet. Ciberespaço, por sua vez, descreve o conjunto formado por usuários, computadores, aplicações computacionais e dados, numa situação de interação e uso. Essa noção de ciberespaço, com milhões de pessoas transacionando informações e em comunicação direta, sustentadas por dígitos binários, conformam a noção dada, não pelo Neuromancer de William Gibson, mas pelo ex-letrista psicodélico do Grateful Dead, John Perry Barlow. (PEREIRA, 2009, p. 28)

O autor em tela mapeia diferentes concepções de cibercultura, tecendo relações entre ela, ciberespaço e interatividade/imersiva, que esclarecem a respeito o contexto em que ocorrem os MUVE:

Embora muito recente nos estudos da comunicação, a cibercultura já se faz presente em inúmeros estudos nesse campo, com diferentes abordagens sobre projetos que tem como principal característica o elo com os meios digitais e com a internet. Porém, há ainda uma ausência significativa de uma definição clara de cibercultura, fazendo necessária a busca por uma conceituação adequada para o termo. (PEREIRA, 2008, online)

É evidente o elo entre os meios digitais e a internet, e que permitem os mundos virtuais online. Neles se pode encontrar uma variedade de representações culturais que verifiquei nessas viagens. Fizaram-me perceber diferentes formas de relações

com a realidade virtual, desde as expressões que tendem a reproduzir a realidade física com verossimilhança, até os espaços que oferecem experiências visuais e estéticas fantásticas (Fig. 40).

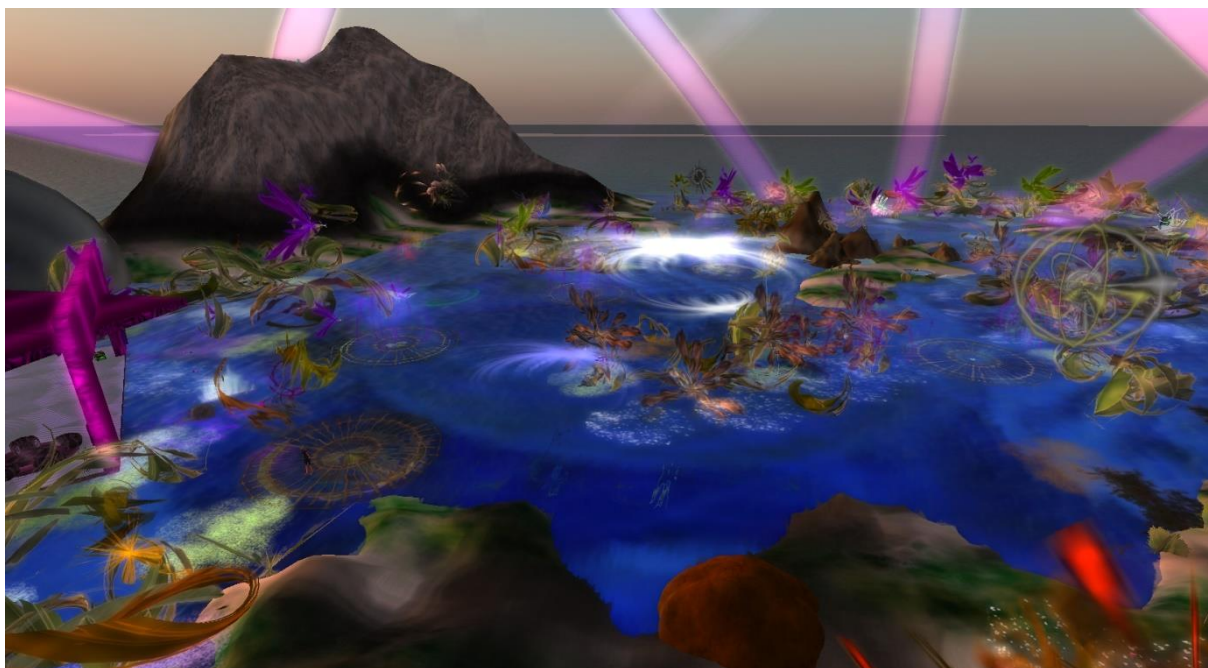


Figura 40 - o extinto Vegetal Planet da avatar/artista francesa Vrum Short.

Aprofundando um pouco mais a reflexão, o autor reúne em sua pesquisa algumas definições, permitindo uma visão mais ampla do conceito:

O pesquisador tcheco Jakub Macek por exemplo, estabelece quatro categorias para a cibercultura, partindo da visão utópica, informacional, antropológica até a epistemológica. Enquanto que para Pierre Lévy, o mais citado autor entre os trabalhos de cibercultura no Brasil, essa corrente de pensamento pode ser encarada como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (Lévy, 1999, pg.17), Macek vai mais além e constrói a definição de cibercultura (na interpolação de utopia, informação, antropologia e epistemologia) como sendo:

Cibercultura pode ser então vista como um ponto de encontro de trabalhos de ficção com discursos, conceitos e teorias das ciências naturais e sociais, bem como da engenharia – que permeiam, moldam e transformam cada uma. Cibercultura é profundamente auto-reflexiva porque as teorias são partes de suas narrativas (ciberculturais), que por sua vez inspiram as teorias emergentes.

É preciso entender cibercultura, portanto, como um desdobramento, como o estuário no ciberespaço, da confluência entre a sociedade contemporânea, a técnica que extrapola o caráter meramente instrumental da modernidade e a cultura pós-moderna cotidiana em suas diferentes facetas.” (PEREIRA, 2008, online)

Em sua conclusão fica evidente a inclusão dos MUVE nesse contexto, visto que ali todas essas facetas acontecem:

“Isso tudo faz da cibercultura uma verdadeira manifestação da vitalidade social”, oferecendo inúmeras possibilidades de expansão e extensão das relações entre o sujeito e o objeto, nunca como negação das formas de comunicação tradicionais, analógicas e/ou atômicas, mas sim como prolongamento dessas formas, fazendo-se valer, para isso, dos bits que circulam em alta velocidade nas redes digitais da internet, algo imaterial, mas verdadeiramente presente nas interações sociais pós-modernas, como explica Michel Mafessoli (CHIBLI, 2007):

Existe uma frase de [Max] Weber que resume exatamente o que estou dizendo. Quando ele pensava, refletia sobre a reforma protestante no início do capitalismo e dizia: nós não podemos compreender o real a não ser a partir do irreal. O que é considerado reputado irreal. E digo exatamente a mesma coisa para a pós-modernidade. Não podemos compreender a realidade pós-moderna a não ser a partir desse irreal. Quer dizer, o imaginário. O fantasmagórico.” (PEREIRA, 2008, online)

Na introdução de seu livro, Au (2008) o define como uma cartilha resumida para os que não conhecem os mundos online. Isso auxiliou na concepção deste capítulo também como um pequeno resumo, no sentido de esclarecer alguns conceitos essenciais para a compreensão do que vem a ser a vida num mundo virtual, esclarecendo que se pretende entender o que se passa dentro desse ambiente, sua cultura, sua dinâmica, no sentido não apenas de conceituar um metaverso, mas o que se entende por uma vida e suas manifestações artísticas, nessa específica realidade virtual.

“Lançado em junho de 2003, o Second Life foi construído como um ambiente virtual que prometia uma simulação da sociedade contemporânea, com possibilidades de interações entre usuários por meio de avatares. Além disso, e aqui há um ponto primeiro para marcar a diferença em relação aos demais mundos virtuais, os próprios usuários ganharam a possibilidade de manter os elementos virtuais que compõem a simulação.” (PEREIRA, 2009, p. 75)

A primeira questão que se deve entender é que, apesar dos mundos virtuais multiusuários serem construídos com uma tecnologia de “game” e

estruturalmente e esteticamente possuírem características semelhantes do ponto de vista visual e operacional, sua dinâmica é bastante diferente do *game* porque nestes o interator ingressa num ambiente de jogo com narrativas, regras e metas previamente definidas e se adequa a elas em ações de caráter competitivo.

No Second Life, por exemplo, é o chamado residente quem escolhe o tipo de atividades que pretende desenvolver ou de que participar dentro, de um imenso rol de ofertas e possibilidades, num cardápio que varia desde cursos de formação à distância nas mais variadas áreas do conhecimento, viagens exploratórias pelas diferentes ilhas (SIM_simuladores), atividades sociais nas diversas redes que lá existem, trabalho com design 3D para o ambiente como a produção de objetos, roupas e avatares, desenvolvimento de animações e scripts e inclusive jogos de RPG ou simplesmente divertimento. Por esse motivo escolho tratar os mundos virtuais não como game mas como metaverso, termo que será utilizado a partir desse ponto para me referir aos mundos virtuais.

Em trabalhos de diversos autores, é unânime a afirmação de que metaverso é um neologismo criado por Neal Stephenson no romance Snow Crash (1992), apropriado recentemente pela Cibercultura. Designa um “universo paralelo” ou “universo virtual tridimensional.

Hiro gasta bastante tempo no Metaverso. [A Rua] é a Broadway, a Champs Elysées do Metaverso. É o bulevar brilhantemente iluminado... Como qualquer local da Realidade, a Rua está sujeita ao desenvolvimento. Os desenvolvedores podem construir suas próprias ruazinhas alimentando-se da rua principal. Podem erigir prédios, parques, sinais, assim como coisas que não existem na Realidade, tais como grandes espectáculos de luzes aéreas e vizinhanças especiais onde as regras do espaço-tempo tridimensional são ignoradas. Coloque um sinal ou um edifício na Rua e centenas de pessoas, as mais ricas e mais conectadas da terra o verão todos os dias de suas vidas. [A Rua] não existe. Mas agora mesmo há milhões de pessoas andando nela. (STEPHENSON,1992, p.22-23). (tradução livre) ²⁵

²⁵ “Hiro spends a lot of time in the Metaverse. [The Street] It is the Broadway, the Champs Elysées of the Metaverse. It is the brilliantly lit boulevard... Like any place in Reality, the Street is subject to development. Developers can build their own small streets feeding off of the main one. They can build buildings, parks, signs, as well as things that do not exist in Reality, such as vast hovering overhead light shows and special neighborhoods where the rules of three-dimensional spacetime are ignored. Put a sign or a building on the Street and the hundred million richest, hippest, best-connected people on the earth will see it every day of their lives. [The Street] does not really exist. But right now, millions of people are walking up and down it.” (Stephenson,1992, p.22-23).

Mas PEREIRA observa ainda:

“O termo metaverso encontra, assim, inúmeras e desencontradas definições, como podem ser vistas a seguir:

“Metaverso é a terminologia utilizada para indicar um tipo de mundo virtual que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais, não necessariamente de imersão, ou seja, que desloquem os sentidos de uma pessoa para esta realidade virtual.

(...) A convergência entre realidade física persistente, ou; Um espaço social virtual compartilhado com capacidade 3D, ou; Um mundo físico viabilizado virtualmente.” (PEREIRA, 2009, p. 76.)

Completa ainda dizendo que:

Assim como o termo “web” possui uma conotação muitas vezes dúbia, podendo referir-se ao conjunto de protocolos e aplicações online ou à própria internet em si, o termo metaverso sofre a mesma dualidade. Seu emprego costuma referenciar os mundos virtuais com interface 3D e o processo mental que o usuário vivencia ao usar esses mundos virtuais. Assim como a web não é a internet, não é todo e qualquer mundo virtualizado que tratamos quando usamos o termo metaverso. (PEREIRA, 2009, p. 76)

E em clara referência à relação com Stephenson, temos como exemplo a exposição realizada na ilha virtual da Universidade da Austrália, cujo release está reproduzido a seguir:

UTSA Espaço de Arte apresenta ...

1. SnowCrash – Desenvolvimento de Sim: Igor Ballyhoo & Rebeca Bashly

“Esta exposição do UTSA Espaço de Arte representa uma cena da novela de Neal Stephenson de 1992, ‘Snow Crash’. Todo o sim foi desenvolvido por Igor Ballyhoo em colaboração com Rebeca Bashly. Durante semanas ambos trabalharam incansavelmente para criar um ambiente imersivo que capta o clima e o cenário da novela de Stephenson. Este trabalho por si só faz mais do que valer a visita à exposição. O que reforça a experiência é a fantástica obra lá exposta por alguns dos mais importantes artistas do SL. A exposição inclui arte em 3D e 2D colocadas em barcos e jangadas em volta de uma embarcação central, assim como a arte exposta nessa própria embarcação.” (tradução livre)²⁶

²⁶ “UTSA ArtSpace presents ...

1. SnowCrash - Sim Development: Igor Ballyhoo & Rebeca Bashly



Figura 41 - Detalhe da instalação Snow crash, foto de Rebeca Bashly.

Esta exposição (Fig. 41) exemplifica o que diferencia Second Life da maioria dos mundos virtuais que possuem por base o aspecto lúdico da jogabilidade e constituem tabuleiros virtuais, ao passo que o metaverso estabelece a possibilidade de o residente, por meio de seu avatar, construir e modificar o ambiente virtual que o cerca. Além disso, apesar de preservado o aspecto lúdico, não é obrigatória a existência do jogo nesse ambiente: o residente pode simplesmente acessar o Second Life para uma conversa (texto ou áudio) com outros usuários, construir e modificar objetos ou, até mesmo apreciar eventos que estejam acontecendo ao tempo de seu acesso (JUSTIÇA, 2014). Aqui já é possível marcarmos os primeiros pontos mais significativos para estabelecermos uma distinção de metaversos e jogos online (games), tomando a experiência de uso do Second Life.

Não há compromisso com metas ou objetivos como é usual nos mundos virtuais dos MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – jogo de interpretação de personagem online e em massa para múltiplos jogadores). Além disso, o ambiente virtual não é exclusivamente determinado pelos desenvolvedores, programadores da aplicação computacional que implementa o metaverso, mas sim os próprios usuários,

This exhibit at UTSA's ArtSpace is a scene of Neal Stephenson's 1992 novel "Snow Crash." The entire sim was developed by Igor Ballyhoo in collaboration with Rebeca Bashly, both of whom worked tirelessly for weeks to create an immersive environment that captures the mood and scenery of Stephenson's novel. This work alone makes a visit to the exhibit more than worthwhile. What further adds to the experience is the fantastic art placed by some of the most prominent artists in SL. The exhibit includes 3D and 2D art set on boats and rafts around a central ship, as well as art placed on the ship itself."

(<https://thevirtualreview.wordpress.com/2014/06/21/igor-ballyhoo/> 12/02/2017)

(http://uwainsl.blogspot.com.br/2011_09_01_archive.html)

sujeitos do processo interativo. Assim o mais adequado seria ciberespaço 3D, ou seja, uma interface tridimensional para o ciberespaço. (PEREIRA, 2009, p. 77)

Seguindo o estudo de Pereira, vale destacar:

“Além de não ser a Web 3D, o metaverso não pode ser reduzido a um jogo. Embora a interface 3D tenha se difundido com os jogos multiusuários, podemos considerar que a principal característica do metaverso não está no aspecto lúdico, mas sim na rica experiência imersiva resultante da combinação de apurados gráficos 3D na interface com elementos de interação entre usuários em verdadeiras redes sociais, que podem se estender no compartilhamento de arquivos eletrônicos, objetos e construções virtuais sob o regime de intensa colaboração. “ (...) Com o Second Life surge uma categoria de mundos virtuais que não tem o jogo como base, mas sim o foco nas atividades sociais.” (PEREIRA, 2009, p. 77)

Mais especificamente em relação à gênese do Second Life, Au (2008) relata que:

“Embora parecesse inevitável que Philip Rosedale iria – de acordo com seus interesses e aptidões – criar o Second Life, foi sua namorada da faculdade Yvette, quem primeiro lhe trouxe ao conhecimento o livro Snow Crash e sua noção de internet 3D, chamada Metaverso. Ela comprou o livro para dar de aniversário a ele, em 1992, mas como ele mesmo diz, o que Yvette fez foi ligar o livro de Stephenson a uma visão meio formada que Rosedale tinha, mesmo antes de se dar conta disso: “Eu me lembro da ideia desse tipo de gênese digital... flutuando no escuro como um avatar, e você tinha algo como um cinto de ferramentas, e esse cinto permitia que você fizesse coisas...” (AU, 2008, p. 38)

Ainda neste resgate da história do Second Life, o autor nos conta:

“Descrito pela Linden Lab como “um mundo on-line em 3D criado por seus usuários e a eles pertencente”, essas palavras evocam tanto o conceito do usuário criador de conteúdo tão em voga durante a era da Web 2.0 na indústria da internet quanto a enorme popularidade dos jogos on-line como o World of Warcraft, da Vivendi. E você pode até citar o Metaverso de Snow Crash.(Como você deve ter visto, mesmo tendo lido o livro até aqui , o mundo de Stephenson tem uma relação muito próxima com o Second Life.) Ele foi desenvolvido, de qualquer forma, sem nenhuma dessas coisas em mente.” (AU, 2008, p. 45)

Explica a afirmação relatando como era Second Life no início:

“Bem no começo, queríamos criar um espaço orgânico interessante”, Andrew Meadows relembra, descrevendo as primeiras ideias de Rosedale para um mundo que ele pretendia construir. “Então algo da inspiração não era bem o Metaverso como descrito por Stephenson [no livro *Snow Crash*]. Nessa época, Rosedale era mais inspirado pelas imagens geradas por computador que ele vira em uma exposição de figuras 3D, as quais reproduziam deslumbrantes cenários naturais com tanto realismo que os pixels pareciam ter vida. Para Rosedale, o próximo passo seria transformar essas imagens estáticas em uma simulação de movimento. Então era possível, Meadows explica, ‘modelar um mundo natural, que tivesse insetos, flores e árvores que crescessem’. (AU, 2008 p.46)

Ainda no artigo em tela, encontro novamente o termo interatividade imersiva em sintonia com Au (2008), o que me leva a adotar essa concepção de interatividade, visto que corresponde com precisão ao que percebo nas vivências in world:

“Há de se destacar, porém que a extensão propiciada pela cibercultura, pela interatividade imersiva, não pode ser encarada como mera “prótese”, mas sim como meio capaz de “propiciar e alterar relações sociais face a face ou a distância, provocando alterações nas ecologias cognitivas, ou nas formas sociais e individuais de aprender o mundo e nele intervir (Bretas in: Fausto Neto, 2001, p. 36,).” (PEREIRA, 2008, online)

Chega o momento da Jornada em que a heroína começa a conhecer pessoas e a participar de atividades sociais, participar de grupos e deste modo imergir/interagir numa nova cultura e aprender sua linguagem específica e dinâmicas sociais.

Analisando a trajetória sob uma ótica junguiana, observo que no início da jornada os arquétipos da morte e do renascimento foram acionados. Na infância e na puberdade, Janjii iniciou a elaboração simbólica de forma intuitiva para a formação da identidade de avatar.

Essa nova fase corresponde à evolução da puberdade à vida adulta, quando ao se comunicar e interagir, integra-se à sociedade virtual, o ego completa sua separação do inconsciente, firmando sua autonomia como um momento de ampliação da consciência, como descreve Grinberg. (1997):

Esse processo de diferenciação no sentido da organização da consciência e formação do ego “é o principal produto de toda a atividade arquetípica” (Byington, 1988, pág.

14). Tal processo é intermediado pela ação dos símbolos.” (GRINBERG, 1997, pg. 173).

O autor esclarece que o que operacionaliza essa ação dos símbolos na estruturação da consciência é conhecido como eixo ego — Si-Mesmo, que é a via de comunicação entre o consciente e o inconsciente, e são os símbolos que unem esses dois sistemas. “Expressamos, exercemos e elaboramos nossos símbolos por intermédio das funções psicológicas, que atuam nesse eixo”.

Essa inserção na sociedade dos residentes traz necessidades semelhantes às da vida real, como por exemplo fixar um local de moradia, um ponto de referência, estabelecer parcerias e amizades, o que se poderia chamar de necessidade de pertencer ao lugar, estimulada pelo sentimento de presença, pelo desejo de estar ali.

O residente pode ter um endereço em SL, o que significa fixar residência na ilha de um grupo ao qual pertence, pode comprar/alugar um terreno (um simulador-SIM) e nele construir - dependendo da capacidade de prims do simulador - uma casa, loja, shoppings, ilhas temáticas, museus e todo o tipo de simulação de ambientes que a imaginação sugerir em função das escolhas do tipo de vida que pretende viver no metaverso. Isso também significa que o residente pode escolher a vida que quer ter.

Para isso, começa a utilizar com mais frequência as ferramentas disponíveis no sistema de processos comunicacionais multimodais. A plataforma oferece várias modalidades de comunicação como *chat* de texto, *chat* de voz, presencialmente ou à distância, a possibilidade de acionamento de um tradutor simultâneo nos chats locais, compartilhamento de todos os tipos de arquivo, participação e organização de grupos, e conexão com redes sociais externas ao ambiente, além de uma enorme variedade de *gadgets* com *scripts* de comunicação.

Mundos virtuais originados por computadores são espaços de significação, e as relações dinâmicas da interatividade imersiva (Au, 2008) são conformadoras de processos de significação, que ocorrem no espaço social virtual onde acontecem representações sociais, culturais, políticas, artísticas, religiosas e ainda dos signos originados pelos próprios residentes, que se inserem no fluxo do ciberespaço. (SOUZA, 2009).

Determinada a compreender todas as emoções inéditas que essa experiência imersiva havia provocado, a heroína dessa jornada buscou nas ilhas de acolhimento de novatos e espaços sociais as respostas para suas novas inquietações.

Então é preciso perceber que não se trata de uma aventura tresloucada, mas sim uma viagem de estudos de uma arte-educadora que se descobre ArteNauta²⁷, movida por uma sede de conhecer outras culturas, outros povos, conhecer o que sentem e pensam sobre a vida, sobre seus interesses e modos de vida - assim como foi na Índia, na Europa - enfim, em todos os lugares que visitei com essa atitude e com esse olhar... é o modo que escolhi para viajar.

Esse foi um momento de autodescoberta que desencadeou um tipo sutil de entusiasmo, provocado pelo desafio, misto de curiosidade, desejo de saber, e pelo desejo de evoluir. Nesse movimento de sociabilização, os primeiros lugares que procurei foram ilhas que desenvolvessem atividades sociais e acolhimento a novatos. Logo cheguei à ilha Isabel, ao popular clube “The Shelter” (o abrigo). Esse clube - que existe até hoje - é um ponto de encontro de avatares novatos de todas as partes do mundo e que mantém DJs tocando 24 horas por dia, festas temáticas, concursos e voluntários que ali trabalham como facilitadores das interações entre os residentes e ajuda de um modo geral. (Figs. 42 e 43)

²⁷ O Prof. Phd. Amílcar Martins define : “O ArteNauta é um Arte-Viajante — porque a viagem alimenta o que de mais desafiador e profundo inventámos para aprender.” (...) O ArteNauta como aquele que progride nos espaços levando a arte encavalitada na sua viagem. https://issuu.com/amilcarmartins1/docs/artenautas-um_perfil_de_intervencao (06/03/2017)
<http://www.ipv.pt/politecnica/politecnicaonline.pdf> (06/03/2017)



Figura 42 - Pista de dança do The Shelter , ao fundo seção de “freebie”.



Figura 43 - Janjii e outros avatares novatos dançando no The Shelter.

Na fase anterior, predominavam na percepção os elementos visuais, o foco era a exploração dos espaços e a compreensão da estrutura do lugar e predominavam

as interações com objetos. Na fase atual, além das formas de comunicação multimodal, predominam as animações de avatares, na forma de danças e elementos que enfatizam o sentimento de presença, o sentimento de estar vivo, a ação. No the Shelter havia grandes pistas de danças com poseballs interconectadas, em que os avatares se ligavam e executavam em grupo danças sincronizadas. Havia também animações de danças de casais e formas coreográficas variadas - o que remete diretamente ao conceito de danças sociais, coletivas, que trazem consigo um sentimento atávico da tribo e seus rituais místicos e sociais. Esse é um elemento que influencia de modo importante o sentimento de presença, no sentido de que traz consigo a identificação e o pertencimento, favorecendo e facilitando a interação entre avatares. Esses lugares são palcos do início de amizades e romances que podem, inclusive, tornar-se parcerias e até casamentos entre avatares.

Ali também existem lojas de *Freebies* (produtos gratuitos) onde se pode conseguir roupas e acessórios para avatares e a famosa Money tree (Fig. 44 e 45), um jogo que permite ao novato ganhar alguns lindens para suas despesas básicas, clicando nas notas de linden dollars que vão surgindo de tempos em tempos com valores diferentes.



Figura 44 – Money Tree.



Figura 45 - Detalhe da árvore mostrando a nota que deve ser clicada para se ganhar o valor em Linden Dolar.

Foi no The Shelter que fiz as primeiras amizades que me levaram a conhecer muitos outros lugares devido à intensa troca de informações que ali ocorre. É possível fazer parte do grupo do clube e receber diariamente informes acerca de suas atividades. O inconveniente do lugar é que, devido à super-frequência, há sempre muito *lag*.

A partir dali viajei a vários lugares na companhia dos amigos que conheci. Também frequentei grandes salões de baile em que se pode experimentar excelentes

animações de danças de salão e apreciar shows de bandas e cantores ao vivo, entre eles os mais populares como o, Café Casablanca (figs. 46 e 47), Bogart's (Fig. 48), Phat Cats (fig. 49), Titanic (Fig. 50), entre tantos outros. Há também lugares temáticos, como clubes de salsa, clubes de Jazz e assim por diante. Nesses clubes há salões que podem ser alugados para festas particulares, como casamentos, por exemplo.



Figura 46 - Café Casablanca – 2009.



Figura 47 - Café Casablanca – 2009.

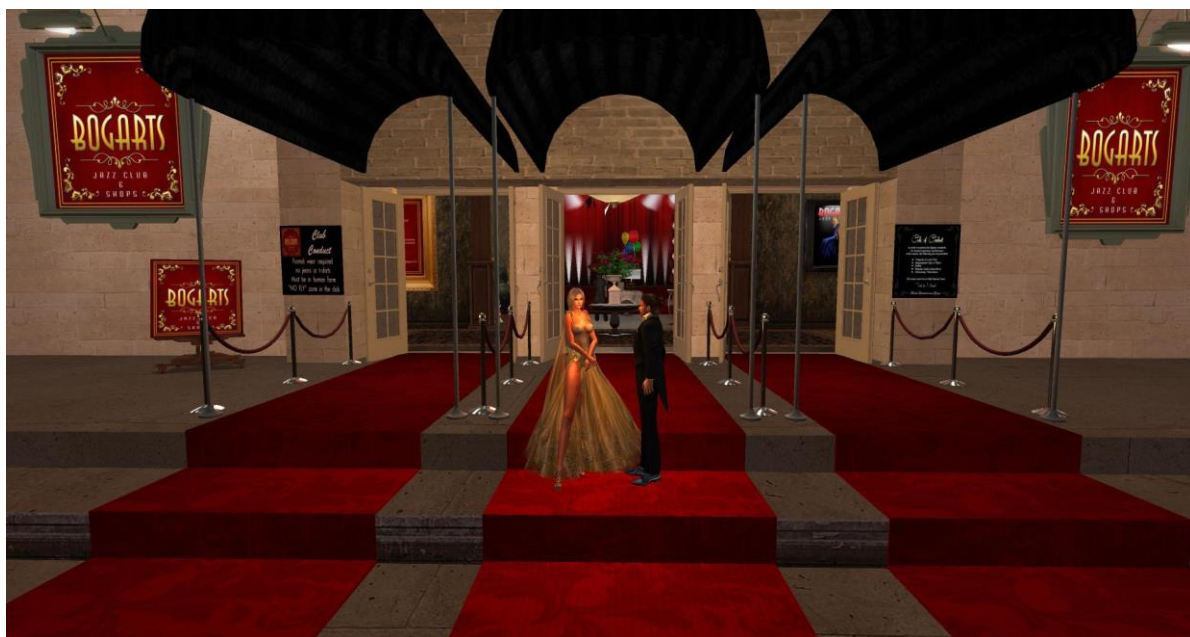


Figura 48 – Bogarts 2017.



Figura 49 - Phat Cat's Ballroom 2009.

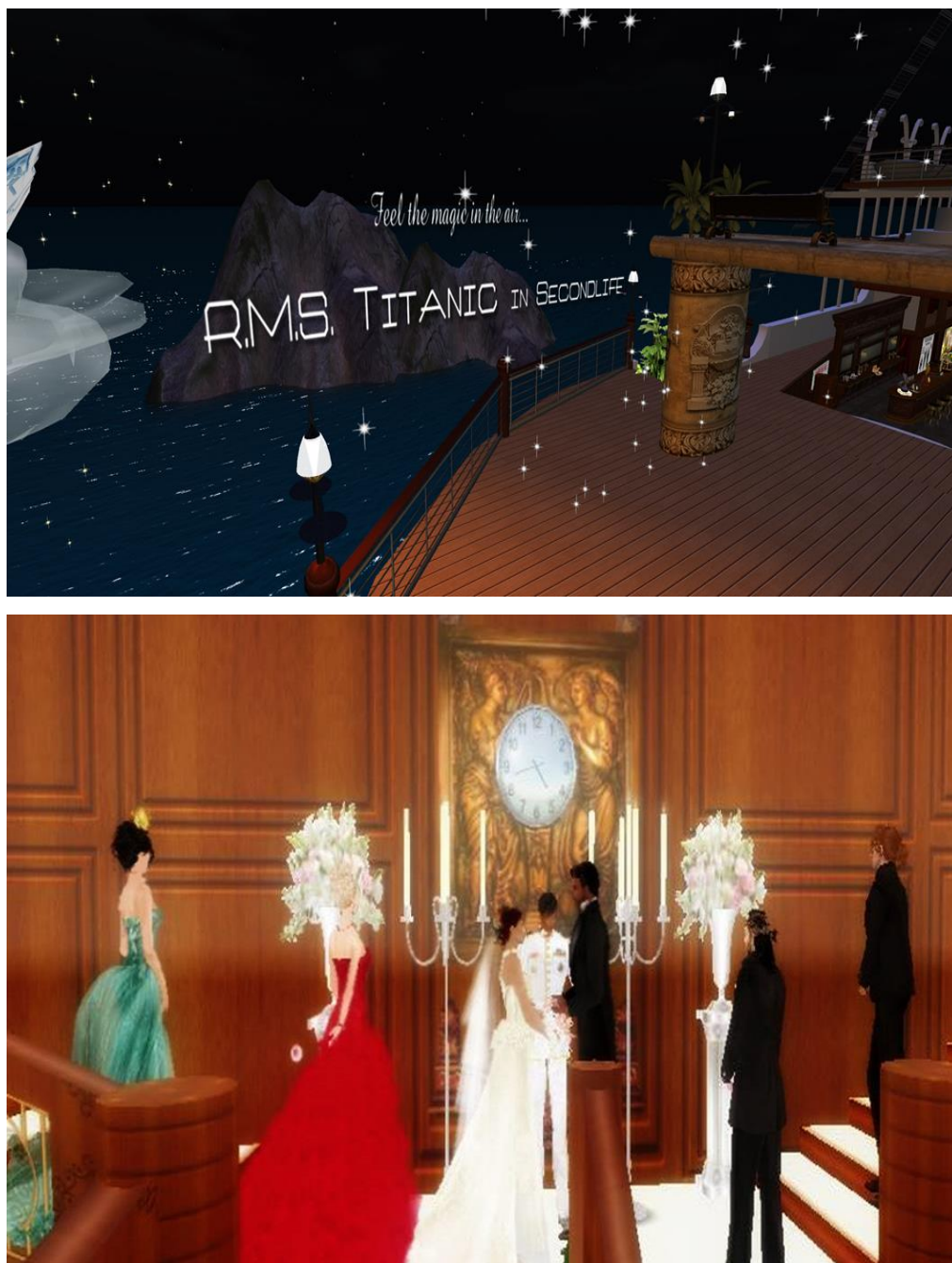


Figura 50 - R,M.S. Titanic in Second Life – 2017 (acima) e cerimônia de casamento no Titanic, outubro de 2016 (abaixo).

Nesses lugares confirma-se a percepção da importância das animações para a interatividade. Com esse tema surge um novo dado importante: no metaverso existe um código de ética e de conduta que talvez se possa chamar de netiqueta. Por exemplo, esses salões de baile exigem trajes formais para que se possa participar. O nu é proibido na maioria dos espaços coletivos, é proibido usar linguagem de baixo calão e também o porte de armas. Em caso de desrespeito às regras locais o residente

pode ser banido e ejetado do simulador. Essas regras de convivência são levadas muito a sério, e resultam em ambientes bastante agradáveis e acolhedores.

Normalmente esses salões de baile fornecem trajes de gala gratuitos aos residentes e também salas reservadas para a troca de roupas porque é considerado falta de educação editar o avatar em público e isso é incorporado ao comportamento dos residentes.

O que se via nas ilhas de recepção que já mencionei, ou seja, avatares editando aparência em qualquer lugar, no meio do caminho dos demais, não é mais visto nos espaços sociais. Por isso é sempre importante ler as regras do local antes de entrar – porque, além das regras básicas, há algumas diferenças entre eles.

Nesse sentido é fundamental o papel de residentes que trabalham como *Hostess*, porque além de promoverem as interações, também orientam quanto às regras de conduta do lugar. Há que se pensar que ali se encontram pessoas das mais diferentes culturas do mundo: é oportunidade de exercitar o convívio entre as diferenças de um modo vivencial e prático, o que implica esforço para superar conflitos e contrastes bastante fortes e esses códigos mostram a importância da educação, do respeito e da tolerância nessas situações. Sim, porque a partir da existência de todos esses elementos, o espaço se torna de fato um lugar, é percebido e vivido como um lugar.²⁸

Foi uma fase intensa de muitos desafios e descobertas, uma vida de adolescente repleta de festas, noitadas, shows e aventuras. Porém, a uma determinada altura, isso já não mais me satisfazia e eu me questionava sobre o conflito entre o verdadeiro potencial do ambiente e sua redução a mera diversão.

A partida original para a terra das provas representou, tão somente o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, das conquistas da iniciação e dos momentos de iluminação. Cumpre agora matar dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras — repetidas vezes. (CAMPBELL, 1997, pg. 110).

(...) A aventura última, quando todas as barreiras e ogros foram vencidos, costuma ser representada como um casamento místico (*hierógamos*) da alma-herói triunfante com a Rainha-Deusa do Mundo. Trata-se da crise no nadir, no zênite ou no canto mais extremo da Terra, no ponto central do cosmo, no tabernáculo do tempo ou nas trevas da câmara mais profunda do coração. (CAMPBELL, 1997, pg. 111).

²⁸ <https://secondlife.com/corporate/cs.php?lang=pt-BR>

Movida por essa insatisfação, direcionei as buscas para outros tipos de lugares e acabei encontrando muitas ilhas dedicadas a atividades espirituais de diferentes religiões. Qual não foi minha surpresa quando um belo dia me deparei com uma que pertencia exatamente ao grupo que havia visitado na Índia anos atrás, um lugar chamado significativamente Divine Mother.²⁹ (Fig. 51)



Figura 51 - Imagem de Nossa Senhora na entrada de Divine mother.

Um ashram³⁰ de Sai Baba no Second Life, que tem como proprietário registrado Channelsai 1 e seu fundador o avatar Juin Ebbage³¹.

²⁹ (<http://world.secondlife.com/place/d26546d8-3ff5-1c26-9d25-c6618e447d46>)

³⁰ **Ashram**, na antiga Índia, era um eremitério hindu onde os sábios viviam em paz e tranquilidade no meio da Natureza. Hoje, o termo *ashram* é, normalmente, usado para designar uma comunidade formada intencionalmente com o intuito de promover a evolução espiritual dos seus membros, frequentemente orientado por um místico ou líder religioso.

³¹ <http://world.secondlife.com/resident/7fb4b7c8-3058-46b0-8cbe-bd017c555171>

Em sua página inicial traz as seguintes palavras-chave: Sai Baba Shirdi Hindu Buddha India, Bollywood, Spiritual Tai chi, Cosmic Garden, Selfrealisation, Yoga Zen Energy, Education, Mystic, Freebee, Sandbox Bliss, Meditation Navi Pandora Tibet Lucky Chairs Music Spirituality Tachyon Healing High heels Freebie Shiva. Esse conjunto de *tags* reflete a filosofia proposta pelo guru indiano que dizia que se Deus é amor, todas as religiões levam ao mesmo Deus, que todos os caminhos levam ao mesmo Deus, e, portanto, todas as religiões eram acolhidas e celebradas em seus Ashrams na Índia. O mesmo acontece no ashram do Second Life.

Ao chegar a essa ilha imensa (fig. 52 e 53), passei dias explorando cada um dos espaços temáticos, experimentando uma infinidade de animações e, principalmente, me abastecendo na loja de *freebies* que oferece uma enorme variedade de roupas e acessórios para avatares.



Figura 52 - Vista panorâmica do Sim Divine Mother – frente – 2017.



Figura 53 - Vista panorâmica do Sim Divine Mother mostrando as regiões Nutall e Cicta – destaque para o edifício central onde funciona a loja de "Freebies" 2017.

Filiei-me ao grupo e pude ali fixar minha residência na guest house (Fig. 55) e deixar a antiga carroça cigana (Fig.54) onde costumava dormir em Elorian Gardens.



Figura 54 - Vagão cigano , meu refúgio em Elorian Gardens – 2009.



Figura 55 - Guest House em Divine Mother – 2009.

Cabe aqui um parêntesis para mostrar um comportamento muito peculiar dos avatares, relacionado ao sentimento de presença. Em determinado momento acontece uma ligação afetiva entre o criador e o avatar. Isso acarreta uma preocupação interessante. Sabemos que no momento em que faz *logoff* o avatar não está mais presente no mundo. Entretanto, há um sentimento de que não se quer abandonar o avatar em qualquer lugar, daí a necessidade de se ter uma casa. Em conversa com outros avatares, descobri que esse é um sentimento comum à maioria deles - mesmo nos mais antigos. Isso é motivo de muitas risadas, porque temos

ciência de que é um comportamento ilógico e, por outro lado, uma necessidade incontrolável. Em parte isso decorre de uma sensação ruim que acontece no momento da entrada no mundo. É muito desagradável “acordar” num lugar em frente a outros avatares, e talvez estar inadequadamente vestido para o que lá está ocorrendo, ou então surgir num lugar estranho e vazio. Isso acontece principalmente para os que escolhem uma forma humanóide como eu. No SL vigoram algumas regras de convívio social, como a proibição do nudismo em locais públicos, entre outras. Normalmente, quando o avatar ainda está carregando, primeiro aparece o corpo e depois as roupas. Deste modo, durante o carregamento o avatar aparece nu para os demais, que em geral se mostram bastante incomodados com isso. Há um costume frequente entre os avatares que, estando em algum evento, despedem-se dos demais e vão para suas casas para desligar, e assim poderem estar num ambiente protegido ao retornarem.

Voltando ao assunto central: em função do fuso horário, no início não encontrei avatares no local. Não demorou e acabei sendo abordada por voluntários - que ali prestam serviços de ajuda e guia - que me instruíram sobre os horários de reuniões e encontros do grupo.

As atividades ali desenvolvidas são semelhantes às do Ashram em RL e com as quais já estava bastante familiarizada, como os cânticos devocionais (Bhajans) (fig. 56), as meditações, as palestras (fig. 57) e o trabalho com os chakras (fig. 58), entre outras.

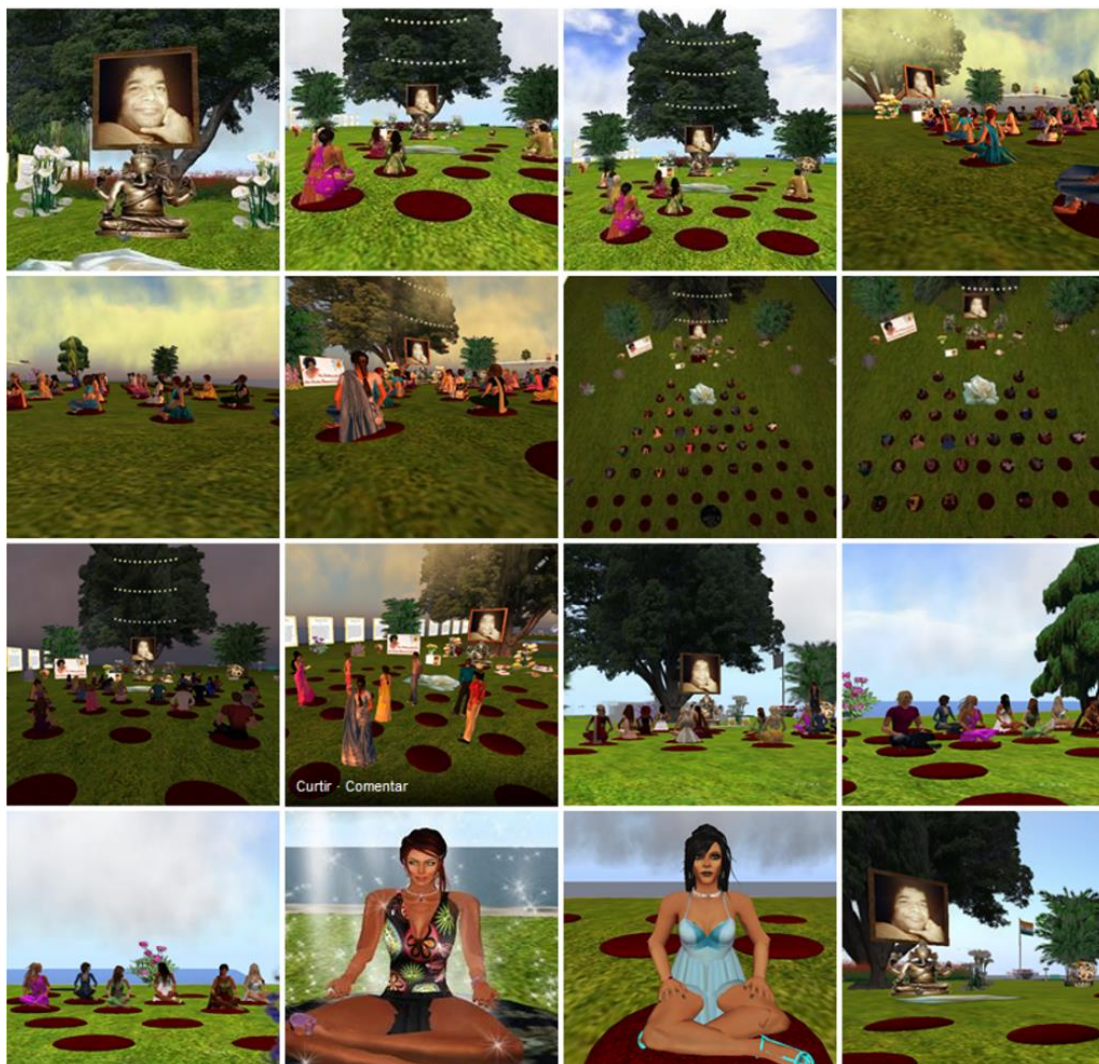


Figura 56 - Reuniões semanais para o cântico de Bhajans.



Figura 57 - Meditações e palestras.

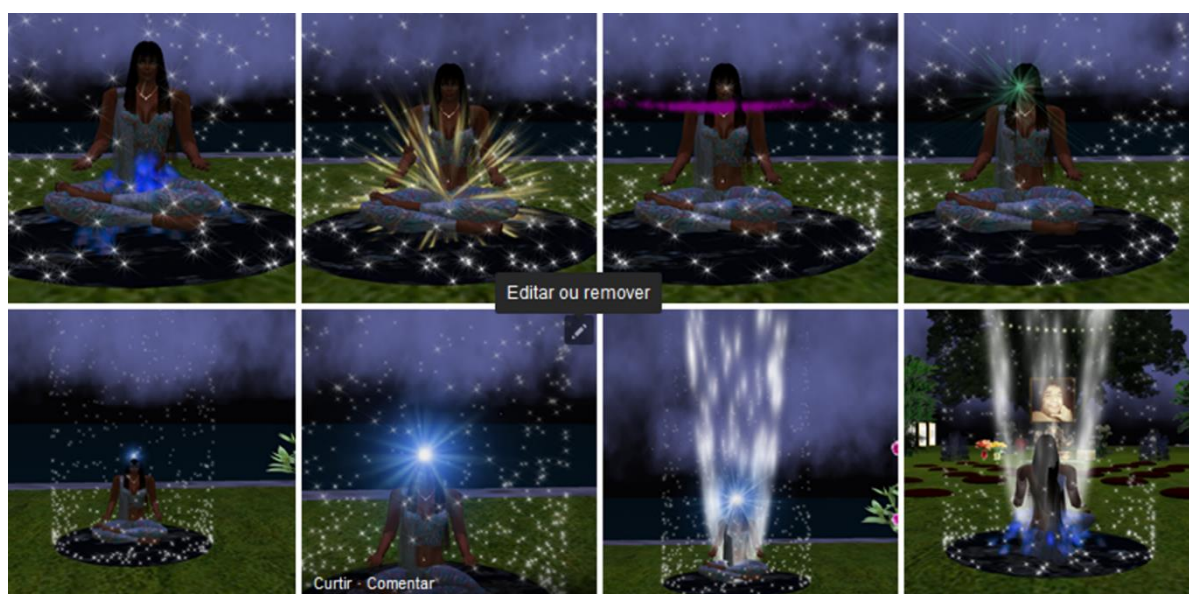


Figura 58 - Trabalho com os chakras.

A diferença estava nas festas e reuniões dedicadas ao simples convívio no espaço dedicado a Bollywood (fig. 59), e nos dedicados a danças do ventre (fig. 60) e às danças dos dervishes (fig. 61), que incluem projeção de filmes.

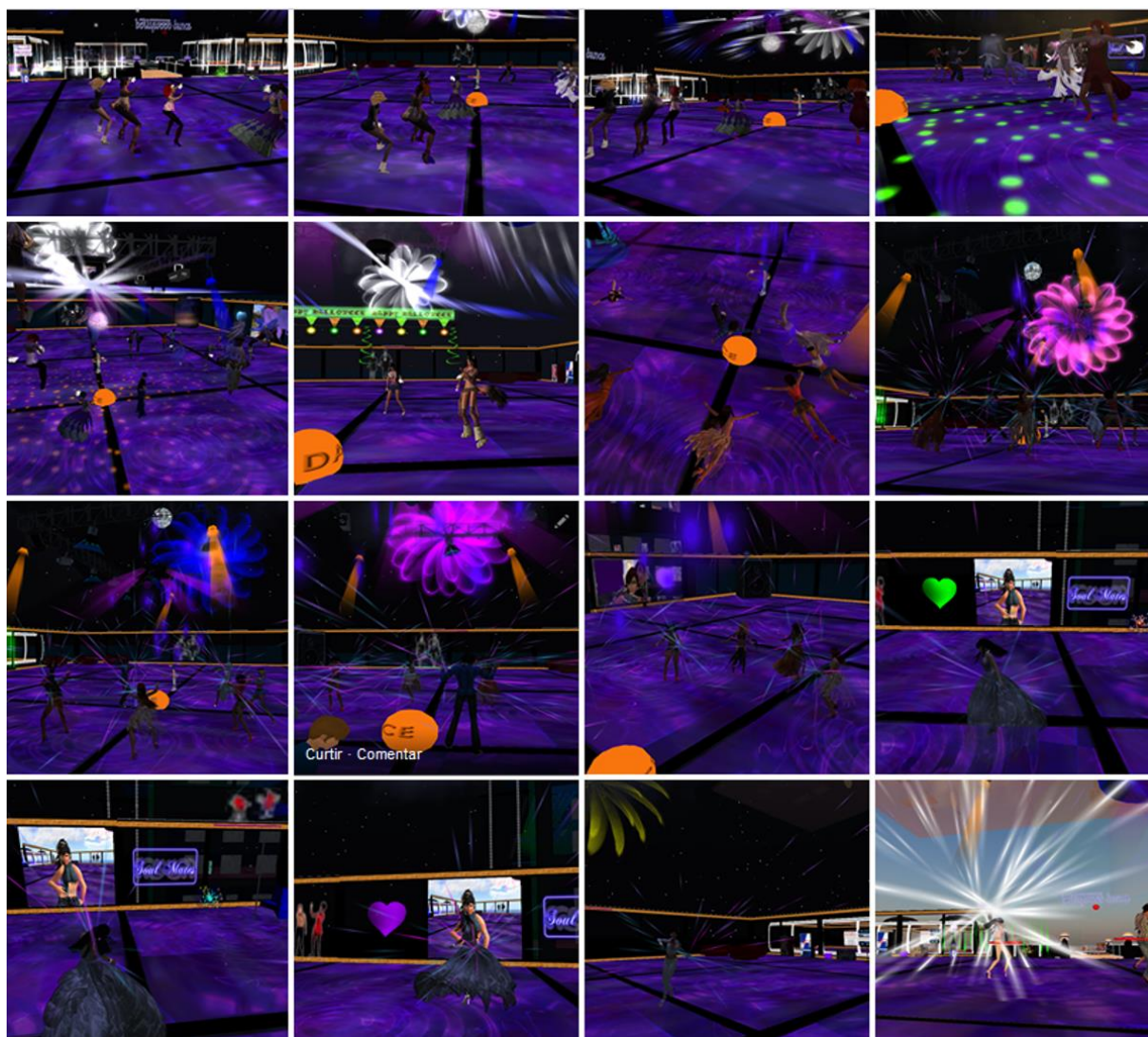


Figura 59 - Bollywood dance floor.

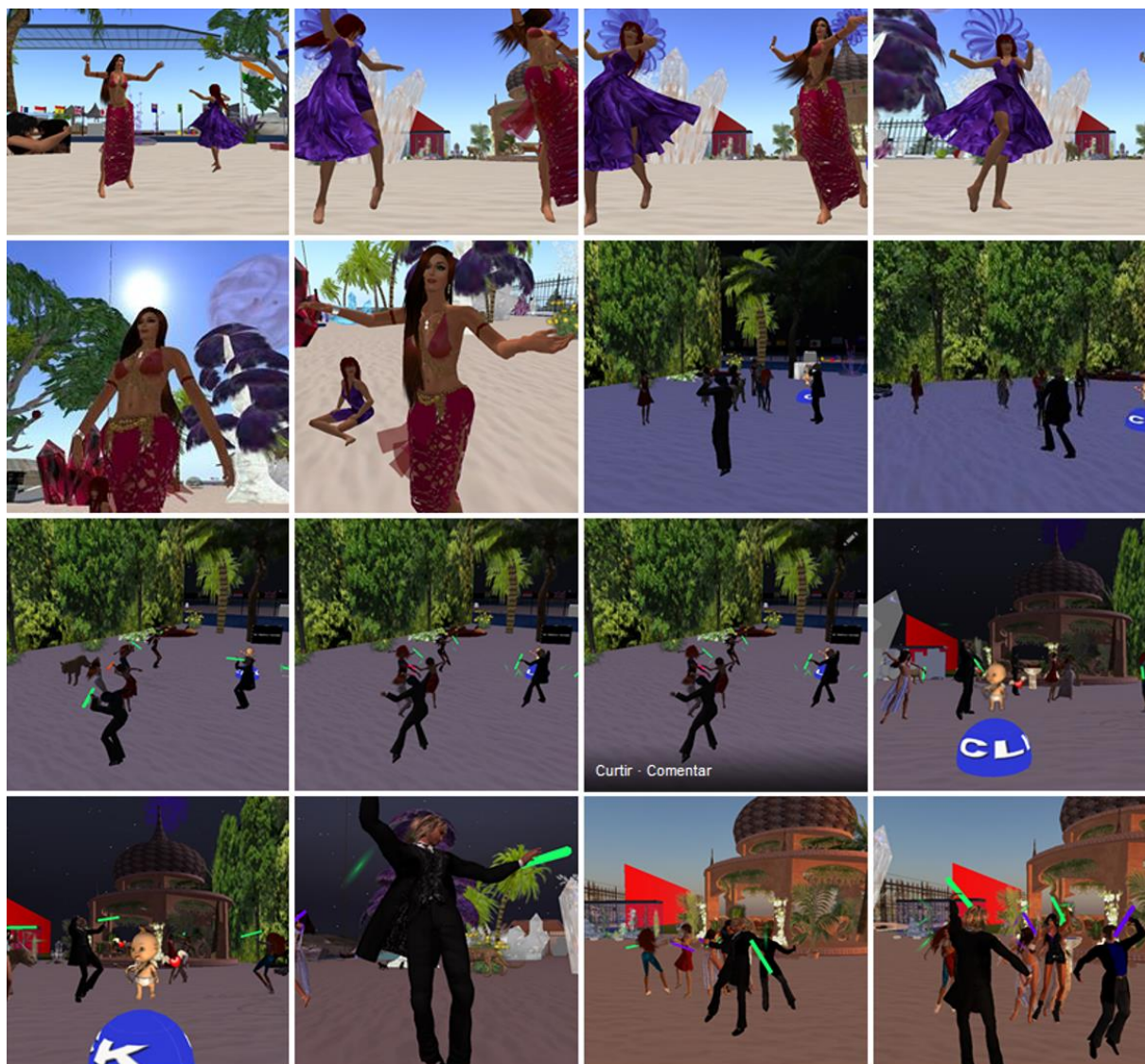


Figura 60 - Festas no espaço dedicado a Dança do ventre.

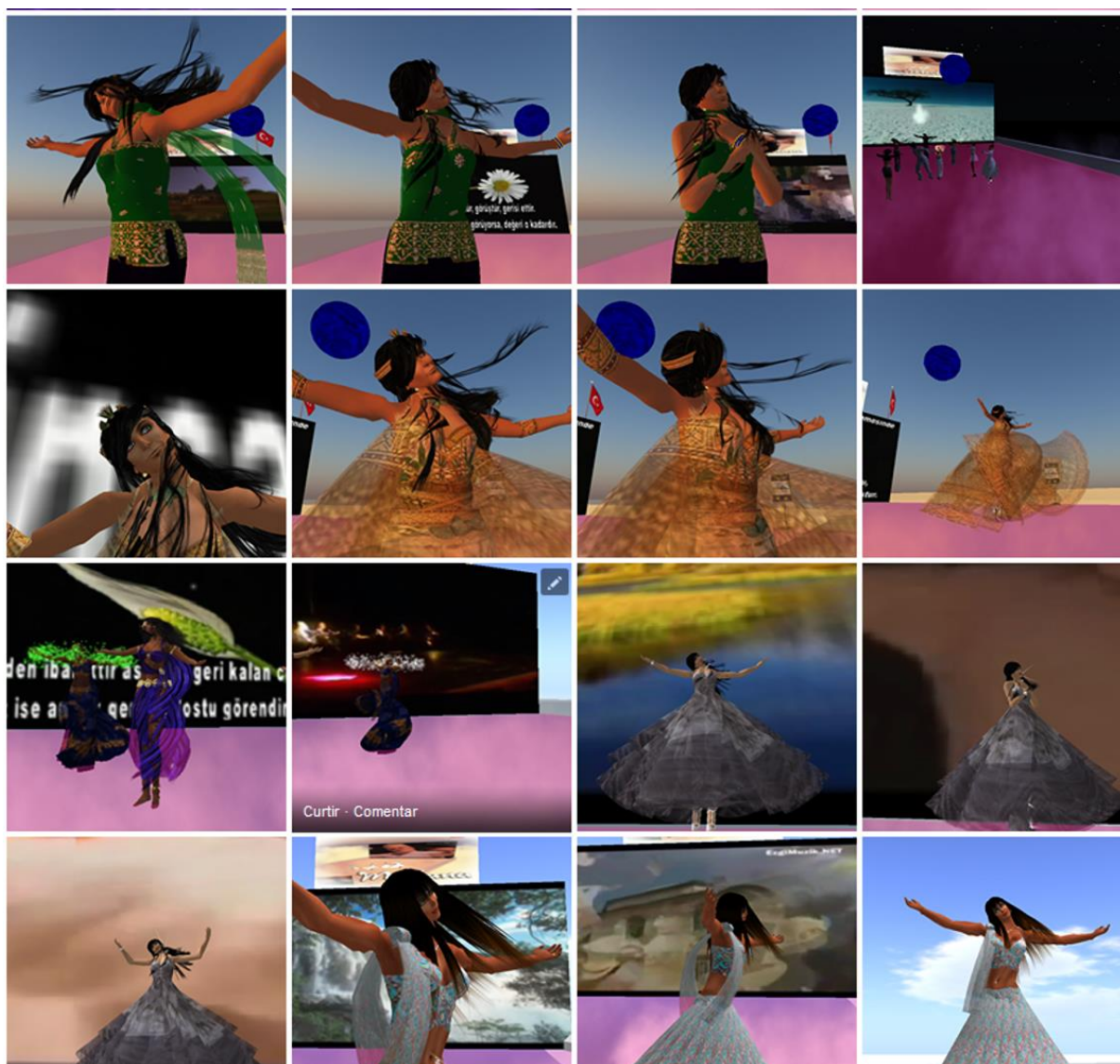


Figura 61 - Espaço dedicado à dança dos dervishes.

A estadia em Divine Mother permitiu observar uma variedade maior de recursos disponíveis no ambiente, e ali amplamente disponibilizados (Fig. 62 e 63). Em recente visita a essa ilha, pude perceber que a comunidade ainda existe, está bastante ativa e o espaço foi ampliado com a aquisição de mais terras na vizinhança.



Figura 62 - Praia com várias opções de interação e animações.

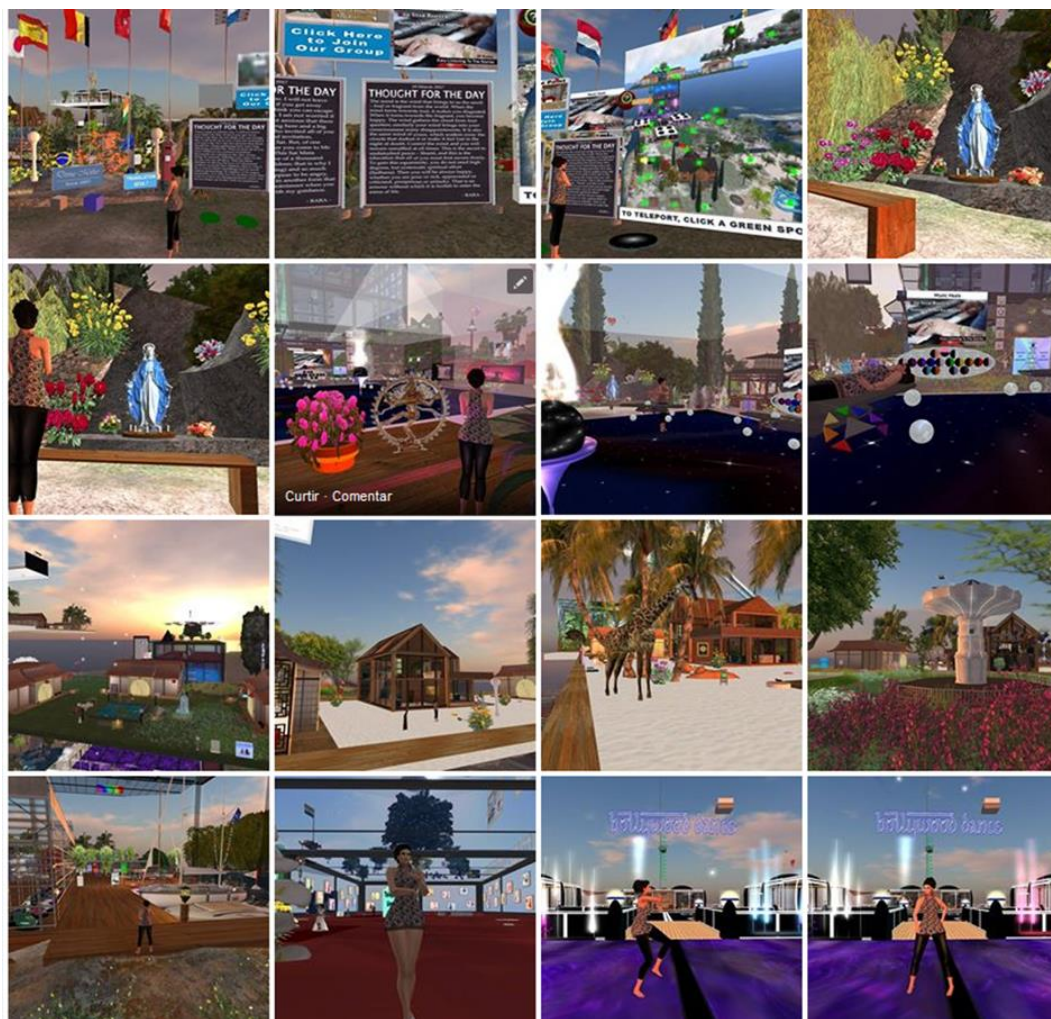


Figura 63 - resumo das atividades oferecidas atualmente.

Esse foi o modelo que utilizei tempos depois como referência para criar no Second Life meu espaço pessoal - a ilha PEACE - uma ilha newbie friendly, com muitas atividades que ajudam o avatar a adquirir domínio sobre o uso de objetos e animações e a interagir com os demais em diferentes situações sociais.

Ali também aprendi que as interações durante as danças podem ser mais exploradas e coreografadas. Passei a desenvolver workshops diários na área de dança do ventre, em que utilizava meus conhecimentos de ensino da dança para desenvolver coreografias com os avatares. Assim também podia dar minha contribuição à comunidade, e consequentemente definir minha identidade de avatar.

Durante a estadia nesse *ashram* virtual surgiu uma questão que passou a fazer parte de minhas reflexões: o encontro das duas realidades, ou seja, o encontro de um lugar no mundo virtual que me conectava com minha vida real, em que o

repertório da criadora passava a alimentar o do avatar. Senti estar ali numa região de fronteira onde, além das experiências *inworld*, trocava experiências e ideias com o grupo local, recebia notícias do Ashram da Índia em tempo real, como uma forma de ao mesmo tempo me sentir lá. Ficava claro o caminho de entrada da RL no SL. Mas restava a pergunta: como levar a SL para RL?

Assim como a vida no Ashram da Índia não foi suficiente para minha integral realização pessoal, o ashram virtual também não o foi para a minha vida de avatar: senti necessidade de alçar voo para um projeto pessoal no mundo virtual.

Tornei-me membro *Premium*, e saí à procura de um espaço para simbolicamente ingressar definitivamente na vida adulta. Isso porque - mesmo que se tenha uma moradia fixa na terra de um grupo - ainda assim não há permissão para ali construir ou criar objetos pessoais, há apenas as *sandboxes* nas quais se pode abrir as caixas de produtos adquiridos, e criar pequenas coisas que somente podem estar no local por um tempo determinado. Além disso, possuir uma terra no ambiente significa ingressar num novo patamar de aprendizagem, que é o de saber administrar um simulador - o que implica novos conhecimentos e habilidades. Era o começo de uma nova etapa na jornada de Janjii.

“O Homem “habita” onde se consegue orientar e identificar com um ambiente, ou simplesmente quando sente o ambiente com algum significado. Portanto “habitar” implica muito mais do que obter um “abrigo”. Implica que os espaços onde se vive sejam “lugares” no verdadeiro sentido do mundo. Um lugar é um espaço com caráter.” Desde a Antiguidade que “genius Loci”, ou o espírito do lugar é reconhecido como realidade concreta com a qual o Homem tem que se defrontar e que é transportado para a sua vida quotidiana. “ (Norberg-Schulz, 1980, apud FRIAS, 2010, p. 10)

Resolvi criar uma nova vida usando a potência do virtual. Ao conhecer as pessoas que ali estavam, pude perceber diferentes tendências - como a da mera diversão, ou a da reprodução exata da RL no SL - com os mesmos comportamentos e valores. Outras se dedicavam a viver suas fantasias inspiradas nos arquétipos do inconsciente coletivo ou pela ficção do cinema, como o cyber punk, o steam punk e outras temáticas apocalípticas. Havia também pessoas ocupadas em criar um mundo utópico a partir de valores como harmonia, fraternidade e paz, para um mundo melhor no qual me incluo.

No artigo *Mundos virtuais e o espírito do lugar*, de Paulo Frias (2010) encontrei um foco para refletir sobre essas escolhas. Em seu texto autor tem como objetivo:

“em referência ao conceito do espírito do lugar (“genius Loci”³²) (re) utilizado na Arquitetura Moderna, perceber de que forma os novos actores que “colonizam” os mundos virtuais 3D representam e se apropriam de um espaço intangível e plasmado na superfície do ecrã”. (FRIAS, 2010, p.1)

Isso cabe perfeitamente nesse momento de minha reflexão porque confirma minha percepção de que os indivíduos que habitam esses espaços conferem sentido a esses lugares quando passam a construir um espírito que, não sendo real, segundo ele “reproduz mimeticamente histórias e semânticas importadas da realidade física”.

O Second Life reflete um momento histórico em que abundam trabalhos artísticos que discutem a decadência da sociedade, a destruição do planeta, a degeneração humana, as psicopatias e outros temas no gênero - um conjunto de símbolos que constelam arquétipos apocalípticos e nos mostram que predomina uma visão pessimista em relação ao destino da humanidade - e veem como única forma de mudança ou salvação uma revolução social inspirada em modelos extraídos dos filmes de ficção científica: o foco está nos aspectos negativos e sua exaltação.

Diante de características - como ausência de gravidade, antropomorfia e antropometria, ausência de georeferenciação e da noção do todo, efemeridade, entre outras - que sugerem criação de espaços ficcionais e livre expressão de ideias, personagens e vidas imaginárias, assim como FRIAS (2010, p.6.) me surpreende que as opções da maioria dos utilizadores seja seu uso como ferramenta de simulação da realidade física, ou a mimetização daquilo que já existe, trabalhando com o que conhecem e lhes dá conforto.

Mas também há grupos - como por exemplo o Divine Mother - que estão voltados para o outro lado em busca dos aspectos luminosos e que acreditam que a possibilidade de transformação está no indivíduo, em cada um de nós.

³² Herdada da tradição romana onde a expressão “genius loci” se referia ao espírito protetor de um lugar, sua utilização contemporânea remete mais frequentemente à qualidade ou especificidade de um local, mais do que a um “espírito” guardião ou inspirador do mesmo.

Diante disso, fiz as minhas escolhas. A principal é a vida no metaverso, lugar onde é possível escolher a vida, realizar sonhos e ser feliz, viver a utopia da paz, elaborar simbolicamente a possibilidade de um mundo melhor e construir isso na psique.

Nesse processo de individuação no metaverso, simbolicamente esse momento de acordo com o ciclo cosmogônico descrito por CAMPBELL (1997, p. 261) representa o encontro com o arquétipo da Grande Mãe.

A elaboração do símbolo desse arquétipo mostrou o encontro com uma figura protetora que forneceu à aventureira proteção contra as forças que estava prestes a deparar-se, um refúgio para onde sempre poderia retornar. (CAMPBELL, 1997, p. 74) Divine Mother teve a função de trazer à tona a consciência da presença de um poder benigno e protetor no mundo virtual.

“A fantasia é uma garantia — uma promessa de que a paz no Paraíso, conhecida pela primeira vez no interior do útero materno, não se perderá, de que ela suporta o presente está no futuro e no passado (é tanto o ômega quanto alfa) e de que, embora a onipotência possa parecer ameaçada pela passagem de limiares e pelos despertares da vida, o poder protetor está, para todo o sempre, presente ao santuário do coração, e até imanente aos elementos não familiares do mundo, ou apenas por trás deles.

(...) Mãe Natureza, ela própria, dá apoio à prodigiosa tarefa. E, quando a ação do herói coincide com a ação para a qual sua própria sociedade está pronta, ele parece seguir o grande ritmo do processo histórico.” (CAMPBELL, 1997, p. 76)

CAMPBELL, no capítulo A saga do Herói em O poder do Mito (CAMPBELL, 1990, pág. 132) auxilia a explicar a interpretação dessa fase da jornada do avatar que evolui para a condição de agente livre com a coragem da auto-responsabilidade e confiança abandonando assim a situação de dependência para caminhar com autonomia.

“Na infância, vivemos sob a proteção ou a supervisão de alguém, entre os quatorze e os vinte e um anos — e caso você se empenhe na obtenção de um título universitário, isso pode prosseguir talvez até os trinta e cinco. Você não é, em nenhum sentido, auto-responsável, um agente livre, mas um dependente submisso, esperando e recebendo punições e recompensas. Evoluir dessa posição de maturidade psicológica para a coragem da auto-responsabilidade e a confiança exige morte e ressurreição. Esse é o motivo básico do périplo universal do herói — ele abandona determinada

condição e encontra a fonte da vida, que o conduz a uma condição mais rica e madura.” (MOYERS, p.132)

A tarefa que tive pela frente foi conectar me ao meu centro, meu núcleo, meu interior, consciente de que meu destino, no espaço/tempo entre a vida e a morte, está contido no inexorável papel de protagonista e autor da minha própria história. Porque descobri que a luz primeira brilha em meu interior, a fonte de tudo, a origem do movimento vem de dentro da alma. O meu herói interior.

A vida em Divine Mother mostrou que é possível viver no mundo virtual experiências de harmonia, amizade, criatividade e o desenvolvimento espiritual.

Entrar em contato com o arquétipo da Grande mãe despertou e ativou talentos e qualidades e encorajou o início de um projeto pessoal. De modo intuitivo percebi que era momento de partir de alçar vôo pois que se por um lado havia o acolhimento e a proteção, por outro havia uma possibilidade de estagnação.

O contato com esse arquétipo trouxe a necessidade de transformação, de trazer o potencial criativo para essa nova realidade como forma de satisfação do espírito que almeja a transcendência. O princípio feminino é ação e conclusão.

Representou o contato com uma nova dimensão da percepção, da descoberta de que no processo criativo, ideias originais podem ocorrer por meio de devaneios, imagens ou outras manifestações irracionais, subidas espontaneamente do inconsciente. (NICHOLS, 1995, p.101)

“É, portanto, a Imperatriz quem faz as vezes de ponte entre o Mundo Mãe de inspiração criativa e o Mundo Pai de lógica e laboratórios — o reino do Imperador, onde as idéias e intuições dela serão expurgadas e postas à prova. É ela a portadora da semente da qual brotará, afinal, uma nova percepção transcendental em que o misticismo e a ciência, o espírito e a carne, o interior e o exterior, podem ser experimentados como um mundo só.” (NICHOLS, 1995, p. 101)

Sentimento de presença

Até esse ponto apresentei experiências e exemplos para que se possa fazer uma reflexão mais profunda sobre o sentimento de presença, trazendo teóricos que contribuem para um posicionamento conceitual acerca desse tema e fazer uma síntese deste capítulo.

Em minhas pesquisas percebi que presença em RV é um vasto campo ainda sem uma definição precisa, devido à variedade de modalidades de experimentos - desde games, mundos virtuais e instalações imersivas - estudados por teóricos do design, das artes, da filosofia, da antropologia, da psicanálise. Neste estudo, procurei selecionar as teorias que mais se aproximam da situação de mundos virtuais, no sentido de trazer uma especificidade para o escopo da pesquisa, na tentativa de esclarecer o que prefiro chamar de sentimento de presença num metaverso.

Percorri os trabalhos de Renata Gomes, Luis Carlos Meneguette, Boelstorf (2015) e Oliver Grau e Romero Tori. Trago os conceitos e definições que considero mais relevantes para o caso em questão, relacionando essas teorias aos exemplos de vivências que tive nos mundos virtuais que visitei ou em que vivi.

Como foi possível constatar nas viagens, os ambientes virtuais são espaços construídos com base no conceito da mimese, de verossimilhança, da imitação e simulação da realidade. São elaborados para produzir sensação de realismo que, por sua vez, ao ativar um padrão de imagem mais próximo do repertório visual e cultural, gera o reconhecimento e identificação que remete o usuário a uma região de conforto e o envolvimento que deflagra o sentimento de presença.

Parece-me que o trabalho de Walter Benjamin e de Theodor Adorno sobre o conceito de *mimesis* oferece uma aproximação mais sutil à questão da assimilação e identificação em geral, e ao problema da alienação da tecnologia em particular. (...) *Mimesis* não deve ser entendida nos termos em que a usou, por exemplo, Platão, como simples “imitação”. Nem tem o mesmo significado que Heidegger lhe dá. Pelo contrário, para Adorno (tal como para Walter Benjamin) *mimesis* é um termo psicanalítico — usado por Freud — que se refere a um envolvimento criativo com um objeto. Como a define Adorno, *Mimesis* “é a afinidade não-conceptual de uma criação subjetiva com a parte objetiva.” *Mimesis* é um termo, como Freud previa, com grande potencial de significação para a estética (LEACH, 2002, apud FRIAS, 2010, p. 7).

No artigo “DO CORPO HUMANO AO PÓS-HUMANO: a busca de uma linguagem para a dança virtual”, publicado em 2016 nos cadernos da VI Jornada de Estudos de Cinema e Fotografia do Programa de Pós-Graduação Multimeios – IA – UNICAMP, apresentamos bases conceituais que aqui reúno para organizar um resumo para este capítulo.

De modo a permitir uma compreensão do sentimento de presença, recapitulo o que analisei anteriormente: as ciências da computação sistematizam Realidade Virtual (RV) do ponto de vista das tecnologias que são utilizadas para produzir as experiências e o sentimento de presença que é seu elemento central.

Nesse campo, Realidade Virtual é definida como:

“RV é, antes de tudo, uma ‘interface avançada do usuário’ para acessar aplicações executadas no computador, tendo como características a visualização de, e movimentação em ambientes tridimensionais em tempo real e a interação com elementos desse ambiente. Além da visualização em si a experiência do usuário de RV pode ser enriquecida pela estimulação dos demais sentidos como tato e audição.” (KIRNER; TORI, 2004, p. 6).

Nesse contexto ocorre o sentimento de presença durante a experiência imersiva feita pela movimentação em ambientes tridimensionais, visualização e interação com elementos desse ambiente, conforme foi demonstrado nas viagens de Janjii em sua primeira fase em que a vivência do espaço enfatiza o sentimento de estar. Isso leva a crer que o sentimento de presença é o que produz especial estimulação dos sentidos e da imaginação, é o que nos faz querer estar nos mundos virtuais e ali desenvolver uma segunda vida. (SEPPI, 2016). O sentimento de presença aborda o sentimento de estar no espaço virtual, com suas componentes pessoal, social, ambiental de um lado, e física, virtual e imaginária de outro. (MENEQUETTE, 2010, p.40).

É composto pela imersão, pela interatividade e pelo envolvimento. Essa tríade consegue abranger os aspectos essenciais do fenômeno e estudamos cada um separadamente, mas na prática ocorrem articulados e simultaneamente.

Meneguetta coloca a imersão como um dos pilares conceituais da RV e, no amplo panorama traçado pelo autor, - no que diz respeito aos mundos virtuais – aplica-se a

“definição subjetiva para imersão: a fruição passa a ser denominada por imersão pode ser tida como um *envolvimento*, com toda a plasticidade espacial que o termo evoca, uma absorção, que dá suporte a uma ilusão de se estar *mergulhado* em certa realidade outra; e assim sendo, declara se amiúde que “a ilusão é imersão” (HEIM, 1993, apud MENEQUETTE, 2010, p. 41).

Renata Gomes, por sua vez, apresenta imersão e presença como os dois lados de uma mesma moeda:

“Os termos imersão e presença (...) capturam dois aspectos diferentes, mas, em última instância, inseparáveis do efeito total: imersão insiste no fato de estarmos dentro de uma substância material, presença, no fato de estarmos em frente a um entidade bem delimitada. Imersão, portanto, descreve o mundo como um espaço vivo, um ambiente que dá suporte ao sujeito corporificado, ao passo que presença confronta o sujeito da percepção com objetos individuais. Mas não poderíamos nos sentir imersos num mundo sem a sensação de presença dos objetos que o ocupam, e estes mesmos objetos não poderiam estar presentes para nós, se não fizessem parte do mesmo espaço que os nossos corpos. Isto significa que os fatores que determinam o grau de interatividade de um sistema também contribuem para sua performance com um sistema imersivo (RYAN, 2001: 67-68, apud Gomes, p. 62)

A imersão está ligada ao sentimento de estar no ambiente e há situações de uso do ambiente de forma fisicamente imersiva, que são as *CAVEs* (*Cave Automatic Virtual Environment*), concebidas e apresentadas nos anos 90 na forma de instalações, onde se entra num espaço totalmente fechado, no qual acontecem projeções de imagens em que a pessoa interage utilizando interfaces como óculos e luvas. Há ainda os simuladores que são muito usados em treinamento de pilotos de avião, considerados como a mais eficaz experiência imersiva. (SEPPI, 2016)

Segundo Sherman & Craig, existem dois tipos de imersão: mental e física.

“A primeira, pode ser definida como um estado de profundo envolvimento real; suspensão da descrença; envolvimento.

A imersão física: inserção física em um ambiente; simulação sintética de sensibilidades corporais pelo uso de tecnologia; isso não envolve todos os sentidos ou que as entradas sensoriais (corpo) são mergulhadas.” (SHERMAN & CRAIG, 2006, pág. 09).

Entretanto Au afirma que a definição da experiência em mundos virtuais por meio das telas do computador é apenas semi-imersiva, pois não há o envolvimento do corpo como um todo, é um tanto rígida, e não contempla esse tipo de imersão que envolve sensações físicas. Sugere que a imersão seja entendida em mais categorias e diferentes graus:

“Imersão” é um termo mais vago, mas quer dizer exatamente isso: se o mundo do Second Life e dos seus Residentes é descrito como figuras em três dimensões no seu computador, com massa textura e interação dinâmica entre luz e sombra, e se os sons de dentro desse mundo são estereofônicos—quando um residente se aproxima pelas suas costas, você ouve seus passos abafados como se ele estivesse atrás de você –, a experiência toda é suficientemente realista para dar-lhe a sensação de envolvimento físico. Isso se origina de um inteligente truque da mente e de sua necessidade de prover contexto às nossas percepções. Isso parece estar relacionado com o mesmo fenômeno que nos permite ter a noção de distância e perspectiva presentes em uma pintura ou em uma imagem em movimento na sequência de um filme. Estar imerso em um mundo virtual é mergulhar numa ilusão similar, mas também sentir-se envolvido por ela, como uma sensação física.” (AU, 2008, p. 9)

Pensando numa perspectiva para a realidade virtual no futuro, percebe-se que o desafio para os designers de interação e programadores é envolver todos os sentidos porque, a exemplo das CAVEs, mesmo quando se envolve o tato através das luvas, ainda faltam o paladar e o olfato - coisas ainda não resolvidas. A imersão total acontecerá quando realmente todos os sentidos estejam envolvidos.

A navegação é mais um elemento que faz parte da imersão e compõe o sentimento de presença, e implica na habilidade de mover-se em torno e explorar os recursos de uma cena. Durante a imersão pensamos estar vivendo e navegar nos faz acreditar. (MENEQUETTE, 2010). Nos mundos virtuais isso é bastante comum, porque são possíveis visitas/viagens a diferentes ilhas através de uma infinidade de mundos imaginados, ali materializado na forma de imagens que se tornam lugares com auxílio da navegação.

A interação ou reatividade é o segundo elemento que implica reações em tempo real conforme Watson:

“Para que as interações *pareçam realistas* ao usuário, as suas ações necessitam *reações em tempo real*, ou com atrasos que não lhe causem desconforto. Normalmente, os atrasos admissíveis para o ser humano são da ordem de 100 milissegundos”. (WATSON, 1997 apud KIRNER e TORI, 2004, p. 05).

O que se pode perceber é que imersão e interatividade estão ligadas na experiência, não acontecem separadamente. Por esse motivo prefiro chamar de imersão/interativa.

Em sua jornada, quando Janjii estabelece os primeiros contatos e se integra a uma vida social, reúnem-se as características que passam a intensificar o sentimento, esses artifícios que podem ser utilizados para aumentar o realismo - como a texturização dos objetos do ambiente e inserção de sons tanto ambientais quanto a objetos específicos (Araújo, 1996, apud Netto et al, 2002, p.11), bem como os comunicadores com uso de voz e as animações - no caso específico dos mundos virtuais em que o sentimento de presença está muito ligado ao tipo de intenção do usuário, do tipo de inteligência ou do tipo de sensibilidade de cada um. São elementos que podem ajudar a incrementar a imersão e a interatividade, e são utilizados e percebidos de modo bastante particular conforme o perfil do usuário.

Entretanto é importante destacar que, no momento em que se deseja uma aproximação dessa teoria com a estética e a arte, é preciso 'destrinchar' o termo envolvimento e desvelar outros nele implícitos - como a subjetividade, imaginação, fantasia, reconhecimento, identidade, emoção e empatia.

O envolvimento é um elemento que deve ser considerado: está ligado ao grau de motivação para o engajamento de uma pessoa em determinada atividade. A imersão está presente na vida do ser humano desde o princípio dos tempos, dada sua capacidade de entrar em estados meditativos ou contemplativos. – em que é um dos componentes. Deste modo, a imersão pode ser passiva e inclui a imaginação, a fantasia, e pode ser ativa, a exemplo de jogos e das relações sociais nos ambientes virtuais que conectam os usuários e lhes confere identidade e o sentimento de pertencimento.

A comunicação em rede é outro aspecto levado em consideração, que Meneguette descreve como:

O engendramento de redes pelos computadores. Um mundo digital compartilhado formaria uma nova ideia de comunicação, indo além da linguagem verbal ou corporal, misturando objetos visuais e auditivos imaginários, para suportar 'propriedades mágicas e alquímicas'. (MENEQUETTE, 2010, p.23)

MENEQUETTE (2010) acrescenta ainda que, em relação à realidade virtual, há a multisensorialidade - que é um conceito surgido a partir de 1960, quando são criadas técnicas e meios para gerar a efetiva sensação de estar presente no ambiente sintético, e a união de dispositivos que, de forma síncrona, disparam indícios

de realidade como o deslocamento, espaço, gravidade em direção aos sentidos do corpo humano.

O sentimento de presença nos games e nos mundos virtuais é incrementado pela visão em terceira pessoa. Isso quer dizer que visualizamos os avatares como se fossem marionetes que manipulamos, mas ao mesmo tempo nos sentimos presentes no avatar. O usuário, ao mesmo tempo que manipula também está lá. Por exemplo, quando um Avatar faz um *selfie*, é diferente de uma pessoa fazer um na RL. Outra possibilidade é a visão em primeira pessoa que também é determinante do sentimento de presença nos mundos virtuais e permite outra sensação muito forte - uma sensação mais próxima da realidade em si, de olhar para o mundo virtual exatamente na mesma perspectiva do mundo real. (SEPPI, 2016)

“No entanto, esse desejo *de entrar no filme* foi justamente desenvolvido ao longo do século XX e deixou heranças para o mundo virtual. Em coerência com isso, as estruturas cinematográficas de configuração da imagem são constantemente evocadas para se referir à visão nos *games*. Especificamente, o olhar acessado através do avatar é analisado por Machado (2002) a partir da herança cinematográfica. Para ele, a existência de uma visão em perspectiva e de uma agência pelo avatar promovem um fenômeno novo no imaginário, denominado então, ao modo de McLuhan, como a “*hipérbole do sujeito*, uma espécie de narcisismo radical e auto-referenciado, em que a única identificação possível é a do sujeito com ele mesmo. (MACHADO, 2002, p.6.) (MENEQUETTE, 2010, p. 86).

Os mundos virtuais são uma rede social: cada participante sabe que por trás de um avatar há uma pessoa real, e com certeza isso torna a experiência mais envolvente. Deste modo, entre outras coisas, propiciam interatividade entre os residentes, aumentam a sensação de empatia e de presença social.

Em função de que é uma opção do residente revelar ou não sua identidade real, é muito difícil comprovar suas idades na RL. Mas pelo conteúdo das conversas e dos tipos de repertório e atitudes, posso perceber que os avatares que fazem parte dos meus contatos atuais pertencem a uma faixa etária a partir dos trinta anos, e me parece que é esse grupo etário que se estabelece e desenvolve projetos ali.

Por outro lado, o que verifico no trabalho de Laboratório em RL com meus alunos de iniciação científica (com média de idade entre 18 a 25 anos), é que os jovens têm uma expectativa imediatista de resultados, principalmente no sentido de ter algum tipo de retorno - seja econômico, seja algum resultado de ordem prática.

Anseiam por velocidade nas ações e os MUVE tem um tempo mais lento de aprendizagem e de resultados. Por isso os mais jovens abandonam inconclusas as pesquisas ou, assim que terminam seus projetos, logo se desinteressam e não retornam mais ao ambiente.

A maior parte das pessoas que persistem estão nos ambientes virtuais dedicadas à criação - não só no sentido artístico, mas no do *design* ou de eventos culturais multidisciplinares. A cultura colaborativa e a diversidade de alternativas dinamizam as relações sociais e potencializam os talentos individuais. No caso do interesse específico deste trabalho, o que se deve destacar é que os mundos virtuais estimulam e democratizam o fazer artístico, tanto para os que desejam apenas praticar, como para os que almejam uma carreira artística.

Outro dado importante é a divulgação dessas ações e relações. Para isso há recursos como o *snapshot*, que é uma captura de imagem de tela estática (fotografia) e os machinimas, que são capturas de imagens em movimento (filmes) que permitem registrar e compartilhar as experiências em mundos virtuais - não apenas na rede social do próprio ambiente, mas também na rede social mundial através de blogs, sites e redes sociais. Isso significa que o mundo virtual hoje não está isolado, fechado em si mesmo: faz parte de uma rede de comunicação online ligada a diferentes plataformas como o Facebook, o Youtube, Flickr, entre outros.

Por conta de ser ambiente concebido para que o usuário seja o produtor de conteúdo, o metaverso privilegia a criatividade. Talvez por isso o Second Life esteja vivendo um dos momentos artísticos mais maduros e férteis desde que iniciamos a pesquisa em 2009.

Contribuições importantes da pesquisa de Tori são os levantamentos sobre experimentos na área de e-learning, que identificam qualidades de sensações de presença - o quanto a mídia é despercebida pelo usuário conforme o que já foi descrito anteriormente em relação à tridimensionalidade e auto-presença, e o quanto o residente considera o avatar uma extensão de si mesmo. O autor também relata que estes estudos mostraram que avatares com os quais os usuários mais se identificam geram maior sensação de auto-presença e, conseqüentemente, melhor desempenho, apesar de não afetar significativamente a sensação de presença. Isso explica a permanente edição do avatar nos MUVE, e o forte mercado interno de equipamentos

para avatares. Isso demonstra também que a elaboração não é tanto movida pela busca da beleza mas, prioritariamente, por essa identificação.

O cérebro humano possui uma capacidade impressionante para incorporar objetos externos como extensões de si próprio. Isso explica porque quando estamos controlando um avatar num mundo virtual sentimos como se lá estivéssemos. O que ocorre com nosso avatar parece ocorrer conosco. (TORI, 2010, p. 200-201)

Tori (2010) faz uma provocação a esse respeito – e que contribui para a superação da dificuldade de explicar o que ocorre no interior desse ambiente durante as vivências. Com isso prepara o terreno e permite anunciar o que trataremos no próximo capítulo dedicado ao Avatar:

Muitas pessoas que nunca passaram pela experiência acham meio sem sentido colocar um ‘bonequinho’ sentado com outros para fazerem um chat ou assistirem um a palestra de outro ‘bonequinho’. Não seria mais prático assistir a um vídeo da apresentação? Ou fazer um chat convencional? Aos que possuem essa dúvida recomendamos experimentar. Na primeira vez em que participamos de um chat num ambiente virtual 3D pudemos constatar que o envolvimento e a sensação de presença foram muito maiores do que se estivéssemos em um sistema de chat (texto ou voz) convencional. (TORI, 2010, p.201).

A empatia é outro elemento a ser considerado na composição do sentimento de presença. Na narrativa da jornada, verifiquei o poder das animações na dinamização da interação entre avatares, realçando que são percebidos como corpos em ação. A literatura enfatiza muito a comunicação nos MUVE através de textos e de voz, deixando de lado o principal diferencial desses mundos, que é a visão do avatar em ação e em interações por meio dessas ações. A empatia nos permite trazer esse fato à tona e vai auxiliar a explicar as bases conceituais que utilizo para criar coreografias, como será detalhado no capítulo 5.

Entre as pesquisas, selecionei a de Renata Gomes à luz da neurociência, e relacionada às narrativas dos games. A meu ver, esse estudo tem aderência aos mundos virtuais e aproxima o entendimento do sentimento de presença e do papel das animações nesse contexto.

Assim como fiz antes desses trabalhos, destaquei os aspectos que mais tem aderência à especificidade dos mundos virtuais como segue:

“A capacidade humana de empatia é um conceito cognitivo que tem chamado muita atenção desde a descoberta de uma estrutura cerebral cujos componentes foram batizados de ‘neurônios-espelho’. Fazem parte do córtex pré-motor, ativam-se em macacos e em humanos - tanto quando executam uma ação motora, como quando observam alguém exercendo uma ação do mesmo tipo.” (GOMES, 2008, p.128).

O que diz a autora se aplica aos MUVE, quando se estabelece uma ponte entre a empatia e a narrativa. (Gomes, 2008). Situações vividas nos mundos virtuais revelam a importância da empatia para a possibilidade criativa, para a participação nos eventos e jogos, e para o aprendizado de técnicas de construção e animação. A empatia está na possibilidade de compreender em que medida nosso talento para “ler” os atos dos outros importa para a construção de uma história pessoal e compreender os outros avatares e suas motivações.

“Portanto, nesse contexto empatia é uma capacidade inata, “o compartilhamento indireto e espontâneo de afeto”³³ (tradução livre) e pode ser provocada “ao se testemunhar o estado emocional de alguém, por ouvir sobre a situação de outra pessoa ou até mesmo por meio de leitura” (tradução livre).³⁴ (Keen, 2006, p. 208). Como capacidade evolutiva, a empatia apresenta-se em humanos de forma mais desenvolvida do que em macacos, proporcionando aos primeiros um grau de abstração que faz recuperar, através de relatos verbais, por exemplo, processos que se iniciam primariamente na percepção visual e ação motora. Um outro dado importante é que a empatia é mediada por parte das redes neurais responsáveis pelos aspectos afetivos da dor, mas não pelos aspectos sensoriais (Keen, 2006:11). Ou seja, pela empatia somos capazes de inferir emocional e afetivamente a dor do outro, sem precisar senti-la fisicamente.” (GOMES, 2008, p.130)

Relembrando o que disse Tori: “o que ocorre com nosso avatar parece ocorrer conosco”. (TORI, 2010, p.200)

Creio que a empatia foi o fator decisivo que me ligou ao metaverso.

No entanto, conheço muitas pessoas que não empatizam com os mundos virtuais por vários motivos. Pode ser por não gostarem da linguagem visual, da artificialidade, ou pelo tipo de estilização visual da realidade física. Ou os rejeitam por não terem desenvolvido habilidades para manejar as ferramentas da tecnologia, ou ainda por não entenderem a lógica dos programas. Pode ser porque não conseguem psiquicamente conviver com esse tipo de realidade, porque não conseguem se

³³ “a vicarious, spontaneous sharing of affect”,

³⁴ “by witnessing another’s emotional state, by hearing about another’s condition, or even by reading”

desprender da materialidade da realidade física, por medo do desconhecido, ou por simples preconceito. Enfim, há uma complexidade de fatos envolvidos para que se deseje ou não conhecer um metaverso.

BOELLSTORFF (2015) também se dedica ao tema da Presença e traz algumas observações relevantes que reforçam a ideia de que o sentimento de presença tem como foco uma relação de tempo/espço. Acontece não somente no nível pessoal (no sentido de que a pessoa se reconhece no avatar e a partir disso vive uma experiência imersiva que produz um determinado estado psicológico). Mas o autor ressalta que o sentimento de presença em mundos virtuais é reforçado pelas relações sociais.

O que o autor acrescenta a essa noção de presença é o fenômeno que denomina de AFK - away from keyboard (longe do teclado). Compara esse fenômeno ao que acontece em RL também, quando as pessoas se ausentam do lugar mesmo sem saírem de lá fisicamente, afastam os outros em sua presença física o tempo todo, dando a impressão de que estão sonhando acordadas (daydream).

No Second Life é usual as pessoas deixarem o avatar online e se ausentarem do computador - estão distraídas nas redes sociais ou cuidando de alguma coisa na RL. O autor considera que assim como há gradações de afk, há gradações de presença. Exemplifica comparando o envolvimento com a comunicação apenas por chat escrito, com a comunicação por chat com a presença dos avatares, dizendo que na segunda o lugar virtual favorece maior intimidade - assim como falar ao telefone é diferente de falar pessoalmente.

Um avatar em afk é comparado a um fantasma assombrando o mundo virtual com a presença de seu avatar inerte. É uma espécie de presença ausente, fantasmagórica, define a fronteira entre on-line e off-line, entre o real e o virtual.

Ao citar Derrida, BOELLSTORFF(2015) deseja mostrar que o vínculo entre tekne e virtual implica ter o cuidado de não separar a presença de sua representação, porque o virtual é essencial para o real, como segue:

“Em ‘Espectros de Marx’, Derrida expôs a idéia de uma ‘hauntology’, uma teoria da assombração (ao invés de uma ‘ontologia’ ou teoria do ser), ligando-a ao virtual e ao tekhné: ‘a distribuição diferencial da tekhné ... nos obriga mais que nunca a pensar a virtualização do lugar e do tempo, a possibilidade da ocorrência de eventos virtuais

cujo movimento e velocidade nos impedem mais do que nunca ... de opor presença a sua representação”.(Derrida 1994: 169). Derrida queria mostrar que ‘o virtual é essencial ao real’, que os fantasmas ‘assombram a presença plena do real’ (tradução livre). (POSTER, 1999: 50).³⁵ (BOELLSTORFF, 2015, p. 150)

Ao me deparar com esse ponto importante que BOELLSTORFF (2015) traz à luz, o afk me faz lembrar de uma regra muito respeitada no cotidiano do metaverso: “RL first” (a vida real sempre em primeiro lugar). Essa discussão sobre o afk traz consigo um dado relevante, que é exatamente encontrar o equilíbrio entre ambas as realidades. Para isso é importante conhecer o centro, o eixo, “o caminho do meio”, para não se perder de si mesmo, para não perder o foco. “RL first” significa que, em qualquer situação na qual se esteja envolvido no metaverso, se houver alguma necessidade de atenção em RL, o avatar se desculpa com os demais e avisa que vai se ausentar. Existem muitas maneiras eficientes de se fazer isso em função do código estabelecido. Por exemplo, brb RL (be right back, vida real chamando), sorry, I crash (desculpe, perdi a conexão), sorry I go AFK, brb (desculpe, tenho que sair do computador e atender algo na vida real, já volto). E quando o avatar anuncia que retornou, é sempre recebido de volta por todos com um wb (welcome back), np (no problem = sem problemas) e sempre seguidos de “RL first”. Isso faz parte da cultura do metaverso, o princípio de não negligenciar RL. Mas, como toda regra, há os que a seguem e os que não a seguem, ou não sabem como seguir.

Isso me colocou diante do dilema que me move em busca desse equilíbrio, a alteridade necessária para saber integrar as duas vidas, de modo que uma contribua para o desenvolvimento da outra, de modo equivalente. Condição necessária para poder permanecer no metaverso sem prejudicar ou desestabilizar a vida real, inclusive porque isso demanda recursos de tempo e dinheiro da vida real.

³⁵ In *Specters of Marx*, Derrida set forth the idea of a “hauntology,” a theory of haunting (rather than an “ontology” or theory of being), linking it to the virtual and to techne: “the differential deployment of tekhnē ... obliges us more than ever to think the virtualization of place and time, the possibility of virtual events whose movement and speed prohibit us more than ever ... from opposing presence to its representation” (Derrida 1994:169). Derrida wished to show that “the virtual is essential to the real, that ‘ghosts’ haunt the full presence of the real” (Poster 1999:50).(BOELLSTORFF, 2015, p. 150)

BOELLSTORFF (2015) encerra seu texto sobre presença com uma observação que traz a certeza de que é oportuno propor uma análise profunda dos mundos virtuais:

Fenômenos como atraso e afk indicam como ‘a derradeira lição da realidade virtual’ é a virtualização da realidade *verdadeira* em si: pela miragem da *realidade virtual*, a própria realidade *verdadeira* é colocada como a aparência de si mesma, como um puro constructo simbólico. (Žižek, 1992: 135) Mundos virtuais mostram como temos sido sempre virtualmente humanos. (tradução livre) (Boellstorff, 2015, págs. 149-150).

³⁶

A partir dessa certeza, restava discutir o método. No caso desta tese, a opção foi por um estudo de campo, com o objetivo de realizar uma experiência imersiva, e examinar e avaliar as descobertas resultantes da investigação.

A maioria das pesquisas que estudei mostram um dado significativo: o pesquisador como sujeito da experiência in loco. BOELLSTORFF (2015) se propôs uma abordagem etnográfica, eu propus uma residência artística. Em todos os casos, fica evidente que não é possível estudar o metaverso sem conhecer seu interior, sem passar pelo ritual iniciático de se tornar um avatar.

4.3. - O Avatar: mediador de realidades

Neste capítulo faço uma aproximação e circundação do termo Avatar, para compreender suas origens, conceito e evolução, a fim de visualizar em quais direções se projetam suas perspectivas, pois o tema "Avatar" é muito importante - é um aspecto chave para a compreensão dos mundos virtuais. Cabe salientar que, apesar da amplitude que o termo adquire atualmente, o foco será direcionado para avatares em ambientes virtuais tridimensionais conhecidos como *open sims* ou plataformas 3D. Portanto, este estudo não se destina à área de games ou outras a que o termo se aplica.

Percebemos que o histórico a respeito do termo tem sido amplamente explorado por diferentes pesquisadores. Escolhemos nos balizar pelo trabalho de

³⁶ “Phenomena like lag and afk indicate how “the ultimate lesson of the ‘virtual reality’ is the virtualization of the very ‘true’ reality: by the mirage of ‘virtual reality,’ the ‘true’ reality itself is posited as a semblance of itself, as a pure symbolic construct” (Žižek 1992:135). Virtual worlds show how we have always been virtually human. (Boellstorff, 2015, pg. 149-150)

Silva (2010), que reúne os dados comuns à maioria dos pesquisadores, e apresenta um desenho sintético da trajetória do termo avatar. Concluimos que reescrever essa história seria redundante. A opção é apresentar resumidamente o histórico para, em seguida, contextualizar uma reflexão mais focada nos aspectos simbólicos, estéticos e perceptivos implicados no avatar.

A origem da apropriação do termo avatar está ligada à literatura de ficção científica, a exemplo da obra *Neuromancer*, de William Gibson (1983), em que o romancista descreveu pela primeira vez um ambiente de realidade virtual e todas suas potencialidades - como a possibilidade de conectar-se a um mundo imaterial, que futuramente se concretizaria na *World Wide Web* ou Rede Mundial de Computadores. Nesta obra o autor criou o neologismo "ciberespaço", lugar onde era possível acessar a mente das pessoas - e que posteriormente foi apropriado como sinônimo para Internet.

Do mesmo modo, o termo "avatar" foi popularizado no campo dos jogos eletrônicos a partir do livro *Snow Crash*, de Neal Stephenson (1992). Nesta obra de ficção, o autor cria um ambiente virtual tridimensional em rede no qual os usuários podem assumir outras personalidades, viver outra vida ou estender sua existência.

As pessoas são pedaços de *software* chamados avatares. Eles são os corpos audiovisuais que as pessoas utilizam para se comunicarem umas com as outras no metaverso. (...) Seu avatar pode ter a aparência que você quiser, limitada somente por seu equipamento. Se você é feio, pode tornar seu avatar bonito. Se você acabou de sair da cama, seu avatar pode estar vestindo roupas bonitas ou maquiagem profissional. Você pode ter o espectro de um gorila, de um dragão ou de um pênis falante gigante no metaverso. Passe cinco minutos descendo a rua e você verá tudo isso. (STEPHENSON, 1992, págs. 33-34).

Acompanhando o relato de SILVA (2010) sobre a história dos games verifica-se que esta ligada a sua evolução o uso do termo avatar:

Desde que o físico Willy Higinbotham criou PONG em 1958, os games se multiplicaram em indústrias e conglomerados voltados para a produção de novidades no ramo. A autora relata que o mercado competitivo e ávido por inovações encarregou-se de modificar forma e conteúdo dos games, criando gêneros diversos, tais como aventura, luta, musical e esportes, e acrescentando acessórios - como óculos, sensores de profundidade, instrumentos musicais, luvas e painéis de

automóveis e aviões.(SILVA 2010) Hoje é uma das maiores e mais lucrativas atividades no mercado mundial, com milhões de usuários.

Em 1974 os jogos *Role Playing Games* (RPG), inicialmente presenciais, tornaram-se disponíveis em computador e em seguida passaram a ser jogados em rede com vários participantes, assim como seus desdobramentos, como os *Multi-User Dungeons* (MUD) ou *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG). Nessa modalidade de jogos, os jogadores passaram a utilizar o termo avatar para se referirem a seus personagens. Com o tempo, o termo se tornou uma convenção em todas as modalidades de jogos.

“Todo esse desenvolvimento em maior e menor escala só foi possível através de uma convenção facilitadora: o uso da terceira pessoa para identificar o jogador dentro da trama, ou seja, o avatar, definido, nesse contexto, como a representação digital do usuário dentro do jogo (MEADOWS, 2008 e WAGGONER, 2009).” (SILVA, 2010, online)

Nessa trajetória é possível localizar em 1977 o primeiro uso da palavra “avatar” nos *games*, com o jogo de exploração *Avatar* – um projeto da Universidade de Essex, nos Estados Unidos. Em 1985 o jogo de *role-playing game* (RPG) *Ultima IV: The Quest of the Avatar* lançou uma trama em que o protagonista precisava adquirir virtudes para conquistar o nome de Avatar. Após 1987 o termo se consolida ao ser empregado para a versão *online* do *Habitat*, o primeiro mundo virtual, cunhando uma convenção para o gênero.

O jornalista americano Wagner James Au relata essa experiência no *Second Life*, constatando que os jogadores desses ambientes são avatares:

“Ainda não havia 3D, e participar desses jogos era como participar de um desenho animado de baixo orçamento; você se comunicava com outros jogadores (que se chamavam avatares, o primeiro uso conhecido dessa palavra nesse contexto) por meio de balões de diálogos que apareciam sobre sua cabeça de pixels.” (AU, 2008, p.28).

Em mundos virtuais *online*, a convenção também prevalece. O usuário se conecta escolhendo o avatar que deseja usar – na maioria das vezes formas humanóides – mas há ambientes que viabilizam a criação de tudo para assumir como identidade, como é o caso do *Second Life*.

Como muito bem observa Silva (2010), verifica-se o uso do termo “avatar” por usuários de *chats*, mídias baseadas exclusivamente em texto e, inclusive, anteriores à própria importação do “avatar” para o contexto eletrônico. Atualmente, utilizadores das redes sociais e dispositivos de comunicação online se referem a sua “imagem” como avatares. Há inclusive sites e aplicativos especializados em *design* para esse fim.

Alguns membros de comunidades virtuais e redes sociais *online* se referem às imagens de seus perfis como avatares. A página de instruções do Facebook menciona: “Faça o seu perfil, coloque seus avatares de outros lugares”.

O termo também é utilizado em novas mídias predominantemente textuais. Os usuários de *blogs* denominam suas imagens dos perfis como avatares.

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, chegaram 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 bio-diversidade; 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 contrapõem-se aos estereótipos comerciais construídos no ciberespaço; são metáforas do desconhecido criando mundos virtuais alegóricos (...).” (FRAGA, 1999, online).

A partir desses exemplos pode-se afirmar que o termo “avatar” é empregado para os mais diversos usos no contexto da Cibercultura. Contudo, no universo dos *games* ele é reconhecido como a representação gráfica do jogador, tanto no videogame como no ambiente virtual multiusuário.

“Todas essas apropriações amparam o argumento de que o avatar possui uma função didática em diferentes mídias, atuando como um facilitador, um mecanismo de identificação do interator no contexto digital, deve-se levar em conta o desenvolvimento das capacidades implícitas nesses avatares em *games*, ambientes de

realidade virtual, redes sociais e outros meios digitais como um recurso de incremento de habilidades mentais, sensoriais e sociais.” (SILVA, 2010, online).

O que se observa nos mais variados textos escritos a esse respeito é que há uma menção superficial à origem do termo avatar ligado à filosofia hindu como sendo o avatar a encarnação de uma divindade. Entretanto, em nosso caso há que se aprofundar o significado de avatar para o hinduísmo, e nessa busca encontrar os arquétipos que regem o avatar contemporâneo. Recuperemos então a literatura mais especializada, onde é possível encontrar mais informações e interpretações para o termo.

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

Para uma melhor compreensão do termo avatar relativamente aos mundos virtuais multiusuários, é preciso entender o que é a encarnação para a cultura hindu, fonte e referência que dá origem a essa metáfora contemporânea.

Uma das crenças do hinduísmo é a de que dentro do ser humano existe uma alma imortal, ou *atman*, que renasce milhões de vezes, sob muitas formas, de acordo com a lei moral ou carma que prevalece no universo. O carma não é em si recompensa ou punição: é uma lei impessoal e certa. Portanto, o objetivo do ser é a evolução em busca de sua totalidade e da libertação (*moksha*) do ciclo de renascimento, as encarnações, a imortalidade, a iluminação. (BOWKER, 2000, p.19).

Na mitologia hindu, em sua origem a palavra avatar significa uma forma especial de encarnação: a de uma divindade na Terra, um ser imortal que renasce no mundo físico tangível, por vontade própria, como um ser mortal mas dotado de poderes paranormais ou sobre-humanos. (BOWKER, 2000, p. 19). A encarnação de um deus acontece em situações especiais quando essa divindade, por amor à Terra e à humanidade, vem ao mundo sob as mais variadas formas, em épocas difíceis da história, para resgatar os seres humanos da maldade e com a intenção de levar as pessoas a uma compreensão maior dos modos como a vida deve ser vivida. Nas imagens (Fig. 64) que representam as dez encarnações de Vishnu tem-se um bom exemplo:

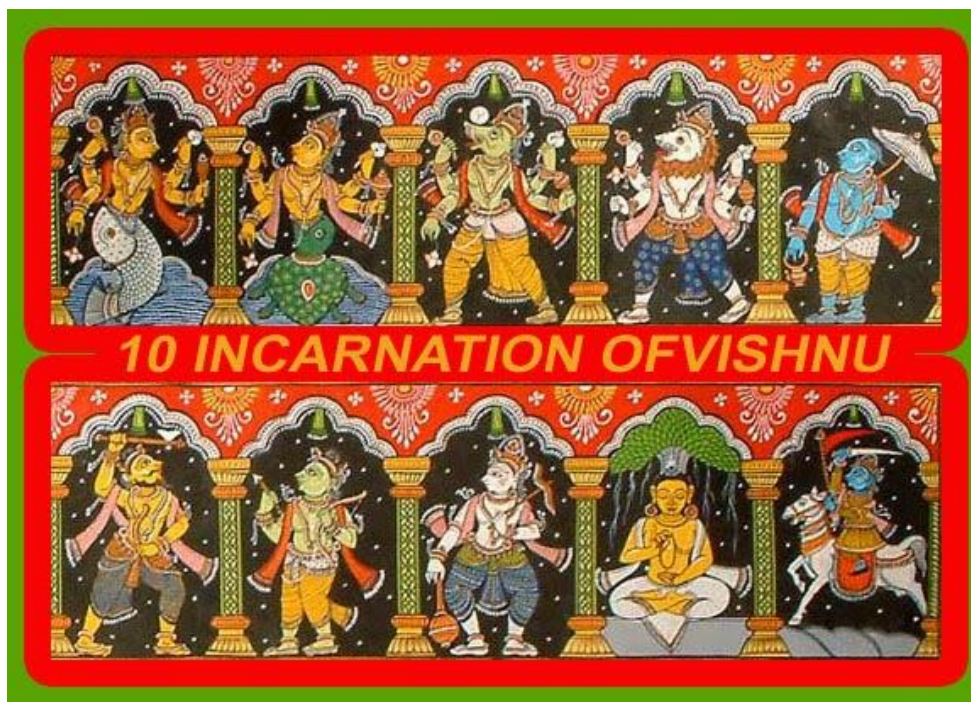


Figura 64 – As dez encarnações de Vishnu. Fonte: sanjivmundhra.blogspot.com.br

Krishna, a oitava encarnação de Vishnu, é um dos avatares mais importantes da mitologia hindu. No Bhagavad Gita, seu conselho ao auriga Arjuna resume o ideal hindu do respeito ao indivíduo e sua relação com Deus e a sociedade. Nos textos épicos e mitológicos hindus o avatar é sempre o herói protagonista de uma saga.

Interpretando esses conceitos sob a ótica Junguiana³⁷ é possível associar encarnação ao conceito de individuação que é de acordo com GRINBERG (1997):

“Ao longo do processo de desenvolvimento e diferenciação da consciência podemos, com o amadurecimento, perceber que nossas experiências, em um nível mais profundo, estão subordinadas a um certo objetivo, como se estivessem arranjadas numa espécie de plano. 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 esse processo, o pilar de sustentação de toda nossa busca, Jung denominou individuação, termo que significa tornar-se indivíduo, aquele que não se divide. Implica em tornar-se si-mesmo, ou seja, aquilo que de fato somos - o que nada tem a ver com individualismo, com o sentimento que leva a enfatizar alguma peculiaridade particular em detrimento de considerações e obrigações coletivas. A individuação é a realização do vir-a-ser do homem, cujo objetivo final é a integração de consciência e inconsciente.” (GRINBERG, 1997, p. 176).

³⁷ Grinberg, Luiz Paulo.-São Paulo: FTD, 1997.-(Coleção Por outro lado).

É interessante observar que, quando por analogia o termo é apropriado pela cibercultura, trata da "encarnação" do ser humano num ambiente virtual em trajetória oposta à do avatar hindu - vai do mundo material para o imaterial mas conserva em si o conceito de encarnação que é a de um ser vivente em um determinado mundo, de um ser humano que se transforma numa espécie de deus com superpoderes, com a eterna juventude, a capacidade de voar, de se teletransportar, metamorfosear-se e outras tantas que, por analogia, são descritas nos textos épicos e sagrados e que numa versão contemporânea aparecem no cinema e nas histórias em quadrinhos como os conhecidos super-heróis dotados de habilidades fabulosas.

A vivência destas habilidades - mesmo que por simulação - propicia a conexão com questões arquetípicas que atualizadas nos remetem ainda aos mitos contemporâneos dos super-heróis como também menciona Davis (2002).

“Esta esplêndida confusão é ainda mais evidente na nossa fogosa cultura popular, onde os filmes de ficção científica, ambientes digitais e tribos urbanas estão a dar nova configuração a velhos arquétipos e imagens enquadrados numa estrutura de banda desenhada³⁸. Das X-Files aos enigmáticos jogos de computador, de Xena: Warrior princes às cartas de jogar Magic: The Gathering, os elementos pagãos e paranormais colonizaram as zonas crepusculares dos meios populares de comunicação.” (DAVIS, 2002, p. 15)

Após o seu nascimento como um “avatar padrão” sem identidade visual, Janjii iniciou um processo de construção e identificação. Numa primeira fase, experimentou o que conseguia gratuitamente aqui e ali, exercitou a elaboração de diferentes *outfits*, combinando elementos e aprendendo a editá-los em tamanho, cores e texturas. Conseguiu uma skin feminina (fig. 66) e se livrou do incômodo cavanhaque do musician (fig. 65).

³⁸ banda desenhada – tiras de história em quadrinhos



Figura 65 – Forma feminina com skin masculina, apresentando um cavanhaque.



Figura 66 - Forma feminina com nova skin feminina.

Mulher sim, porque depois de tantas experiências em ambientes virtuais, em salas de bate-papo de texto e outras experiências como avatar em redes sociais (como foi descrito no capítulo 1), descobri que meu melhor personagem sou eu mesma. Descobri o conforto de não ter que fingir, atuar, dissimular e ter que viver o tempo todo um personagem fictício. E ficou mantido o gênero feminino de sua criadora bem como emprestada sua personalidade. Deste modo Janjii (alma) é a psique de Isa que mergulha no metaverso na forma de avatar e inicia um processo de individuação.

Nos contatos com a comunidade de Divine Mother houve um tempo em que tendi a me identificar com os indianos e a me vestir a seu modo (figs. 67 e 68). Mas

pouco a pouco, prevaleceram meus gostos e preferências, bem como a cultura ocidental - sim, prevaleceu a mulher contemporânea, autônoma, independente, artista. Começou aí um processo de diferenciação em direção a uma identidade autônoma. Ao mesmo tempo me tornei um membro premium do SL. Iniciei uma pesquisa por diversas lojas - sobre produtos pagos e com melhor qualidade de design para aprimoramento do avatar, simultaneamente à busca por um espaço próprio para desenvolver meus projetos pessoais. Em síntese: a busca de um sentido para a minha segunda vida, que Jung define como “metanóia”.



Figura 67 – (Sari) e



Figura 68 – (Lehenga) – outfits inspirados na cultura indiana.

“A metanóia é novamente uma fase heroica, de enormes desafios. Uma época em que muitos dos valores construídos e conquistados, e que tanto serviram ao

crescimento e à diferenciação, precisam ser deixados de lado. É necessário permitir a morte do velho para que, outra vez, o novo tenha lugar.” (GRINBERG, 1997, p.176).

Uma imagem que representa esse momento é a de minha primeira performance no SL intitulada “Dead White Angel”(Fig. 69): a tribute for a lost love. Nesse trabalho - que teve um formato de ritual - recolhi todos os objetos que simbolizavam a fase anterior de novata e fiz uma fogueira, queimei simbolicamente o passado, incluindo o avatar, que dançava nas chamas. Esse é um primeiro exemplo de como fui elaborando trabalhos artísticos para expressar as experiências no metaverso e esses trabalhos vem à tona em consequência do forte envolvimento nessas vivências.



Figura 69 – Minha primeira performance no SL, Dead White Angel – A tribute for a lost love.

“Jung detectou que, se a coletivização, por um lado é um estágio necessário ao desenvolvimento, por outro, um dos principais problemas que o homem moderno enfrenta é exatamente a perda da individualidade em favor da massificação. Ele vê a crise da sociedade moderna sob uma perspectiva histórica. Para ele, o homem de nosso tempo vive em profunda desarmonia consigo mesmo. Não só o indivíduo está doente, mas a própria sociedade, que vive em estado de alienação. Uma das principais causas externas dessa crise espiritual do homem moderno consistiria na crescente subordinação do indivíduo às grandes organizações coletivas. Hoje em dia,

a febre de consumo seria um sintoma dessa alienação.” (GRINBERG, 1997, p. 175-176).

A essa visão de mundo de Jung acrescento o que Davis (2002) pensa sobre esse momento histórico e traz também uma hipótese sobre a emergência de alguns temas no imaginário coletivo:

Estes indícios não são apenas prova de uma cultura dos meios de comunicação que explora o poder bruto do irracional mas refletem o facto das pessoas que habitam todas as frequências do espectro socioeconômico estarem intencionalmente a deitar mão a alguns dos mais antigos instrumentos de navegação conhecidos da humanidade: rituais sagrados e especulação metafísica, regime espiritual e fascínio natural. Para alguns clientes superficialmente espirituais, isto significa respostas pré-empacotadas às espinhosas questões da vida; mas, para muitos outros, a procura de significado e relação levou indivíduos e comunidades a construir estruturas significativas para suas vidas, perspectivas mundiais que aprofundam realmente a sua vontade e aptidão para encarar a estranheza de nossos dias. (DAVIS, 2002, p. 15).

A princípio houve a tentativa de construir um corpo e uma face semelhantes aos da RL. Logo percebi que a linguagem visual do SL, semelhante à do cinema de animação e das histórias em quadrinhos, não iria possibilitar uma reprodução realista. Ou o resultado tinha uma aparência muito mais jovem que eu, ou então muito mais velha. Por exemplo nas imagens abaixo (Fig. 70):

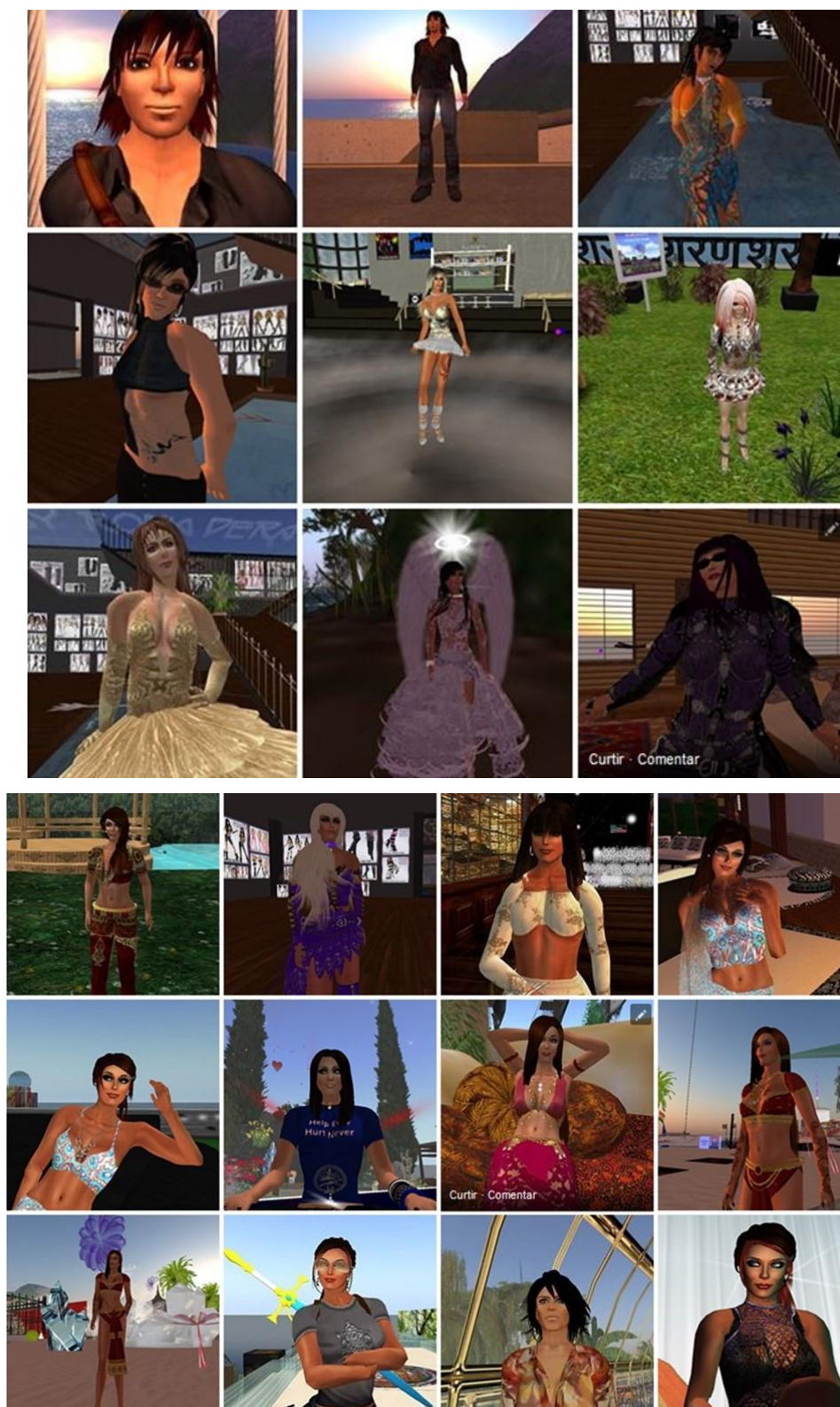


Figura 70 – Primeiras experiências de composição do avatar com elementos gratuitos disponíveis no ambiente.

A vida de avatar trouxe alguns elementos que mudaram o rumo da concepção inicial realista e levaram também a uma reflexão sobre esse ser virtual.

Não era mais possível pensar num ser humano normal depois de sentir a sensação de voar, o poder de criar e materializar objetos, e de se tele transportar em questão de segundos de um lugar a outro. Janjii entrou em contato com símbolos que remetem à sensação de ter superpoderes, como os deuses e demônios antigos, os super-heróis contemporâneos e os monstros, os gigantes e titãs mitológicos e ciborgues, mutantes e máquinas da ficção científica. Outras questões simbólicas que contribuíram para a composição do personagem foram a juventude eterna e a imortalidade, a metamorfose, o controle sobre a própria aparência, sobre o corpo, a força sobre-humana, e sobrenatural.

Conclui que esses aspectos precisavam ser incorporados ao avatar, o que levou a uma associação com os personagens Replicantes (androides) do filme *Blade Runner*³⁹, o caçador de androides (1982), seres sintéticos com superpoderes, capazes de ir aonde o humano não pode chegar devido a sua fragilidade física. No caso do avatar, um ser capaz de penetrar num mundo onde a materialidade física não pode estar.

Dentre os personagens desse filme o escolhido como referência é Zhora (Fig. 71) (interpretada por Joanna Cassidy), que protagoniza uma das cenas mais impressionantes do filme: quando caçada, se esconde e se camufla entre manequins, numa vitrine (Fig. 72). Quando descoberta, é metralhada e se debate entre os objetos, espalhando sangue por todo o espaço. E foi assim que Janjii se definiu: um ser sintético, com superpoderes e com uma alma humana.

Isso trouxe uma grande liberdade para a concepção da estrutura do corpo, em que foi utilizado o padrão dos heróis dos quadrinhos para suas proporções. Para trazer ao avatar algumas características da cultura brasileira, Janjii ganha uma pele bronzeada típica das garotas de praia, um tanto inspirada na Garota de Ipanema (Helô Pinheiro).(Fig. 73)

³⁹ In the futuristic year of 2019, Los Angeles has become a dark and depressing metropolis, filled with urban decay. Rick Deckard, an ex-cop, is a "Blade Runner". Blade runners are people assigned to assassinate "replicants". The replicants are androids that look like real human beings. When four replicants commit a bloody mutiny on the Off World colony, Deckard is called out of retirement to track down the androids. As he tracks the replicants, eliminating them one by one, he soon comes across another replicant, Rachel, who evokes human emotion, despite the fact that she's a replicant herself. As Deckard closes in on the leader of the replicant group, his true hatred toward artificial intelligence makes him question his own identity in this future world, including what's human and what's not human. <http://www.imdb.com/title/tt0083658/>

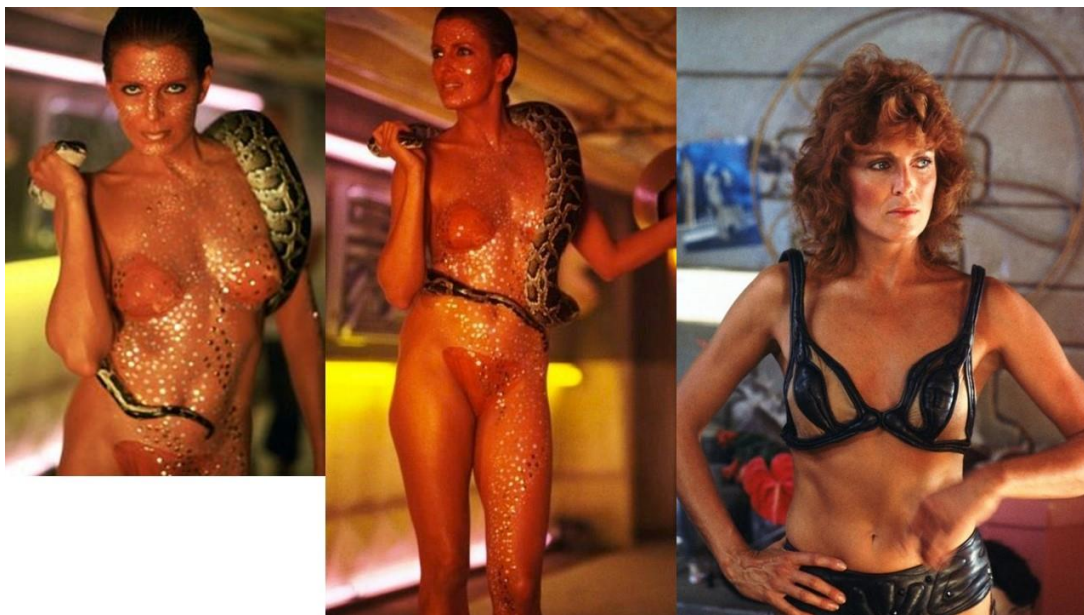


Figura 71 - Personagem Zhora – replicante do filme Blade Runner de 1982.



Figura 72 – Cenas do filme Blade Runner de 1982 – Captura de Zhora

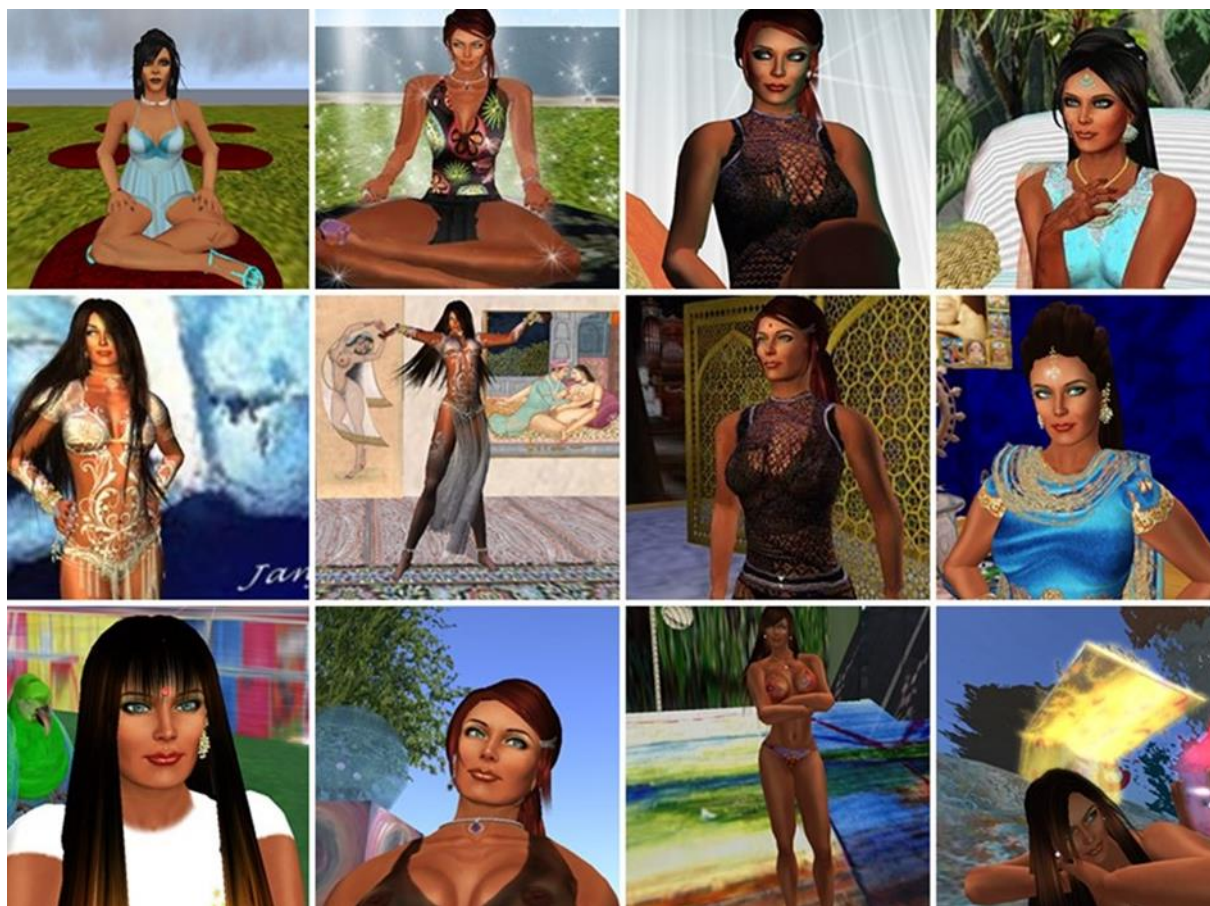


Figura 73 - Processo de Design a partir das referências

Deste modo, a intenção de criar um avatar realista logo ficou distante, até desaparecer. É certo que um avatar pode se transformar o tempo todo, mas isso dificulta as relações sociais porque no mundo virtual um avatar é reconhecido por seu grupo pelo seu aspecto físico. E há uma questão bastante difícil de explicar que é a identificação que se sente com o avatar. Após muitas tentativas e elaborações, há um momento em que se chega a um resultado em que acontece uma identificação e você diz “agora sou eu” e se estabelece um vínculo e um apego àquela forma. (Fig. 74 e 75)



Figura 74 - comparação do avatar inicial com o avatar após o redesign



Figura 75 - Imagens públicas do avatar

No rodapé a seguir, alguns links para as páginas da internet onde há registros fotográficos da evolução do avatar Janjii Rugani e seus trabalhos no Second Life mencionados ao longo do texto.⁴⁰

O contato com os levantamentos realizados por Romero Tori (2010), sobre experimentos na área de e-learning, revelou e permitiu identificar qualidades de sensações de presença e auto presença resultantes da identificação que o residente tem com o seu avatar e o percebe como uma extensão de si próprio. O autor também relata que esses estudos mostraram que avatares com os quais os usuários mais se identificam geram maior sensação de auto presença e consequentemente melhor desempenho, apesar de não afetar significativamente a sensação de presença.

A experiência pessoal e o contato com esses dados permite afirmar que é verdadeira essa sensação, apesar da perplexidade que causa naqueles que nunca tiveram uma experiência imersiva num metaverso, em que estão implicadas a ruptura com alguns paradigmas como a existência de uma única realidade, a material, e de uma única identidade, em direção à concepção de novos paradigmas, como a coexistência de mais de uma realidade, material e imaterial, acontecendo simultaneamente, o que remete à ideia da existência de várias dimensões ou planos de consciência e o sentimento de onipresença, e, além da possibilidade de ser muitos ao mesmo tempo em direção à ideia de um ser múltiplo se contrapondo à de um ser único.

Uma metáfora visual que uso como recurso para melhor explicar e compreender esse ser múltiplo. A imagem com esta imagem do *Gayatri* (Fig. 76), que fotografei na minha primeira viagem à Índia, no Museu de História das Religiões de *Prashanti Nilayan* (O templo da paz celestial).

⁴⁰ Página pessoal do Avatar na Rede Social do Second Life my.secondlife
<https://my.secondlife.com/janjii.rugani>

Página do Flickr com registros fotográficos de toda a existência do avatar nesses últimos 2 anos, projetos, construções, visitas, viagens e atividades sociais. <http://www.flickr.com/photos/janjiisreport/>



Figura 76 - Foto Isa Seppi feita no Museu da História das Religiões em Prashanty Nylaian, Índia, 1997

“O *Gayatri* é uma representação da Grande Mãe Universal onde se reúnem todas as deusas femininas do panteão hindu (Lakshimi, Sarasvati, Durga, Kali) e todos os seus atributos. É interessante notar em seus detalhes que, ao contrário do que poderia se esperar de uma síntese visual, onde geralmente as particularidades e individualidades são anuladas numa imagem única, esta escultura reúne as individualidades, compondo uma unidade.” (SEPPI, 2002, p. 34)

Em nosso artigo O avatar: Mediador de realidades, (SEPPI-CARDOSO, 2014, online) relacionamos o avatar ao sentimento de presença:

“Além do sentimento de presença, a experiência interativa imersiva é muito intensa na realidade virtual, em que não há gravidade e nem tampouco distância ocorre que tudo acontece numa velocidade muito maior que a da realidade física, alterando deste modo a relação com o tempo. Somando-se a isso uma das principais características

do ambiente é a efemeridade, lugares surgem e desaparecem em curtos espaços de tempo e deste fato surge o desejo e ao mesmo tempo o desafio de registrar as experiências ali realizadas para que possam ser compartilhadas. Muitas vezes, após uma sessão no ambiente, depois de ver e interagir em ambientes que produzem experiências sensoriais extraordinárias, pensamos naqueles que nunca tiveram essa oportunidade e vem à mente a fala da cena final do personagem replicante Roy Bat, interpretado por Rutger Hauer em *Blade Runner: o caçador de andróides*.”. (Fig. 77)



Figura 77 - Cena da morte de Roy Bat em *Blade Runner*, 1983

“Eu vi coisas que vocês humanos nunca acreditariam. Ataquei naves em chamas nas bordas de Orion. Observei Raios-C brilharem na escuridão dos ares dos Portões de Tannhauser. Todos estes momentos se perderão no tempo, como lágrimas na chuva: hora de morrer. (Hampton Fancher, David Peoples, 1982).” (SEPPI-ARDOSO, 2014, online)

Como já relatei no capítulo 2, ao fazer a inscrição no site do Second Life ou em qualquer Open Sim, o residente precisa escolher um avatar dentro de um cardápio oferecido. O personagem escolhido será a interface que permitirá sua imersão no metaverso. Desse modo o avatar é a representação do residente no ambiente virtual tridimensional, e através dele é possível operar os *viewers* e todas as ferramentas disponíveis tanto para construção, como para comunicação. Como já vimos, esse primeiro modelo de avatar é bastante simples, constituído apenas de elementos essenciais. Com o tempo pode ser equipado, modificado e aperfeiçoado - tanto estética como tecnicamente - o que possibilita maior possibilidade de interação com os demais e uma linguagem corporal mais rica e expressiva.

Em Au (2008) encontramos as explicações sobre as decisões da Linden Lab a respeito dos formatos de avatares a serem oferecidos:

“Olhe os avatares, os alter egos que os residentes escolhem para representá-los. Na fantasia clássica dos jogos MMOs, a escolha do avatar é, quase sempre, restrita a espectros de elfos tolkienianos, hobbits e assim por diante. Mas e se você estivesse começando com a premissa de uma experiência em aberto?” (AU, 2008, p.77)

Esclarece ainda a ênfase dada à liberdade de escolha e as adaptações necessárias em relação às limitações tecnológicas da plataforma:

O Second Life gira em torno do conceito de que as oportunidades são ilimitadas”, Walk se lembra do pensamento deles, “mas você não pode ser um dragão de 3 mil metros. Nós recuamos e dissemos: Uau, esse é o dilema do Prisioneiro. Se uma pessoa quiser ser um gigante de 45 metros, em pouco tempo todo mundo vai querer ser um gigante de 45 metros, e então, de repente, você se encontrará em um mundo bagunçado.” (AU, 2008, p.77)

Essa versatilidade do esqueleto com vários pontos de conexão permite que o Avatar seja ele mesmo uma obra de arte, como é possível encontrar à venda em diversas lojas *inworld* ou no site do SL market place - avatares completos, extremamente elaborados, verdadeiras preciosidades criadas por experts em modelagem 3D.

Maria Silvia Ramos (2008) explica em detalhes as funções a serem desempenhadas pelos avatares e apresenta os fatores que estimulam o desenvolvimento do avatar para seu melhor desempenho no ambiente de acordo com as escolhas do residente:

“Imagine um mundo onde você pode ser o que quiser, fazer o que desejar e transformar-se naquilo que sempre sonhou!”. Com este lema, a empresa Linden Lab atraiu milhões de pessoas para o Second Life (SL), um ambiente virtual tridimensional (3D), onde os usuários criam suas representações visuais e vivem simulações da vida real online. Definido por seus desenvolvedores como um metaverso, um universo dentro do próprio universo, o SL contempla aspectos de jogo, simulador, comércio virtual e rede social. No SL, os usuários, chamados de residentes, interagem por meio de avatares, modelo 3D escolhido e editado pelo participante, explorando o ambiente, encontrando outros avatares e participando sozinho ou em grupo de atividades diversas, como festas, jogos e competições esportivas. Dançar, beijar, voar de asa delta, ter relações sexuais, casar, ter filhos, trabalhar, fazer negócios, quase tudo é possível nesse ambiente.” (RAMOS, 2008, p.5)

Em relação a outros mundos virtuais, os games, o Second Life se diferencia porque seus usuários podem construir objetos sem a necessidade de serem especialistas em programação e por possuírem direitos de propriedade sobre suas criações. Os residentes podem criar desde acessórios, roupas e carros até prédios e mundos complexos, que tenham ou não similaridade com o mundo real.

“Essa liberdade de criação é o que distingue os metaversos do fenômeno World of Warcraft, por exemplo, um jogo massivo (que suporta múltiplos usuários simultaneamente) online e cujo cenário é um mundo fantástico, habitado por seres como elfos, anões, gnomos, orcs e magos.” (RAMOS, 2008,p.5)

A aparência do avatar carrega em si uma linguagem, 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. Quanto mais sofisticado é o avatar, maior e mais complexo o nível de informações e ensinamentos que pode receber e trocar. Se o avatar tem uma aparência de newbie (novato), nem todos terão paciência para ensinar ou orientar esse novato, que no início requer dos mais antigos uma dedicação grande de tempo, porque não domina as ferramentas de comunicação e movimentação. Por exemplo: quando se move, empurra os demais e acidentalmente destrói objetos e cenários - o newbie pode ser comparado a uma criança pequena aprendendo a andar e falar.

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

Tecnicamente, um avatar clássico é composto por vários elementos. Como já mencionado, seu esqueleto, seu corpo e vestimentas são formados por layers - são várias camadas de texturas começando pelo corpo (shape), que pode ser esculpido de modo bastante detalhado. Esse shape é recoberto por uma textura que faz a função de pele (skin). Essa pele pode ser recoberta por mais layers, que são a vestimentas do personagem, nas opções de roupa de baixo, calças, camisas, saias, jaquetas, meias e tatuagens, conforme é mostram as figuras (78, 79 e 80) a seguir.

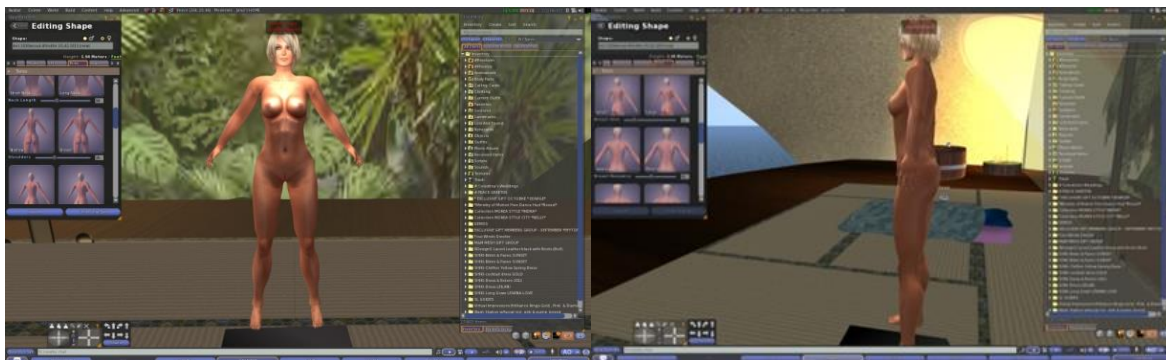


Figura 78 – Modelagem do corpo (shape)

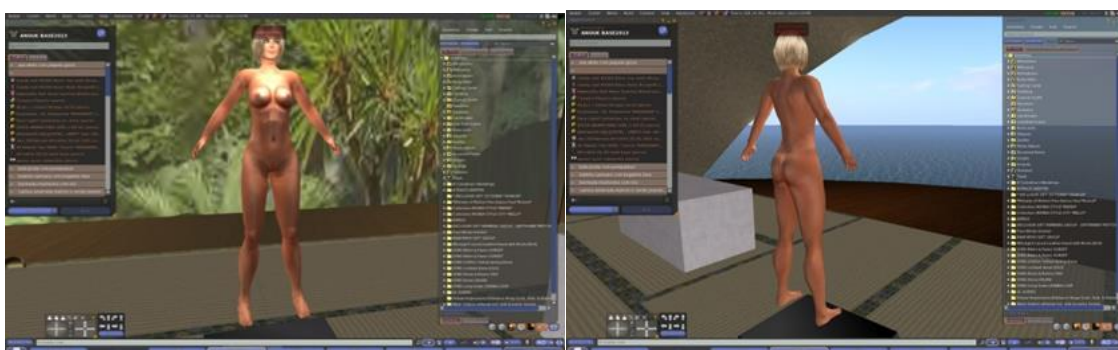


Figura 79 – Selecionado vestimentas a partir do inventário do avatar

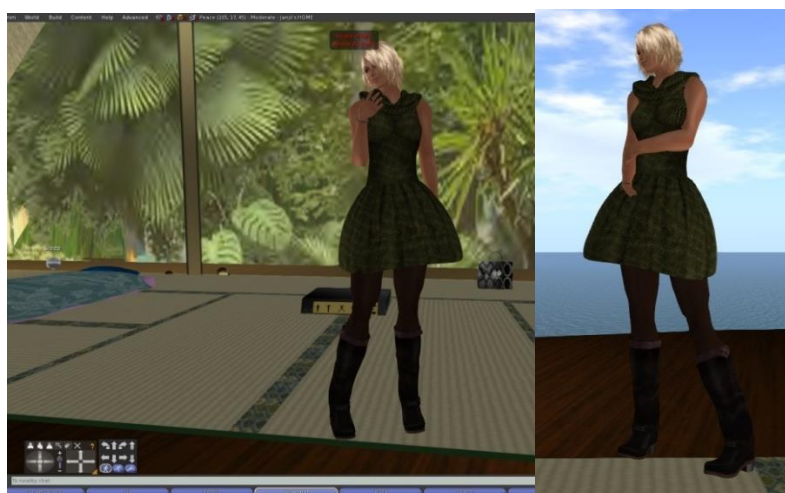


Figura 80 – Avatar terminado, com objetos agregados – como sapatos, cabelos e jóias

Como já citado, ao esqueleto (estrutura) podem ser agregados objetos - cabelos, sapatos e acessórios de todos os tipos como jóias, armas e etc. - que se moverão conforme a movimentação do avatar. No inventário de cada avatar há um sistema de arquivamento que permite salvar vários outfits diferentes e que podem,

desta maneira, ser trocados instantaneamente de acordo com a necessidade. (Fig.81) Um bom exemplo da utilidade desse recurso é quando se está produzindo um filme e há necessidade de troca de figurino ou mesmo de personagem - porque um avatar pode ser customizado para representar mais de um personagem. Deste modo, os personagens podem ser montados previamente e trocados conforme as cenas do roteiro, o que economiza muito tempo de produção e filmagem.

Com isso também é possível produzir efeitos, como o desaparecimento do personagem e a troca de figurinos entre os atos de um espetáculo.

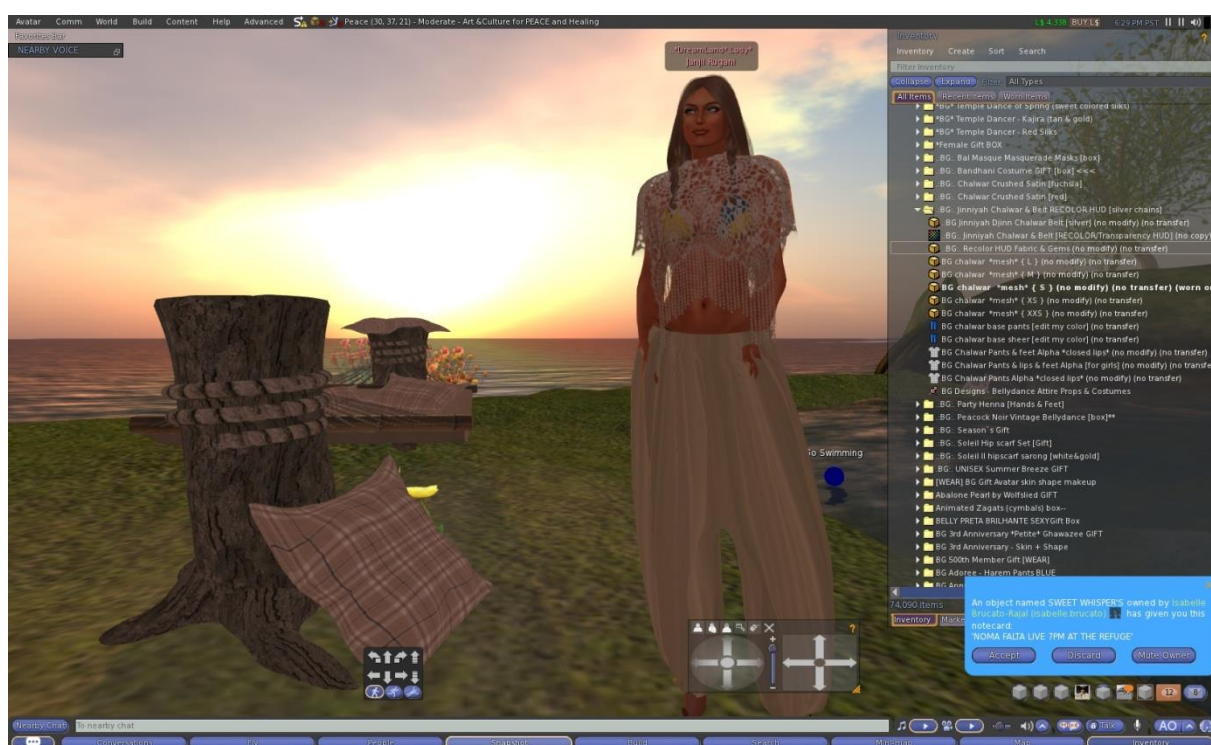


Figura 81 - Salvamento do outfit completo num arquivo do inventário do avatar que pode ser acionado a qualquer momento se clicando com o botão direito sobre a pasta.

Além da estrutura imagética, o avatar precisa ser equipado com scripts de animações, que lhe conferem uma movimentação realística e um repertório de gestos e danças.

Todas essas animações são inseridas em dispositivos linkados à tela do visualizador, e possuem botões de controle que permitem ao operador desenvolver movimentações bastante complexas, com autonomia. Esses dispositivos, chamados AO (*animation override*) ou HUDS (*heads-up display*) (Figura 82) permitem ainda que

as animações nele contidas sejam compartilhadas com os demais residentes - por exemplo, danças em uma festa. É possível um residente oferecer a outro o compartilhamento de uma animação de dança ou um aperto de mãos por meio de um convite emitido pelo dispositivo de animação.

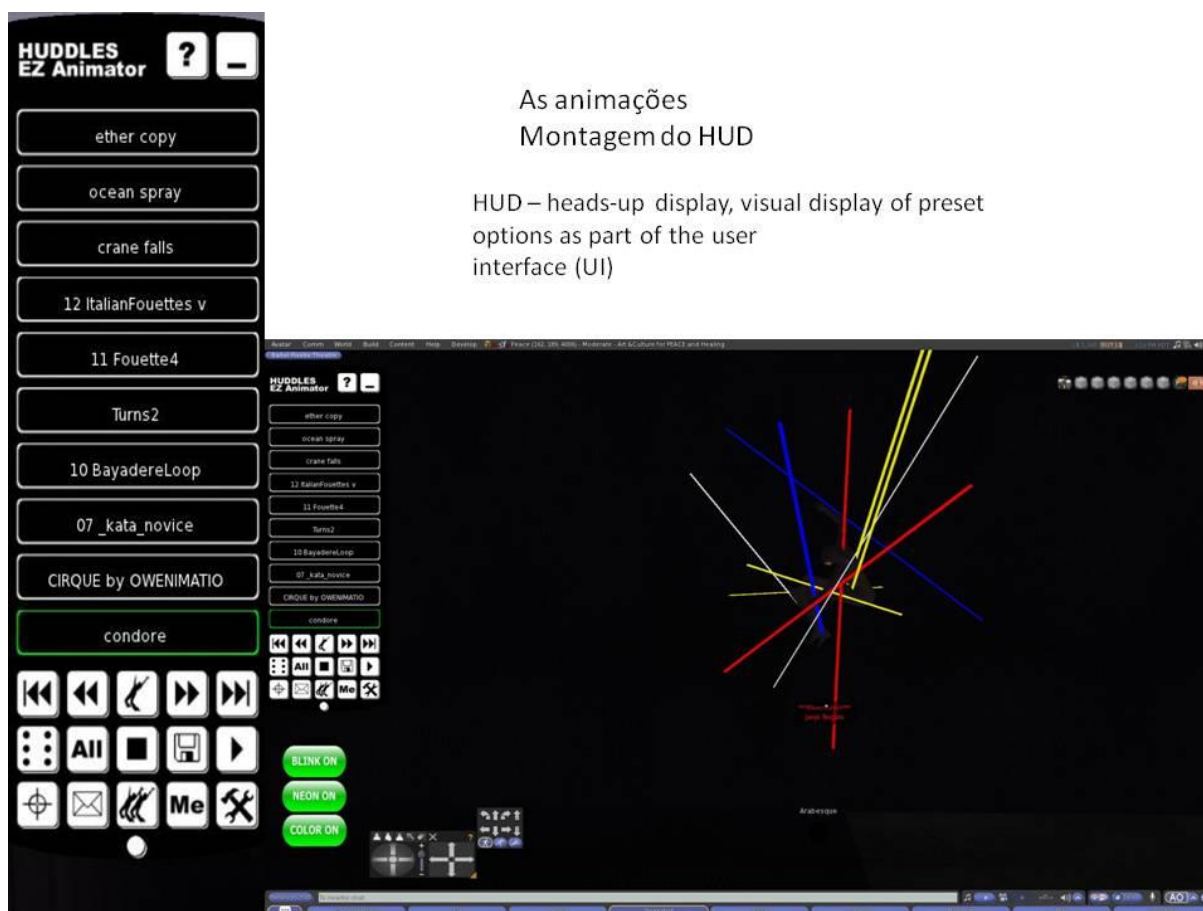


Figura 82 - HUD e sua disposição na tela do viewer

Vale observar que essa combinação de imagem e animações resulta numa imagem final em movimento que tem uma leitura tridimensional por meio dos controles de câmera que permitem rotacionar o ângulo de visão - o que significa que todos os tipos de construções são feitos segundo princípios semelhantes aos softwares de modelagem tridimensional como o 3D Max, Maya ou Blender, mais recentemente o Unity. Second Life e Open Sim tem um software de modelagem tridimensional próprio

e também uma linguagem de scripts personalizada⁴¹. Entretanto, é possível construir um avatar em um programa e fazer seu upload para o ambiente. Deste modo o avatar revela aos demais residentes o nível de domínio técnico e de experiência que o residente por ele representado possui.

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. Evitamos utilizar a definição dada pela maioria dos autores que se referem a uma figura humana virtualizada porque isso não corresponde ao que se encontra de fato no metaverso. Existem as mais diferentes formas de seres nesses mundos virtuais, desde os mais comuns os humanoides, até os *furries* que são seres antroponímicos, monstros e dragões, animais de todos os tipos, e também seres mitológicos como elfos, vampiros, monstros, entre tantas variações. Um dos aspectos mais interessantes dessa variedade é que todas as formas convivem em condições iguais em todos os espaços coletivos no Second Life.

Essa variedade de formas também demonstra o que já dissemos anteriormente: que a forma de um avatar não precisa ser um retrato de seu criador, com aparência que tenha relação imediata com o corpo de seu criador na RL (como a realidade tangível é referida no jargão da SL).

Alguns depoimentos colhidos por Au (2008) exemplificam como os residentes se relacionam com seus avatares que, como veremos, também passam por fases evolutivas - inclusive com reflexos na vida real.

‘Foi uma mudança gradual’, diz a dona de Stella. ‘Eu olhava para ela e me sentia distante. Depois eu alterei sua aparência e me senti mais honesta comigo mesma e mais conectada a ela. ”Gradualmente Stella foi sendo transformada o que a tornou diferente de quase todos os outros avatares femininos no Second Life, que invariavelmente eram magros. Ela não critica as escolhas feitas pelos outros. Mas seu próprio avatar, ela decidiu, deveria desafiar aquelas expectativas de aparência, e a honestidade quanto ao seu tamanho se tornou uma pequena vitória para ela. ‘De uma forma muito sutil’, como ela explica, ‘a Stella me ensinou a me amar mais, então deixei que ela fosse eu’. (AU, 2008, p. 91)

É evidente que no avatar estão imbricadas questões psicológicas indissociáveis — questões que, com certeza, permeiam o tema, ressaltando aqui a

⁴¹ LSL (Linden Scripting Language) is the scripting language that gives behavior to Second Life primitives, objects, and avatars. This is a community effort to provide an accurate & open documentation resource on LSL for scripters of all skill levels. http://wiki.secondlife.com/wiki/LSL_Portal

possibilidade de experimentação de diferentes identidades, raças e gêneros, e a liberdade de existir em constante transformação. Isso significa poder experimentar uma gama imensa de sensações e percepções diferentes a respeito de si mesmo e dos outros, bem como a possibilidade de se colocar no lugar do outro para poder compreender sua realidade e aprender a conviver com as diferenças e, com elas, aprender sempre mais. Por exemplo: ser branco e usar uma *pele* negra, ou ser homem e usar um avatar feminino, ser humano e experimentar uma existência como animal, ou extraterrestre, e assim por diante. Com isso, abre-se a possibilidade de romper com a ideia de um ser único para conceber um ser múltiplo. Nesse sentido, é comum entre os residentes do Second Life ter um ou mais avatares alternativos - utilizados também para armazenamento de inventários, ou como suporte para testes de novas criações de texturas para *skins* ou modelagem de *shapes* e também para que sejam personagens de filmes e performances.

Não se pode ignorar que estão em desenvolvimento muitas e diferentes pesquisas e experiências relacionadas aos metaversos. Por esse motivo, houve necessidade de ampliar a investigação acerca dos Avatares para além do ambiente Second Life, o que permitiu uma visão mais abrangente das possíveis aplicações deste tipo de mediação em ambientes virtuais. Nesse sentido, realizamos experiências com a construção de um avatar no programa Avatar Studio, que forneceu dados para comparações significativas com o Second Life.

Pode-se dizer que o processo de construção de avatar do Avatar Studio é muito semelhante ao do Second Life, o programa é também intuitivo basta clicar nas imagens e elas respondem com o que deve ser feito.

O método utilizado para construção de um avatar começa pela modelagem do corpo. O primeiro *layer* do avatar, que é todo feito de camadas, nesse programa o que se fez foi despir completamente o avatar escolhido para poder visualizar suas formas - principalmente as da cabeça, menor e mais detalhada. No Avatar Studio quando se está no processo de edição/criação do avatar, pode-se rotacioná-lo utilizando setas que estão em sua base, ou usando as setas de seu teclado e o zoom também é possível - para aproximar e afastar. O manual dá informações como essas e outras.

Em seguida, é possível trabalhar um pouco a skin, ou seja, a pele do avatar. Além da que é oferecida pronta, é possível controlar a cor e a iluminação, o que

permite melhor o volume do corpo. Depois vem as vestimentas e acessórios, que também podem ser alterados em relação a textura, cor e iluminação.(Fig. 83)

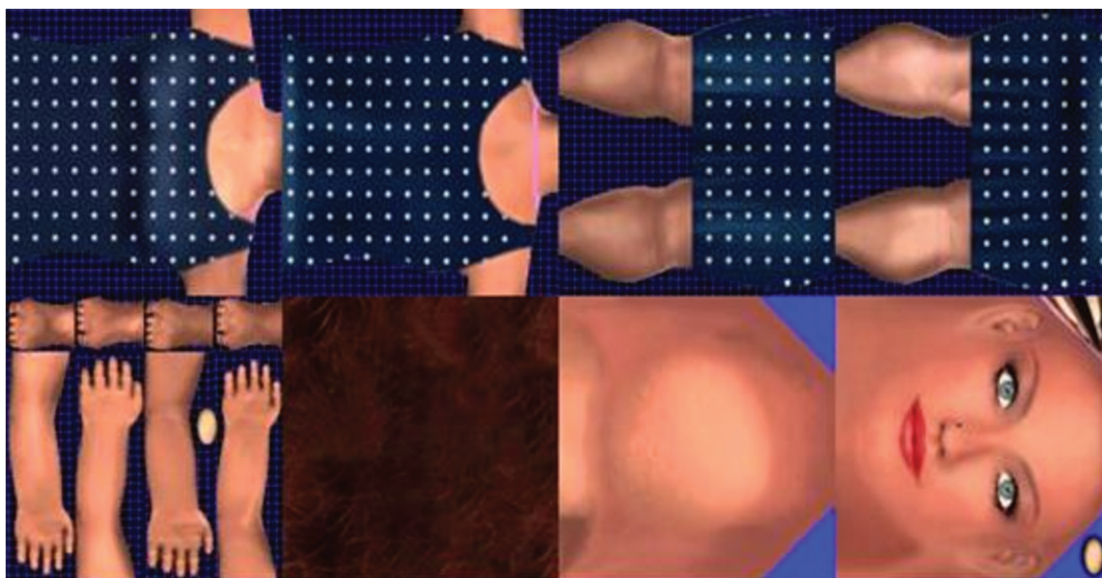


Figura 83 - Mapa de texturas do Avatar Studio

A título de comparação, segue um mapa de texturas de um avatar no Second Life. Observe-se que a cada quadrado corresponde um layer do avatar. Neste caso, vários não estão ocupados com texturas, mas podem ser utilizados a qualquer momento. (Figura 84)

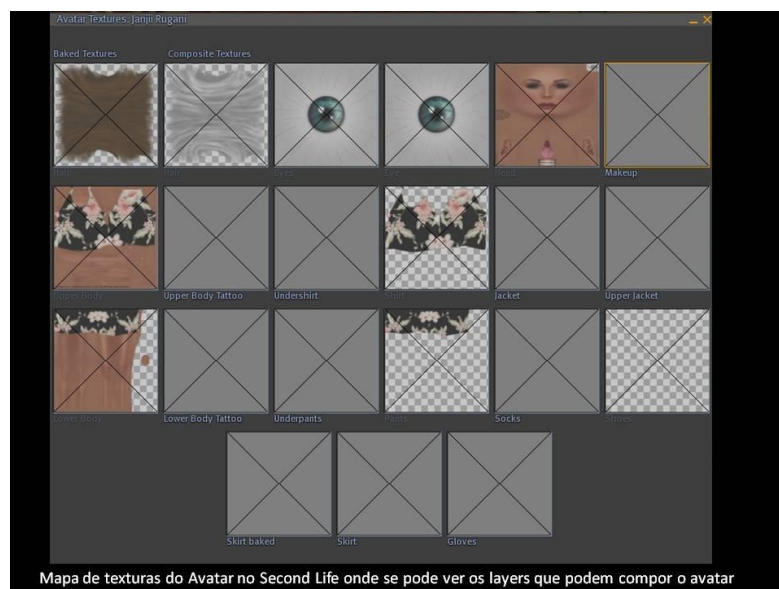


Figura 84 – mapa de texturas do avatar no SL

Critica-se muito a qualidade dos gráficos do SL, mas o resultado do Avatar Studio não é satisfatório de imediato. O avatar Studio é um programa que permite criar muito facilmente avatares para vrml, mas "suas" limitações não refletem as possibilidades da tecnologia. Na verdade, para uso em mundos vrml pode-se criar avatares com muita qualidade, com qualquer das aplicações 3D de referência do mercado. Isso é feito em ambientes profissionais ou não. No entanto, após a conversão esses avatares podem precisar receber algum código/programação específica do servidor multi-utilizador onde vão funcionar. O Avatar Studio, malgrado as limitações apontadas, gera os avatares já com o código necessário, e assim foi possível usar de imediato no servidor babel x3d, como é exemplificado na figura 85. (SEPPI,CARDOSO, 2014, online)



Figura 85 - O avatar criado em operação no babel x3D

No Avatar Studio a programação das animações são os gestos básicos de relacionamento, como os cumprimentos usuais de bom dia, de dúvida e etc. - ou seja, bastante limitadas se comparadas à opção das animações do avatar no SL, o AO (animation override – Figura 86), a que já referimos, e que favorece o relacionamento com outros avatares. Isso porque não se trata apenas de explorar um espaço - pois nos mundos virtuais há o aspecto social de interação com outros avatares, e assim as animações são um elemento importante para expressão e comunicação do avatar.



Figura 86 - A bolinha verde no canto superior do ecrã é o dispositivo de animação AO que se usa para humanizar os movimentos e interagir com o ambiente e outros avatares.

Para alojar avatares e outros conteúdos em vrml (. Wrl) pode-se usar um servidor web gratuito⁴². Muitos sites aceitam conteúdos vrml/x3d. Nas figuras 87 e 88 apresentamos o exemplo de alojamento em nosso website⁴³.

⁴² ( [Alojamento Web \(Páginas, 3D e outros conteúdos\)](#))

⁴³ www.isaseppisite.weebly.com

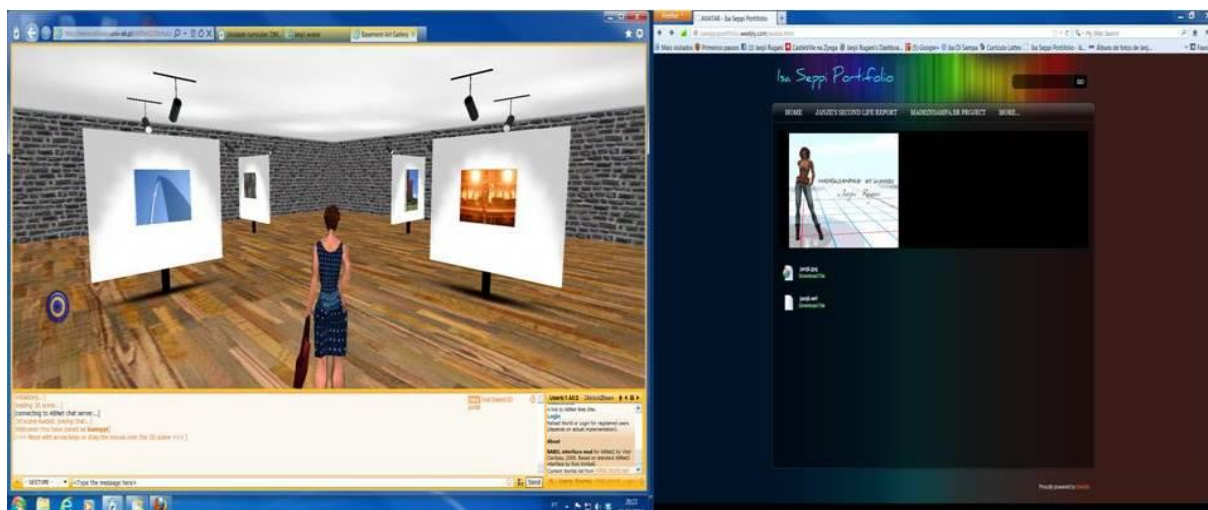


Figura 87 – Alojamento website

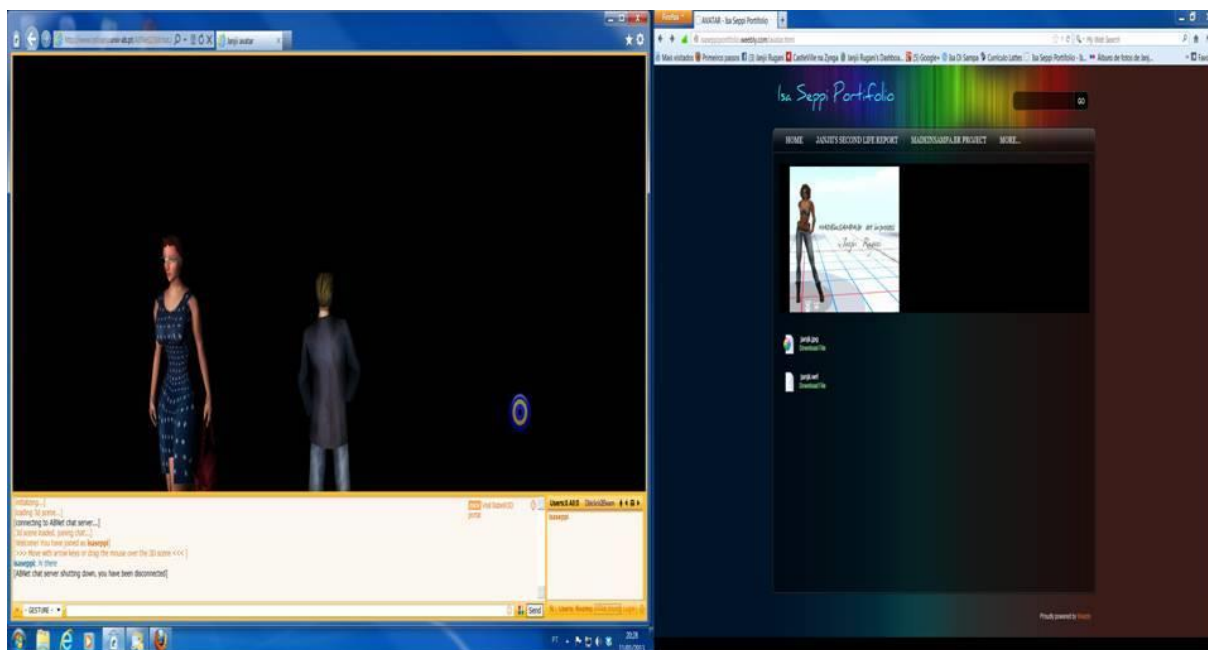


Figura 88 – Alojamento website

Nos sistemas mais fechados - em que a interface já integra as ferramentas de edição e, de certa forma, obriga a usá-las (com poucas ou nenhuma alternativa) - há vantagens mas também há inconvenientes. Por exemplo, no Second Life o sistema já integra um editor de avatares, entre outras coisas, e nesse sentido é um pacote completo, com óbvias vantagens para quem se inicia. Por outro lado, isso tem o inconveniente de aquela ferramenta ser uma parte do próprio SL, e suas limitações se

refletirem no próprio SL. As pessoas acabam por associar as limitações do editor de avatares à tecnologia na base do próprio sistema Second Life, quando dizem que os avatares do SL são limitados graficamente. Não é absolutamente correto, pois a todo momento a Linden Lab avança com um novo editor, sem mexer na tecnologia de base. Por outro lado, as empresas e profissionais que vendem objetos no SL, bem como desenvolvedores independentes, usam ferramentas externas para produzi-los.

Um bom exemplo disso é a utilização recente das roupas e corpos “mesh”. Uma tecnologia já existente no cinema de animação foi adaptada para o Second Life por desenvolvedores ligados ao projeto High Fidelity da Linden Lab, com forte repercussão. Esses corpos e objetos são oferecidos em lojas por vários desenvolvedores aos residentes sempre em busca de uma representação cada vez mais realista para seus avatares. Esses corpos são objetos tridimensionais maleáveis — produzidos fora do ambiente e para lá importados por seus criadores —, acoplados diretamente no esqueleto do avatar e programados para que as articulações do objeto/corpo sejam ligadas (Rig) diretamente às articulações do esqueleto do avatar. Isso resulta em um efeito de tridimensionalidade e numa movimentação mais orgânica do avatar. Esse corpo pode receber o revestimento de textura para a pele e vestimentas da mesma forma que o original. Entretanto, nesse caso há necessidade de HUDs que façam a interface entre o objeto e as imagens, como se fosse um editor independente do editor original do ambiente. A seguir mostramos a primeira geração desses corpos e cabeças, em que se percebe que essa tecnologia está em franco desenvolvimento e passa por constantes aperfeiçoamentos para que se torne tão intuitiva quanto à ferramenta original. (Fig. 89, 90, 91 e 92).



Figura 89 - corpo e roupas mesh e HUD de alpha mask marca Belleza primeira geração



Figura 90 - close do corpo e roupas mesh e HUD de programação marca Belleza



Figura 91 - mesh body e HUDs marca The Mesh Project



Figura 92 - mesh head rígida e HUDs marca The Mesh Project

Mais recentemente surgiram as cabeças em mesh, a princípio rígidas (Fig. 92) e não customizáveis. Isso provocou uma crise de identidade na maioria dos avatares - principalmente nos mais antigos - porque o uso da cabeça mesh tornou todos iguais, despersonalizando avatares com identidade já consolidada. Assim, por

esse motivo houve um alto nível de rejeição a essas cabeças. Grande parte dos avatares optou por utilizar apenas o corpo, que é editável.

Num curto espaço de tempo, chegou a segunda geração de corpos mesh (Fig. 93 e 94), com inovações que facilitaram o manuseio e corrigiram algumas falhas nos links com o esqueleto (Fig. 95), além das ligações nas texturas entre o corpo, a cabeça, mãos, pés, olhos e dentes, que são partes separadas. Os designers de roupas e acessórios passaram a criar mais produtos, como também – e principalmente – os aplicadores de roupas, tatuagens e maquiagens para esses corpos e cabeças. Desse modo ofereceram mais opções de customização e diferenciação entre os avatares.



Figura 93 - corpo Maitreya segunda geração e HUD de edição da máscara de transparência para roupas



Figura 94 - Corpo mesh Belleza Segunda geração com 3 versões de biotipo



Figura 95 - HUD do corpo Belleza com editor alpha 3D e opções de skin, mãos, pés e seios

Comparando o processo de edição de um corpo clássico com o do corpo mesh, é possível perceber o desafio que isso representou para os residentes - que tiveram que aprender a desenhar seus avatares com uma gama de recursos bem mais ampla mas bastante mais complexa. Isso principalmente porque há uma mudança fundamental no 'raciocínio' das camadas, ou seja, antes as camadas eram aplicadas diretamente sobre o corpo do avatar, e passaram a ser aplicadas na superfície do corpo mesh, ou seja, de um objeto por meio de aplicadores, como nos exemplos (Fig. 96, 97 e 98) abaixo:

Figura 97 - Adicionando objetos (saia, jóias e adornos do vestido) ao esqueleto para completar a vestimenta

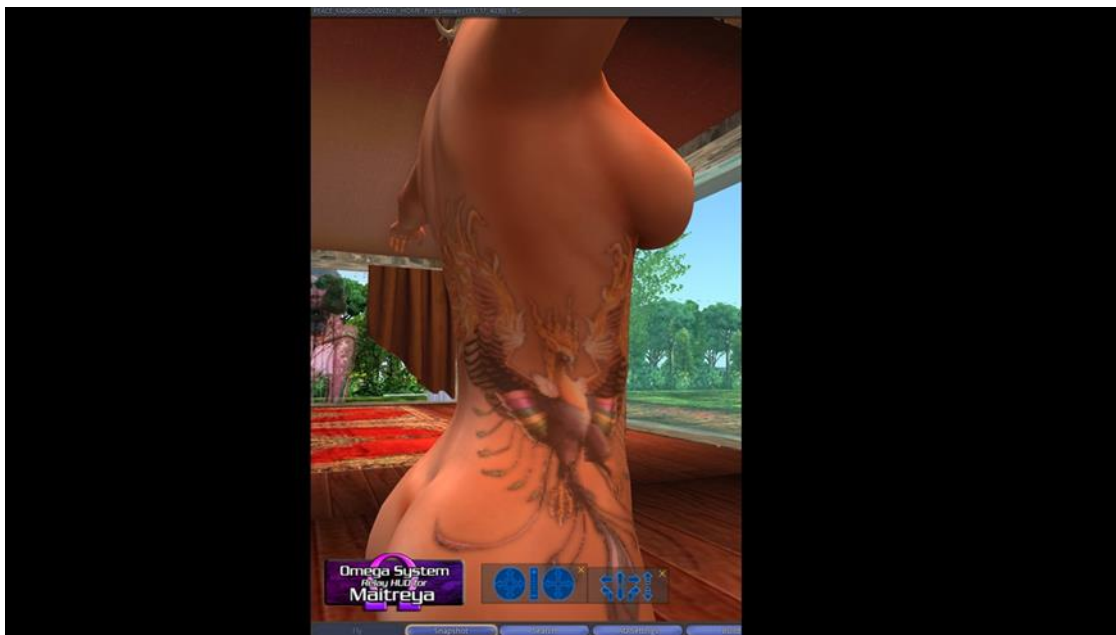


Figura 98 - Aplicação da tatuagem na pele do corpo mesh com aplicador ômega system

Apesar de sua complexidade, o corpo passou a ser o menor dos problemas, porque já nasceu editável e, portanto, facilmente modelado a fim de adquirir as características desejadas para o avatar.

O mesmo não ocorreu com as cabeças um elemento mais sensível em relação à identidade do avatar. Foram oferecidas no mercado num formato não editável, apenas com animações e com a possibilidade de aplicação de skins. Isso gerou um desconforto geral na população do SL, com grandes polêmicas relacionadas à identidade - porque esse tipo de cabeça tornava todos iguais e deitava fora anos de aperfeiçoamento dedicados à identidade dos avatares às quais todos já estavam muito apegados. Como se pode observar no exemplo comparativo a seguir (Fig. 99):



Figura 99 - Comparação entre a cabeça de avatar clássico e cabeça mesh rígida

Para alívio ou maior desespero de todos, poucos meses depois foram apresentadas as cabeças “Bento” - a versão mesh editável que veio com animações mais sofisticadas. Depois de experimentar peças demonstrativas (DEMO) de todas as marcas, pude perceber que mesmo assim o problema da semelhança com o avatar original ainda não estava resolvido, porque cada cabeça tem traços definidos e a edição, na verdade, é parcial. Isso significa que é necessário testar e escolher uma cabeça que tenha traços semelhantes ao avatar original para que se possa obter um bom resultado. Minha primeira aquisição foi a primeira a cabeça bento da marca Catwa chamada Catya (Fig. 100). A princípio pareceu que havia conseguido chegar perto da antiga Janjii, mas faltava alguma coisa: havia uma suavidade e uma expressão adolescente que me incomodava demais. Em sua maioria, as cabeças e skins são produzidas com rostos de adolescentes e é muito difícil conseguir modelar uma cabeça de uma mulher mais madura, como é minha intenção.



Figura 100 - Modelagem da cabeça Bento Catya da marca Catwa

Logo depois, a mesma marca lançou novas opções de cabeças bento. Como já havia percebido na anterior, busquei uma nova com traços mais próximos aos de Janjii, e escolhi Kimbely para iniciar uma nova experiência. Abaixo apresento uma imagem comparativa com as três experiências com cabeças mesh (Fig. 101):

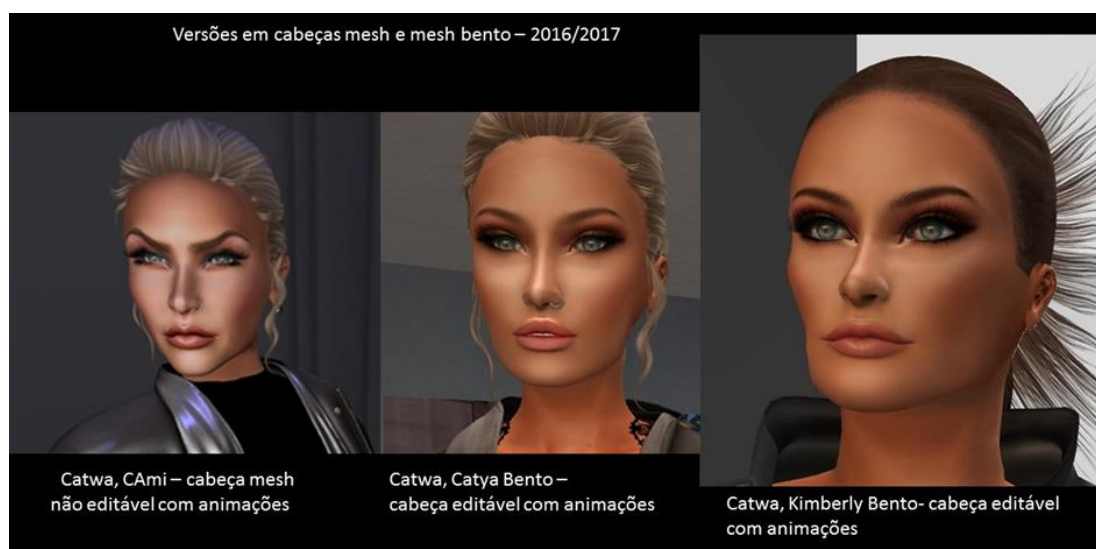


Figura 101 - Comparação entre três modalidades de cabeças mesh

Em seguida, apresento imagens com exemplos das possibilidades de customização de maquiagem e animações de expressão facial.(Figs. 102 e 103)

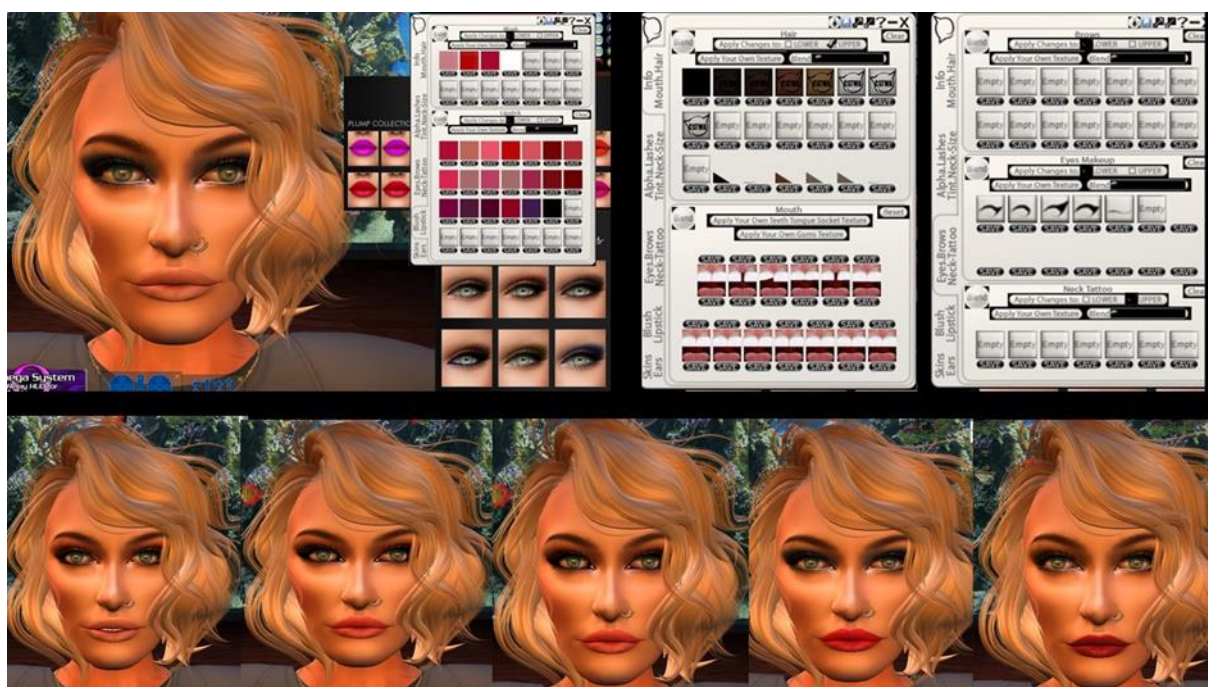


Figura 102 - HUDs de edição de maquiagem de cabeça bento



Figura 103 - HUD de controle de aninações faciais e suas possibilidades

Esses são os resultados que consegui obter até este momento. O que se pode concluir é que essa tecnologia ainda tem muito a evoluir, porque - como se pode perceber - não se trata apenas de obter um efeito realista ou hiper-realista nos gráficos, mas é preciso atender às expectativas dos avatares relacionadas à sua expressão pessoal. De qualquer maneira, é importante registrar a significativa evolução dos avatares entre 2009 e 2017, e registrar ainda que isso - a partir do advento do mesh - passou a evoluir numa velocidade muito grande, o que faz com que tenhamos que acompanhar essa evolução com o ganho do aperfeiçoamento de nossas habilidades técnicas nos mundos virtuais. Também é importante dizer que esse aprendizado acontece nas relações sociais entre avatares e não somente em tutoriais do Youtube - mais uma vez realço que a vivência é essencial para a completa compreensão.

Um fato interessante a registrar é que essa habilidade em fazer o design de avatares - mesmo que com produtos desenvolvidos por outros designers - criou uma profissão no mundo virtual que é o *personal stylist*, ou seja: podemos ser contratados por outros avatares para ajudar na concepção de suas identidades visuais, inclusive remuneradamente. Além de meu avatar e meus alt avatares, tive oportunidade de trabalhar nos avatares de Romero Tori/aka Romano Flow (Fig.104), José Ribeiro/aka Kamal Roxley (Fig.105) e Delmus Franklin/aka Ardley Ansome (Fig.106), que se interessaram em melhorar seus avatares. Foram experiências bastante interessantes porque tive que lidar com desejos e expectativas de outros e realizar o que queriam.



Figura 104 - Design do avatar Romano Flow para Romero Tori



Figura 105 - Design do avatar Kamal Roxley para José Ribeiro



Figura 106 - Design do avatar Ardley Ansome (clássico) em 2010 e em 2017 (mesh/bento)

Como se pode observar, há muitas possibilidades técnicas e ferramentas para se fazer coisas de boa qualidade em avatares - quer na tecnologia VRML/X3D, no Second Life e Open Sim, quer em outros sistemas que estão em desenvolvimento em direção à Web GL – como, por exemplo, as primeiras experiências de criação de mundos virtuais utilizando o Unity, e que já permitem o acesso ao ambiente diretamente pelo browser, sem a necessidade da interface dos viewers.

“No entanto, quando se fala em mundos *online* a questão de fundo acaba sendo outra: ser possível ou não dado que os mundos online têm limitações quanto ao tamanho dos arquivos e à complexidade da renderização em tempo real.

À luz destas condicionantes poderíamos mesmo dizer que as críticas ao SL, quanto à qualidade gráfica dos avatares, é injusta.

Possivelmente o Second Life até foi longe demais apetrechando os avatares com muita coisa que, tendo em conta as limitações dos PCs atuais, pode acabar por pesar no sistema e torna-lo mais lento, tirando algum brilho potencial - muitos sistemas

online, mesmo os mais abertos, definem limites ao tamanho do inventário do avatar, ou outro tipo de limites.

Para ilustrar essa ideia do "peso" dos avatares: a renderização dos objetos 3D dos mundos já é em si um trabalho considerável para os processadores dos visitantes, pois os criadores ambicionam sempre aumentar a complexidade e o detalhe das cenas, indo até ao limite do possível. Se usarmos avatares muito complexos, o peso no sistema se agrava, pois "carregamos" aquele avatar para todo o lado e obrigamos todas as pessoas que estão naquele local conosco a "carregar" o nosso drone também (drone é o termo que designa o nosso avatar quando está a ser renderizado como elemento do cenário no pc de outro utilizador). Entre outros, esses são desafios a ser superados pelos residentes e designers.

No passado, antes da "experiência" que hoje vivemos, dizia-se que no mundo virtual não havia limites - só a imaginação era o limite. Hoje vemos que há limites, não são os "limites/dificuldades" de mover quantidades colossais de átomos para construir a grande pirâmide, ou outro colosso dos tempos atuais. São os limites/dificuldades que temos em mover/processar quantidades colossais de bits. A ideia de que era fácil foi largamente exagerada." (Seppi, Cardoso, 2014, online)

4.4. - A missão: Caminho de provas o aprendizado da alteridade

Esse capítulo inaugura a segunda fase da jornada. Campbell divide a "Aventura do Herói em duas partes". Na primeira predomina o ponto de vista psicológico. Descreve a segunda fase como o ponto em que a aventura se transforma em símbolo do mesmo mistério metafísico "cuja redescoberta e revelação constituíram a própria façanha do herói". (CAMPBELL, 1997 p. 311)

Explica que "a primeira tarefa do herói consiste em passar pela experiência consciente dos estágios antecedentes do ciclo cosmogônico, em percorrer, retroativamente, as épocas da emanação". E foi o que aconteceu até agora no relato desta jornada nos capítulos 1, 2 e 3.

Em termos simbólicos representa o encontro com o arquétipo patriarcal, o princípio masculino dentro de cada um de nós. É o princípio da ação, da concretização das ideias e projetos, em que são colocados em prática os ideais espirituais, os códigos de ética e a auto-suficiência que nos torna capazes de sobreviver no mundo. Define o momento de aprender a exercer a autoridade e a ambição que impulsiona a conseguir o que se quer. Para conseguir os objetivos também são necessárias a disciplina e a antevisão. Nesse ponto acontece o encontro entre o princípio matriarcal e o patriarcal que precisam ser equilibrados dentro de nós em busca da alteridade, da maturidade necessária para a concretização do que foi imaginado. Forças

antagônicas e complementares como corpo e espírito, razão e intuição precisam atuar juntos num equilíbrio em movimento.

Neste capítulo se inicia o projeto de fato. Como resultado dessas elaborações iniciais, realiza-se então a segunda tarefa descrita pelo autor, que é retornar do abismo para o plano da vida contemporânea, para servir na qualidade de humano. Os parceiros teóricos são Campbell (1997), GRINBERG (1997), Felinto e Santaella (2012), Au (2008), Marcos (2011), Fazenda (2001), Justiça (2013) e Machado (2002),

Após um período que CAMPBELL(1997) define como “a infância miraculosa”, revela-se ao herói “o fato de uma manifestação especial do princípio divino imanente ter se tornado carne no mundo”. Nesse caso tornar-me um avatar no mundo virtual e ali desenvolver um empreendimento, um projeto artístico. É nesse caso o símbolo do “despertar”. Numa analogia simbólica, é quando o herói desperta, volta do mundo dos sonhos trazendo a consciência, a maturidade, e trazendo com ela o símbolo da alteridade. Os símbolos se apresentaram ao herói como enigmas. Como cartas de um tarô que precisam ser interpretadas para saber as respostas para essa questão. Devo decifrar o enigma para saber como tornar um sonho realidade. No meu caso, a consciência significa manifestar-se em pixels num mundo virtual, com a consciência de que ser um avatar é ser autor e interagir com os demais residentes e realizar o desejo de desenvolver um projeto, de dar uma contribuição nessa dimensão da realidade.

Em seguida a essa tomada de consciência vem uma sucessão de “vários papéis por meio dos quais o herói pode representar, em sua vida, o trabalho de realização do destino”. (Campbell, 1997, p. 311).

Nesta perspectiva, a escolha foi realizar um sonho, um projeto de criação artística, e por meio da arte compartilhar minhas verdades, meus credos, minhas inquietações, minhas emoções. Recupero aqui um trecho de minha dissertação de mestrado que esclarece o motivo dessa escolha:

“Muito cedo me tornei artista e é do lugar da artista que atua em educação que desejo escrever sobre a dança. Digo isso em primeiro lugar para mim mesma para, então, poder expor minhas idéias àqueles que se dedicam à educação e como eu, acreditam em seu poder transformador do ser humano e da sociedade.

Transformação tratada aqui como o processo natural de crescimento do ser humano e de sua trajetória de vida.

Transformação que, acrescida da ideia de evolução, torna se projeto de superação de si mesmo.” (SEPPI, 2002, p.1)

No mundo virtual percebi a possibilidade de realizar esse sonho, que não havia conseguido na RL até então. Os motivos que me levaram a acreditar nessa possibilidade foram minha afinidade com as ferramentas do ambiente, a vocação do ambiente como um lugar favorável à criação, e a viabilidade econômica.

O intelectual moderno não encontra dificuldades em admitir que o simbolismo da mitologia se reverte de um significado psicológico. Está fora de dúvidas especialmente depois do trabalho dos psicanalistas, que tanto os mitos compartilham a natureza dos sonhos, quanto os sonhos são sintomáticos na dinâmica da psique. (CAMPBELL, 1997, p. 251)

Para os recursos de que disponho é economicamente possível, se comparado aos recursos que deveria dispor em RL como por exemplo o aluguel de um estúdio e a aquisição de materiais e equipamentos. Acrescida a essas condições favoráveis, a possibilidade de apresentar o trabalho para um público de pessoas do mundo inteiro, trocar experiências com artistas, pesquisadores, professores, e receber críticas de especialistas: enfim, coisas que seriam muito difíceis dentro das condições e oportunidades que tenho na RL.

Outro aspecto (desse fator que contribuiu para minha decisão) foi a constatação de que - com as condições econômicas que ali tenho - não é necessário esforço para ganhar dinheiro. Posso manter o projeto com meus próprios recursos, o que me dá autonomia financeira e favorece meu trabalho experimental e autobiográfico — que é o meu viés artístico — livre das implicações do mercado de arte. A meu ver, isso faz valer a pena o investimento.

Quando se pretende viver nesse ambiente não apenas como uma diversão, mas como experiência de vida (levando-se em conta as possibilidades de desenvolvimento pessoal e profissional) inclusive se percebe a importância e complexidade da inscrição de um avatar no Second Life, que AU (2008) apresenta como “crescimento espelhado”:

“Crescimento Espelhado: É a crença de que as contribuições positivas para o Second Life podem e devem ter impacto positivo nas vidas reais dos residentes — e vice-versa. Isso rapidamente se tornou o princípio fundamental que norteou a Linden Lab a, de forma muito habilidosa, definir as políticas que norteariam os usuários do Second Life a se apropriar desse mundo virtual. É também tema recorrente nas histórias que os usuários do SL contam uns para os outros — uma mitologia que, quando compartilhada entre eles, estreita seus laços com a comunidade e reforça a cantilena que mantém os usuários inspirados para expandir esse mundo. “Positivo” é um termo que, claro, depende da interpretação de cada um, e quando o benefício é duvidoso, logo surgem controvérsias e discussões.” (AU, 2008, p. 18)

Seja qual for a forma escolhida, no Second Life o avatar é um ser social. No caso desta experiência, a opção é participar desta sociedade com uma contribuição artística como forma de interação com o metaverso para, deste modo, poder refletir a respeito desta experiência extraordinária e dela extrair conhecimentos:

Entre os cidadãos do Second Life, todavia, qualquer contribuição, seja ela cultural, econômica ou social, é julgada e avaliada na proporção direta de seu talento criativo orgânico e pelo efeito que é capaz de produzir. Quando uso a palavra “orgânico”, quero dizer que a criação precisa ter surgido por meio das ferramentas internas de conteúdo do Second Life, e deve ser resultado do esforço dos membros da coletividade. (Fotógrafos e pintores reconhecidos fizeram upload de seus trabalhos para o Second Life, mas com raras exceções, seus trabalhos obtiveram menos aplausos que as esculturas e outros trabalhos artísticos produzidos dentro do Second Life.) O termo “impressões” é tomado em todos os seus sentidos: como um impacto profundo e duradouro, como uma resposta à altura para a excelência, inovação e para o que é, na falta de definição melhor, legal. (AU, 2008, p. 17-18)

De modo dinâmico faço o relato desse período intenso em que predominam as imagens, com a intenção de enfatizar exatamente o aspecto das ações, da dinâmica do que foi um processo de aprendizagem. Isso porque nesse despertar se percebe que ainda há muito a aprender, que é preciso se preparar para a realização do projeto.

CAMPELL diz que a aventura do herói humano se inicia pelo ciclo da infância, um período de obscuridade, quando no papel de jovem aprendiz a pessoa é jogada no desconhecido e toca as trevas inexploradas, uma zona de presenças insuspeitadas, benignas e malignas (CAMPBELL, 1997, p.316)

Com um projeto em mente, a jovem aprendiz precisava de uma casa, de um espaço para isso. Encontrou um amigo para ajudá-la, o avatar JayeTaurus com

quem estabeleceu parceria. Ambos se tornaram membros premium e desse modo adquiriram o direito de possuir pequenos terrenos gratuitos na *mainland*. Compraram terrenos vizinhos para assim terem mais espaço e ali estabelecem sua primeira residência, onde aconteceriam importantes aprendizados acerca da administração de uma propriedade (simulador) no SL.

Criamos um grupo para que ambos pudessem administrar os dois terrenos, cada um com capacidade para 295 primitivas. Administrar significa poder colocar objetos, modelar o terreno (terraforming), controlar a *stream* de mídia e de áudio, entre outras coisas.

Montamos a casa com os *freebies* que havíamos coletado - inclusive o prédio em si - e também construímos móveis e outros objetos simples. Mas por mais que tentassem tornar o lugar agradável, o entorno não ajudava.

Como é possível observar nas figuras (107 e 108) os terrenos eram vizinhos e estavam localizados na *mainland*⁴⁴ em espaço que tinha uma textura de granito cinza. Não havia espaços entre as casas vizinhas, ou seja, tratava-se de um ambiente com visual monótono, terrenos apertados com poucos primitivas (prim) e nenhuma privacidade, além da troca constante de vizinhos. Não demorou muito e quisemos sair de lá.

⁴⁴ Mainland é o termo utilizado para identificar os terrenos pertencentes à Linden Lab que formam continentes e se diferenciam de outros que tem o formato de ilhas.



Figura 107 - Casa do Grupo pedaço de céu



Figura 108 - Pormenores da Casa Pedaço de Céu, montagem final com decoração e paisagismo

Quando se desiste de um espaço é possível colocá-lo à venda e assim fizemos. Mas nunca recebemos propostas e foi mais interessante abandonar os terrenos para, futuramente, poder tentar conseguir algo melhor. (Fig. 109)



Figura 109 - Terreno à venda que acabou sendo abandonado

Foi uma parceria importante e que me trouxe grandes aprendizados. Porém eu queria desenvolver minha carreira artística e Jaye se tornou vampiro e montou um clube para se dedicar aos negócios e à vida social do SL. Esses objetivos incompatíveis resultaram na dissolução da parceria, e cada um seguiu seu rumo.

Logo descobri que era possível comprar terrenos em ilhas de imobiliárias que funcionam no SL e oferecem espaços de melhor qualidade.

Na verdade, não se compra terrenos no SL: aluga-se espaço de um simulador e pelo qual se paga um aluguel semanal. A ideia de posse se explica pelo fato de que o locatário tem poderes de proprietário sobre a terra que aluga, mas para poder fazer as alterações que deseja fica sempre dependendo das regras da ilha em que o terreno está situado.

Depois de algumas pesquisas, encontrei um terreno numa ilha chamada Sunnyville e ali construí minha nova casa.

Sunnyville era uma ilha modelada num terreno plano formando um condomínio (figura 110). As casas eram separadas por canais navegáveis de água, que faziam a função de ruas. No centro havia uma praça onde os proprietários faziam festas para sociabilização dos moradores. Havia também uma plataforma no céu, com uma pista de dança. Sempre havia um proprietário de plantão para nos atender quanto a dúvidas e dificuldades. Era um lugar muito agradável, com muito verde e vizinhança amigável.



Figura 110 - Panorâmica de Sunnyville e das áreas de convivência do condomínio

O tamanho de um terreno não se mede tanto por área mas principalmente pela quantidade de primitivas que se pode usar. O terreno de Sunnyville não era muito grande (937 prims), mas permitia construir objetos maiores e mais complexos. Dediquei-me longamente à construção da casa, aprendi a fazer paisagismo e foi ali também que construí minha primeira instalação artística, “Starway to Heaven”(Fig. 111 e 112).

Para compor a instalação utilizei a pintura de minha trajetória de vida que havia feito no mestrado, para aplicar em objetos tridimensionais, formando uma escada - o que simbolicamente fez com que o avatar caminhasse pela história de minha vida em cada uma das fases representadas na pintura. A instalação tem duas leituras: o lado de fora com animações de artes marciais e dança dos dervishes, para sugerir ações da vida prática, e o interior onde foram instaladas animações de

meditação, induzindo uma introspecção, para produzir uma sensação semelhante à imersão em seu interior.



Figura 111 - Vista panorâmica da instalação “Starway to Heaven”



Figura 112 - Pormenores da instalação e do atelier

Ali também passei a receber amigos e a organizar festas e reuniões. Tinha então uma vida social.

A vida tranquila de Sunnyvile e o espaço confortável para construções me permitiram pensar que aquele espaço era, na verdade, um atelier de artista, onde podia aprender técnicas e desenvolver ideias. Mas também me mostrou que era tempo de tornar público o meu trabalho – e, portanto, precisava separar o público do privado. Ou seja: era necessário ter outro espaço para as exposições.

Comecei então a elaborar como seria esse espaço e o que gostaria de nele apresentar. Afinal, ali era o Second Life, onde tudo é possível. Por isso me senti à vontade para dar asas à imaginação e sonhar livremente. Concebi a ideia de ter uma Galeria de arte com espaços para mostrar meu trabalho, minha coleção de arte, e exposições de artistas convidados, com espaços para festas e reuniões. A partir dessa ideia e da observação da produção artística no SL, nasceu o Projeto MADEinSAMPA.br. Dessas elaborações e observações resultou a reflexão em que fundamenta o projeto e auxilia a definição de objetivos e ações conforme as reflexões a seguir:

Interessa-me particularmente a "arte virtual" produzida no metaverso. Essa forma de arte utiliza as características visuais e dinâmicas dos recursos tecnológicos desse tipo de plataforma, e assim permite a criação de poéticas. Essa forma de arte ainda busca uma linguagem própria, tanto do ponto de vista técnico quanto temático, não tão espelhada nos modelos das artes em geral, tendo como principal desafio transcender as fronteiras entre as realidades e conquistar seu espaço de expressão além das bordas do viewer, remetendo a uma inevitável nova estética.

Como já vimos, os mundos virtuais são espaços propícios para a criação artística e conseqüentemente lugares que oferecem grande variedade de experiências estéticas de toda ordem e em todas as linguagens conhecidas - teatro, artes visuais, dança, performance, escultura, música, entre outras. A cada dia são mais presentes trabalhos como instalações interativas, que propõem reflexões em torno da realidade virtual, da vida virtual, entre outros temas contemporâneos.

Nesse sentido, é possível identificar pontos convergentes entre a arte contemporânea em realidade física e a arte produzida em mundos virtuais, como imersão, interatividade, tecnologia, multimídia e interculturalidade, entre outros.

A frase de Arlindo Machado (2010) "O Homem cria com as ferramentas de seu tempo" leva a pensar nas transformações dos processos de criação e produção artística nos séculos XX e XXI: olhar para a contemporaneidade para compreender as mudanças radicais impulsionadas pela relação entre arte, ciência e tecnologia.

Queremos com isso dizer que as múltiplas dimensões da realidade que a tecnologia computacional e a internet hoje nos apresentam, acabam por provocar a ruptura de paradigmas seculares e nos impelem a encontrar em outros novos, para que possamos nos relacionar de novas maneiras com a realidade. Sob essa ótica é possível identificar a realidade virtual como matéria-prima do fazer artístico, que se dedica a produzir e oferecer experiências estéticas, bem como trata diretamente de refletir e sentir essa vida numa relação tempo/espço.

Conforme MARCOS (2011)

“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, online)

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

Mais uma vez, dialogando com Marcos (2011), é possível afirmar que “se traduz em artefatos que são a expressão deste imaginário e que podem ser descritos como objetos simbólicos que almejam estimular as emoções, colocando-nos em contato com os sentidos (visão, audição, tato, entre outros).” Assim como qualquer outro objeto de arte, os artefatos de arte virtual são composições estéticas com características informacionais por natureza: são simbólicos e normalmente construídos com a intenção de sugerir algum estado da mente ou para introduzir uma

emoção e, conseqüentemente, produzir sentimentos e reflexões, e desenvolver o espírito crítico.

Na concepção de Comunicologia de Flusser

A majestade (Würde) dos homens consistiria em sua faculdade de convencionar símbolos, combatendo, assim as tendências da natureza em direção à progressiva probabilidade (o amorfo) com uma contratendência dirigida ao improvável (informação)."

Com esse último argumento, Flusser não consegue (ou não quer) abandonar decisivamente a esfera de um humanismo no qual o homem ainda desfruta de certa preeminência. Pois o que faz da comunicação simbólica um fenômeno singular e antinatural é a presença da intencionalidade (Absicht), da agência humana como vontade de simbolizar: "O homem codifica para comunicar símbolos, portanto, para trazer ordem ao mundo". (Flusser apud FELINTO e SANTAELLA, 2012, p.57).

Dentro da abordagem da análise simbólica que norteia a tese, e focalizando a arte sob esse aspecto específico, o verbete Símbolo (escrito por Ecildeide C. Furlanetto para o Dicionário em Construção apud FAZENDA, 2001, p. 65), ilumina a discussão e provoca aventurarmos a um olhar profundo:

"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 arrebatam 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. Ele é algo encarnado no mundo da consciência, mas tem suas raízes disseminadas até o fundo de nossa alma. Olhados do lugar da consciência, podem ser percebidos como portais que nos permitem vislumbrar as zonas profundas dos selfs individuais e culturais." (FURLANETTO apud. FAZENDA, 2001, p. 65)

No tocante à Arte Virtual, a que se produz no metaverso, em suas mais variadas formas e linguagens, tem a virtude de nos ajudar a entender esse novo ser que surge na era da cibercultura e do ciberespaço, o pós-humano, o homem-máquina, mediado por um avatar imerso no ciberespaço e em ambientes virtuais tridimensionais.

Percebe-se que o avatar - sendo a representação de uma pessoa - é por sua vez um símbolo que traz à tona para elaboração os arquétipos presentes em seu

psiquismo, visto que o tipo de imersão que se tem nos metaversos é de natureza psicológica, pois apesar de poder utilizar aparatos materiais como capacetes e óculos ou sensores, não depende de disso para perceber o sentimento de presença, é suficiente apenas de uma imagem tridimensional que adquire vida própria estando imersa nesses mundos. A arte, por sua vez, é a linguagem que permite expressar as elaborações simbólicas que se tem nessas experiências, materializando-se em diferentes mídias para que possam ser compartilhadas, examinadas e estudadas.

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. (FELINTO e SANTAELLA, 2012, p. 70)

A arte contemporânea, cada vez mais conceitual e engajada, tem levado a percepção a muitas direções, nos mais variados aspectos da vida e da sociedade. Entre eles, enfoco principalmente o aspecto sensível que toca regiões do ser que não dominamos e ali tem um poder transformador e é esse sensível que nos permite pensar no sentido da vida. Mais uma vez citamos Garaudy (1980):

A experiência estética nos ajuda a abranger as realidades maiores que escapam àquela apropriação de tipo puramente intelectual. A emoção diante da beleza de um lugar ou de um ser humano permanecem irredutíveis ao conceito. Toda experiência vital ou todo ato especificamente humano que transcende o conhecimento ou as práticas cotidianas exige, para expressar-se, que essa linguagem seja transcendida: é o que dizem a dança, a música, a pintura, e a poesia, por meio de uma arte cuja tarefa, dizia Paul Klee, é tornar visível o invisível. (GARAUDY, 1980, p.22)

No projeto MADEinSAMPA.br, os mundos virtuais são ao mesmo tempo o suporte tecnológico e palco da ação/interação. Por esse motivo, são objeto de estudo com foco nas manifestações artísticas no metaverso.

Minha produção artística busca mostrar o modo como entendemos o tipo de percepção de realidade que sem tem no interior do metaverso, e o modo como observo e entendo.

Em nossas visitas e viagens por vários lugares e exposições, foi possível ver que a Arte que emerge da realidade virtual é incentivada pela própria empresa Linden Lab, proprietária do Second Life, e que criou o LEA Linden Endowment for the Arts — uma parceria oficial com o programa da Linden Community Partnership. Tem o propósito de ajudar novos artistas a cultivar a arte no Second Life e fomentar a criatividade, inovação e colaboração na comunidade artística. O LEA mantém vinte regiões inworld dedicadas a exposições e festivais de machinimas.

Além do LEA, também contribuem para isso os eventos de arte e tecnologia como SLACTIONS e o FILE Festival Internacional de Linguagens Eletrônicas que tem dedicado espaço para a apresentação de trabalhos nessa área.

É prática do LEA estimular a realização de machinimas utilizando instalações de arte como locação para os filmes mais que construir espaços cenográficos para tal. Temos como exemplo o trabalho de Chic Aeon, que segue esta linha de abordagem para ambientação de seus filmes, nos quais predomina uma linguagem em que se pode observar a criação de narrativas poéticas ou em sua linguagem predominante.

Em sua tese de doutorado “A ausência do corpo na Comunicação *Online* – a descoberta da identidade no Second Life”, no Capítulo “O lugar do Corpo na Arte Virtual”, Paula Justiça (2013, p. 235) fez um importante levantamento sobre a produção artística no Second Life. Mapeou manifestações de artes visuais, performances, música ao vivo, instalações e teatro, de artistas e grupos de diversas nacionalidades, trouxe um panorama completo da vigorosa produção que está em curso.

“As paisagens pós-humanas e os ambientes surrealistas, em que os objetos híbridos vagueiam no espaço e os visitantes se perdem na cor ou na ausência dela, são já comuns para uma série de artistas, nomeadamente no domínio da escultura e das artes plásticas, mais especificamente das instalações, em que se podem destacar, por ordem alfabética, os nomes de Alpha Auer, Betty Tureaud, Bue Tsuki, Bryn Oh, Cica ghost, claudia222 Jewell, Gazira Babeli, Eupalinos Ugajin, Maya Paris, Nessuno Myoo, Noke Yuitza, Oberon Onmura, Romy Nayar, Rose Borchovski e Ux Hax, entre muitos outros. Os projetos de Gracie Kendal e Whiskey Monday, mais centrados no corpo humano, são um bom ponto de partida para o diálogo entre o mundo real e o virtual, que se afigura cada vez mais necessário, pois os avatares não existem sem os corpos reais que os sustentam, para além de que a arte virtual tem tanta realidade como a que podemos observar em Galerias de Arte ou Museus no mundo apelidado de Real.” (Justiça, 2013, p.235)

Hoje a discussão sobre a arte virtual hoje transcende o ambiente e se expande para a internet, nas redes sociais e blogs em que se pode ler matérias escritas por críticos de arte especializados, analisando os trabalhos dos artistas/avatars. No Facebook a comunidade artística dos mundos virtuais faz uma intensa troca de informações e divulga suas inaugurações e eventos.

Merece destaque a revista de arte virtual “Guía de Exposiciones publicada por Red Bikcin⁴⁵. Red além de publicar a revista é uma das proprietárias de DIOTIMA R&D, uma ilha cultural com Galerias de Arte em que periodicamente se apresentam diferentes artistas e um Teatro onde acontecem montagens de peças musicais.

Outro crítico bastante atuante é Rartbbit, que publica críticas bastante sérias em seu blog “Acústica Artística”⁴⁶. Nele se pode ter uma visão clara sobre os artistas, seus trabalhos e trajetórias porque o crítico acompanha a produção há mais de uma década.

A partir dessas informações e reflexões, o Projeto MADEinSAMPA.br. (Fig. 113) começou a tomar forma. Como se poderá notar, passa posteriormente por diversas fases e transformações, em função das críticas recebidas e da dinâmica de visitas e contatos realizados. O Projeto MADEinSAMPA.br foi lançado ao público com a missão de divulgar trabalhos de arte e projetos de design de Isa Seppi por meio de seu avatar Janjii Rugani no Second Life.

Baseado em valores humanos, ética, verdade, paz e amor, que se refletem numa conduta fraterna, solidária e amiga, preocupada em estabelecer relações de qualidade entre os avatares, o projeto tem como missão oferecer além da produção artística, produtos, serviços e colaboração à comunidade da Second Life, em busca de qualidade de vida e crescimentos pessoal.

A casa de Sunnyville foi dividida e uma parte se transformou no MADEinSAMPA art&design studio, inaugurado em agosto de 2009. Lá os visitantes - mediante agendamento prévio - podiam ter aulas de arte e técnicas de construção no jardim, que fazia a função de sandbox. Podiam também se divertir na pista de dança em formato de campo de futebol, onde foram instaladas diferentes dance machines.

⁴⁵<http://enredandolasolas.blogspot.com.br/2017/03/guia-de-exposiciones-de-red-bikcin.html>

⁴⁶ <http://acusticartistica.blogspot.com.br/2017/03/tu-eres-el-elegido-metales.html>

A praia podia ser utilizada como espaço de convivência. Podiam visitar a instalação “Starway to Heaven” e ali praticar Tai chi e meditação.

Os visitantes podiam ainda apreciar os trabalhos em exposição no atelier :

1. Innerlights I : Art of soul

Reprodução de pinturas analógicas e fotografias. A artista apresentou nessa mostra seus registros fotográficos resultantes de uma pesquisa sobre ilhas onde se pratica meditação no Second Life e traz da vida real suas pinturas onde representa suas visões interiores em estados de meditação durante as viagens à Índia e mostra o modo como essas práticas mudaram sua vida e o modo de ver o mundo.

Durante o período da exposição aconteceram eventos paralelos como workshops de meditação, práticas de artes marciais, dança dos dervishes e dança do ventre. O catálogo da exposição está disponível para os visitantes no espaço expositivo e também um folheto explicativo sobre técnicas de meditação.

2. Exposição SL report

Documentário fotográfico de viagens exploratórias no SL.⁴⁷

3. Exposição fotográfica Janjii: avatar Evolution⁴⁸

⁴⁷ <https://www.flickr.com/photos/janjiislreport/collections/72157633788128099/>

⁴⁸ <https://www.flickr.com/photos/janjiislreport/albums>



Figura 113 - Identidade visual do Projeto Made in Sampa.br



Figura 114 - Vista da instalação Starway to Heaven e detalhes de interações na instalação

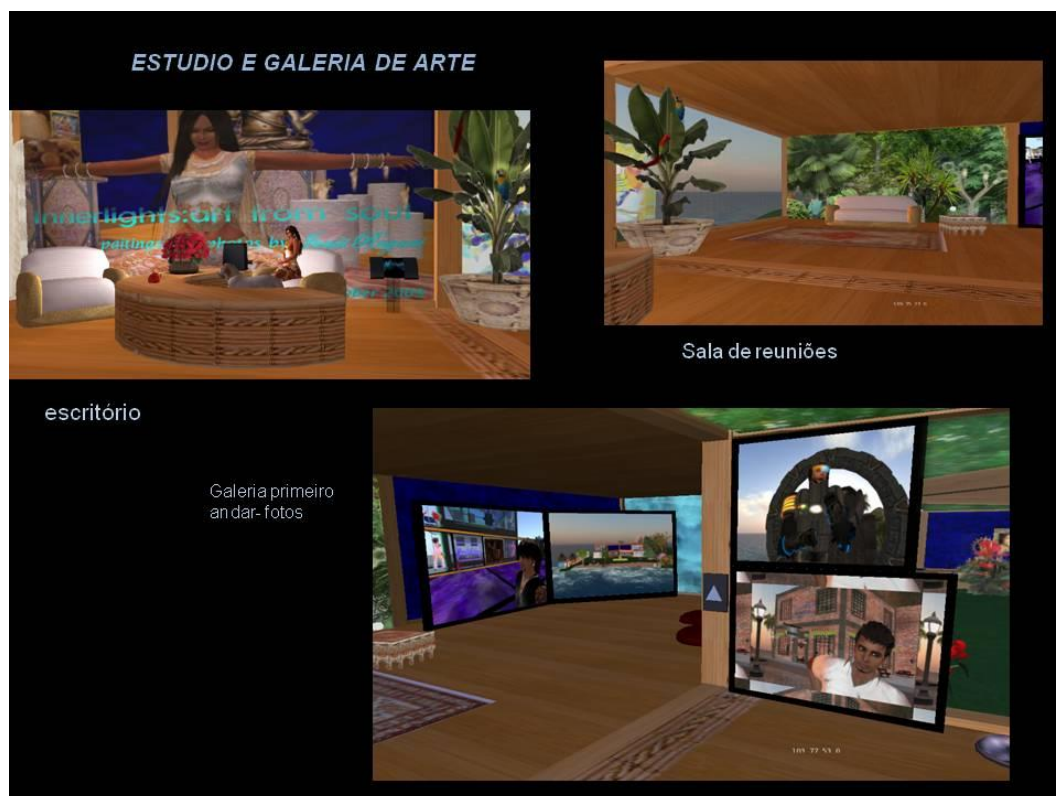


Figura 115 - Estúdio e Galeria de Arte



Figura 116 - Áreas de convivência



Figura 117 - Praia da casa de Sunnyville

Em meio a todas essas elaborações e viagens exploratórias, depois de seis meses no SL conheci a primeira ilha brasileira: a ilha Cristina, onde estava instalado o Bossa Nova Clube de Crys Blachere. Era o ponto de encontro da Comunidade Brasileira no SL, onde conheci muitos brasileiros, residentes novos como eu e antigos com muita experiência.(Figs, 118, 119, 120 e 121).



Figura 118 - Panorâmica da Ilha Cristina e detalhes de ambientes



Figura 119 - Cristo redentor na Ilha Cristina



Figura 120 - Eventos promovidos pelo Bossa Nova Club



Figura 121 - Prêmio Bossa Nova Club para criadoras de destaque no SL

Entre eles o designer que construiu a ilha, Haroldo George Gepp, o avatar Geppex McCaw, que tem um trabalho reconhecido no meio artístico e do design nacional - para minha surpresa, um grande representante do Brasil no SL, conforme as fotos que podemos observar abaixo. Uma pessoa de imensa generosidade, que me honrou com muitos ensinamentos acerca de construções no SL.

Crys Blachere, incansável promotora da cultura brasileira no SL, cedeu uma das lojas do complexo, onde montei uma pequena galeria e fiz minha primeira exposição individual “Innerview: the art of soul”, inaugurada em 10 de outubro de 2009. Pela primeira vez tive que pensar numa curadoria para uma exposição no SL, como também numa identidade visual e divulgação. Inclusive aprendi a montar um catálogo interativo, que foi distribuído para o público. Sim, porque se a pessoa é um artista iniciante sem uma equipe de produção, precisa fazer tudo: desde a criação até a divulgação de uma exposição. (Fig. 122)

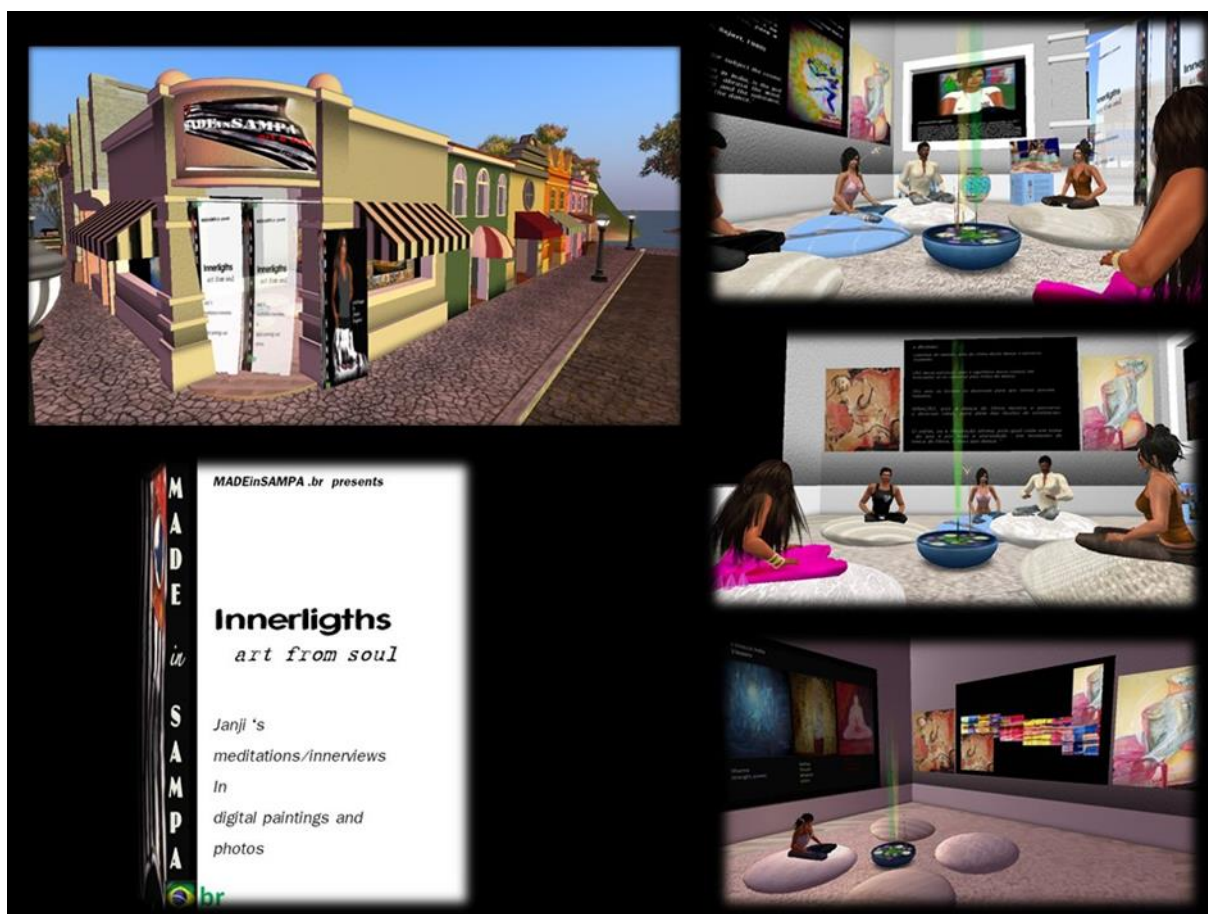


Figura 122 - Exposição Innerlights na Galeria MADEinSAMPÁ.br. na Ilha Cristina

A partir dessa exposição recebi outros convites para apresentar essa exposição, como por exemplo no Clube Golden Beach (Fig. 123):



Figura 123 - Exposição no Shopping Center do Golden Beach Club

Nessa exposição havia um link para a outra que acontecia simultaneamente a Art of Love (Fig. 124 e 125)

MADE
IN
SAMPA
br



4. Innerlights II: Art of Love
 Landmark: ADULT AREA, JanjiiRugani: Art o,
 Somani (248,235,84)

Inaugurada em 20 de outubro de 2009 , essa exposição de pinturas digitais eróticas e de coleção de imagens do tantra e do Kama Sutra. Na curadoria dessa mostra procurou-se criar um ambiente aconchegante e sensual onde o visitante pode namorar enquanto aprecia as obras ou ainda dançar utilizando duas dance machines instaladas no centro do espaço, uma de club dance e outra de dança do ventre.

Com a nova política de conteúdos adultos na Second Life , empresários como Samael Diesel proprietários de grandes shoppings investiram em negócios nas novas ilhas criadas para esse tipo de conteúdo. Para inaugurar esse novo shopping Sam disponibilizou um grande espaço com 90 prims para a exposição o que permitiu oferecer uma maior variedade de atrações para o público.

Além do espaço a mostra conta com a infra estrutura de divulgação do Grupo do Sam Shopping Mall que conta com uma média de 400 participantes. Para essa exposição foi criada uma identidade visual diferente da Innerlights I.

Figura 124 - Cartaz de divulgação da exposição Art of Love



Figura 125 - Detalhes da Exposição Art of Love

Na galeria de arte do transatlântico Galaxy Cruise - um espaço grande com 200 prims disponíveis - foi possível montar uma exposição com nichos imersivos e apresentar mais trabalhos. Foi inaugurada em fevereiro de 2010 (Fig. 126 e 127). Nessa ocasião tive oportunidade de perceber a versatilidade resultante da combinação de objetos e texturas, o que representou evoluir do padrão de exposições tradicionais com quadros dispostos em paredes para um espaço tridimensional imersivo.



Figura 126 - Exposição innerlights no Galaxy Cruise – fevereiro de 2010

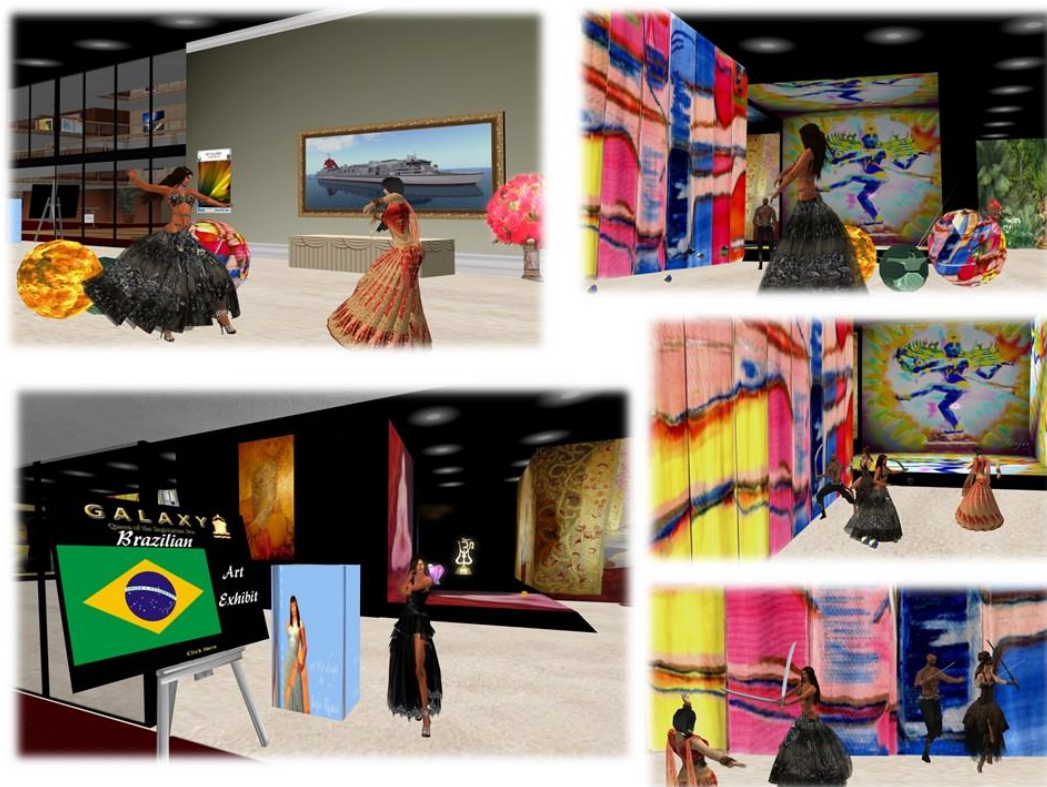


Figura 127 - Detalhes da vernissage da Exposição no Galaxy Cruise

Com o tempo, os projetos começaram a ficar mais complexos e maiores, e o espaço ficou pequeno. Houve necessidade de separar atelier e residência, o público e o privado. Começou uma fase de várias experimentações até encontrar o formato ideal, conforme apresento a seguir:

A primeira experiência foi alugar uma loja para instalar a galeria de arte (Fig. 128, 129 e 130) :

1. LITTLE DARLING SHOP : inaugurada em outubro de 2009

Filial do estúdio do MADEinSAMPA.br Project , Charmosa pequena loja decorada em estilo Indiano onde o visitante no primeiro andar, pode tomar um chá , conhecer técnicas de meditação e apreciar obras de arte da coleção Innelights:Art from soul, no segundo andar encontrará uma tranquila sala de meditação e apreciar a coleção de fotos sobre locais de meditação na Second Life. Periodicamente acontecem eventos e encontros para a prática de dança dos dervishes e dança do ventre incluindo palestras e debates sobre esses temas. Um ótimo lugar para conhecer pessoas e fazer amigos.

Landmark : Wayland Isle, Wayland Isle (73, 190, 24)

Livre acesso



Figura 128 - Little Darling Shop



*Detalhes da
localização da loja
70 prims*

Figura 129 - Detalhe da localização da Loja

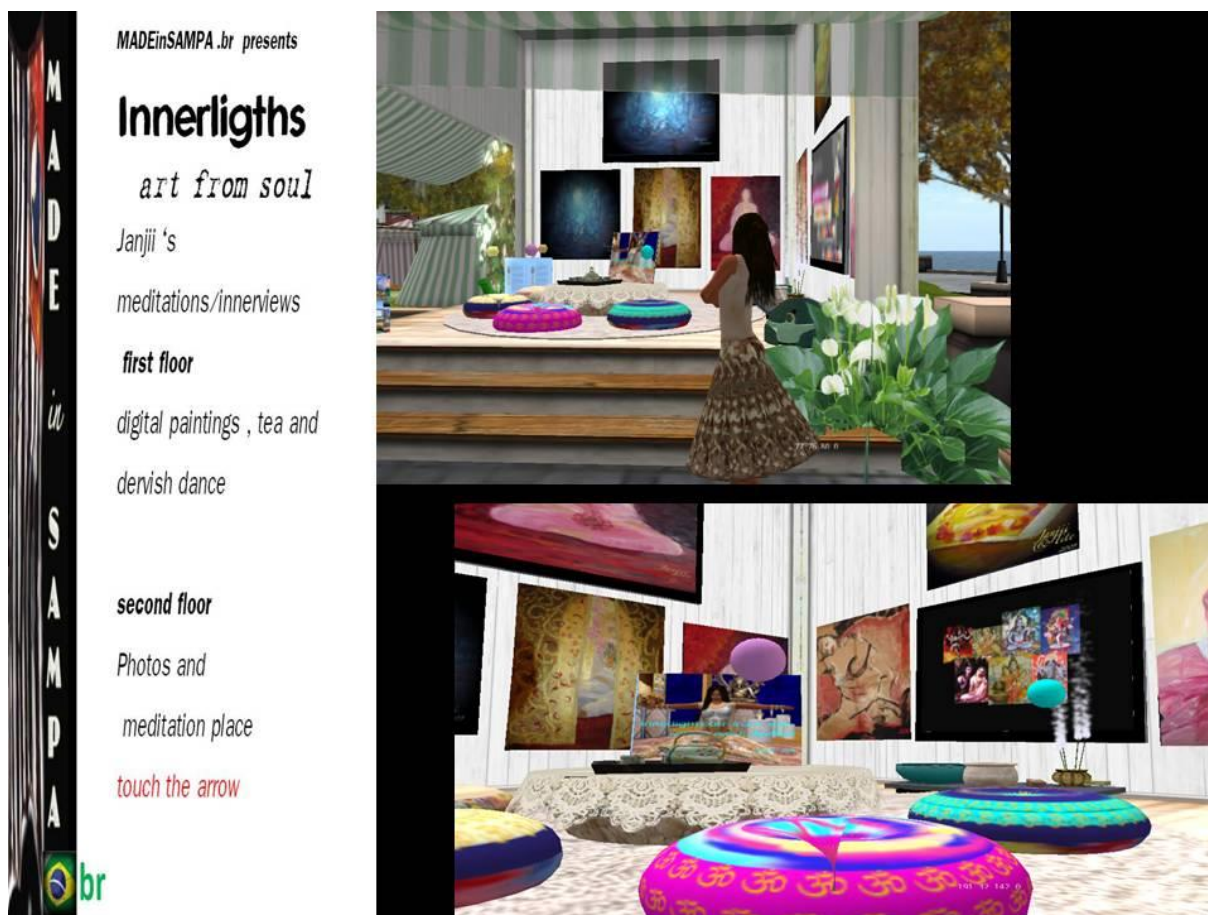


Figura 130 - Exposição Innerlights na nova Galeria

Com o aumento das atividades do projeto, não era mais possível administrar vários espaços ao mesmo tempo. Optei pela compra de um terreno para construir um espaço capaz de abrigar todas as obras e se tornar uma exposição permanente e ao mesmo tempo atelier de criação. Esse espaço foi construído em Catocala, um terreno da *mainland* Linden (Fig. 131 e 132). Com 416 prims num formato triangular bastante difícil, um terreno com muita *lag*, e muita poluição visual. Esse espaço não durou muito tempo, mas permitiu o aprendizado de construções com mega prims - uma nova modalidade de primitiva de grande formato que surgiu naquela ocasião e que possibilitaram construir com menos elementos. Em função da limitação de modelagem desses prims, a melhor solução foi adotar uma arquitetura sintética e de linhas retas. Nesse espaço desenvolvi o conceito de arquitetura “casa de bonecas”, ou seja, um tipo de construção com um dos lados aberto, sem janelas e poucas paredes, com pé direito alto, voltada à funcionalidade e facilidade de locomoção do avatar e também para registros em snapshot e video - com menos paredes facilitou-se a visualização.

Primeira fase construção com prims
normais o edifício teve 125 prims

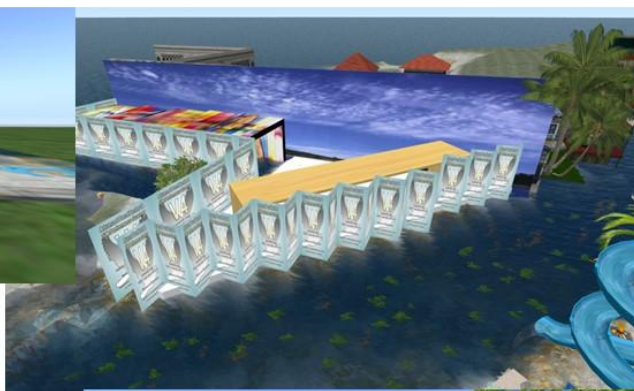


Figura 131 - Construção do Centro Cultural em Catocala

Segunda fase reformulação dom mega prims o edifício final tinha
5 prims



maquete



Prédio pronto Construção- obra



Figura 132 - Reformulação do edifício do Centro Cultural em Catocala

Em consequência das más condições do terreno, o projeto se mudou para um terreno de 1200 prims na ilha brasileira Evalar, onde foi construída a sede do MADEinSampa e onde passou a funcionar também o Snapshot Club — grupo dedicado a desenvolver o *SL Report*, um diário de bordo dos membros do grupo mantido pelo projeto, com registros de ilhas visitadas no Second Life e discussões sobre a fotografia no metaverso (Figs. 133,134 e 135). Foi aplicado nesse edifício o mesmo conceito de Catocala.

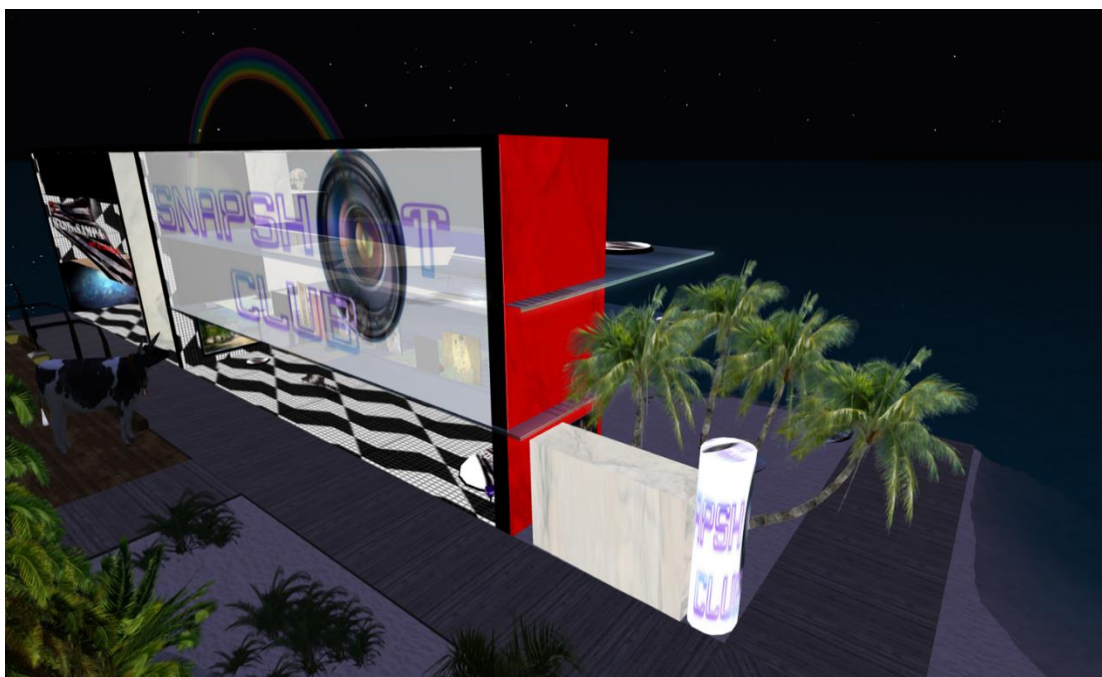
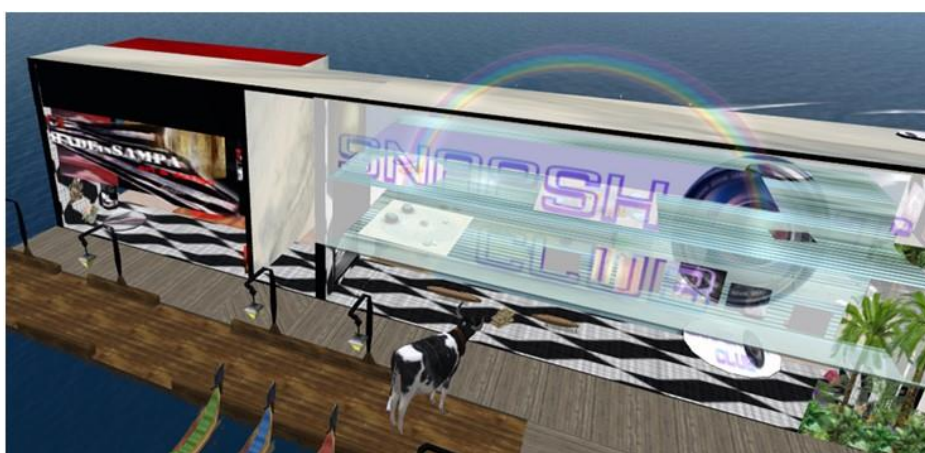


Figura 133 - Fachada do Snapshot Club



Edifício principal



Espaço submarino

Figura 134 - Vista dos espaços do Snapshot Club e MADEinSampa.br

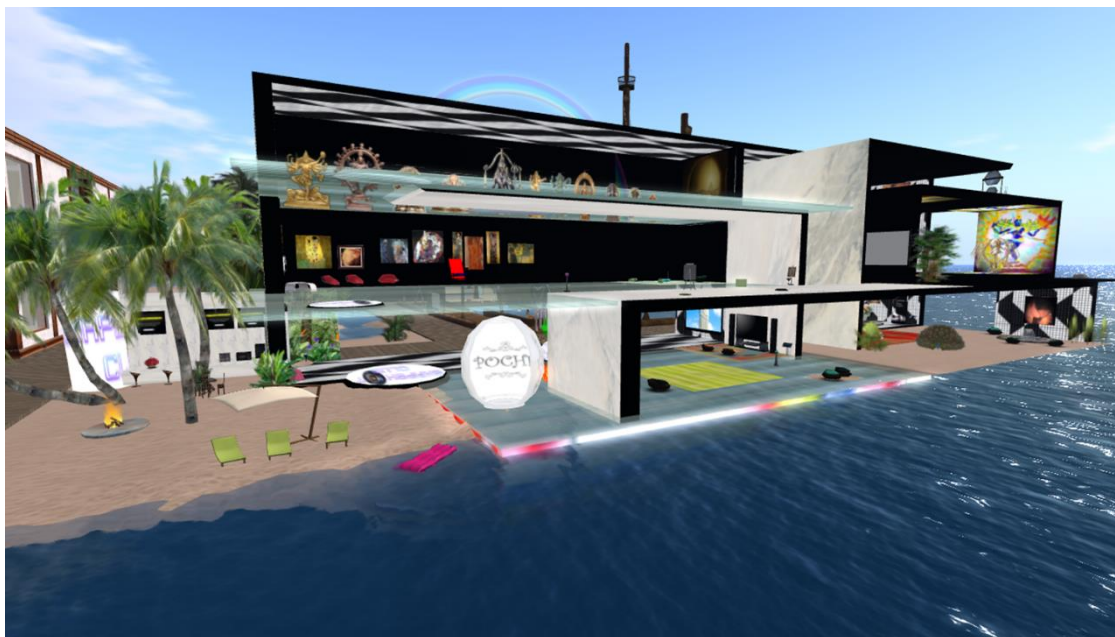


Figura 135 - Panorâmica da fachada e detalhes do bar e do espaço submarino

Como acontece muito no Second Life, num determinado momento os proprietários decidiram encerrar as atividades de Evalar. Tive que procurar outro espaço.

Era o momento de aprender a administrar outro tipo de espaço. Desta feita aluguei a ilha Peace, da empresa Azure Islands. Trata-se de um formato de ilha chamado Homestead (3754 prims com capacidade para 20 avatares) (Fig. 136), que é um quarto de uma ilha full (15000 prims e capacidade para 40 avatares).

A grande vantagem de Peace é que era realmente uma ilha, cercada de água por todos os lados, sem vizinhos e com muito menos lag que uma mainland, por exemplo.

Peace — Janjii's Dreamland para onde foram levados todos os edifícios construídos anteriormente e que passaram por reformas e adaptados ao novo espaço. Nessa ilha foram reunidos novamente a casa, o atelier, a galeria de arte, um centro de artes do corpo, um mundo submarino, e uma *guest house* para novatos, estudantes e pesquisadores. Lá, finalmente, o projeto pode deslanchar, a partir de agosto de 2010. (Fig. 137)

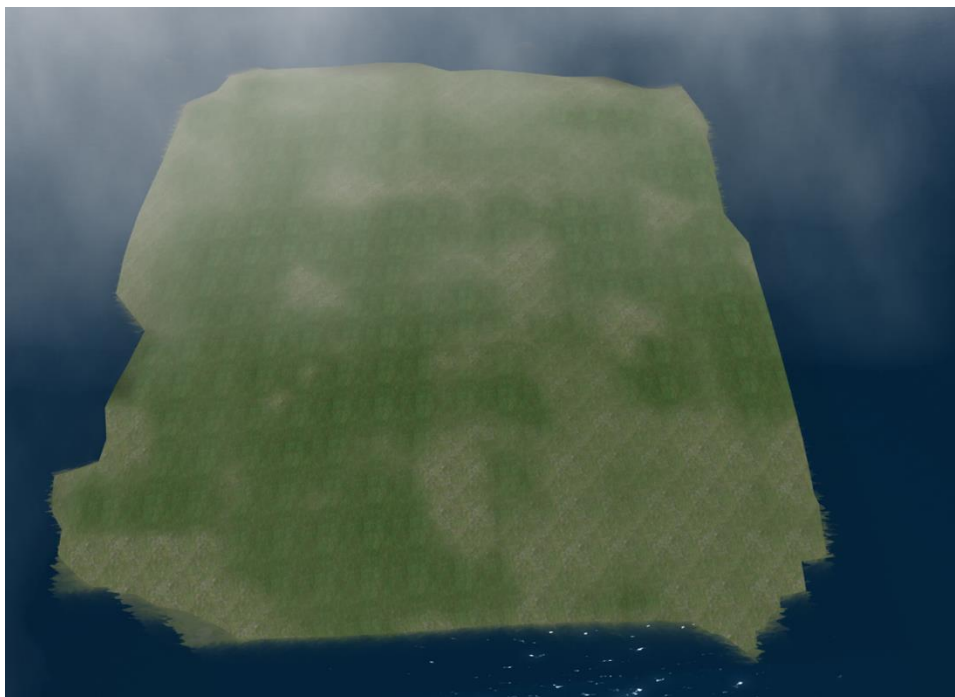


Figura 136 - Os terrenos alugados são entregues nesse formato aos clientes



Figura 137 - Vista aérea da formatação inicial da ilha



Figura 138 - Formato final da Ilha Peace com terraforming e edifícios

A partir da referência de Divine Mother e das experiências anteriores, cheguei a um modelo de ilha dedicada às artes - inspirada em exposição que visitei em 2010 no Centro Cultural Georges Pompidou, intitulada Dreamland, que discutiu cidades inventadas.

A primeira versão de Peace_ Janjii's Dreamland⁴⁹ uma ilha no Second Life, mesclava elementos realistas e surreais, futuristas, com arquitetura para mundos virtuais e sem a intenção de reproduzir o mundo real. “Uma ilha criada para nos conectar com a beleza e a alegria de viver.” (Fig. 139)

Um lugar de livre acesso aos residentes do SL - com atividades artísticas como exposições e palestras, eventos como saraus literários, shows ao vivo e encontros de educadores, entre outras. Possuía um centro de informações sobre projetos de pesquisa que ali se desenvolveram, uma galeria de arte, um teatro, e uma floricultura.

No centro de informações, disponíveis ao público, um cinema, um estúdio fotográfico e espaços para reuniões, palestras e aulas ou simples convivência.

⁴⁹ https://youtu.be/DENcONmj_rs

Na galeria as exposições se alternavam periodicamente, apresentando trabalhos que Janjii Rugani desenvolveu nesse espaço-atelier e também de artistas convidados.



Figura 139 - Festa no clube Submarino

A exemplo das lojas de museus e centros culturais, na floricultura estavam à venda vasos decorativos e plantas ornamentais criadas por Janjii Rugani. A renda da loja se destina a auxiliar a manutenção do espaço.

Os prédios foram dispostos de modo a preservar livre o espaço da superfície da ilha para o laser do público, workshops e performances. Há ainda um espaço submarino onde acontecem reuniões e festas temáticas. Ali estão expostas obras de arte de Vrum Short e Wan Laryukov.

Apesar de as construções precisarem sempre de melhorias, em função das atividades que ali acontecem, nessa fase consegui chegar a um espaço grande o suficiente, e com a estabilidade necessária para poder voltar a me dedicar aos trabalhos de criação artística, e para pensar na questão de como integrar SL com RL.

Iniciei uma série de contatos e consultas com colegas do Centro Universitário Senac-SP, onde trabalhava, buscando me aconselhar quanto à validade do projeto e também quanto a suas perspectivas no âmbito universitário.

Foi fundamental a contribuição de Romero Tori, que me incentivou a continuar no projeto e me colocou em contato com Andrea Correa Silva, que também realizava pesquisas no Second Life, ligada ao design instrucional. Também importante foi o contato com João Mattar, que mostrou os caminhos para eventos em que pude apresentar o projeto e desenvolver workshops. A pesquisa se tornou pública e em 2011 realizei a primeira aula no Second Life para alunos do curso de Bacharelado em Artes Visuais, que na época coordenava. Foi uma atividade de visita a uma galeria de Arte no Second Life, como conteúdo da disciplina Arte e Tecnologia, ministrada pelo Prof. Romero Tori. Como parte da disciplina de projeto que ministrei, realizamos exposições dos alunos de Artes Visuais em Peace, simultaneamente às exposições que aconteciam nos espaços do Centro Universitário. (Fig. 140)

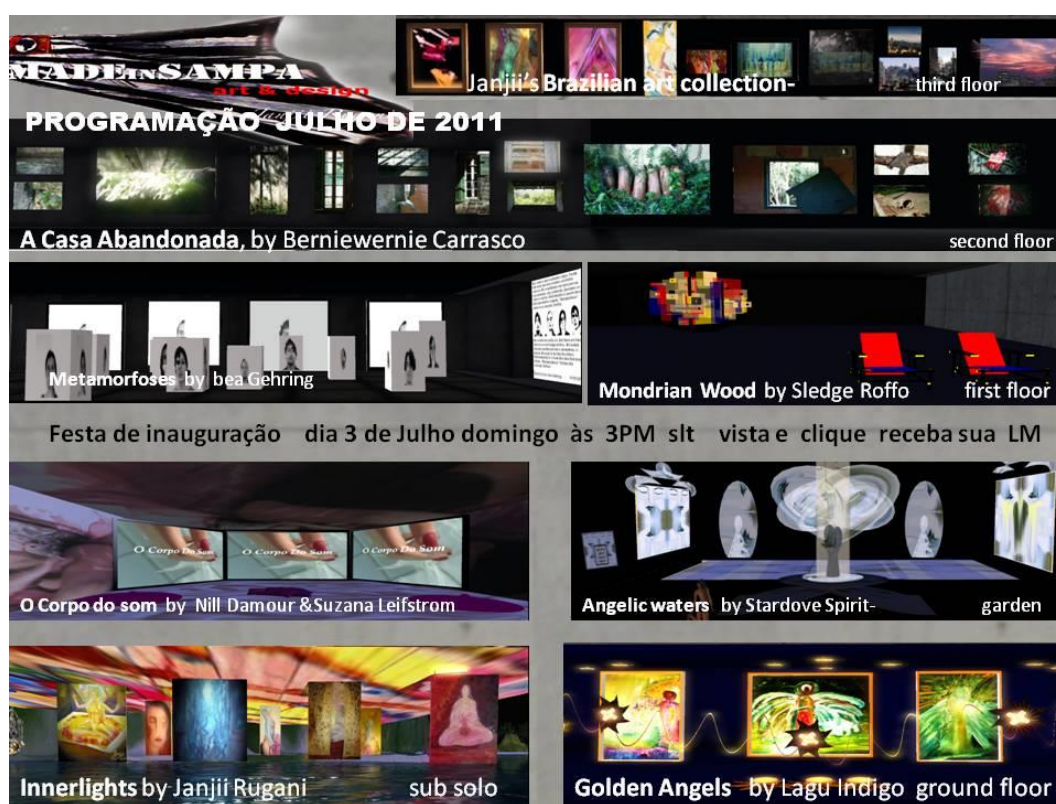


Figura 140 - Cartaz de divulgação das exposições dos alunos do Bacharelado em mArtes Visuais

Em seguida, submeti ao SENAC um projeto de pesquisa, que foi aceita. Assim, a partir de 2011, comecei a desenvolver projetos de pesquisa e a orientar alunos de iniciação científica com oito horas semanais dedicadas a essas atividades. Em 2013 iniciei o doutorado e o sonho começou a se tornar realidade. As duas vidas se integraram e o metaverso se converteu em trabalho, atividade profissional.

Ligada ao Grupo de pesquisa Tecnologia aplicada vinculada à Linha Ambientes interativos⁵⁰ a pesquisa ***Desenvolvimento de projetos artísticos no Metaverso***, após seu estabelecimento na ilha Peace, Janjii's Dreamland, no ambiente Second Life, desenvolveu produção que permitiu a participação em eventos em âmbito nacional e *in-world a partir de 2011* e desenvolveu produção para trocas mais amplas em nível nacional e internacional a partir de 2012. Nessa direção, produzimos artigos e machinimas que foram submetidos à revista Ornitorrinco⁵¹ publicada pelo curso Tecnólogo Produção Multimídia, ao O SLACTIONS 2012 e SLACTIONS 2012 Machinima Festival⁵².

Nesse período participamos ainda do 18o. Congresso Internacional da ABED (Associação Brasileira de Educação à Distância) com uma apresentação no I Workshop de "Imersive learning" organizado pela Profa. Dra. Eliane Schlemmer, da Universidade do Vale dos Sinos do Rio Grande do Sul, e um workshop no VIII Seminário Internacional Imagens da Cultura/Cultura das Imagens na cidade do Porto, na sede da Universidade Aberta de Portugal.

A divulgação de nossos trabalhos em eventos e publicações e ainda nossa atuação *in-world*, conforme detalharemos mais adiante, atraíram a atenção de instituições de onde surgiram propostas de intercâmbios e parcerias para realização de projetos colaborativos nas áreas de arte e cultura. O contato com universidades especializadas em EAD que possuem variados projetos dedicados ao Second Life nos permitiu entrar em contato com a produção científica e artística de pesquisadores de

⁵⁰ https://youtu.be/QP7Ne7DIrfs?list=PLjRxBGDjp0xBVoMUHwZJRqebDfd2_9Vuy

⁵¹ Revista Ornitorrinco mídia Cultura e Arte 1a. Edição /2o. semestre de 2011

http://search.4shared.com/postDownload/eneN67IR/Revista_Ornitorrinco.html

⁵² <http://www.slactions.org/2012/>

diversos países que tem investido significativamente na área, e deste modo trouxeram importantes contribuições.

Ao longo dos primeiros dois anos e meio (2011, 2012 e 2013) de pesquisa acerca do metaverso Second Life pudemos verificar e refletir sobre a sociedade-rede em que vivemos atualmente e que diferentes espaços presenciais físicos e digitais virtuais encontram-se imbricados.

O projeto, concebido com uma visão multidisciplinar, foi movido pelos objetivos de estudar as possibilidades de utilização do Second Life como ambiente de aprendizagem e desenvolvimento de projetos culturais e artísticos. Entretanto, dedicou-se a ampliar as áreas de atuação, estabelecendo parcerias e integração entre áreas do conhecimento. Nas investigações anteriores, descritas no início deste capítulo, o que inicialmente pareceu uma experiência solitária e isolada ao longo do tempo, na medida em que passou a apresentar produções artísticas foi possível encontrar interlocutores e estabelecer parcerias com outros pesquisadores e usuários dedicados a estudar o modo como os sujeitos da contemporaneidade habitam, co-habitam, *e-habitam*, de forma nômade, diferentes mundos híbridos para poder pensar propostas de atuação nas áreas do ensino à distância e da produção artística.

Uma das primeiras ações foi a parceria com a Profa. MS Andrea Correa Silva, em que foram unidas duas ilhas para se ter condições técnicas de melhor qualidade e poder ampliar a oferta de atividades de ambientação a novos avatares, cursos e projetos de iniciação científica, em atendimento ao público crescente interessado em arte digital e e-learning⁵³. Nas diversas aulas organizadas em colaboração com o Prof. Dr. Romero Tori, ministradas conjuntamente para alunos de pós-graduação tanto da USP como do SENAC, foi possível identificar uma geração que pensa com e a partir do uso de diferentes tecnologias digitais em rede, principalmente aquelas vinculadas a mundos digitais virtuais em 3D, o que propicia o desenvolvimento de *Experiências Ficcionalis Virtuais* (EFV) e *Experiências de Virtualidade Real* (EVR) como define a Profa. Dra. Eliane Schlemmer, pesquisadora

⁵³ Por i-Learning – Immersive Learning compreendemos uma modalidade educacional cujos processos de ensino e de aprendizagem ocorrem em ambientes gráficos em 3D, criados a partir do uso de diferentes tecnologias digitais da Web 3D. O i-Learning propicia aprendizagens imersivas, por meio do desenvolvimento de Experiências Ficcionalis Virtuais (EFV) e Experiências de Virtualidade Real (EVR).

da UNISINOS, com quem temos mantido diálogos sobre o tema. Essas aulas têm como objetivo promover a ambientação dos estudantes recém-chegados ao Second Life, visto que envolve significativo grau de dificuldade - o que pode ocasionar rápida desistência para aqueles que não tiverem essa mediação dos mais experientes.

Pesquisas da própria Linden Lab mostram que os usuários que acessam o Second Life pela primeira vez nunca conseguem atingir um bom nível de entendimento do ambiente na primeira hora de uso. (SILVA, 2010, p. 117)

No início em 2010 essas aulas ainda aconteciam em duas ilhas separadas. As estratégias iniciais utilizadas eram divididas em duas partes:

1. Aula teórica na ilha da Andrea mostrando as ferramentas que o design instrucional poderia utilizar dentro do SL, noções básicas de utilização da câmera para poder participar de aulas e eventos, algumas noções básicas de construção para produção de material didático e visitas guiadas a ilhas temáticas ligadas ao conhecimento. (Fig. 141)

Em um mundo perfeito, não há melhor maneira de trazer alguém para o Second Life do que um tour guiado de um para um. Tenha alguém lá, na primeira vez que a pessoa chegar. (Clark Aldrich, 2009, apud SILVA, 2010, p. 118)



Figura 141 - Aula na ilha de Aerdna Beaumont – Foto Andrea Corrêa

Vivência imersiva direcionada à apreciação artística e sensorial em visitas guiadas às exposições de arte, atividades de dança que, além de habituar o estudante ao sentimento de presença causado pelo ambiente 3D, ensina a controlar a movimentação do avatar e interagir com os scripts de ações, objetos animados como meios de transporte e etc. trabalha-se também como desenvolver interatividade com os demais, o que se poderia considerar a sociabilização. (Fig. 142)

Sempre em busca de produzir conhecimentos que contribuam para a inovação educacional, essa metodologia evoluiu para uma atividade dialogada, aplicada simultaneamente pelas duas professoras: num primeiro momento se faz uma breve apresentação do espaço e dos projetos, e são propostas as atividades práticas - monitoradas pelas professoras simultaneamente.

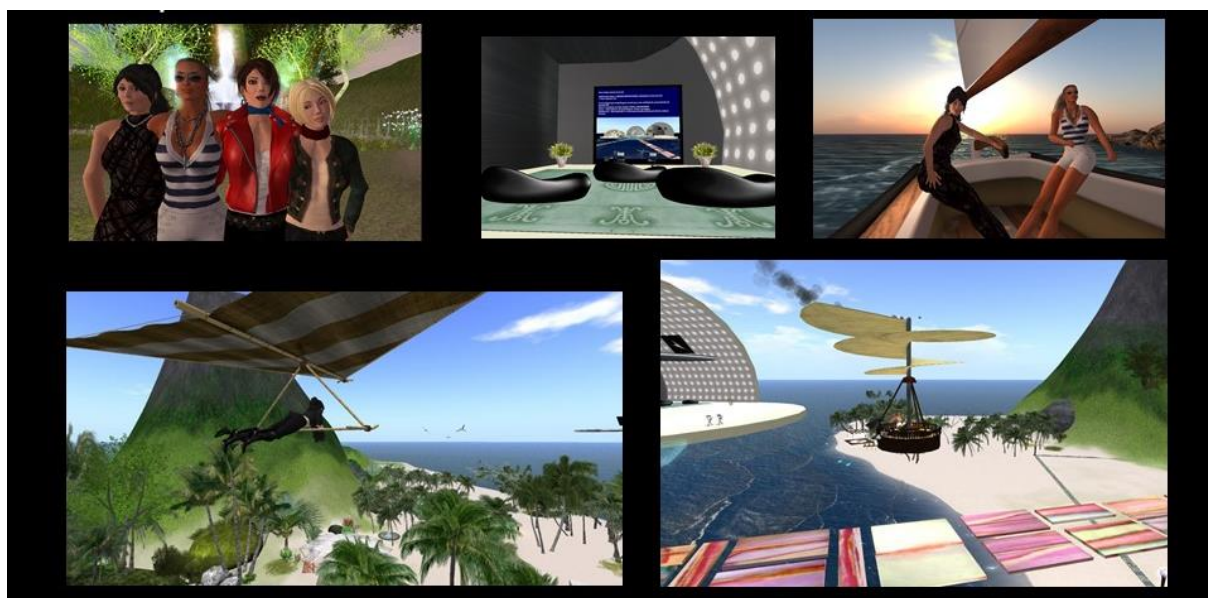


Figura 142 - Aula na ilha Peace de Janjii Rugani

A frequência dessas atividades e as diversas avaliações feitas levaram à reunião das ilhas num mesmo simulador em que, a princípio, trabalhamos com as ilhas apenas justapostas, preservando o design original de cada uma. Mas após algum tempo, sentimos a necessidade de criar um design único, uma identidade visual para o espaço. Assim, as ilhas passaram por um re-design inspirado do Centro de

Arte Contemporânea de Inhotim⁵⁴, em Minas Gerais. Para isso tivemos a colaboração do avatar Zorro Amat, designer experiente que reformatou o terraforming, unificando as ilhas, e criou o paisagismo especialmente para o novo espaço virtual.(Fig. 143)



Figura 143 - Novo formato com as duas ilhas unidas com espaços comuns

A reformulação do espaço foi uma oportunidade de novos aprendizados para esta pesquisadora que, através de seu avatar Janjii Rugani, construiu novos edifícios utilizando os novos recursos de construção da plataforma (mega prims e mesh), que propiciam uma grande economia de espaço e permitem que o programa seja executado com maior velocidade, aumentando a qualidade da visualização por parte do usuário e permite a realização de mais exposições e atividades ao mesmo tempo.(Fig. 144).

⁵⁴ Inhotim Instituto de Arte Contemporânea e Jardim Botânico - <http://www.inhotim.org.br/> (acesso em 28/09/2012)

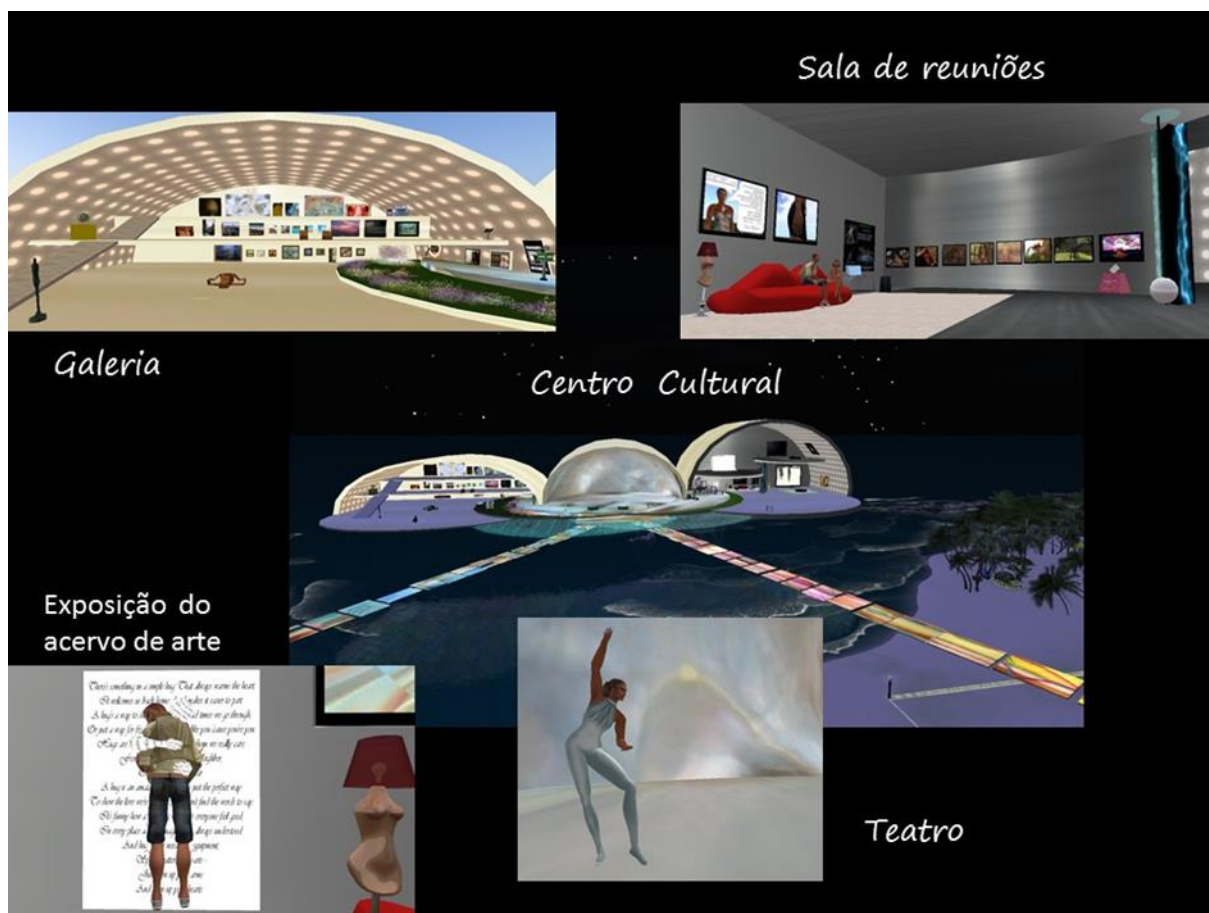


Figura 144 - Centro cultural visão geral e pormenores

Nas ilhas foram instalados programas de visitas guiadas, que levam os usuários a percorrer todo o espaço em três níveis do *grid*: o da superfície por terra e por mar, aéreo e submarino. São dois veleiros, um helicóptero, dois passeios a pé e um submarino. Essas instalações proporcionaram uma valiosa experiência de programação, em que se pode aprender muito sobre animação e auxiliou na produção de machinimas. (Figs. 145, 146, 147)

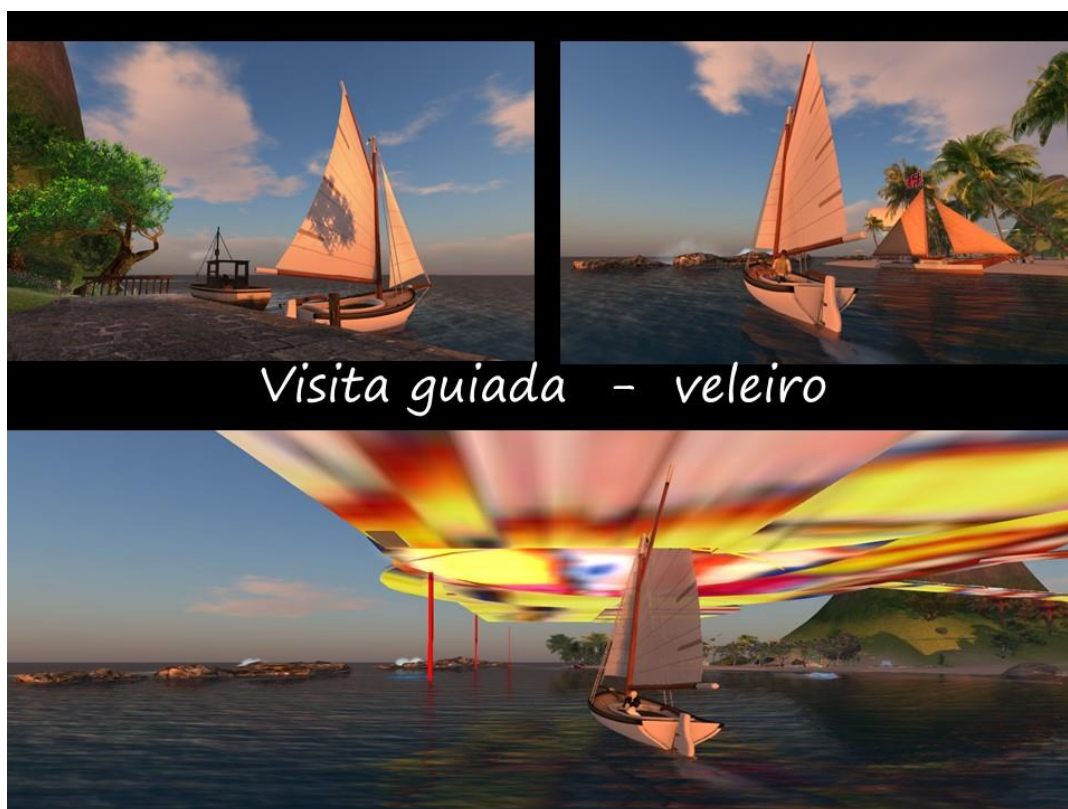


Figura 145 - Visita guiada: Veleiro



Figura 146 - Visita guiada: Helocóptero Da Vinci

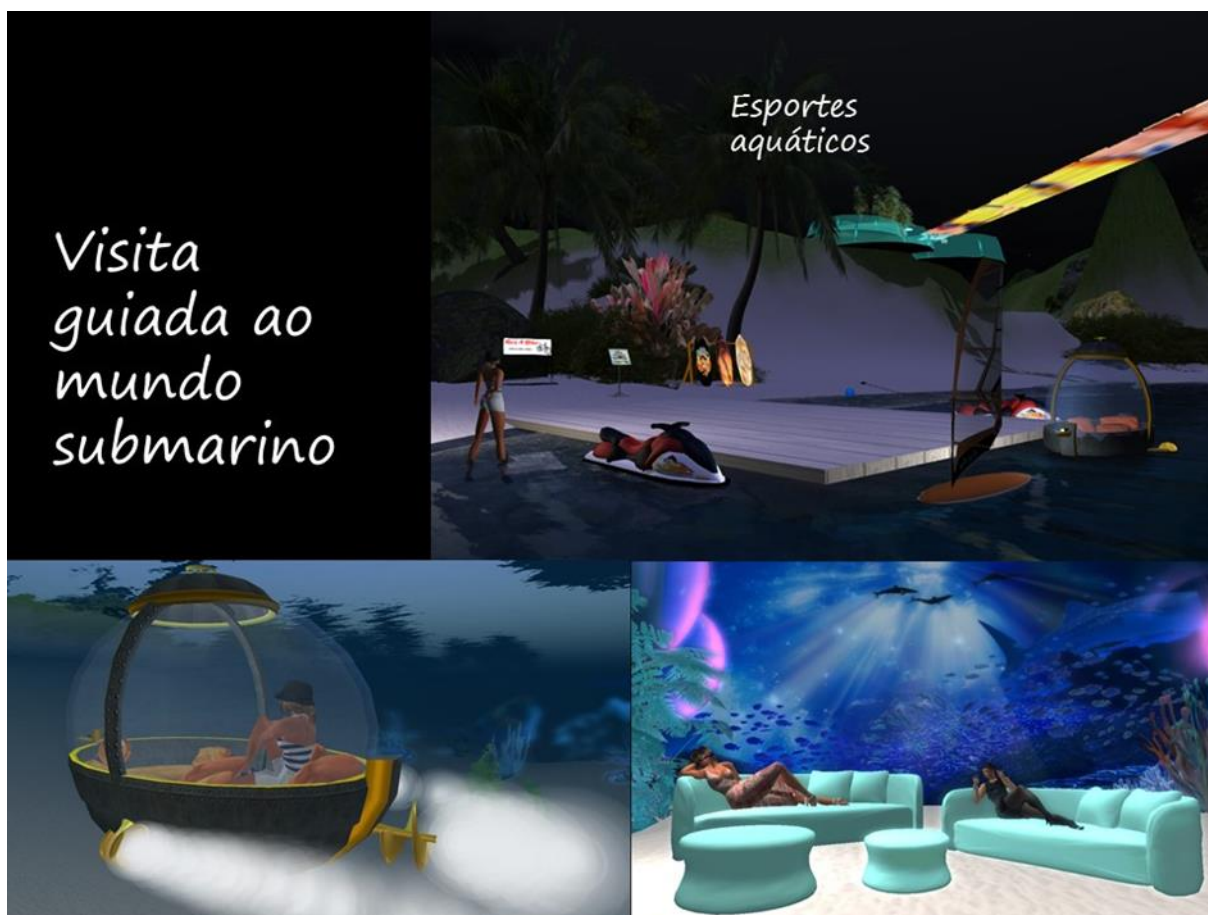


Figura 147 - Visita guiada ao mundo submarino

A ilha Peace & Newbourne United funcionou de janeiro de 2011 a janeiro de 2013. Nela foram desenvolvidas atividades dedicadas à criação de projetos em Arte, Educação, Cultura e Saúde. A Professora e artista multimídia Isa Seppi, com seu avatar Janjii Rugani, proprietária da Ilha Peace e a Professora Andrea Correa Silva com seu avatar Aerdna Beumont proprietária da ilha Newbourne.

Acreditando que o lúdico e a experimentação são elementos essenciais ao aprendizado, tanto formal quanto informal, principalmente no desenvolvimento de projetos, a proposta que se consolidou é uma experiência colaborativa e imersiva no metaverso. Nessa experiência estão envolvidos conceitos de ciberespaço, cibercultura, interatividade imersiva e realidade virtual, e avatar, com a intenção de realizar uma reflexão conjunta acerca de fenômenos imagéticos e poéticas visuais resultantes das relações entre arte e tecnologia no ambiente Second Life, bem como questões relacionadas aos aspectos percepto-cognitivos envolvidos nos processos de aprendizagem nesses ambientes.

Os resultados foram apresentados no evento internacional SLACTIONS 2012 no Polo Nacional de Portugal em 16 de novembro, quando foi apresentada a comunicação do trabalho que realizamos em colaboração com a FUNDAP (Fundação do Desenvolvimento Administrativo): Peace and Newbourne, ilhas associadas dedicadas ao desenvolvimento de projetos em Arte, Educação, Cultura e Saúde.

Essa experiência imersiva na dinâmica social do metaverso permitiu compartilhar também com os demais participantes do I workshop de Immersive Learning apresentado no 18o. Congresso Internacional da ABED em 25 de setembro de 2012, a ideia de que:

“já não se trata mais de pensar uma “realidade virtual” apenas como exterioridade ou ficção criada e acessada a partir de aparatos tecnológicos sensoriais, mas sim como “virtualidade real”, como interioridade socialmente compartilhada e ampliada pelos diversos dispositivos eletrônicos que sustentam a produção e o registro sociocultural atual” (SCHLEMMER, 2012, online).

Diante desta nova significação, é possível afirmar o grande potencial que o Second Life possui como ambiente de aprendizagem, cabendo aos pesquisadores o desenvolvimento de metodologias de ensino que explorem as ferramentas disponíveis de modo eficiente e que responda a essa forma de relacionamento.

No I Workshop de "Immersive Learning" tivemos contato com a pesquisa do Prof. Dr. Roberto Funck, (avatar Roberto Whitesong) do Projeto CEDOI⁵⁵, que nos convidou a participar de seu projeto que envolve a produção de espaços virtuais para a pesquisa sobre "O uso de filtros cognitivos em mundos virtuais", que realiza atividades para estudantes universitários.

Seu campus virtual conta com participações de universidades do México, Colômbia e Peru, numa ação que estimula o intercâmbio internacional entre pesquisadores das universidades participantes. Atendendo ao convite, foi elaborada e produzida a exposição "ANITA & TARSILA: A influência do expressionismo e do cubismo no modernismo brasileiro", em cartaz de 6 de novembro de 2012 a 28 de fevereiro de 2013, com projeto e curadoria assinados por Isa Seppi (avatar Janjii Rugani).

⁵⁵ Projeto Independente de pesquisa em gestão estratégica do conhecimento.

O evento fez parte da inauguração das novas instalações do Centro Cultural Virtual Lore Guenther, do CEDOI, apresentando uma exposição com obras de Anita Malfatti e Tarsila do Amaral, acompanhadas de obras de seus mestres, Pedro Alexandrino Borges, Homer Boss, Fernand Léger, e Albert Gleizes. (Fig. 148)



Figura 148 - Convite para a inauguração da Exposição Anita&Tarsila

Sem negar a influência dos mestres de Anita e Tarsila, a ideia central da exposição foi ressaltar a ruptura ocorrida na arte brasileira, da arte clássica com o modernismo, num momento em que os artistas buscavam algo totalmente novo e se juntavam aos movimentos de vanguarda europeus para partilharem o desafio de testar as hipóteses sobre uma nova visualidade. Numa época em que a ciência adotava o experimentalismo como seu método essencial, a exposição destacou a íntima relação entre ciência e arte: os artistas trabalhavam com hipóteses em busca não mais de um estilo, mas em busca de uma nova linguagem artística, e um novo mundo, uma nova sociedade. Era um conhecimento construído em conjunto, em diálogo.

Além disso, procuramos demonstrar o processo antropofágico da cultura brasileira descrito por Oswald de Andrade, ao percebermos que no Brasil o modernismo se manifesta não de acordo com as vanguardas modernistas europeias em movimentos específicos, mas como um híbrido desses movimentos e que se dá por um processo sincrético entre estes e a própria cultura nacional. Os visitantes e

alunos dos cursos da universidade foram convidados a participar do desafio de ampliar o conhecimento acerca de nossa arte e nossa identidade, em diálogo com as referências artísticas que recebemos. (Fig. 149 e 150)

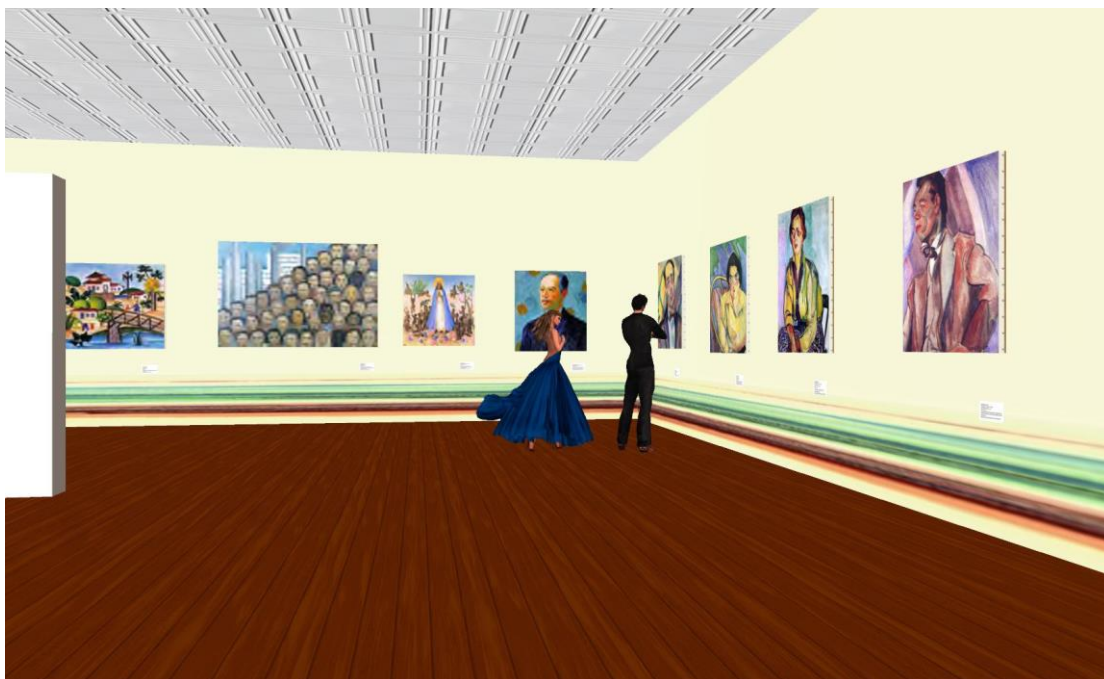


Figura 149 - Vista do espaço da exposição



Figura 150 - Festa de inauguração da exposição

A convite do Professor Dr. José Ribeiro, da Universidade Aberta de Portugal, participamos do VIII Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens⁵⁶ em novembro de 2012 em Portugal, e recebemos também o convite para participar do IX Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens em agosto de 2013, cuja apresentação reproduzo a seguir:

“Após a realização 7ª Edição do ICCI e da publicação dos textos seleccionados – *Antropologia, Arte e Sociedade* (2012) e *Espaço, Mediação e Comunicação* (2012) da responsabilidade da Ariane Daniela Cole do grupo de pesquisas *Design, Arte: linguagens e processos* da Universidade Presbiteriana Mackenzie o CEMRI – Laboratório de Antropologia Visual e o CEDIPP - Centro de Comunicação Digital e Pesquisa Partilhada da USP/ECA assumem a realização no Porto do VIII Seminário ICCI e convidam a Universidade de Alagoas a participar como colaboradora na realização do Seminário. O VIII Seminário Internacional Imagens da Cultura / Cultura das Imagens terá como objetivos principais a estruturação da Rede ICCI, a avaliação crítica das Sete Edições anteriormente realizadas, a solidificação de um grupo de coordenação e a continuidade das temáticas principais do ICCI. Na temática *Metodologia e tecnologia da investigação* daremos particular relevo a **Pesquisa Partilhada**, na temática da *Cultura Digital* focalizar-se-á **educação, ciência e cultura nas redes sociais** e na temática *Cinema e sociedade* abordar-se-ão questões **relacionadas com a investigação e produção do cinema documental, a análise de filmes e a ligação entre dois processos**. Procurar-se-á também dar consistência às atividades do ICCI desenvolvidas no *Second-Life* com a realização de um workshop (3 sessões) no SL por Paula Justica da CEMRI – Laboratório de Antropologia Visual e Isa Seppi do SENAC- S. Paulo. ”

O VIII ICCI se realizou em três momentos e três locais diferenciados: na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, em agosto de 2012, Na Delegação do Porto da Universidade Aberta, em 30 de novembro e 1 de dezembro

⁵⁶ O Seminário ICCI – Imagens da Cultura / Cultura das Imagens nasceu de uma cooperação ERASMUS (cooperação e circulação de professores e estudantes entre Universidades europeias) entre a Universidade Aberta e a Universidade de Múrcia e com a cooperação do Núcleo de Pesquisa em Hipermídia da PUC-SP – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (Brasil), tendo como objetivos a internacionalização da investigação e a ligação entre investigadores das diversas Universidades / grupos de investigação envolvidas no projeto. Protagonizaram a iniciativa os Professores Pedro Hellín da Universidade de Múrcia, Sérgio Bairon, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, atualmente professor na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo e José da Silva Ribeiro, do Centro de Estudos das Migrações e das Relações Interculturais da Universidade Aberta.

no SL 3 sessões em data a divulgar. As sessões foram realizadas utilizando o recurso do Hangout⁵⁷.

Na edição de 2012, nossa participação aconteceu em dois momentos. O presencial ocorreu em 23 de novembro de 2012, na sede da Universidade Aberta na cidade do Porto apresentamos *in loco* e via *Hangout* a comunicação A Construção do avatar: interculturalidade, transnacionalismo e gênero. Na segunda etapa realizamos um workshop com o mesmo título in-world no Second Life. Foram duas sessões nos dias 28 de novembro e 5 de dezembro e cuja proposta foi a realização de dois ateliers de criação de avatares, cada um com duração de duas horas.

A proposta central foi estimular o debate sobre o Avatar, que é o mediador dos processos interativos/imersivos no ambiente virtual tridimensional, conforme discorremos no capítulo 3.

Além das ações junto aos parceiros do projeto, no segundo semestre de 2011 foi construído um site para organização da produção do projeto e divulgação do trabalho. O site está no ar e nele estão concentrados os links para toda a documentação iconográfica do projeto disponível em www.isaseppisite.weebly.com. Tem sido atualizado permanentemente, e nele também estão disponíveis os textos e vídeos produzidos, assim como a documentação da rotina de trabalho do projeto.⁵⁸

No Facebook foi criado um perfil para o Avatar Janjii Rugani, em que se pode acompanhar as atividades das quais participa a pesquisa e toda a produção desenvolvida, como inauguração de exposições, palestras dentro da programação do Seminário Imagens da Cultura, produção de machinimas, documentários, entre outros.⁵⁹

Em sintonia com as diretrizes da Pesquisa do Centro Universitário SENAC, o projeto contemplou a participação de alunos na modalidade de iniciação artística.

Recebemos e orientamos a pesquisa do aluno de iniciação artística Fernando Boaretto, sobre a instalação de uma estação de rádio *in-world* e o da aluna

⁵⁷ Hangout é um dispositivo de videoconferência, permite que os usuários participem de bate-papos por texto ou vídeo diretamente na janela do Gmail, em um dispositivo móvel, no navegador Google Chrome ou em um aplicativo para computador. Ele é ativado em todos os novos domínios por padrão.

⁵⁸ <http://isaseppisite.weebly.com/#/>

⁵⁹ <https://www.facebook.com/janjiiirugani>

Bruna White Lima sobre Arte no Second Life. Ambos apresentaram artigos nos Congressos de Iniciação Científica do SENAC, realizados em agosto de 2011 e 2012.

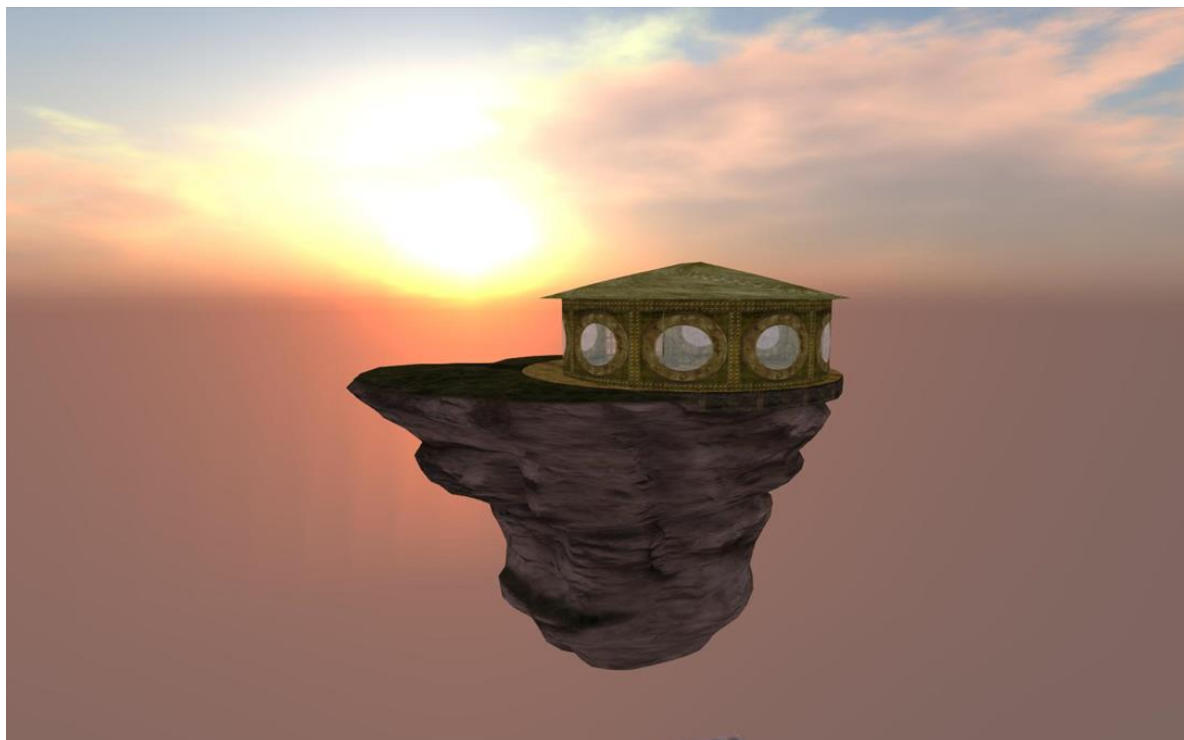


Figura 151 - Estação de Rádio do projeto de Fernando Boaretto



Figura 152 - Video instalação de Bruna White Lima

Num primeiro momento, as investigações relacionadas à produção artística abordaram as artes visuais. Com o tempo e diante da necessidade de registrar o trabalho, debruçaram-se sobre a linguagem audiovisual - mais especificamente o Machinima - como linguagem emergente híbrida entre games e cinema. Acompanhamos vários eventos que apresentaram e discutiram o assunto como o FILE (Festival Internacional de Arte Eletrônica).

A partir do conhecimento adquirido realizamos a princípio três filmes experimentais que estão disponíveis no site do projeto supracitado, para trocas com os demais produtores e críticos. São eles:

Tributo a Isadora Duncan: machinima experimental que discute a criação de coreografias e sua poética visual a partir das animações disponíveis no Second Life e que podem ser programadas em sequências nos dispositivos de AO (Animation Override).

Stick Dance mixed realities - vídeo híbrido composto por um filme que registra a performance Dança dos Bastões de Oskar Schlemmer em realidade física (Real Life), com um filme que registra a mesma coreografia transcrita para o ambiente do Second Life em busca de uma narrativa poética em linguagem fílmica que propõe uma reflexão sobre as fronteiras entre realidades. Este filme participou do SLactions machinima Festival 2012.

O SLACTIONS é a Conferência de pesquisa em mundos virtuais - Vida, imaginação, trabalho e utilização de plataformas metaverso. Em 2012, a Comissão de Coordenação SLACTIONS incluiu no programa da conferência um dia dedicado ao Machinima. O SLACTIONS 2012 Machinima Festival é uma competição Machinima incluído na conferência de pesquisa SLACTIONS 2012 em mundos virtuais. A conferência RL / SL aconteceu entre 15 de novembro de 2012 e 17 de novembro de 2012.⁶⁰

O evento SLACTIONS 2012 é um congresso sobre o metaverso Second Life. Em 2012 reuniu pesquisadores das universidades que apresentaram trabalhos de investigação nas mais diferentes áreas do conhecimento, mostrando as

⁶⁰ http://www.slactions.org/2012/?page_id=2

possibilidades de aplicação desse tipo de realidade virtual em e-learning, medicina, antropologia e arte, por exemplo.

Juntamente com a conferência, realiza-se um festival de machinimas, ou seja, filmes de natureza híbrida que combinam a captura de imagens em movimento dos ambientes tridimensionais e que são editados em programas convencionais de cinema. É um formato de produção emergente e inovador, que permite a produção de vídeos, a custo muito baixo, para as mais diferentes utilizações: educação, difusão de informação e registros científicos de toda a natureza. Permite inclusive a produção de programas de TV em tempo real.

O SLACTIONS foi realizado em duas dimensões, a internacional e os polos nacionais locais. Os participantes tiveram a opção de inscrever-se apenas no internacional e acompanhar o evento apenas no ambiente in-world no ambiente Second Life. Os inscritos nos polos nacionais tiveram também acesso às transmissões internacionais, realizadas dentro do ambiente do Second Life e transmitidas para todo o mundo em tempo real. Ao mesmo tempo participam de uma programação presencial, com conferências realizadas no local do evento e transmitidas também no ambiente Second Life - como foi o caso de nossa participação.

O grupo organizador do SLACTIONS internacional é das Universidades de Trás os Montes, Aberta de Portugal. Estiveram presentes no polo português e, portanto, foi possível um contato direto com esses grupos, o que foi muito produtivo para a visita.

O primeiro dia do evento, 15 de novembro, foi dedicado à apresentação dos machinimas inscritos no festival e à cerimônia de premiação. Nessa parte do evento foi apresentado nosso filme Stick Dance: mixed realities⁶¹.

Na participação no Polo nacional, que aconteceu em 16 de novembro, foi apresentada a comunicação: A Dança dos Bastões – Realidades Mixadas: trajetória de uma coreografia da realidade material ao machinima.

Também realizamos o machinima, 22 de maio de 190562, adaptação do conto do livro Sonhos de Einstein de Alan Lightman, Autoras: Isa Seppi, Simone Freitas, com Edição de Isa Seppi e Bruna White Lima.

⁶¹ <https://www.youtube.com/watch?v=R0C78EQ7XKU&t=225s>

⁶² <https://www.youtube.com/watch?v=rLUpwZ10h8E>

Nesse filme a proposta foi criar uma narrativa poética em linguagem fílmica para um conto do livro “Sonhos de Einstein”, em que a primeira questão foi a escolha da linguagem a ser utilizada, ao mesmo tempo refletindo quanto aos aspectos expressivos da imagem resultante da convergência das tecnologias e identificando sincretismos ou hibridismos na linguagem técnico-artística no cinema contemporâneo. O machinima do inglês ou maquinema traduzido para o português foi escolhido para assim ser estudado como linguagem emergente fruto do hibridismo entre os games e o cinema e o cinema de animação ou cinetics.

Do ponto de vista tecnológico, ao longo da produção dos filmes foi possível aprender sobre os softwares de captura de vídeo e explorar os recursos tanto dos livres como o “livestream”, “cam studio” e o “hipercam”. Nos processos de edição foi possível testar e comparar os recursos de imagem e som dos programas Vegas da Sony e do Adobe Premiere.

Em janeiro de 2013 concluímos que a união das ilhas não havia correspondido às nossas expectativas - pelo contrário, tinha uma gestão muito complexa e de baixo desempenho e decidimos pela separação.

Após o trâmite da separação das ilhas, reconstruí a ilha PEACE. Desta feita, incluí no projeto plataformas aéreas, com a função de serem ateliers individuais onde eu, os pesquisadores e artistas convidados poderíamos trabalhar com mais privacidade. (Fig. 153)



Figura 153 - Plataforma suspensa – Atelier de Janjii Rugani

Trabalhar numa ilha individual e isolada requer uma operação menos complexa e permite um ótimo posicionamento para os edifícios, snapshots e machinimas.

Além dos aspectos técnicos, as condições de iluminação foram posicionadas intencionalmente, de modo que os edifícios do Centro Cultural PEACE foram construídos de frente para o pôr do sol a fim de obter bons efeitos de iluminação e sombras, com todas as possibilidades que a luz ambiente permite: nascer do sol, meio dia, pôr do sol e meia noite. Para o *terraforming*⁶³ tive a ajuda de um avatar amigo construtor, Zorro Amat. Com a troca de posição no simulador, o terraforming original ficou disforme numa das bordas e precisou ser reformado para se adequar ao novo espaço. O conjunto arquitetônico manteve a característica de ficção científica e é bastante surreal. Foram aplicadas novas texturas e todos os prédios foram reposicionados e redimensionados para o novo espaço: os edifícios agora pairam no espaço formando uma linha que contorna a ilha. Há uma galeria de arte convencional, um teatro e uma loja de flores, sustentados no espaço por raios de energia, formando no ambiente um foco de luz artificial. Foi utilizada um sim *extension* para ampliar os horizontes e completar o desenho do perímetro do conjunto.

⁶³ Ferramenta que permite modelar a superfície de um terreno no ambiente virtual

Como se pode perceber desde a instalação na ilha Peace o Projeto MadeinSampa.br se transformou em projeto institucional e desapareceu no meio de um ritmo intenso de atividades em diferentes frentes que abordaram os mais variados aspectos dos mundos virtuais multiusuários, incluindo ainda nossa atuação no âmbito de Open Sim, (AVINATION E AVIWORLDS) como já mencionado no capítulo 2. (Fig.154)

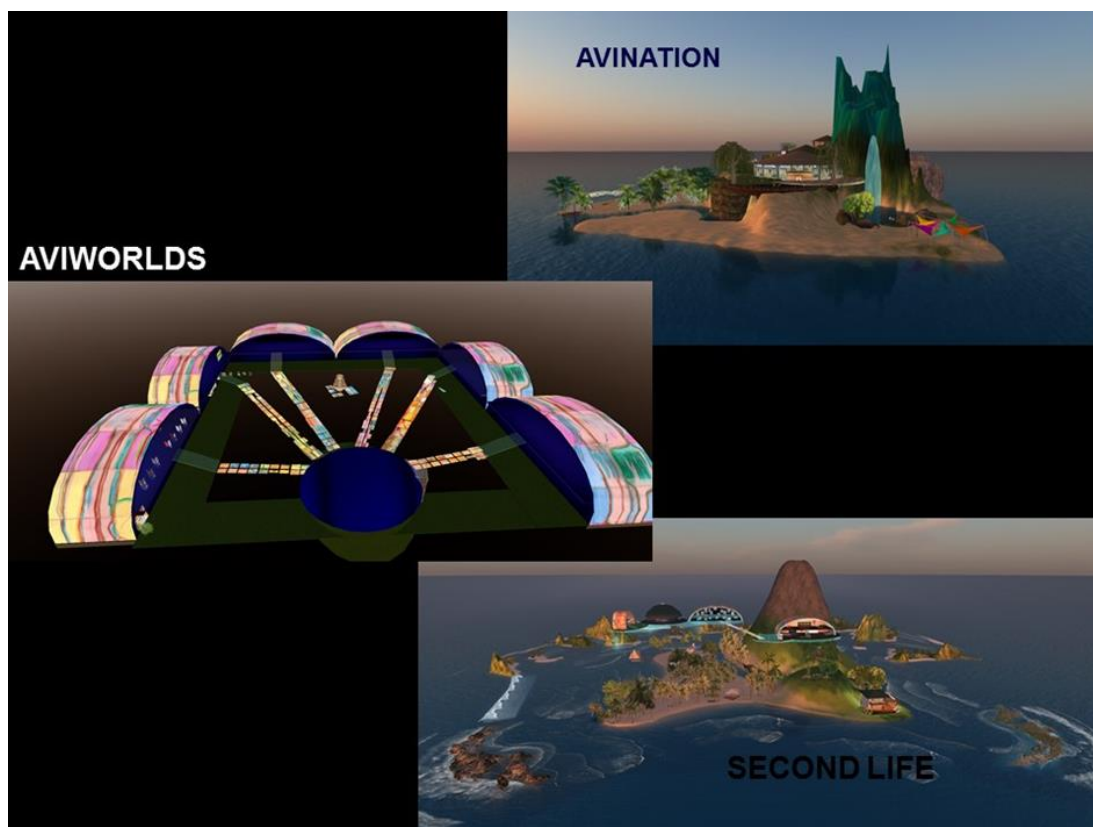


Figura 154 - Os três espaços do projeto, Avination, Aviworlds e Second Life

2013



Figura 155 - Capa do catálogo da ilha Peace

Durante 2013, após o *redesign* da ilha Peace, foram desenvolvidas atividades em diferentes frentes de trabalho:

1. Participação regular nos encontros quinzenais do Seminário Imagens da Cultura/Cultura das Imagens vinculado ao CEMRI da Universidade Aberta de Portugal- Delegação do Porto estimulou o desenvolvimento de exposições que fizeram parte da inauguração da programação de 2013 desta feita abordando o tema Perspectivas da Arte no Metaverso, no dia 6 de março foram inauguradas 3 exposições de arte:

2. **Just Feelings on Canvas** – *site specific*⁶⁴

Just Feelings on Canvas é *um site specific*, uma ponte suspensa que liga o centro de informações da ilha à galeria de arte. Construída com fragmentos de uma pintura que representa os sentimentos presentes na trajetória de vida da artista, estão organizados em linha, em referência à cantiga de roda “se esta rua fosse minha eu mandava ladrilhar”, representando sentimentos depurados em que a imagem original se desdobra em muitas imagens, sugerindo uma incursão à alma de Janjii Rugani.

Esse trabalho encerrou um longo processo iniciado em 2002 e que neste exercício final permite observar também a trajetória de uma imagem - desde sua versão original de pintura com técnicas mistas sobre papel até sua conversão para imagem digital em ambiente virtual tridimensional - em que foram utilizados diferentes processos como o scanner e a fotografia digital ?os seus tratamentos em softwares como *photoshop* e finalmente o upload para o metaverso, onde passou por um processo de modelagem tridimensional que se torna um trabalho interativo/imersivo posto que o avatar é convidado a caminhar livremente ou comandados por animações (instaladas na obra), sobre as imagens experimentando sensações como vertigem, por exemplo, e operando relações simbólicas que o símbolo ponte sugere.

Do ponto de vista do processo artístico, evidencia-se a relação entre o conteúdo a ser expresso e os meios para materialização das imagens na relação entre arte e tecnologia na contemporaneidade. (Fig. 156 e 157)

⁶⁴ O termo sítio específico faz menção a obras criadas de acordo com o ambiente e com um espaço determinado. Trata-se, em geral, de trabalhos planejados - muitas vezes fruto de convites - em local certo, em que os elementos esculturais dialogam com o meio circundante, para o qual a obra é elaborada. <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo5419/site-specific>

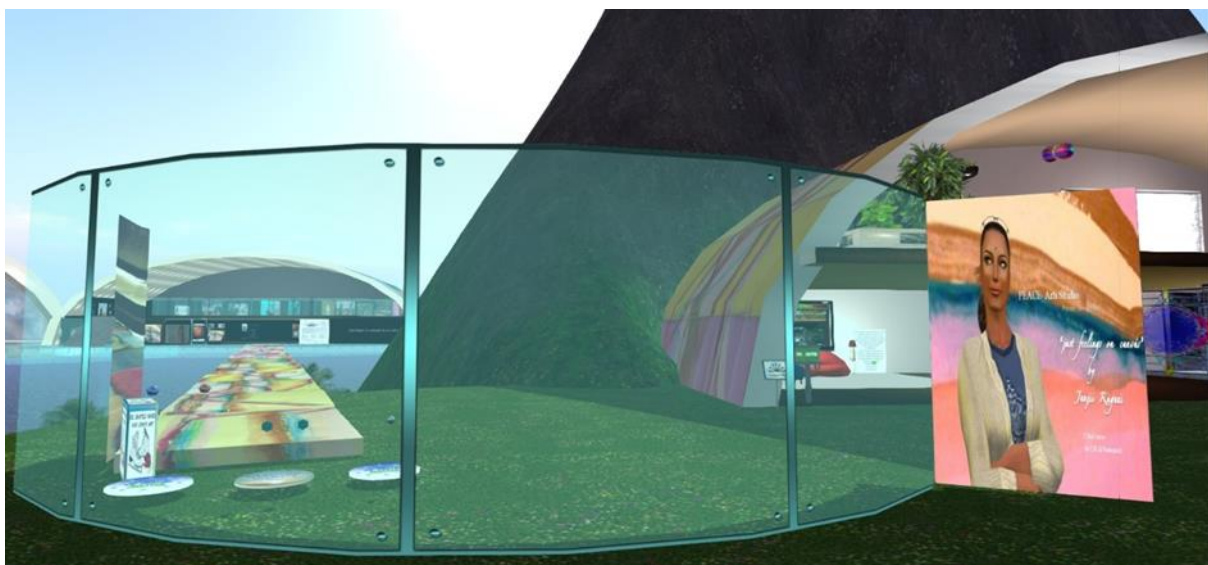


Figura 156 - Entrada da instalação com painel explicativo



Figura 157 - A ponte

- 2.1 Exposição de trabalhos fotográficos resultantes da participação do I Safari Fotográfico promovido pelo grupo Portugal Center, **Janjii on Photo Safari**. Esta pequena mostra apresentou os ensaios fotográficos de Janjii Rugani. Conforme a proposta do evento, os snapshots são trazidos sem tratamento, do modo como foram capturados. Foram organizados em cinco slide shows de acordo com as ilhas visitadas e fotografadas, Roche, Horizon Dream,

Gilmour, Alirium e Cariacou. A proposta era promover uma reflexão sobre as perspectivas da fotografia no metaverso e as questões a ela relacionadas. No espaço da mostra os visitantes puderam ter acesso a todas as informações sobre o safari e ao catálogo da exposição, a fim de poderem compreender o contexto em que as imagens foram produzidas.(Fig. 158)

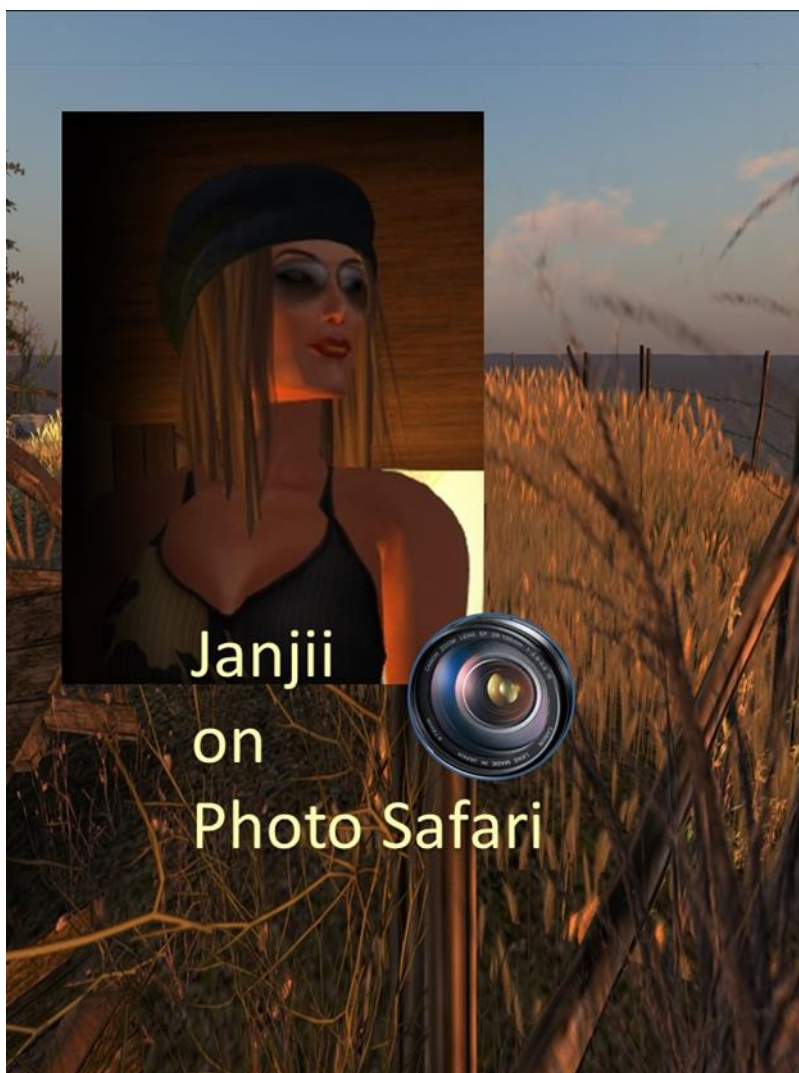


Figura 158 - Cartaz da Exposição

- 2.2 **Exposição Virtual Santo de Casa faz Milagre⁶⁵**, versão virtual da exposição dos trabalhos dos professores do curso de Comunicação Visual do SENAC-SP. A exposição realizada em ambiente real em 2012 foi trazida

⁶⁵ https://youtu.be/MC8oWy1RkHU?list=PLjRxBGDjp0xDWJ1RuYP0jRZOy_mOoHmGN

para o ambiente virtual tridimensional tendo como objetivos atingir o público do Second Life divulgando trabalhos de artistas do mundo real no mundo virtual, apresentar o Second Life aos artistas/autores, verificar a tradução de um trabalho criado para ambiente real para o virtual e mostrar que o Second Life pode ser utilizado como um simulador para projetos de curadoria de exposições. Essa experiência também propiciou estudar as questões da imagem na contemporaneidade - mais especificamente na relação arte e tecnologia. A proposta curatorial da exposição foi apresentada por sua curadora a professora e designer Fabia T. Campos:

“No ambiente universitário eles podem ser vistos a todo momento e em todos os lugares, mas é na sala de aula que brilham com toda a sua resplandecência.

Possuem o dom, o talento, o poder de encaminhar, sugerir, provocar e transgredir. Enfim, abençoar nossas escolhas. Um verdadeiro milagre, nos dias de hoje. Mas estes nossos santos, em momentos de verdadeira inspiração, também produzem arte, expressam-se por meio do sublime, do belo e do sentimento.

Hoje, nesta catedral do saber, juntamos os santos e seus milagres, para o deleite daqueles que têm fé e o despertar daqueles que não a possuíam até agora. ”

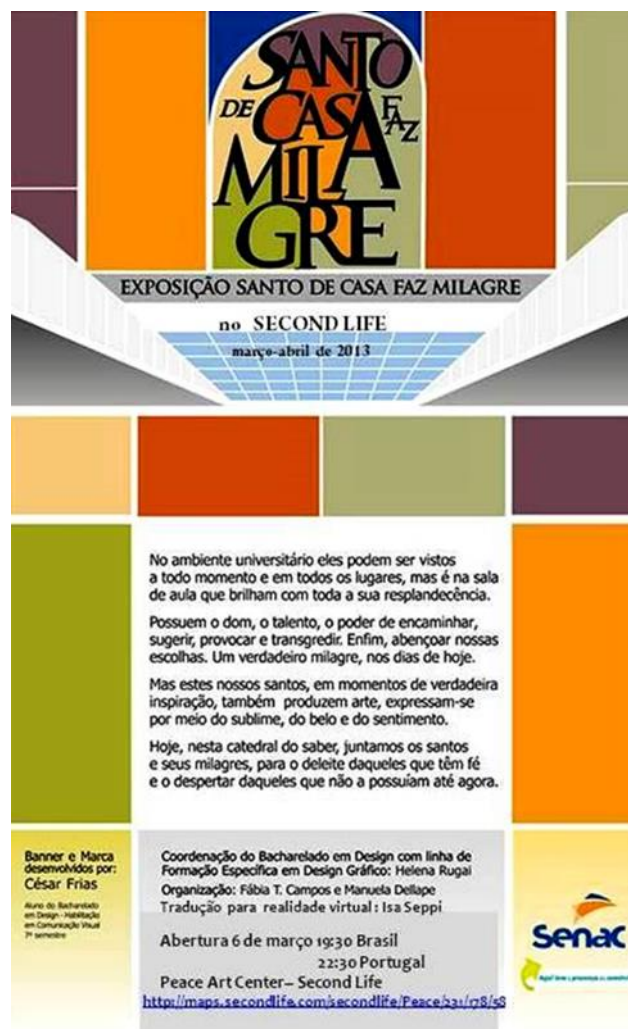


Figura 159 - Cartaz da exposição virtual – arte Fabia Campos

3. **Participação regular nos encontros quinzenais do Grupo Noites de Poesia no Second Life⁶⁶** - com a Coordenação de Paula Justiça, quando tivemos a oportunidade de fazer a montagem de cenários e documentação fotográfica e filmográfica dos eventos: No fundo do teu mar, A voz das Sereias, Orgasmos Cósmicos, No início do mundo, Fadas e Unicórnios.
4. **Orientação do Projeto de iniciação científica Jr.** do aluno Julio Cesar Medeiros Francisco que, em aderência ao projeto central, investigou os processos de modelagem 3D em diferentes softwares como o Maya, 3D MAX, Blender, Vivaty e outros, e sua importação para o ambiente Second Life,

66

<https://www.youtube.com/watch?v=Bbpy3xyphok&list=PLjRxBGDjp0xBRiAhSvnELScrrivuU-aq1&index=20>

https://www.youtube.com/watch?v=5E3qL28LP_o&list=PLjRxBGDjp0xBRiAhSvnELScrrivuU-aq1&index=21

<https://www.youtube.com/watch?v=-M60pzijGEE&list=PLjRxBGDjp0xBRiAhSvnELScrrivuU-aq1&index=27>

<https://www.youtube.com/watch?v=j-KyclMHc3c&index=28&list=PLjRxBGDjp0xBRiAhSvnELScrrivuU-aq1>

estudando ainda a tecnologia "*mesh*" recentemente implantada no ambiente e que visa a otimização de sua navegabilidade. Além disso, familiarizou-se com o sistema operacional dos simuladores de realidade virtual 3D e aprendeu a capturar imagens desses ambientes e a criar avatares ao longo dos exercícios propostos em orientação.

5. **Apresentação de um machinima e do artigo "Arte Virtual: Experimentação, imersão e criatividade"**⁶⁷ em parceria com a Profa. Dra. Paula Justiça na XIII Encontros de Cinema de Viana - 2a. Conferência Internacional de Cinema de Viana, em Portugal, realizado de 3 a 9 de maio de 2013.

6. **Produção dos machinimas:**

Innerview I e II⁶⁸ - Experiências de utilização do machinima em mídia tátil tendo como tema de fundo Literacia dos mídias.

7. **Investigação teórica e revisão bibliográfica acerca da tecnologia kinect**⁶⁹ como preparação para experiências práticas para a criação de animações. O objetivo é explorar a animação de avatares em tempo real pensando em sua atuação nos filmes de modo mais realista - para isso foram feitas diversas experimentações utilizando o kinect, que é um recurso normalmente utilizado em games, como interface de animação entre a realidade tangível e a realidade virtual. Nesse sentido já é possível apresentar alguns resultados concretos, mas ainda seria necessário resolver alguns problemas para se obter os resultados desejados.

⁶⁷ <http://isaseppisite.weebly.com/eventos.html>

⁶⁸ <https://youtu.be/9QULf6Bpo1c> e <https://youtu.be/VFFTIPYzg2Q>

⁶⁹ **Kinect** é um sensor de movimentos desenvolvido exclusivamente para os consoles Xbox 360 e Xbox One, ambos da Microsoft. Este aparelho permite que os jogadores possam ter uma experiência de jogabilidade diferente da tradicional, devido ao fato de dispensar o uso de controles ou joysticks para jogar.

2014



Figura 160 - Capa do catálogo do projeto em 2014

Em 2014 houve a continuidade do projeto com as seguintes atividades e produções:

1. Realizado o artigo “Machinima⁷⁰: O Cinema do Metaverso” (Anexo I), apresentado em comunicação no XIII Encontros de Cinema de Viana e 3ª. Conferência Internacional de Cinema de Viana em Portugal, realizado de 2 a 3 de maio de 2014. O resumo do artigo foi publicado no programa do evento, publicado na íntegra nos anais da conferência.
2. Participação no Workshop Posthuman Corporealities 29 de março de 2014.

⁷⁰ <https://youtu.be/waCqP70cV0o>

3. X ICCI – Seminário internacional Imagens da Cultura/Cultura das Imagens 25 e 26 de novembro de 2014 Universidade Federal de Pernambuco⁷¹ - Centro de Educação Recife, Pernambuco, Brasil. Apresentação de trabalho em Mesa Redonda Imagens da Cultura no Second Life e publicação de artigo nos anais do evento⁷²,
4. V Jornada de estudos de Cinema e fotografia em 1 e 2 de dezembro de 2014 na UNICAMP – SP: apresentação de artigo e publicação no caderno de resumos.
5. Transdisciplinares Artes Lisboa - Post Human Corporealities – senses places⁷³ – participação e apresentação de comunicação oral em 13 de dezembro de 2014
6. Publicação do Artigo, O Avatar, mediador de Realidades, na revista de Iniciação Científica do SENAC – Vol.4 no. 3, ano 2014 - Tecnologia Digital e Aplicações.⁷⁴
7. Participação no seminário/workshop “Meta-Body - o avatar enquanto construção partilhada”, ministrado por Catarina Carneiro de Souza no âmbito do festival Posthuman Corporealities em 28 de novembro de 2014 na ilha Delicatessen no Second Life
8. Seminário Internacional Imagens da Cultura/Cultura das Imagens no SL – curadoria da Exposição virtual Mandalas Cibernéticas de 12 de fevereiro a 12 de agosto de 2014 – do artista peruano Jose Saldarriaga/Av. Mauro Enyo da PUC de Lima, Peru - organização da Inauguração e palestra do artista em 12 de fevereiro de 2014. Evento paralelo Noites de Poesia no SL- máscaras e mandalas, em 5 de março de 2014.⁷⁵

⁷¹ <http://icci.edumatec.net/>

⁷² <https://www.facebook.com/iccix?fref=photo>

⁷³ <http://transdisciplinaresartislisboa.weebly.com/1312.html>

⁷⁴ <http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainiciacao/?p=1518>

⁷⁵ <https://youtu.be/-oeD2Hc8LuI>



Figura 161 - Painel na entrada da exposição Mandalas Cibernéticas



Figura 162 - Performance realizada durante o evento Noites de Poesia

9. Orientação dos projetos de iniciação científica dos alunos Pietro Cesar Augusto Salles Caldas e Mariana Facchina
10. Continuidade das experiências com Kinect para animação de avatares com foco no desenvolvimento de arquivos de animação (bvh) e workshops com a participação de avatares em vários locais diferentes para testes de funcionamento em rede. Pesquisa com outros softwares além do Rinions para avaliação de desempenho (iPI) e outras possibilidades de interação. Desenvolvimento de uma instalação interativa utilizando a tecnologia de animação de avatares via Kinect.
11. Experiências com os óculos Rift,
12. Acompanhamento do projeto High Fidelity da Linden Lab para atualização quanto ao desenvolvimento de novos mundos virtuais em novas plataformas de internet 3D.
13. As produções de dança virtual abaixo relacionadas são detalhadas no Capítulo 5, constam deste relato de atividades com a intenção de demonstrar a simultaneidade da produção artística e das atividades acadêmicas:
14. Dentro do Projeto Dança das Cores – show ao vivo – Tributo a Maria Bethania, 28 de fevereiro de 2014.
15. Street Dance Party – 20 de setembro de 2014
16. Evento beneficente – Foundation for Life “Season of Pink” campanha mundial de prevenção do câncer de mama SL 2014
17. Evento Colors Dance Visiting Tina Turner spirituals - 7 de outubro de 2014.
18. Instalação virtual Interativa Dança da Cores na Galeria México de 1 de setembro a 1 de outubro de 2014

2015



Figura 163 - Capa do catálogo Peace Arte Center 2015



Figura 164 - Cartão de visitas do perfil de Janjii Rugani em 2015

Em 2015 foram desenvolvidas as seguintes atividades:

Tiveram continuidade as experiências na produção de machinimas/documentários com a produção dos registros dos eventos, Projeto Amazon, espetáculo de dança virtual, o espetáculo CHIMERA apresentado pela companhia Ballet Pixelle, Concerto musical do músico Soundsmith Kamachi, Festa de Inauguração do bar Flor da Noite com design de Haroldo Gep, Instalação Puppet Theatre no LEA9. Foi produzido um machinima intitulado “Vida de Avatar” para integrar o programa Realidade ou Ficção da série Pausa para o café de Igor Capelato. A convite da pesquisadora Paula Justiça foi produzido documentário sobre maquete virtual do designer Paulo Fernandes para as comemorações do centenário do arquiteto Agostinho Bacci.

1. Realizou-se a curadoria de exposição virtual da artista Wan Laryukov intitulada Anjos e Dragões⁷⁶⁷⁷
2. Culturas Urbanas - Apresentação de comunicação e coreografia no evento em colaboração com a pesquisadora Paula Justiça (Portugal)⁷⁸

Projeto Galeria Pública para Artes Digitais: 10 anos (2005 - 2015):

“Celeste Cerqueira & Silvestre Pestana apresentam no Mira Forum_Porto o Projecto Galeria Pública que teve início na XIII Bienal Cerveira_2005 durante o encontro de Culturas Urbanas e Redes Digitais promovido pela Delegação Regional do Porto da Universidade Aberta. Nesta reflexão, foi realçado a multi valência cultural gerada pela inserção de uma Galeria Pública Digital no espaço social urbano local. Valorizou-se a importância cultural deste projecto tomando-se como exemplo a dinâmica gerada pela participação à distancia de artistas contactados nas redes sociais do Face Book e do SecondLife que deste modo viram as suas obras digitais impressas e disponibilizadas no Parque dos Outdoors em Alijó durante a 7ª Bienal Internacional de Gravura do Douro 2014 - 10 agosto - 31 outubro. Valorizou-se também a importância do projecto de uma Galeria Pública para Artes Digitais no tecido urbano enquanto modelo dinâmico para o desenvolvimento duma efectiva acção autárquica de aproximação cidadã da Arte e a Cidade.” (Texto de Silvestre Pestana)

1. Participação no Projeto Campus virtual UAB Open Sim Uab em que se desenvolveu o Design e Construção de um campus virtual na Open Sim da

⁷⁶ <https://youtu.be/pkjZ3eQf77Y>

⁷⁷ <https://www.facebook.com/events/370743646450679/>

⁷⁸ <https://www.facebook.com/media/set/?set=oa.788847411185740&type=1&pnref=story>

Universidade Aberta de Portugal (Fig. 165), e desenvolveu-se o website⁷⁹ para o projeto.

2. Participação e apresentação de artigo O atelier do artista/avatar (Anexo II), no XVII Simpósio de Realidade Virtual e Realidade Aumentada realizado de 25 a 28 de maio no Insper, na cidade de São Paulo. O Simpósio de Realidade Virtual e Aumentada (SVR) é a principal conferência em Realidade Virtual e Realidade Aumentada no Brasil, promovida anualmente pela SBC (Sociedade Brasileira de Computação). O SVR reúne pesquisadores, estudantes e diversos profissionais das áreas acadêmica, industrial e comercial, interessados nos avanços e nas aplicações da RV e RA.⁸⁰
3. Apresentação do Projeto Open Sim Uab no Encontro Arte e Educação com os artenautas da Liberdade⁸¹, do programa de mestrado em Arte e Educação da Universidade Aberta de Portugal, de 29 de março a 5 de abril de 2015.

⁷⁹ <http://opensimuab.weebly.com/>

⁸⁰ <http://www.insper.edu.br/svr2015/>

⁸¹ <https://youtu.be/cM7ViP6fZHI>



Figura 165 - Vistas do Campus Virtual OpnSim Uab

4. Participação no evento Comemorações do Centenário do Arquiteto Agostinho Ricca. Evento Híbrido cidade do Porto/Second Life (Campus Virtual Universidade de Aveiro), com as seguintes atividades:
 - 4.1. 30/10 NOITE DAS BRUXAS⁸² – produção, cenografia e realização do evento.
 - 4.2. 6/11 Apresentação do espetáculo dança das vidas⁸³
 - 4.3. 23/10 Palestra: O sentimento de presença nos mundos virtuais⁸⁴
 - 4.4. 18/12 Reapresentação do espetáculo Dança das Vidas
5. Orientação de TCC e Organização do Vernissage da Exposição Virtual (12/11), Ao Voo⁸⁵ – Curadoria de exposição de arte virtual em ambientes multiusuários tridimensionais de Pietro Cesar Augusto Salles Caldas.
6. 20/08 X CICTA – Congresso de Iniciação científica do Centro Universitário Senac SP. Apresentação de instalações do Projeto Desenvolvimento de Projetos Artísticos o Second Life (Kinect, open sim e óculos rift).

⁸² <https://www.facebook.com/events/1651891878417082/>

⁸³ <https://youtu.be/Y4r2-jy02D0> e <https://www.facebook.com/events/996698627053968/>

⁸⁴ <https://www.facebook.com/events/1713378115550092/>

⁸⁵ <https://www.facebook.com/events/436702016526994/>

2016



Figura 166 - Janjii ao lado do painel com Logotipo da companhia MADaboutDANCE

Em 2016 além da continuação das experiências iniciadas e do foco recair nas criações de coreografias em Dança Virtual, foi um ano marcado pela apresentação de resultados em diversos eventos:

1. O imaginário, a sensibilidade e a presença no trânsito entre realidades⁸⁶

Trabalho apresentado em web conferência dentro da programação do Projeto Web Educação Sexual 2016 (Universidade de Lisboa) dentro do tema O Eu online e o EU off-line: identidade e interação nos mundos virtuais. Autores: Fernanda Carlos Borges – Isaura da Cunha Seppi – Vitor Cardoso.

2. Do corpo humano ao pós-humano: a busca de uma linguagem para a dança virtual

⁸⁶(<http://www.webeducacaoosexual.com/projeto-2015/ii-etapa-2015/webinar-de-14-de-dezembro/>)

Apresentação de comunicação e Artigo para publicação nos cadernos da VI Jornada de Estudos de Cinema e Fotografia. 27/11 na Jornada de Fotografia e Cinema da UNICAMP

3. **O Arquiteto do Porto**⁸⁷ Autores Paula Justiça (CEMRI – Centro de

Estudos das Migrações e das Relações Interculturais), Casimiro Pinto (CEMRI – Centro de Estudos das Migrações e das Relações Interculturais), Isaura da Cunha Seppi UNICAMP – Programa de Doutorado em Multimeios – Bolsa Capes). Apresentado no Congresso de Antropologia em Coimbra⁸⁸.

4. **18th Symposium on Virtual and Augmented Reality**

Palestra na mesa redonda: Immersion and Sensibility: The art in Virtuality, realizada no dia 22 de junho de 2016 das 14 às 15:30.

5. **11º Simpósio de Arte Contemporânea: Neurociências e Arte**⁸⁹, que ocorreu de 31 de Agosto a 2 de setembro de 2016 - participamos da **Mostra+** Exposição online integrante do **FACTORS 3.0 Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do RS**, que teve lugar na Sala Cláudio Carriconde, Centro de Artes e Letras, CAL – Prédio 40, UFSM O trabalho apresentado é um machinima intitulado A Dança do Avatar⁹⁰

6. Apresentação da Palestra: Vivências estéticas e educacionais em ambientes imersivos no 9o. Workshop Imersivo de Design Educacional (WIDE) 25/11/2016 na UNIFESP, laboratório Daniela Siguleim, rua Botucatu, 862, São Paulo, SP

7. Entrevista para o programa Que delíciã 05 [papo delicioso com Janjii Rugani] QUE DELÍCIAM 05 [1ª Temporada]⁹¹ Apresentação: Marjorie Hyun Direção: Luciano Lapis Produção Executiva: LU Prodxz.

⁸⁷ <https://youtu.be/VL1WUVYSUWU>

⁸⁸ <http://www.apantropologia.org/vi-congresso-da-apa-futuros-disputados-2016-chamada-para-paineis-ate-15-de-setembro-de-2015/#more-1452>

⁸⁹ <http://w3.ufsm.br/ppgart/index.php/home/2016-03-28-13-15-26/54-11-simposio-de-arte-contemporanea-neurociencias-e-arte#>)

⁹⁰ <http://coral.ufsm.br/maismostraonline/index.php/mostras/mostra-3-0>

⁹¹ <https://www.youtube.com/watch?v=kCQv0ro5YZc&feature=share>

Produção artística:

Criação e produção da coreografia **Ritual dos Elementais**.

Criação de produção da coreografia **Fallen Angels**.

Apresentação da coreografia **Street Dance Party**.

Criação e realização do workshop de dança virtual :

NANA VASCONCELOS_The Africa that lives within us.

No capítulo 5 faço o detalhamento de cada uma das coreografias incluindo a relação de apresentações realizadas.

2017

Em consequência da crise econômica que o país atravessa tive que deixar a ilha Peace e transferir a sede da companhia para um terreno na mainland Linden.

Ali está organizada a memória de todo o trabalho aqui relatado em forma de museu a céu aberto onde para quem se aventurar a fazer uma visita virtual, estão expostos todos os cenários dos espetáculos realizados com as respectivas danças, também uma exposição fotográfica reunindo os registros desde 2009 até 2017 e no mesmo espírito de sempre há uma casa de hóspedes, um centro de meditação, tai chi e yoga, e muitas outras atrações para que o visitante possa sentir o espírito deste projeto.



Figura 167 - Capa do catálogo da sede da MADaboutDANCE em 2017



Figura 168 - Mapa com a localização dos espaços da Nova Peace

O relato da trajetória do projeto de pesquisa mostra que uma experiência solitária e isolada, ao longo do tempo, na medida em que passou a apresentar produções artísticas possibilitou o encontro com interlocutores e estabeleceu parcerias com outros pesquisadores e usuários dedicados a estudar o modo como os sujeitos da contemporaneidade habitam, co-habitam, *e-habitam*, de forma nômade, diferentes mundos híbridos para poder pensar propostas de atuação nas áreas do ensino à distância e da produção artística. Foi possível também verificar a adequação dos objetivos traçados e a qualidade das produções a partir do retorno do público e das críticas recebidas.

Diante desta nova significação, é possível afirmar o potencial que o Second Life possui como ambiente de aprendizagem, cabendo aos pesquisadores o desenvolvimento de metodologias de ensino que explorem as ferramentas disponíveis de modo eficiente e que respondam a essa forma de relacionamento.

Os trabalhos artísticos realizados são o exemplo de que é possível visualizar um método de aprendizagem por projetos no ambiente do Second Life, a grande variedade de habilidades que podem ser desenvolvidas e principalmente a multidisciplinaridade e versatilidade dos trabalhos em Arte Virtual. São permanentes as oportunidades de novos aprendizados, visto que a tecnologia está em constante aperfeiçoamento, apresentando sempre novas possibilidades e desafios. No âmbito da modelagem 3D foram construídos novos edifícios utilizando os novos recursos de construção da plataforma, que propiciam uma grande economia de espaço e permitem que o programa seja executado com maior velocidade, melhorando a qualidade de visualização por parte do usuário e permitindo a realização de mais exposições e atividades ao mesmo tempo. Em relação à proposta de aprendizagem sobre a produção de machinimas, os objetivos foram alcançados e a partir desse ponto é possível pensar em uma fase de aperfeiçoamento das técnicas de captura e edição.

Desse modo, o projeto atingiu uma dimensão nacional e internacional.

Numa avaliação final, pode-se dizer que a participação nos diferentes eventos nos colocaram em contato com o que há de mais avançado em relação aos metaversos e ainda foi possível aprender técnicas importantes para realização de eventos à distância, demonstrando que a essa altura a pesquisa atingiu um nível suficiente que nos torna capazes de acompanhar lado a lado a produção internacional - que atualmente tem como principal tendência desenvolver trabalhos que diminuam cada vez mais a distância entre realidades, tornando as fronteiras cada vez mais permeáveis, ampliando desta forma a aplicabilidade dessa tecnologia em várias áreas do conhecimento.

4.5.- A Dança do Avatar

“É que a dança não é apenas uma arte, mas um modo de viver. ”

“A dança é um modo de existir. ”

(GARAUDY, 1980, p.13)

No capítulo anterior iniciei minha carreira artística no metaverso com trabalho em artes visuais, isso porque as construções são um dos primeiros aprendizados que se apresentam. A ferramenta de construção faz parte do ambiente e é de fácil acesso, além disso há muitos grupos e escolas de construção no Second Life que estimulam bastante esse aprendizado.

Também mostrei todo o aprendizado que essa etapa propiciou que foi fundamental para que pudesse criar, instalar e administrar os projetos de dança que, aconteceram simultaneamente no processo, mas que serão apresentados separadamente nessa etapa final da Saga de Janjii Rugani. Essa atividade que envolve apresentar performances e espetáculos de dança, demanda uma produção complexa em que além das coreografias precisa criar figurinos, cenários, iluminação, trilha sonora e toda a produção incluindo a divulgação dos eventos. Com a formação da MADaboutDance Company além das produções, novas responsabilidades surgiram como a manutenção do espaço de ensaios, construção de teatros e a coordenação do grupo de avatares internacional.

É importante observar que em todas as exposições realizadas sempre estavam incluídos elementos de animação com o objetivo de tornar a experiência além de apenas imersiva/contemplativa, também interativa, por acreditar que essas animações ajudavam a reforçar a mensagem das obras. O uso desse recurso também se observa em trabalhos de muitos outros artistas no SL. Isso em função do que já havia percebido em termos do sentimento de presença no mundo virtual. A necessidade de interação, de fazer parte, também é um dos elementos que levavam a inclusão de animações nas instalações.

Conforme fui conhecendo melhor o metaverso, em atividades sociais, nas festas, nos clubes as danças passaram a ser objeto de interesse especial em função de minha história de vida como relatei em minha dissertação de mestrado.

“A dança tem sido a grande paixão...meu principal objeto de estudo, constituindo-se na linguagem que escolhi para expressar minha maneira de ver, estar e representar o mundo e conduzir a narrativa nesta dissertação.

A dança, como um fio, conduz e permeia minha trajetória de vida; costura todos os meus diferentes fazeres, assim como a alma⁹² humana costura as diferentes partes do ser... (SEPPI, 2002, p.1)

“A dança é uma das raras atividades humanas em que o homem se encontra totalmente engajado: corpo, espírito e coração. ” (BÉJART, *apud* GARAUDY 1980, p.9)

Apesar da intensa atividade do projeto sempre arranjei um tempo para a dança e o aprendizado foi acontecendo naturalmente assim como foi na RL.

“A dança é também um credo, meu “yoga”⁹³, minha meditação, um meio de conhecimento, a um só tempo prospectivo, do mundo interior e do exterior, um elo comigo mesma, com os outros e com o ato de aprender.

Quero, neste trabalho, falar sobre o que aprendi com e sobre a dança - dançar, aprender a dançar e ensinar a dançar. Como a partir dela, me inscrevi no mundo. ” (SEPPI, 2002, p.1)

Esses princípios sempre estiveram presentes na base das minhas ações, que estão expressos no capítulo Ato IV: a prática docente, de minha dissertação de mestrado. Nele resumi os principais eixos de minha concepção de dança, que partem da constatação de que vivemos numa civilização de repressão do corpo, a dança ausente na vida cotidiana se inserida na vida do homem contemporâneo, seria uma atividade capaz de resgatar um universo esquecido e perdido em consequência dos hábitos estereotipados de nossa sociedade. A dança é uma possibilidade de redescoberta da própria pessoa, de sua existência profunda capaz de resgatar o corpo para a percepção de si mesmo como um todo indissolúvel. (SEPPI, 2002, p. 94)

Em minha dissertação relato que no começo de minha carreira de professora, na década de 80, quando fazia a Licenciatura em Artes Cênicas entrei em contato com um livro que foi definitivo para a minha inscrição no mundo, "Dançar a vida " de Roger Garaudy (1980).

A leitura me ajudou a encontrar conceitos muito importantes na formulação de uma filosofia de vida, um conceito sobre dança, sobre a vida, sobre estética.

⁹² Alma entendida aqui segundo a concepção de Jung como sinônimo de psique. Psique que por sua vez é definida por Jung como a totalidade de todos os processos psíquicos conscientes e inconscientes.” (JUNG, 1991)

⁹³ “A palavra yoga significa união. Esta união você poderá encontrá-la na dança, pois a dança também é união. Shiva, o Senhor do mundo, o grande yogui, tem igualmente o nome de Nataraja, o rei da dança...Que sua dança seja o seu yoga, não procure outro.” (BÉJART, 1980, p.9)

Foi uma revelação a respeito de como se pode ler a História de muitas maneiras diferentes e principalmente sob diferentes óticas, o que rompeu definitivamente os padrões que eu conhecia do estudo da História da Dança, e me remeteu a uma atitude de pensar a dança, pensar o meu fazer como professora. Não bastava mais apenas conhecer, estudar, ou produzir uma erudição sobre ela, passei a partir de então, a construir um saber que tem como eixo o estudo da dança, que se estende para as outras áreas de conhecimento e justifica o meu ser e o meu fazer.

O livro é um ensaio filosófico sobre a História da Dança que traz, um prefácio de um dos maiores coreógrafos de nosso tempo, Maurice Bejart (1980). Um trabalho que apresenta uma visão humanista da arte e seu profundo vínculo com a vida humana, com o qual me identifico plenamente. Não discute apenas os aspectos teóricos da dança, mas mergulha em seus aspectos profundos através da metáfora que traz em seu próprio título, “Dançar a Vida”, é à interpretação destas metáforas que me dediquei, para refletir e estudar durante estes anos. (SEPPI, 2002, p. 94).

Relendo meu trabalho percebo que, até hoje, a pergunta de GARAUDY (1980) ainda ecoa: *“Que aconteceria se, em vez de apenas construirmos nossa vida, tivéssemos a loucura ou a sabedoria de dançá-la?”* (p. 13). Esses ecos do passado se estenderam ao mundo virtual e passei a me perguntar o que aconteceria se em vez de apenas experimentar uma segunda vida, eu tivesse a loucura ou sabedoria de dançar-la? E neste capítulo relato a minha busca pela resposta a essa pergunta.

Refletindo novamente sobre o desafio de GARAUDY (1980), senti a necessidade de trazer aqui uma citação sobre a Dança de Shiva que tem especial importância no meu fazer, porque me interessa trabalhar a partir desse significado profundo da dança para o ser humano:

“A dança do deus Shiva tem por tema a atividade cósmica: “Nosso Deus, diz um hino sagrado na Índia, é o deus dançarino que, como o fogo que abrasa a madeira, irradia seu poder no espírito e na matéria, e os arrasta, por sua vez, para a dança. A dança de Shiva exprime as cinco atividades divinas: a criação contínua do mundo, pois do ritmo desta dança o universo nasceu e se expande; a manutenção desse universo, pois o equilíbrio desse cosmos em movimento incessante só se conserva pelo ritmo da dança; a destruição, pois as formas se destroem para que outras possam nascer infinitamente, e Shiva dança em meio às chamas dos palácios incendiados; a reencarnação, pois a dança de Shiva mostra o percurso através de diversas vidas, para além das ilusões de existências limitadas; a salvação enfim, ou a libertação

última, pela qual cada um toma consciência do que é por toda a eternidade - um momento de atividade rítmica de Shiva, o deus que dança.”(p.15)

Preenchida pela preocupação em vincular meu trabalho com a minha contemporaneidade, com a minha realidade; busco uma estética. Em meus trabalhos coreográficos sempre busquei respostas para a pergunta de como se executa esta dança? Trouxe esta questão para a dança que faço na realidade virtual, com o objetivo de que seja uma prática que possa levar a tal estágio de consciência. (Fig. 169)



Figura 169 - Dança de Shiva por Janjii Nataraj no Second Life

Reler esse texto me encorajou a continuar a pensar desse modo, a desejar experienciar a dança em seu aspecto sagrado, como um ritual para o autoconhecimento, uma porta para a devoção, um caminho para a transcendência para o homem comum no seu dia a dia e não apenas para o bailarino ou para os palcos. Uma dança para todos, uma dança que tenha lugar no cotidiano do homem contemporâneo.

O mergulho nesta busca além de me esclarecer, vem me transformando continuamente modificando não apenas na minha arte, mas também o meu fazer como professora/artista, integrando todos os aspectos de minha vida.

Porque, mais que qualquer outra coisa, o livro “Dançar a vida” (GARAUDY, 1980) me ensinou a importância da ampliação da consciência, da visão profunda sobre as coisas e suas consequências, sobre nossos atos, sobre nossa expressão no mundo.

Como se observa na trajetória do capítulo anterior esse envolvimento com a dança no SL, vai num movimento crescente até assumir o lugar central do projeto individual que na verdade nunca foi abandonado, mas foi depurado pela experiência transformou-se ao longo do percurso, o que era um projeto de artes visuais passou a ser um projeto de dança virtual. Agora vejo que tinha que ser assim porque era necessário ter toda essa experiência, conhecimento e domínio para poder criar com animações, dançar a dança do avatar. E para chegar a um estágio de conhecimento e experiência suficientes para poder trazer um depoimento do lugar de quem faz, do interior da experiência em si. O depoimento de quem viveu e compartilhou uma experiência estética num mundo virtual. Nesse sentido a dança me pareceu a melhor linguagem para tornar essa experiência profunda e real.

Porque na dança/virtual o avatar se converte na obra de arte, o avatar enquanto corpo é o protagonista da obra de arte, e no que diz respeito ao sentimento de presença, é quando acontece uma fusão entre criador e criatura, entre Isa Seppi e Janjii Rugani um ser que dança. E no momento em que dança, que está em cena, experimenta a sensação de totalidade, vive aqueles movimentos de corpo e alma, numa espécie de transe ritualístico, em que é acionada uma segunda natureza (BARBA, 1995, p. 64).

Há dois níveis de percepção a serem tratados nesse caso, a percepção do avatar/bailarino, a visão de si mesmo, como se vê pelo lado de fora e empatizar com o que vê a ponto de sentir a emoção do belo. A percepção desse belo pelo público.

Para o coreógrafo essa emoção se estende porque está ao mesmo tempo tocando uma partitura de movimentos, vivendo aqueles movimentos e sua beleza. Vive uma experiência tão tensa quanto a de estar num palco na vida real, na tensão

(Tanz, Dança), de forças do previsto/imprevisível, da repetição/improvisação, acerto/erro, precisão/lag, artesanal/tecnológico, automatismo/instinto.

A dança virtual é uma arte que precisa ser apreciada no ambiente porque nem fotos, nem filmes conseguem registrar com fidelidade o que acontece naquele momento em tempo real para aqueles avatares, que fazem e aqueles que assistem. Porque é uma dança de avatares para avatares. Coloca diante do desafio de encontrar um modo de compartilhar com pessoas na RL com a mesma intensidade.

Quando descobri o prazer de dançar como avatar socialmente me perguntei como seria levar essa dança para um nível artístico? O que acontece com o sentimento de presença numa experiência dessa natureza?

Dançar como avatar a emoção é semelhante à da RL, mas com algumas diferenças como veremos ao longo desse capítulo.

Como já vimos anteriormente, os vários tipos animações estão ligados à presença e à interatividade. É possível ter objetos animados e avatares animados.

O avatar é uma imagem, que representa um corpo, ou seja, lemos o avatar como o corpo que representa uma pessoa.

Os avatares não são originalmente equipados com animações tem uma movimentação funcional básica e um tanto mecânica, que no caso dos avatares humanoides nos causam uma sensação de um corpo robotizado, mecânico, artificial, levando se em conta os padrões de referência que temos na RL. No mesmo sentido em que se busca um realismo nas imagens e objetos para uma maior imersão assim também acontece com os movimentos. Há uma expectativa de naturalidade nos movimentos de avatares. As animações nesse sentido são o que dá vida ao avatar, nos fazem sentir vivos no meio ambiente, reforçando o sentimento de presença. Assim como na RL os movimentos do corpo dão vida à forma e com isso permitem perceber no outro a sua singularidade, a sua individualidade. Dessas percepções nascem as relações entre os avatares, para além das palavras, ditas ou escritas. Os movimentos são a alma dos avatares. Nesse aspecto BORGES (2010) nos traz um termo importante para essa discussão, “ a performatividade do corpo” a ser considerado a partir de agora:

“Seguiremos a sugestão de Bourdieu (2004) sobre a necessidade de compreendermos como os movimentos do corpo humano configuram os estados

disposicionais, e como estes estados conduzirão as relações sociais e a construção das identidades na contemporaneidade e a classificação. Nossa aproximação entre biomecânica do corpo humano e os conceitos de Bourdieu não é à toa, visto que ele mesmo disse: “eu queria, para conciliar a preocupação de rigor e a pesquisa filosófica, fazer biologia, etc.” (pg. 21). ”

Desse modo BORGES (2010) abre um campo de expressão tanto no nível da expressão corporal quanto na dança., quando cita novamente Bourdieu (2004):

“Seria preciso analisar a relação dialética que une as posturas corporais e os sentimentos correspondentes: adotar certas posições ou certas posturas é, sabe-se desde Pascal, introduzir ou reforçar os sentimentos que elas exprimem. O gesto, segundo o comediante ou dançarino, reforça o sentimento que reforça o gesto” (pg.220), já que “há um modo de compreensão totalmente particular, em geral esquecido das teorias da inteligência, e que consiste em compreender com o corpo” (p. 219) ”

Para que essa expressividade seja possível existem dispositivos que servem para o controle das animações do avatar e sua movimentação.

No que diz respeito a movimentação básica e cotidiana, existem os AOs (animation override) que são dispositivos equipados com scripts, acoplados à tela do navegador (viewer) em que se controla os movimentos por meio dos diferentes botões. (Fig.170)



Figura 170 - AO (círculo verde no canto superior esquerdo da tela) e Facelight (lâmpada no canto inferior esquerdo da tela) acionados para animar o Avatar

Nesses. AOs estão animações como, andar, correr, voar, pairar, aterrissar, sentar, sentar no chão, movimentação dos braços (gestos) e em alguns deles também se pode ter algumas danças. Assim que para cada ação existe uma animação que entra em funcionamento para executar o que se deseja. Existem ainda animações faciais. Nas diversas lojas de animações é possível escolher um AO, de acordo com a personalidade que se quer para o avatar, ou ainda, é possível comprar as animações separadas com as quais mais se identifique, ou as que mais se assemelham com as suas, e compor essa movimentação, ou ampliar a existente incluindo novas, reescrevendo os notecards (reprogramando) com as sequências desejadas.(Fig.171 e 172) É possível inclusive conseguir animações que incluem a oscilação da respiração quando o avatar está numa pose estática, em pé ou sentado.



Figura 171 - Tela de edição do AO com notecard de ações básicas em primeiro plano



Figura 172 - Tela de edição do AO com notecards de danças em primeiro plano

Novamente expressão e tecnologia se encontram e se tornam inseparáveis.

O que quero dizer com isso é que é necessário aprender a operar com destreza esses dispositivos para conseguir a expressão desejada. É importante lembrar que nesse caso operamos com movimentos que não são nossos, são movimentos gravados por outras pessoas diferentes de nós e a pergunta é como torna-los nossos?

Com a prática acontece que decoramos esses movimentos e assim é possível recombina-los à nossa maneira conseguindo a expressão que se deseja para cada momento, mas sempre serão de certo modo, um corpo emprestado de outra pessoa, e não a expressão exata de nós mesmos.

As animações, compõem a identidade do avatar combinadas ao tipo de corpo e rosto, roupas, sapatos e cabelos e tudo o mais que pode ser acoplado ao esqueleto dos avatares.(Fig. 173)

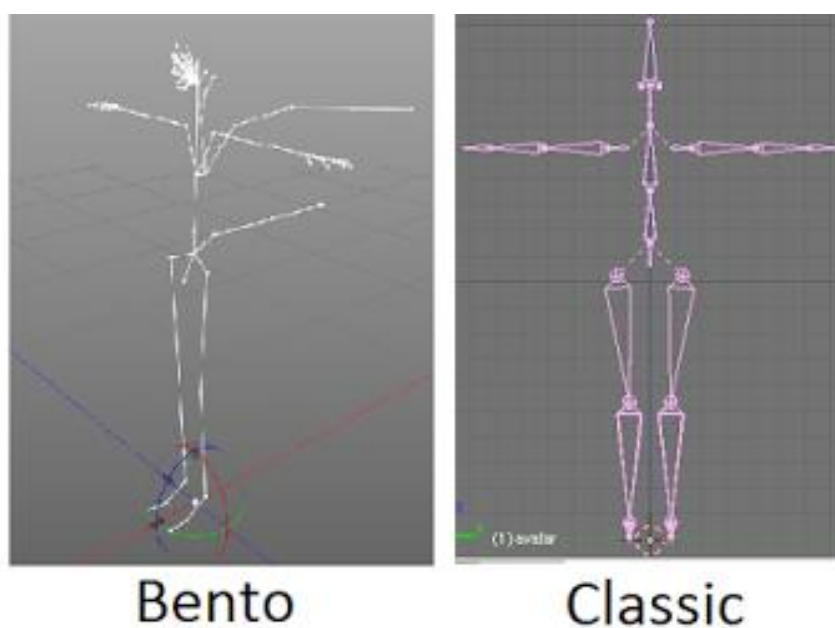


Figura 173 - comparação dos esqueletos clássico e bento⁹⁴

Desse modo as interações estão diretamente relacionadas à percepção do corpo do outro, e dos objetos no espaço.

⁹⁴ <http://www.toxxnews.com/2016/01/retrospectiva-2015-second-life.html>

Há muitos esforços em curso para o constante aperfeiçoamento desses recursos, entre eles o mais recente são os esqueletos Bento⁹⁵.

Os AOs podem ser utilizados para convidar pessoas para compartilharem danças individuais e os mais recentes vem equipados com animações para duplas, ou seja, por meio do AO o avatar pode convidar outro para interagir com ele, em sua maioria são animações para casais, ou pares.(Figs. 174 e 175)

⁹⁵ O Projeto Bento é uma extensão do esqueleto de avatar existente para incluir muitos novos ossos, articulações e pontos de fixação. Esses novos ossos dão suporte a rigging e animação, oferecendo a oportunidade de uma variação muito maior de tipos de corpo, expressões faciais e animações para os avatares do que atualmente é possível no Second Life.

O avatar "clássico" (padrão) do Second Life não será alterado com a introdução do Projeto Bento e todas as articulações existentes no esqueleto do avatar permanecem as mesmas. Isso significa que todos os avatares e anexos existentes continuarão a funcionar como projetados e não precisarão ser atualizados. Contudo, os novos avatares e anexos mesh podem tirar proveito máximo das novas articulações e pontos de fixação.

<https://www.youtube.com/watch?v=phKkl4y5otc>

Novos ossos, articulações e pontos de fixação

Uma lista completa dos novos ossos e pontos de fixação pode ser encontrada no [Guia do esqueleto do Projeto Bento](#) na wiki do Second Life.

Um resumo dos novos ossos e pontos de fixação:

- Novos ossos para membros - para asas, braços adicionais ou pernas extras.
- Ossos para caudas - inclui a cauda nas animações dos avatares.
- Novos ossos para as mãos - para um controle mais refinado das animações das mãos.
- Novos ossos faciais - para expressões faciais complexas e animação de orelhas e antenas
- Novos pontos de fixação - associados aos novos ossos. Coloque acessórios nos novos membros



Figura 174 - Janjii Nataraj e Ardley Ansome posando para fotos em eventos



Figura 175 - Janjii e Ardley dançando no Franks Elite Ballrom

Uma das associações possíveis em relação a esse modo de manejo do avatar é o da marionete do teatro de bonecos, que é uma metáfora para (a ideia de) um sistema em funcionamento (BORGES, 2010), se olharmos para o avatar como um boneco manipulado não por fios, mas por um programa. Entretanto essa concepção coloca o manipulador do lado de fora do boneco e entendemos que por conta do sentimento de presença acontece uma fusão entre o boneco/avatar e o manipulador

(seu criador) no momento em que esse último se sente incorporado no avatar e se projeta nele também por meio de movimentos.

Trabalharemos aqui com a ideia do Marionete Biomecânica estudada por Borges (2010), porque a preocupação é com a expressividade do corpo ligada aos processos artísticos.

“De fato, a estrutura biomecânica do corpo humano pode ser comparada a uma marionete, as unidades motoras, que unem músculos e tendões ao cérebro, podem ser entendidas como os cordões que movem o esqueleto: o boneco articulado. A marionete biomecânica que é o corpo humano é bastante versátil, Gesell (citado por Gaiarsa, 1988, pg. 35), estimou que, pelo menos, 400 mil unidades motoras atuam no corpo humano, movendo as articulações do esqueleto, composto por aproximadamente duzentas alavancas ósseas, articuladas de modo semi-livre, envolvido por cerca de quinhentos músculos conectados em rede. Assim, Gaiarsa (1988) conclui que “o corpo humano não tem forma própria (...) qual delas é a ‘natural’ ou a certa? Não existe nenhuma nem outra, a não ser por convenção” (pg.30). ” (BORGES, 2010, p. 6)

A estrutura do avatar copia a estrutura do corpo de modo mais simplificado, mas do ponto de vista da movimentação essa analogia é válida para podermos entender o avatar como protagonista da performance e da dança virtual.

A abordagem artística transita entre realidades e particulariza as qualidades dos metaversos ou Mundos Virtuais Multiusuários (MUVE⁹⁶), enquanto espaços de criação coreográfica. Como já foi explicitado ao longo dos capítulos anteriores, ponto nodal é o estudo do sentimento de presença experienciado nestes ambientes de realidade virtual tridimensional em comparação com ambientes físicos e as poéticas específicas que suscitam, com especial interesse pelo trabalho artístico de cruzamento entre linguagens e formatos.

Assim, partimos da hipótese que, comparativamente ao que acontece na realidade física, os trabalhos artísticos realizados nos MUVE propiciam experiências estéticas, na medida em que expressam e produzem sensações e sentimentos de

⁹⁶ “Axel Bruns propõe a expressão Multi User Virtual Environment (MUVE), ou seja, ambiente virtual multiusuário, para mundos como o Second Life, o que nos parece a expressão mais correta tendo em conta que não são jogos nos espaços de criatividade e produtilização” (Bruns, 2008:298-289apud Gomes, 2015)

“presença” equivalentes, provocados, entre outros, por três fatores principais: a imersão, a interatividade e o envolvimento.

Na vivência nos MUVE, pudemos reconhecer as possibilidades de dança ali existentes. Iniciamos deste modo a elaboração de coreografias em dança virtual, essas práticas trouxeram a necessidade de realizar os estudos acerca de dança e tecnologia para poder compreender melhor a articulação dos conhecimentos sobre dança, tecnologia e realidade virtual que ocorre na linguagem artística que emerge dessas práticas.

A principal referência é o trabalho de Isabel Valverde que nos guia nas reflexões sobre a relação corpo/tecnologia na dança. Em sua tese de doutorado *Interfaces_Dança _Tecnologia* (2004), apresenta um quadro teórico que muito contribui para a construção de um discurso crítico acerca da dança tecnologia (dança-tech), entendida como a recente explosão de práticas performativas que aplicam tecnologias digitais, que deste modo contextualiza o âmbito de nossa pesquisa.

Essa investigação conduziu a rever as origens da minha relação com a dança, reavivar a memória de movimentos vividos nas salas de aula de ballet clássico, de dança moderna e contemporânea, nas danceterias, nos salões de baile, nos espetáculos, nos vídeos, no cinema na televisão, nas imagens dos livros de história da dança, nas ruas, nas festas populares, nas aulas do curso de Licenciatura em Artes Cênicas e principalmente a prática como professora de dança e mais que tudo a filosofia com que se tece essa jornada, que está detalhada em nossa dissertação de mestrado. (SEPPI, 2002)

Do ponto de vista acadêmico é aparentemente uma trajetória desconexa, mas analisada sob um ângulo interdisciplinar revela que esses fragmentos articulados definem um sistema próprio de ensinar/aprender a dançar dedicado não à formação do profissional de dança, mas num método experimental que acolhe a todos (SEPPI, 2002), por uma dança que tenha lugar no cotidiano do cidadão comum (VALVERDE, 2004), posto que a dança deve ser acessível e compartilhada porque é uma forma de expressão natural do ser humano, e portanto necessária.

O conhecimento sobre dança que hoje detemos, e, que aplicamos nos trabalhos coreográficos virtuais, foi aprendido em grande parte nos grupos de pesquisa, nos cursos livres e no contato com profissionais da dança e do teatro

brasileiros como Yolanda Amadei, Cibeli Cavalcanti, Acácio Vallim Jr., Maria Cecília Pereira Lacava, Maria Mohmenson, Joana Lopes, Beth Lopes, Ruth Rachou, Sayonara Sousa Pereira, Betty Gervitz e todos os artistas e teóricos que nos foram apresentados por eles como , Rudolf Laban, Peter Brook, Viola Spolin, Eugenio Barba, Eugenia Cassini Ropa, Alvin Nicolaes, Celia Gouveia, Maurice Béjart e Pina Bausch, Susanne Linke, Maria Helena Ansaldi, Lia Robato, Ivaldo Bertazzo, Marília Andrade, Cassia Navas, Helena Katz entre outros que constituem hoje referências para o nosso trabalho. Sendo que sempre lancei sobre as teorias um olhar de quem faz arte, em busca de subsídios para os processos de criação. (SEPPI, 2002, Cap.7, pp. 98-108)

Iniciamos o trabalho docente tendo Laban como principal referência teórica e metodológica, passei a utilizar a coreologia de Laban como método de ensino, porque permite identificar e reconhecer os elementos da linguagem para deles se apropriar, não apenas com uma preocupação de desenvolver a expressão, a espontaneidade, a criatividade, mas também acrescentando a isso uma intenção estética e artística a exemplo do que diz Marques (1999) a seguir:

“Através do estudo coreológico, o aluno/dançarino pode debruçar-se sobre a dança em si, centrar-se na arte, nos mecanismos de movimento e não somente naquilo que poderíamos alcançar através deles (expressão, equilíbrio emocional, sociabilidade, etc.). O enfoque coreológico para o ensino da dança, tal qual trabalhado por Valerie Preston-Dunlop (1987, 1989, 1992), discípula de Laban, enfatiza a possibilidade de discriminação, percepção e avaliação diferenciada da dança em suas várias modalidades: pesquisa, educação, escrita, performance e coreografia. No que diz respeito à educação, através do enfoque coreológico é acessível ao aluno o subtexto da dança, de modo que se processe um aprendizado que “insistirá que a dança é um evento conhecido apenas pela fusão simultânea do fazer, ter sensações, pensar e sentir no ato de conhecer com discernimento o evento estético” (Preston-Dunlop, 1988, p.229). O aprendizado através do subtexto, permite assim, que o aluno processe as informações recebidas nos diversos níveis (corporal, intelectual; de dentro ou de fora; racional ou intuitivo), exercitando suas capacidades ativas de aprendizado (Preston-Dunlop, 1992)”. (MARQUES, 1999, p.74-75).

A dança que praticamos hoje nos MUVE não tem como objetivo primeiro a educação e sim o trabalho artístico teatral, entretanto na prática demonstra que a forma de condução do trabalho mantém um aspecto pedagógico do momento em que o trabalho da companhia MADaboutDance é aberto a todos os interessados, pessoas/avatars que não necessariamente conhecem dança que se aproximam movidas inicialmente pelo prazer que a dança virtual oferece aos seus praticantes.

Se por um lado usuários são atraídos por atividades de jogos ou sociais em que a recreação, o laser e o aprendizado são as principais intenções, de outro há os que buscam algo mais além dessas experiências como por exemplo o prazer estético que é encontrado nas diferentes formas de arte produzidas entre elas a dança.

Acontece em sessões em formato de workshops que se transformam num momento de ensino/aprendizagem em que temos a oportunidade de aplicar o sistema de ensino acima descrito por MARQUES (1999) que passa por adaptações em função da natureza tecnológica do ambiente onde acontece que gradativamente vai estruturando um método específico para a prática da dança virtual.

Isso nos conecta as reflexões acerca de Dança e Tecnologia (dança-tec) de VALVERDE (2004) que após fazer uma retrospectiva histórica, e considerações quanto a relação dança-tecnologia, assume o termo como tópico de investigação apesar de toda a controvérsia associada ou por falta de uma alternativa convincente, ou por considerar que a denominação não seja tão importante como *porque* denomina-la de todo e explica de como entende o fenômeno:

“Afim, percepciono a dança e a performance como um lugar privilegiado para tratar questões que envolvem corpos em culturas e, conseqüentemente, devido à sua *interface* privilegiada com a tecnologia, dança-tec é nesse momento a designação aceitável. Embora seja algo redundante adicionar a tecnologia à dança nesse novo lugar emergente por onde passa a dança, considero a definição de dança-tec necessária como uma transição da tendência de se assumirem como duas disciplinas separadas até a sua continuada hibridação.” (2004, p. 36)

Destacamos aqui as considerações de VALVERDE (2004) acerca deste binômio que nos ajudam compreender as relações Dança/Performance-Tecnologia e a teorizar acerca de nossa prática.

Em seu trabalho questiona os tipos de associações possíveis entre esses termos visto que não existe apenas uma espécie de tecnologia, visto que a dança, “como toda atividade humana e formas de vida, requer algum tipo de tecnologia”. Acrescenta ainda que a dança é uma tecnologia do corpo em movimento no tempo e no espaço e sempre implicou destrezas técnico-artísticas. Há também uma outra ligação a ser considerada que é a que o espetáculo de dança teatral juntamente com as técnicas de movimento se tem caracterizado pela integração de tecnologias como

artifícios, tais como as luzes, maquinaria de palco e som. Por fim a tecnologia relativa ao advento de novos meios tecnológicos cada vez mais presentes nas artes e que estuda a dança em relação aos *médiuns* que utiliza que dá origem a outras designações que tentam ser mais específicas quanto à tecnologia utilizada:

“(...) desde a mais genérica “dança para a câmara”, à “vídeo dança”, “dança computadorizada”, “dança Digital”, “ciber dança”, dança virtual”, “dança Internet”, e-dança” e “dança Web”, ou realçando características tecnológicas como a “dança interactiva”, “dança telemática” e assim sucessivamente.” (VALVERDE, 2004, p. 35)

No termo dança-tec o elemento dança também faz parte das preocupações de Valverde:

“Isto é diretamente reconhecido quando os meios tecnológicos determinam e desafiam todos os passos da produção em dança, desde o processo criativo ao contexto de apresentação e à participação da audiência. Deste modo, a dança-tec está a recuperar e a actualizar os progressos da dança pós-moderna de 1950 a 1960 relativamente a esses fatores” (VALVERDE, 2004, p. 36)

Mais especificamente ligado ao nosso trabalho suas considerações contemplam a percepção de que “a dança-tec está a prolongar a performance no ecrã e na realidade do world Wide Web como um acontecimento mediado, realidade-mista em vez de arte viva”, (VALVERDE, 2004, p.36) explora diferentes abordagens para além da teatral, através do conceito de interatividade digital, gerando contextos tipo-jogo tais como as instalações, ambientes de RV e Websites.

E finalmente a autora ilumina o caminho desta investigação, e nos situa neste contexto da dança-tec, aponta as principais mudanças provocadas por essas experiências e nos faz perceber um fio condutor para os passos nesse caminho. Quando diz:

“Tendo essa tradição em consideração, a mudança mais radical é provavelmente o colapso definitivo de uma definição de dança baseada apenas no performer e audiência *ao vivo* num espaço físico. A Dança-tec vem progressivamente incluindo o trabalho com todo género de personagens criados artificialmente (como avatares e *tecno buffs*) que se movem no ciberespaço, ou sendo mesmo concebidos como a própria *interface* com a qual os membros da audiência interagem.” (VALVERDE, 2004, p.36)

A exemplo do que ocorreu com a fotografia no início do século XX, a dança virtual busca uma linguagem própria, do ponto de vista técnico, procedimental e temático. A cada dia são mais presentes trabalhos artísticos multimidiáticos, híbridos (VALVERDE,2004), interativos/imersivos, como performances e instalações, que propõem reflexões em torno da realidade virtual, da vida virtual entre outros temas contemporâneos. No conjunto dessa produção artística nos MUVE na qual a dança se inclui, é possível identificar pontos convergentes entre a arte contemporânea em realidade física e a arte produzida em mundos virtuais como imersão, interatividade, tecnologia, interculturalidade entre outros.

Mais especificamente, no que diz respeito à produção da Dança Virtual requerido usuário o aprendizado de diferentes ferramentas e habilidades para realizar a articulação interdisciplinar, das mídias, das artes, da música, do cinema, do cinema de animação, da etnografia, da sociologia. Resulta uma complexidade de vivências, de processos mentais e psíquicos que me desafiam como artista, instigam, e interessam no sentido de estudar, aprender e desenvolver projetos artísticos em mundos virtuais multiusuários.

Os vários tipos de dança disponíveis nos clubes, nas festas e eventos estimulam a presença e a interatividade, nos dedicamos intensamente a experimentar e estudar as danças sociais porque, desde que passamos a frequentar o Second Life, percebemos que os lugares em que há maior concentração de avatares são os espaços que promovem danças porque emocionam as pessoas, e realmente estimulam a interatividade.

Nesses espaços sociais também é possível conhecer uma enorme variedade de animações que são disponibilizadas ao avatar em *dance machines*, é onde podemos testar seu funcionamento, conhecer estilos e perceber as suas possibilidades a sua interatividade de modo livre e experimental que propicia um vasto aprendizado acerca das animações e do comportamento dos avatares ao dançarem.

Com isso pude perceber que há os que acionam as danças apenas para fazer parte da ação social em evolução, mas não se importam se os movimentos estão relacionados ao ritmo da música em execução. É como se apenas colocassem o avatar para sacudir o corpo aleatoriamente, sem a menor consciência do que estão fazendo. Há os que acionam a dança, comentam que estão se divertindo com elas,

mas não se posicionam em relação ao espaço ou ao grupo, não interagem enquanto dançam. Outros tem a consciência e procuram se posicionar em linhas para definir um tipo de sincronização de modo que todos ficam iguais e desse modo se identificam socialmente na situação.

As animações podem ser disponibilizadas em diversos formatos. As dance machines popularmente conhecidas como bolas de dança que o avatar clica e aciona as danças e pode se movimentar livremente pelo espaço a dançar. Existem também várias “poseballs”, (bolas individuais) organizadas em grupos, em filas em que cada avatar clica numa das unidades e entra na formação que mais parece uma fileira militar ou um exercício de ginástica em grupo, o que quero dizer com isso é que essa opção dificulta muito a interação entre os avatares porque estão todos presos a um ponto no espaço.

Há ainda os dance pads nos quais o avatar clica e aciona as danças e fica ligado a ele. Esse pad permite ao operador optar entre diferentes formações de grupo como círculo, semicírculo, fileiras, entre outros. As sequências de dança podem ser programadas em função do ritmo de música que será tocado na festa, como por exemplo animações para rock and roll, salsa e outras danças latinas, hip hop entre tantas outras.

Outra alternativa é um avatar compartilhar seu dispositivo de dança e com ele coreografar os demais a ele ligados, alterando as animações conforme a música e sugerindo formações no espaço e estimulando os avatares a interagirem entre si de diversas maneiras. Isso mostra a importância da consciência corporal para o avatar, por meio dessa ação, o avatar que controla o HUD pode contribuir para que os demais implementem seus recursos para uma melhor interação.

A partir dos conhecimentos adquiridos nessas experiências percebi que esses recursos possibilitariam a elaboração de coreografias com uma intenção artística.

Nessas vivências também foi possível constatar que o sentimento de presença é composto pela imersão e pela interatividade que são realmente elementos muito fortes na sua composição e ocorrem de tal modo entrelaçados e que o melhor termo para referir é o utilizado por AU (2009, p. 9) como imersão/interativa. Esses elementos conseguem abranger os aspectos essenciais do fenômeno, entretanto ao

desejar uma aproximação dessa teoria com estética da dança a reflexão volta se na direção de um terceiro elemento que compõe esse fenômeno que é o envolvimento que por sua vez está ligado à participação da subjetividade, imaginação, fantasia, reconhecimento, identidade, emoção e mais especificamente, no caso da dança virtual, a empatia cinestésica como descreve Valverde (2004) que atualiza o que já em 1980 mencionava GARAUDY:

“Toda dança implica participação: mesmo quando ela é espetáculo, não é apenas com os olhos que a “acompanhamos”, mas com os movimentos pelo menos esboçados de nosso próprio corpo. A dança mobiliza, de algum modo, um certo sentido, pelo qual temos consciência da posição e da tensão de nossos músculos, como os canais semicirculares de nosso ouvido nos dão consciência de nosso equilíbrio e o comandam. Este sexto sentido estabelece, graças a um fenômeno de ressonância ou de simpatia muscular, o contato entre o dançarino e o participante. Um contato imediato, que induz uma emoção pela relação entre um movimento do corpo efetivamente realizado no máximo de sua tensão e um movimento do corpo que apenas se deixa abalar, nascente ou mesmo latente.” (GARAUDY, 1980. p.20-21)

Completa dizendo que:

“Essa transmissão direta, a que se chama às vezes “metacinese” e que evoca certos aspectos da estética alemã do Einfühlung, da comunicação por simpatia imediata que nos faz reviver os sentimentos expressos pelo artista como se nos assimilássemos a ele, é um dos mais elevados ensinamentos da dança para transformar nossa própria experiência e enriquecer nossa própria vida com a criação dos outros.” (Garaudy, 1980, pg.21).

Quando nos apresentamos nos ambientes virtuais também nos sentimos em comunhão com aqueles que estão nos assistindo como descreve GARAUDY (1980). Acrescido a esse sentimento relacionado ao grupo social, o que acontece no ambiente virtual é que a visão em terceira pessoa permite que nos vejamos dançando na figura do avatar e por meio da empatia com nosso próprio avatar comungamos com ele também com ele sentindo nos unos como nesse trecho descreve VALVERDE (2004):

"Enquanto coreografava / concebia experiências físicas incorporadas de físico-avatar, eu percebi o quanto eu fiquei kinesteticamente afetado apenas olhando meu avatar movendo-se no ambiente virtual. Compreendi como minha experiência visual do avatar me afeta somaticamente através do processo de

lembrar informado pelas descobertas da neurociência sobre os neurônios espelhados (Rizzolatti, 2008). Percebi que minha memória visual do movimento do avatar estava conectada à minha lembrança cinestésica de como me sentia enquanto a observava, como se eu estivesse lá movendo-se com / como o avatar. Isso aconteceu quando o avatar estava voando ou se movendo de forma irreal, o que foi uma nova experiência encarnada para mim. Minha empatia cinestésica com a personificação em movimento do avatar disparou meus neurônios espelho, ativando os músculos correspondentes do meu corpo sem meu movimento. Ao relembrar o avatar, reviso o que senti cinestésicamente em meus músculos, experimentando assim o mecanismo do neurônio espelho no caráter perceptivo visual-cinestésico e inter-sensorial da memória. "Sentidos Locais: desenvolver uma abordagem de dança-tecnologia somática⁹⁷ ." (VALVERDE, 2013, p25, online) (livre tradução da autora)

Para uma compreensão do termo convém examinar os conceitos de cinestesia (SHEETS-JOHNSTONE, 2009, 2011) e empatia (FOSTER, 2010).

No artigo "Cinestesia e Empatia como suportes metodológicos para a pesquisa em dança" os autores realizam uma síntese sobre a relação empatia/cinestesia que aliadas ao que relata VALVERDE (2004 no texto acima nos permite dizer que isso se aplica à dança virtual além da física. Deste modo os autores definem cinestesia como:

"Para Sheets-Johnstone a cinestesia é a capacidade de utilizar-se da inteligência cinética, a qual permite um trabalho de observação do comportamento de um corpo dançante em si, desprovido de modelos prévios e, a partir de então, perceber o movimento do próprio corpo. A cinestesia acaba por propor uma análise de cunho fenomenológico, ancorada nos desdobramentos que uma dinâmica fluente pode proporcionar ao longo de uma sequência de movimentos." (ROBLE, SILVA e LIMA, 2012, p.2, online)

⁹⁷ "While choreographing/designing physical-avatar embodied interactive experiences, I realized how much I became kinaesthetically affected by just looking at my avatar moving in the virtual environment. I understood how my visual experience of the avatar affects me somatically through the process of remembering informed by neuroscience's findings on mirror neurons (Rizzolatti 2008). I realized that my visual memory of the avatar moving was connected to my kinaesthetic memory of how I felt while watching it, as if I had been there moving with/as the avatar. This happened when the avatar was flying or moving unrealistically, which was a new embodied experience to me. My kinaesthetic empathy with the avatar's moving embodiment fired my mirror neurons, activating the corresponding muscles of my body without my moving. When recalling the avatar, I revisit what I felt kinaesthetically in my muscles, thus experiencing the mirror neuron mechanism in the visual-kinaesthetic, inter-sensorial perceptive character of (this) memory." Senses Places: developing a somatic dance-technology approach(online)

Encontram em FOSTER (2010) os argumentos para a ligação entre os dois termos cinestesia e empatia:

“A cinestesia se configura como uma forma de sentirmos nossos corpos e, por extensão, sentirmos o movimento, a empatia é uma possibilidade de “ler” essa percepção, a empatia consiste no ato de reproduzir, na mente do sujeito, as sensações cinestésicas dos outros, as imagens que sintetizam a experiência física e emocional. ” (ROBLE, SILVA e LIMA, 2012, p.2, online)

Os autores também investigam um desdobramento do conceito de cinestesia, o de memória cinestésica, em pesquisas híbridas como a de Monteiro (2006, 2011) destacando que a autora nota que “o interlocutor da dança possui maiores condições de apreciar aspectos como a graça, a força ou a precisão contida nos gestos quando o mesmo já teve experiências cinestésicas prévias em dança.”

“A empatia por sua vez é definida como capacidade perceptiva que permite “ler” o movimento e com o auxílio da sensação cinestésica o observador que é capaz de se relacionar com aquilo que é alvo de sua observação de modo a penetrar ou habitar a rede de sensações que constituem o dado observado. ” (FOSTER, 2010 apud. ROBLE, SILVA e LIMA, 2012)

Creemos que a possibilidade de mover se e dançar seja esse um dos elementos fundamentais para o sentimento de presença em realidade virtual com ênfase na imersão/interativa e na empatia cinestésica, do ponto de vista da relação da coreografia com o público, e também, na relação entre os dançarinos entre si no processo criativo e na cena em si. É também um recurso expressivo que confere personalidade ao avatar e possibilita a emergência de uma linguagem artística, que chamaremos de Dança Virtual.

Num sentido mais amplo é possível verificar que esse tipo de linguagem se enquadra no âmbito da Mídia Arte Digital porque ao decompor seus diferentes componentes técnicos à luz dos três vetores basilares deste tipo de criação é possível identificar:

Virtualidade: O resultado da dança virtual, é previsto para acontecer num ambiente virtual tridimensional, ou seja, toda a participação do interator em Realidade tangível tem um reflexo nos avatares inworld.

Interatividade: O trabalho utiliza interfaces que permitem que os participantes interajam com os avatares no mundo virtual. Baseados fundamentalmente na interface do movimento e na corporalidade, os trabalhos da dança-tec são cada vez mais imersivos, incluindo ambientes reativos/interactivos multimodais e em rede. Incluindo, mas transpondo, as já clássicas listas de e-mail e comunicações em tempo real em chat rooms, os artistas apropriam-se do software multimídia e dos sistemas de rede usados nos videojogos inovadores e em rede, tais como o Eye Toy ou Second Life, e chat rooms com avatares como o Palace3.

A aleatoriedade controlada: existe no trabalho porque animações podem ser acrescentadas na programação de movimentos bem como toda a movimentação realizada possibilita uma participação em profundidade que é sempre nova dependendo da atuação do avatar. Há ainda a produção de elementos de luz e cor que também é variável

Dança virtual: em busca de uma linguagem

Descobri a dança virtual quando tive a oportunidade de assistir apresentações de companhias de dança regulares no Second Life que produzem espetáculos musicais e ballets, como por exemplo, o Ballet Pixelle⁹⁸, a mais antiga companhia do Second Life que mantém uma produção constante e apresenta todos os anos o tradicional ballet “O Quebra Nozes” na época do Natal. (Fig. 176)

⁹⁸ <https://psg.com/~pixelle/> (acesso em 20/03/2016)



Figura 176 - Cena de o Quebra Nozes, Ballet Pixelle

A Companhia com sólida organização existe desde 2006 e no seu site é possível encontrar informações completas sobre o seu trabalho e uma concepção de Dança Virtual que se soma às demais aqui elencadas:

"O Ballet Pixelle® produz trabalhos profissionais que usam criativamente o mundo virtual Second Life®

Ao contrário de outras companhias do ballet, o ballet Pixelle usa a nova tecnologia para fazer exame da forma de arte em um ambiente original aos espectadores novos e existentes. A primeira e única de seu tipo, a empresa atua e tira proveito de um mundo virtual 3D chamado Second Life®. A empresa utiliza criativamente aspectos únicos da realidade virtual, por exemplo, transformando de humano em animal ou dragão ou envelhecendo no palco.

(...) O balé utiliza uma nova geração de dançarinos e um novo vocabulário de balé clássico criado para tirar partido do meio inovador. Realizando em um espaço virtual de Internet, quebra limites geográficos e fusos horários, e permite que novos espectadores, como pessoas com deficiência, para desfrutar de uma performance de balé que eles podem não ter experimentado de outra forma.

Esses avatares são pessoas reais de todo o mundo - Japão, Canadá, Portugal, Inglaterra e Califórnia, Colorado, Flórida, Havaí, Illinois, Massachusetts, Michigan, Pensilvânia e Washington, DC - eles se reúnem para cativar o público. Muitos são profissionais da vida real e dançarinos amadores e não apenas no ballet, mas em outros como a dança irlandesa.

Um excelente exemplo é Avatare em que Ava, a bailarina da Vida Real Hiroko Kimono (Tóquio), dança pas de deux com Tara, a dançarina do Second Life Amelie Dibou (Washington, DC). Então, no Ato II, Ava junta-se a Tara no mundo virtual para dançar

juntos como seres humanos, borboletas, alienígenas de metal e muito mais. Uma das animações mais engraçadas dobra os dançarinos em malas humanas! " ⁹⁹ (livre tradução) (disponível em <http://balletpixelle.org/index.html>)

Nessa busca descobri que há muitos e variados grupos de dança no Second Life e tive que selecionar apenas alguns para trazer como exemplos e utilizei como critério os que tem uma produção regular e são os mais populares como a Spirit Light Dance¹⁰⁰, sediada na ilha da Universidade Rockcliffe.

Em sua página do Facebook o grupo se apresenta como, "Spirit Light Dance Company cria conteúdo de arte original que faz apresentações ao vivo de dança e teatro no mundo do Second Life. ", produz espetáculos de produção complexa e tem um corpo de baile com 30 bailarinos/avatars. Utilizam os mais recentes recursos de programação coreográfica como o já citado Spot On.

⁹⁹ "Ballet Pixelle® Produces Professional Works

That Creatively Utilize the Virtual World Second Life®

Unlike other ballet companies, Ballet Pixelle uses new technology to take the art form into a unique environment to new and existing spectators. The first and only of its kind, the company performs in and takes advantage of a 3D Internet virtual world called Second Life®. The company creatively utilizes unique aspects of the virtual reality, e.g., transforming from human into animal or dragon or growing old on stage.

(...)The ballet uses a new breed of dancers and a new classical ballet vocabulary created to take advantage of the innovative medium. By performing in an Internet virtual space, it breaks geographical boundaries and time zones, and it allows new spectators, such as disabled individuals, to enjoy a ballet performance that they may not have experienced otherwise.

These avatars are real people from around the globe – Japan, Canada, Portugal, England, and California, Colorado, Florida, Hawaii, Illinois, Massachusetts, Michigan, Pennsylvania, and Washington, DC – they come together to captivate audiences. Many are Real Life professional and amateur dancers and not just in ballet but in others such as Irish Dance.

An excellent example is Avatara in which Ava, the Real Life dancer Hiroko Kimono (Tokyo), dances pas de deux with Tara, the Second Life dancer Amelie Dibou (Washington, D.C.). Then in Act II Ava joins Tara in the virtual world to dance together as humans, butterflies, metal aliens, and more. One of the funniest animations folds the dancers up into human suitcases!"

¹⁰⁰ <https://www.facebook.com/SpiritLightDance/?fref=ts>



Figura 177 - Logomarca da SLDC



Figura 178 - Cena final da apresentação da Companhia em 2017

La Performance dance troupe in SL sob a direção de Jie Loonque¹⁰¹ apresentou em janeiro de 2017 o espetáculo Cheap Trills com interessantes soluções cenográficas com uma característica de fundo infinito que produz a ilusão visual de um espaço imenso suspenso no ar. As transições de cenas também são bastante inventivas fazendo com que se tenha a sensação de desaparecimento e surgimento dos cenários e dançarinos sucessivamente.

¹⁰¹ <https://www.youtube.com/user/jieloonjie?feature=mhum>

Em seu website a Companhia apresenta os fundamentos de seu trabalho com o qual nos identificamos e também um conceito de dança virtual que reforça o que temos dito:



Figura 179 - Cena do Espetáculo Cheap Trills

"Dança Virtual no Second Life Processo Dinâmico

Quando fundei La Performance em setembro de 2007 para dançar no palco este foi o início da dança virtual de dança passo a passo ...que ainda não acabou - vivendo em um processo aberto dinâmico cada dança é um novo desafio ... e é um bom sentimento. Para trabalhar em conjunto com meus amigos maravilhosos elevando o tempo todo: a técnica para dançar, habilidades humanas, ferramentas - usamos técnicas virtuais para elevar um sistema de dança-arte não tentamos copiar rl-technics, tentamos encontrar uma organização social E comunicação entre avs virtuais na frente - seres humanos reais por trás - de uma forma cooperativa aberta - estamos em um processo dinâmico - e estamos vindo de todo o mundo e não há nenhum negócio nele - todos nós juntos fazê-lo por diversão ... com a ajuda de amigos - e espero que a audiência também se divirta. "¹⁰²

¹⁰² "Virtual Dance in Second Life Dynamic process

<http://www.la-performance.org/virtual-dance/>

When I founded La Performance in September 2007 to dance on stage this was the start of elevating virtual dance step by step ... and its not finished yet:) – living in a dynamic open process each dance is a new challenge ... and its a good feeling to work together with my wonderful friends elevating all the time: the technic to dance, human skills, tools – we use virtual technics to elevate a system of dance-art we dont try to copy rl-technics, we try to find a social organisation and communication between virtual avs in front – real human beings behind – in an open cooperative way – we are in a dynamic process - and we are coming from all over the world and there is no business in it – we all together do it for fun ... with help of friends – and hope that audiance will have fun too."

O Brasil também está representado nessa área pela companhia brasileira Amazon Dancers¹⁰³, que também produz shows variados com ênfase na divulgação da Cultura Brasileira.(Fig. 180)

A companhia se apresenta da seguinte maneira:

“Amazon Dancers surgiu de uma ideia: porque não mostrar ao mundo a cultura do Brasil. A partir da criação do grupo Amazon Rainforest, como grupo ecológico, houve um pensamento: porque não expandir o nosso grupo, mostrando a nossa Cultura através da dança e músicas?” (bomxxx Avedon, 2017)

O que se observa em seus shows é que essa idéia se concretizou e tem atraído cada vez mais público interessado. O Grupo tem apresentado trabalhos de grande qualidade com cenários elaborados e as mais recentes técnicas de animações e coreografias, e tem sido fiel ao propósito de divulgar a cultura brasileira por meio de suas danças e músicas. (Fig. 181 e 182)

São criadores do Grupo Rainforest os avatares bomxxx Avedon, Neiva, Mcpol Kamachi, Marla e Esperantistio Allen. E os criadores do Amazon Dancers são bomxxx Avedon, Neiva Avedon e Mcpol Kamachi.

Ficha técnica:

Mcpol Kamachi (Coreografa - Diretora - Cenários) - Dancer – Brasil

Neiva Cardoso Adored (Cenários e construção) - Dancer – Brasil

bomxxx Avedon (Cenários e Animações) - Ideias de shows - (Dancer - Brasil)

Esperantisto Allen (Diretor de Ações) - (Dancer - Brasil)

Elenco: Cullum Writer (Dancer) – Brasil, Marla Arida (Dancer) – Brasil, Flamered (Dancer - Brasil), Melzinha Sands (Dancer - Brasil), Sabastian Nixon (Dancer - USA), AlineDream - (Dancer - Brasil), Carlinha - (Dancer - Brasil), raymund Snook - (Dancer - Portugal), VampStorm Delicioso - (Dancer – Portugal)

¹⁰³ <https://www.facebook.com/groups/727318160656363/?fref=ts> (acesso em m20/03/2016)

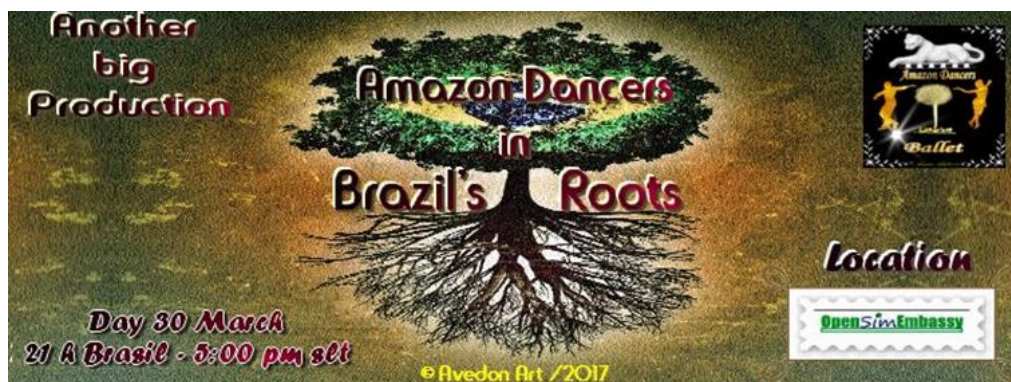


Figura 180 - Cartaz de divulgação do show Brazil's Roots – arte Avedon Art 2017



Figura 181 - Foto da cena sobre a influência da cultura africana no Brasil



Figura 182 - Foto da cena sobre a cultura nordestina – literatura de cordel

A Belly Dance Circus¹⁰⁴, dedicada à pesquisa de dança do ventre com oito anos (Fig. 183) de existência criada e dirigida pela brasileira Ana Aqeelah Azhaar¹⁰⁵. Faço parte desse grupo desde 2009 (Fig. 184) em que aprendi muito¹⁰⁶, nos workshops semanais, nos espetáculos (Fig. 185) e festas, nele construí as bases técnicas para meu trabalho pessoal.



Figura 183 - Cartaz comemorativo do oitavo aniversário da Belly Dance Circus publicada na página do grupo no Facebook

¹⁰⁴ <https://www.facebook.com/groups/514693995217212/?fref=ts> (acesso em 09/06/2016)

¹⁰⁵ <https://www.facebook.com/caldas.bellydance> (acesso em 09/06/2016)

¹⁰⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=qf4FSluQJ0s> (acesso em 09/06/2016)



Figura 184 - cena de coreografia de Ana Aqeelah Azhaar - dança do ventre



Figura 185 - Janjii em primeiro plano participando de coreografia com o grupo Belly Dance Circus

MADaboutDANCE Company

A MADaboutDance company se inclui nesse conjunto de grupos e companhias de dança. Nasceu em 2014 é formada por avatares brasileiras e portuguesas, sendo as dançarinas Wanda Campos/aka Wan Laryukov (pt), Maria José Cabrita/aka golfinhaazul Rosca (pt), Vânia Assunção/aka Sophialan Bandler (br) e eu a Diretora Artística Isa Seppi/aka Janjii iRugani. O grupo está envolvido na

encenação de coreografias e performances no metaverso. A produção está registrada em machinimas que constituem registros do processo de criação e das apresentações ao vivo, estão disponíveis em minha página do Youtube ISADISAMPA.

MADaboutDANCE company, não tem a intenção de produzir a dança que se faz em realidade física, pretende sim uma dança virtual que busca uma linguagem que seja capaz de produzir experiências estéticas, utilizando a plataforma e as animações como ferramentas, com que os elementos compositivos são articulados no processo de criação, tendo como referências, movimentos e conceitos da dança Moderna e Contemporânea dos séculos XX e XXI.

Na pesquisa de Fernanda Borges (2010) localizamos uma discussão em que se definem algumas das principais características de nosso trabalho:

“Cohen (2006) observa que as performances-teatrais concebidas como *work in progress* através da cena polifônica e polissêmica nos hipertextos, com o apoio das novas tecnologias, retomam a forma autônoma futurista, o sonorismo dada, o fluxo automático dos surrealistas e a arte-performance, ampliando a narratividade não-causal apoiada em justaposições em rede, o novo paradigma contemporâneo estabelece, na cena e na teatralização, a passagem de modelos de unidade afeitos a lógica aristotélica de ações dramáticas e às atualizações dramáticas do século XIX propostas por Richard Wagner (na totalização pela Gesamtkunstwerk), Gordon Craig e Stanislavski (propondo unificação na presença do ator) ao modelo de justaposição, característico da modernidade e acelerado pelas novas tecnologias do contemporâneo, em que operacionaliza-se o fragmento, a emissão múltipla, o texto ideogrâmico em procedimentos de *collage*, montagem e medição (pg. XXV).” (p.39)

Fruto de extensa pesquisa sobre as mais diversas formas de animação disponíveis no Second Life as sequências de movimentos são elaboradas a partir da seleção de animações. Essas sequências coreográficas longe de serem literais e exatas, se aproximam do real e fazem apenas referências aos movimentos da História da Dança e artistas que temos como referência em cada trabalho, assim como com os temas ou conceitos escolhidos para cada uma das coreografias.

Pesquisar animações nas diversas lojas do Second Life significa experimentar uma por uma, identificar seu estilo, gênero, origem, etnia, técnica, dramaticidade, tempo de duração e acabamento do movimento, entre outras características.

Isso porque nem todas as animações estão nomeadas segundo esses critérios, — podem ter nomes de flores por exemplo —, ou ainda uma animação pode estar classificada como samba e na verdade é uma salsa. Nesse processo de escolha a experiência em dança na RL foi fundamental. Meu procedimento é experimentar, escolher e comprar uma por uma e não por pacotes, como também são oferecidas, e com isso constitui uma coleção que atualmente reúne em torno de 600 animações de dança, organizadas e catalogadas no meu inventário. Essa coleção faz a função do repertório de movimentos de um bailarino na RL.

Nesse que considero um projeto experimental, na forma de avatar exploro combinações de animações desta coleção em improvisações em que experimento também a maior variedade possível de estilos e formas coreográficas como Flash Mob, Dança Coral, improvisações, jazz, samba, belly dance, chinese dance, ballet.

Ao longo do tempo também foi possível analisar elementos comuns nos movimentos de diferentes origens e com isso estabelecer relações e diálogos culturais por meio dos movimentos. Dessas improvisações nascem as sequências de movimentos que combinadas entre si e a outros elementos cênicos originam as composições coreográficas.

“Pensar por movimentos, e não por palavras ou mímicas, significa ir além da realidade já existente e perceber uma realidade que está nascendo, se decidindo e se construindo no coração do homem” (LABAN, apud. GARAUDY, 1980, pg. 113).

Assumimos as falhas de continuidade nos movimentos como elementos de linguagem, posto que a intenção, como já foi dito, não é reproduzir a dança como é conhecida na RL e sim encontrar uma linguagem para a dança dos avatares que se apoia no sentimento de presença e na empatia cinestésica para promover experiências estéticas nas apresentações em tempo real no metaverso. Assumi essas falhas assim como introduzi animações defeituosas, estranhas e antigas, menos naturalistas com a intenção de subverter as convenções, causar estranhamento, no espírito da performance contemporânea. Com isso também transformar o corpo do avatar como uma entidade em si, é o avatar que dança, com todos os seus “superpoderes” (cap. 3) e não apenas finge ser humano.

Outra opção do trabalho da companhia é que os avatares/bailarinos não são marionetes comandados pelo HUD da coreografa, a partir do momento em que cada integrante do grupo, nas improvisações e ensaios, pode propor situações e tem a liberdade de criar sua própria movimentação, — inclusive usar seu próprio HUD combinado ao principal— explorando a expressividade das animações disponíveis e as formações de grupo e esses elementos são posteriormente gravados e incluídos nas coreografias. Essa metodologia de trabalho, tem como fundamento a empatia cinestésica percebida pelos avatares e transformada numa comunicação que se dá pelo movimento corporal e não por um texto ou partitura previamente definida.

Essa abordagem da participação do avatar como elemento autônomo e independente implica num forte envolvimento de todos tanto nos ensaios como nas apresentações porque queremos com isso preservar o sentimento de que se está dançando em tempo real, o que será explicado com mais detalhes mais adiante na descrição das coreografias. Essa opção nos identifica com algumas e nos diferencia de algumas outras companhias citadas em que os bailarinos são “marionetes” sob controle de um HUD durante as cenas. Essa é uma opção muito específica de cada grupo que depende de questões como o número de bailarinos, a proposta estética da coreografia o tamanho e formato do palco.

Como já apresentamos no início do capítulo as ferramentas que dão vida e movimento aos avatares são as animações. Desde poses estáticas, poses animadas, formas de locomoção até os mais variados estilos de dança conhecidos. Em sua maioria as animações de dança mais utilizadas são produzidas por meio de tecnologias como MOCAP¹⁰⁷ (motion capture animation). Entretanto esse método não é o único como o exemplo do Ballet Pixelle:

"Tecnicamente, eu usei Avimator, Qavimator, Poser e outros para criar as animações. Comecei com algumas animações de balé e criei um bom número ao longo da coreografia. Em resumo, agora tenho aproximadamente 250 animações originais. A principal diferença entre as animações de dança nos clubes do Second Life e essas animações de balé é que 100% das animações de balé não se comportam sob o

¹⁰⁷ Motion capture (Mo-cap for short) is the process of recording the movement of objects or people. It is used in military, entertainment, sports, medical applications, and for validation of computer vision [2] and robotics. In filmmaking and video game development, it refers to recording actions of human actors, and using that information to animate digital character models in 2D or 3D computer animation. When it includes face and fingers or captures subtle expressions, it is often referred to as performance capture. In many fields, motion capture is sometimes called motion tracking, but in filmmaking and games, motion tracking usually refers more to match moving. https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_capture (acesso em 20/03/2016)

controle preciso (SL formato) do dançarino. As animações são colocadas em gestos, que eu faço semelhante a frases musicais em balé. Desta forma, o coreógrafo e dançarinos e compositor são capazes de trabalhar em um estilo normal como na RL. Os gestos também permitem um timing muito preciso entre animações (em décimos de segundos, mas, infelizmente, sem contar atraso) e animações compostas. Ou seja, em um gesto se você não adicionar uma etapa de "espera" as duas animações acontecem ao mesmo tempo. Os dançarinos mapeiam os gestos para as teclas de função ou digitam no chat a expressão `/gesturename` para ativar a frase. Cabe aos dançarinos ensaiar e tempo a execução de cada gesto em ordem. Durante esses tempos, eu tentei trabalhar com off-the-shelf e HUDs personalizados, mas nenhum deles me deu toda a funcionalidade que eu precisava. Foram adicionados atrasos em um HUD, por exemplo, mesmo que tenha botões poderia ter sido conveniente para os dançarinos.¹⁰⁸ (livre tradução a partir do texto original do site)

Por conta das limitações de tamanho para upload do SL, as MOCAP animations são vendidas em pequenos trechos, sequências de movimentos que por si só não realizam uma coreografia completa. Deste modo é necessário comprar diversas, em sequências ou não, inseri-las numa ferramenta de animação e dentro deste dispositivo, programar as sequências desejadas encadeando os vários fragmentos de movimentos, ressaltando que em sua maioria as animações não podem ser modificadas em razão dos direitos autorais dos produtores.

Entre outros motivos a minha opção é a operação manual do HUD, acionando as danças uma a uma o que possibilita cortar ou repetir uma animação por vez.

Por isso é importante mostrar que, ao contrário do que se pensa, a execução de uma coreografia não se trata de simplesmente acionar o *play* no HUD e deixar acontecer. A opção do acionamento manual permite ao coreógrafo os controles

¹⁰⁸ . " "Technically, I used Avimator, Qavimator, Poser and others to create the animations. I began with some ballet animations and created quite a number over the course of the choreography. All in all, I now have approximately 250 original animations. The main difference between dance animations at clubs in Second Life and these ballet animations is that 100% of the ballet animations do not loop and run under the precise control (SL willing) of the dancer. The animations are put into gestures, which I make akin to musical phrases in ballet. This way the choreographer and dancers and composer are able to work in a normal First Life style. The gestures also allow very precise timing between animations (in tenth of seconds but, alas, not counting lag) and compound animations. That is, in a gesture if you do not add a "wait" step the two animations happen at the same time. The dancers map the gestures to function keys or use chat `/gesture_name` to activate the phrase. It is up to the dancers to rehearse and time the execution of each gesture in order. During these times, I have tried working with both off-the-shelf and custom HUDs, but neither of them gave me all of the functionality that I needed. There were added lags in a HUD, for example, even though having buttons might have been convenient for the dancers." (INARRA SAARINEN, <http://balletpixelle.org/themakingof.html>)

mencionados, como também realizar correções de tempo para corrigir os atrasos e travamentos provocados pela *lag* durante uma apresentação.

Como já sabemos as animações são acionadas por meio de dispositivos como os AO¹⁰⁹ (animations override) conforme já apresentamos no início desse capítulo.

Há também os HUDS¹¹⁰ (heads-up display) que podem ser programados conforme a necessidade e intenção do artista. São mais versáteis e adequados ao trabalho coreográfico porque aceitam todos os tipos de animações e podem ser controlados por menu em tempo real, com rápida resposta na troca de uma dança para a outra. Todas essas animações são inseridas nesses dispositivos que são agregados à tela do visualizador e possuem botões de controle que permitem ao operador desenvolver movimentações complexas. Esses dispositivos permitem ainda que as animações nele contidas sejam compartilhadas com os demais residentes como, por exemplo, danças em uma festa ou numa coreografia em grupo.

¹⁰⁹ An Animation Override ("AO") is a scripted attachment which replaces standard animations (walk, jump, stand, run, etc.) with animations created by Residents. <http://wiki.secondlife.com/wiki/AO> (acesso em 20/03/2016)

¹¹⁰ A heads-up display (HUD) is a two-dimensional user interface element that controls inworld elements, such as your avatar or animations. A HUD typically consists of a control panel with buttons that do certain things; you activate it by "wearing" it as you would an article of clothing. HUDs are created by Residents using LSL. For more information, see <https://community.secondlife.com/t5/English-Knowledge-Base/Heads-up-displays-HUDs/ta-p/700083> (acesso em 20/03/2016)



Figura 186 - Tela da coreógrafa com 3 HUDs para comando da coreografia

Há ainda o programa *Choreography System* comercializado pela empresa *Spot On*¹¹¹, utilizado por companhias com grandes elencos, como por exemplo a *Sprit Light Dance* e a *Amazon Dancers*, que permite programar toda a coreografia incluindo as movimentações dos avatares no espaço em diferentes formações de grupo e solos.

Utilizando animações e HUDS o projeto tem desenvolvido e apresentado coreografias tanto na ilha/atelier PEACE, sede do grupo, quanto em outras ilhas culturais e eventos colaborativos a convite de seus administradores e promotores. As apresentações são realizadas em tempo real e são abertas ao público em geral, a divulgação é feita nas redes sociais como o FaceBook em que temos uma página, onde é feito um convite e após o espetáculo. Nessa página apresentamos fotografias e filmagens com a intenção de obter um *feedback* e estimular um debate acerca da dança virtual.

Escolhemos o Second Life e não Os Open Sim, como plataforma a ser utilizada em razão da maior presença de público e disponibilidade de recursos como animações e dispositivos de controle dos movimentos dos avatares.

Optamos por utilizar apenas as ferramentas da própria plataforma com o objetivo de favorecer a ampla participação de avatares nas coreografias posto que o

¹¹¹ <http://www.spotonsl.com/> , <http://www.spotonsl.com/about.html>

principal objetivo é o de sensibilizar para a dança, promover a experiência estética e estimular novas formas de interação. Um objetivo mais geral é uma sensibilização para o corpo contemporâneo e sua relação com a tecnologia, no sentido de conscientizar para a necessidade de uma vida corporal e das possibilidades que a prática da dança oferece em termos de autoconhecimento e bem-estar. Muitas pessoas que nos assistiram ou dançaram conosco se sentiram estimuladas a procurar aulas de dança na RL, e mesmo passaram a frequentar espetáculos de dança na RL coisa que nunca haviam tido interesse em fazer.

Apresento a seguir o portfólio das coreografias em que se pode conhecer em detalhes as descobertas de cada trabalho.

A sequência de trabalhos coreográficos que agora apresento mostra que comecei a trabalhar sozinha e ao longo do caminho, com as apresentações públicas e atuações como animadora em festas e eventos, atrai o interesse de avatares que desejaram trabalhar comigo e assim constituiu-se a companhia de dança virtual. É possível perceber que em cada coreografia estão presentes os símbolos de cada etapa da aventura em que foram compostas, nelas estão presentes o avatar, o espaço/lugar, as interações e principalmente o sentimento de presença, que foram descritos nos capítulos 2, 3 e 4.

Como será possível observar, são trabalhos que experimentam diferentes possibilidades e aproximam a dança do conceito de performance a exemplo do que ocorreu na história quando:

Assim como Cunningham, que participou na companhia de Marta Graham, introduziu o aleatório e a indeterminação para uma nova dança, também via nos movimentos cotidianos e naturais uma ação de dança. Essas afinidades os levaram a colaborar em projetos comuns, assim como a participar do curso de verão no Black Mountain College em 1948, onde a marionete mecânica aparece na forma do personagem “Macaco Mecânico”, interpretado por Cunningham na performance de Erick Satie: “A armadilha da Medusa” (GOLDBERG, 2006).” (BORGES, 2010, p.19)

Ao explorar as ferramentas e recursos que descrevi, cada uma das danças com uma temática diferente, tem em comum uma característica marcante que é a subversão das características da tradição artística da dança teatral, como por exemplo a relação frontal com o público do palco italiano, e dos pressupostos dramáticos do realismo e a metodologia do processo coreográfico.

Ao investigar as origens históricas da performance como expressão artística, Borges (2010) se depara com a dificuldade em se fechar uma definição para a performance assim como eu me deparo com a dificuldade de definir exatamente o que faço, mas encontro pontos convergentes em meio a variedade de recursos em torno do corpo do artista com características particulares como a autora apresenta:

“o performer é o artista, raramente um personagem, como acontece com os atores, e o conteúdo raramente segue um enredo ou uma narrativa tradicional (...) dependendo da natureza da performance, essa presença pode ser esotérica, xamanística, educativa, provocadora ou um mero entretenimento (...) seus praticantes usam livremente quaisquer disciplinas e quaisquer meios como material – literatura, poesia, teatro, música, dança, arquitetura e pintura, assim como vídeo, cinema, slides e narrações, empregando-os nas mais diferentes combinações” (GOLDBERG. 2006, prefácio apud Borges, pg.4).

Também percebo a influência desse histórico em minha formação e seus reflexos no meu trabalho:

Uma diversidade de recursos que contribuiu com o enfraquecimento das barreiras que separavam as belas artes da cultura popular, de modo que os artistas “se converteriam em mediadores de um processo social (ou estético social)”, como disse Jorge Glusberg (2003). Essa mediação pode ser entendida com base no fato de que o processo criativo da performance “se inicia pela forma, e não pelo conteúdo: pólo significativo para se chegar ao significado” (COHEN. 2006, pg. 106), o que remete à questão de como o corpo forma o que será visto ordenando a própria visibilidade. Glusberg (2003) propõe que a falta de um marco conceitual para a crítica se deve ao fato de que “expressão e conteúdo, categorias básicas da compreensão das performances, resultam estreitas para abarcar o vasto e desconhecido campo das manifestações corporais (pg. 67).” (BORGES, 2004, pg.4)

Mais ligada ao processo criativo BORGES (2010) traz a fala de COHEN (2002) que esclarece a adoção de determinados procedimentos:

“Cohen (2002) designa as manifestações artísticas agregadas sob a denominação performance outras denominações, como a *live art*, e repara que “é na estreita passagem da representação para a atuação, mesmo deliberada, com espaço para o improvisado, para a espontaneidade, que caminha a *live art*” (pg. 97). Enquanto a clássica representação teatral está a serviço da criação da ilusão - quer “se fazer real” - a performance cria uma situação mais próxima do rito ou da demonstração, na medida em que o público não assiste à uma ilusão de realidade, mas comunga de

“algo” do qual, de alguma forma, ele faz parte em tempo real.” (BORGES, 2010, pg. 4)

Ao descrever esse processo explicito os fundamentos teóricos e práticos para o trabalho de dança que é desenvolvido no Second Life.

Stikdance

Recriação da Dança dos Bastões de Oskar Schlemmer no Second Life.

A ideia da montagem no Second Life surgiu porque havia encenado esse trabalho na RL anteriormente. Provocou a dúvida se isso seria possível no mundo virtual. Por isso a necessidade de recuperar esse histórico para poder explicar como encontrei a resposta para essa pergunta.

Essa possibilidade surgiu de um convite para participar do Projeto de pesquisa de reconstituição do Ballet Triádico desenvolvido pelo Prof. Ernesto Boccara vinculado ao Programa de Mestrado em Moda no Centro Universitário SENAC São Paulo.

Nessa oportunidade mesmo que a dança dos bastões não fizesse parte do Ballet Triádico propus a montagem no sentido de compor uma cena de abertura ao espetáculo que fizesse uma referência ao todo do trabalho de Schlemmer e que trouxesse ao espetáculo ou na referência à concepção do espaço cênico do autor, proposta que foi aceita.

Meu interesse em especial é quanto a abordagem do corpo exatamente por que como diz BORGES (2010):

“As performances de Schlemmer nasciam de pesquisas sobre a síntese entre arte e tecnologia, mediadas pelo corpo do homem em formas “puras”. As marionetes mecânicas estavam presentes em muitas performances de Schlemmer, na forma de figuras inteiras ou em partes que aparentavam ser movimentadas por mãos invisíveis, nas quais muitas vezes assinalava uma tendência à paródia e à sátira, herança dadaísta de ridicularizar a solenidade ou a ética burguesa, mesmo nas performances das festas que ele produziu na Bauhaus. Aproximando a performance ainda mais da dança, ele realizou estudos sobre ações banais do cotidiano para isolar desses movimentos uma forma abstrata.

Estas formas abstratas são extremamente importantes para compreendermos a performatividade biomecânica do corpo humano como marionete: as resultantes

vetoriais dos movimentos musculares do corpo humano são abstratas – no sentido de que não correspondem aos músculos particulares, mas ao modo de interação de todos os músculos - e retratam forças se sentido do corpo comprometido com a situação, compondo um espaço geométrico e invisível. “ (p. 17)

O performer Lucio Agra, partilhou do mesmo interesse e deste encontro surgiu uma parceria que viabilizou a montagem da coreografia Dança dos Bastões.

Desde o primeiro contato com o vídeo da Dança dos Bastões na década de 90 houve um grande interesse em estudar essa coreografia de Oskar Schlemmer para o Teatro da BAUHAUS. O que provocou esse interesse foi a relação de dança e desenho, em que elementos essenciais das duas linguagens criam uma narrativa de desenhos abstratos em que o corpo desenha o espaço.

“A Bauhaus tem uma importância de destaque no uso da marionete mecânica dentro do seu objetivo de unificação de todas as artes na direção de uma “catedral do socialismo”, como mostra Goldberg (2006): “nas análises da arte e da tecnologia feitas na Bauhaus, a questão ‘Homem e Máquina’ tinha o mesmo peso que tivera para os performers ligados ao construtivismo russo ou ao futurismo italiano, os figurinos da Oficina de Teatro eram projetados de modo que a figura humana se metamorfosasse em um objeto mecânico” (pg. 98). A relação dos performers com a marionete era explícita em Schlemmer, que dirigiu o teatro da Bauhaus por muitos anos. (BORGES, 2010, pg. 17)

Novamente a História da Performance auxilia a compreender que é adequada a relação que estabeleci com a teoria de Laban no sentido de entender os movimentos para recriar a Dança dos bastões.

“Se assim for, a arte da performance, ao tratar de entender a relação do corpo do homem consigo mesmo, com o outro, com a natureza, os objetos, a cultura, enfim, acaba por favorecer a compreensão sobre como o corpo produz sentido e organiza o mundo, quer dizer, sobre a performatividade do corpo.

Para Schlemmer, os estudos dos movimentos da dança também deveriam começar com estudos sobre os movimentos da vida, desde os mais básicos como os esforços para ficar em pé ou andar, para só mais tarde elaborar outros movimentos mais complexos. Para isso, os alunos de Schlemmer estudavam as técnicas da eucinesia, euritmia, a técnica de Laban e de Mary Wigman, assim como os movimentos das performances dos construtivistas – portanto bastante dentro das principais influências originais da performance do início do modernismo, embora amenizada a questão política, talvez remontando às críticas feitas anteriormente a Foregger: “apesar de frequentemente galhofeira e satírica, nunca foi intencionalmente provocativa ou

abertamente política, como fora o caso dos futuristas, dadaístas ou surrealistas” (GOLDBERG, 2006, pg. 110). ” (BORGES, 2010, p. 18-19)

“Trata-se de uma “via sem transposições miméticas da realidade”, como disse Cohen (2006), da qual dá como exemplos o teatro construtivista de Meyerhold, Popova e os trabalhos-experimentos de Schlemmer (pg.61). Mas acrescentamos: sem transposições miméticas dos corpos isolados ou em relações estáveis, porque estamos vendo que pode corresponder a estudos de mimese de composição de forças de relações instáveis, criativas e inventivas das passagens e das relações da marionete biomecânica. ” (BORGES, 2010, p. 19)

Os movimentos da Dança dos bastões acontecem a partir do um espaço cinestésico denominado Kinesfera por Laban, convidando a um exercício de reconhecimento do espaço que simbolicamente pode ser entendido como, lugar do SER e de transformação do indivíduo no grupo.

Nas improvisações que fiz para estudar a coreografia e para testar a relação do corpo com os bastões, o primeiro tema de movimento foi a Kinesfera, ou seja, o espaço pessoal de onde partem os movimentos humanos (LABAN, 1978). Na Kinesfera explorei os três eixos, o vertical (em cima e embaixo), o horizontal (direita-esquerda) e o sagital (frente/traz) e suas combinações o que permitiu definir diversos parâmetros e significações para a movimentação do corpo no espaço como, por exemplo, direções, sentidos e simbolismos.

Numa segunda etapa, explorei nas improvisações o reconhecimento do espaço que esse corpo, vetorizado pelos bastões, ocupa estabelecendo referências visuais e relações de distâncias e dimensões nesse espaço, o lugar do ser, que aqui denominamos o Ponto de Origem, e a partir do qual irá se mover.

Se considerarmos o diagrama do espaço cênico de Schlemmer (Fig. 187) o corpo realiza um deslocamento pelo espaço em trajetórias definidas por linhas retas que sinalizam diretrizes (direita, esquerda, frente, trás) assim como Laban, os bastões permitem ver o desenho que esta trajetória descreve no espaço, bem como, as modificações que ela produz no espaço, que também implicam em novas configurações, ocasionadas pelo deslocamento do corpo em torno de seu próprio eixo, simultaneamente. Desta forma o espaço se transforma a partir da ação e do movimento.

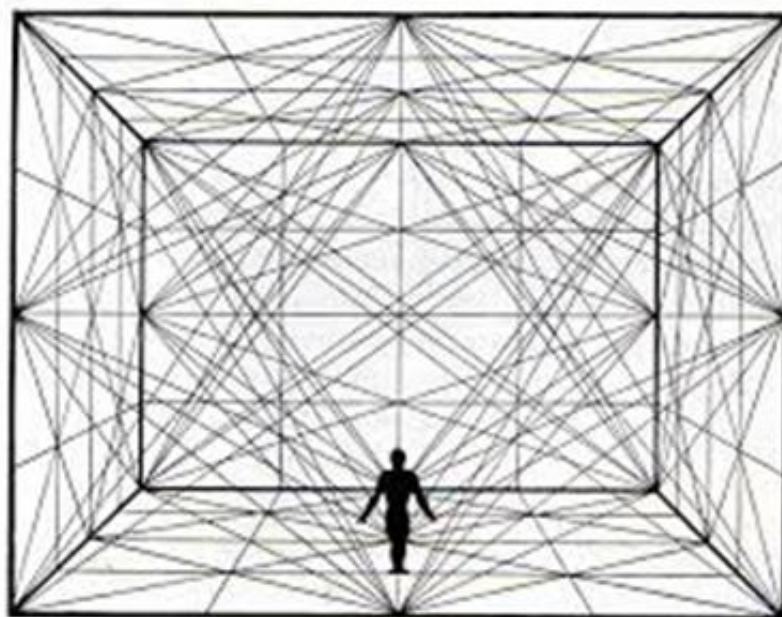


Figura 187 - Diagrama do espaço cênico de Schlemmer. Fonte: camberwellillustration.blogspot.com

Segundo LABAN (1978) o movimento é constituído por 4 fatores a saber, peso, tempo, fluxo e espaço que combinados definem, dinâmicas, impulsos e estados.

O fator espaço foi o que nos forneceu elementos para o estudo da forma dos movimentos, pode ser definido por movimentos diretos, movimentos de aspecto mecânico que desenham formas geométricas no espaço, um bom exemplo disso são os movimentos do ballet clássico e também o das artes marciais como o Kung Fu e o tai Chi Chuan. O contraponto desses são os indiretos, flexíveis e orgânicos, que desenham linhas sinuosas e formas orgânicas no espaço como na dança do ventre por exemplo. A dança dos Bastões exige o uso de movimentos diretos em função da rigidez e forma dos bastões. Também com relação aos desenhos que esses movimentos criam pode-se observar que dependendo da organização destes nos eixos de movimento podemos ter a ênfase nas formas planas (bidimensionais), lineares ou tridimensionais. Nesse momento, tocamos numa questão conceitual e formal do movimento, concretamente vivenciada durante a execução da coreografia, segundo a qual o corpo em movimento, além de realizar um trabalho de força física, apresenta uma forma expressiva através do deslocamento de suas partes em determinado ritmo e de determinada forma, que, por sua vez, desenha o espaço e o qualifica como espaço cênico.

“a partir da geometria plana, da busca pela linha reta, da diagonal, do círculo e da curva desenvolve-se uma estereometria do espaço através da linha vertical móvel do dançarino. A relação entre a ‘geometria e o plano’ e a ‘estereometria do espaço’ poderia ser *sentida* (grifo nosso) se imaginássemos ‘um espaço preenchido por uma substância macia e maleável em que as figuras da seqüência dos movimentos do bailarino endurecessem como uma forma negativa” (SCHLEMMER, citado por GOLDBERG, 2006, pg. 94). (BORGES, 2010, p. 18)

Analisando a Coreografia dos Bastões, tanto no vídeo quanto nas partituras, temos nitidamente a exploração dos eixos, que ficam claramente expressos, iniciando a movimentação no vertical no sentido de baixo para cima, passando para o eixo horizontal para a esquerda e direita e em seguida traça, diagonais que preparam para o giro em direção ao eixo sagital conferindo assim às formas sua tridimensionalidade.

Com isso é possível compreender outro conceito fundamental do movimento no espaço que são os planos em que este pode ocorrer, o baixo, o médio e o alto, que geram por sua vez diferentes qualidades de formas no espaço em diferentes graus de dificuldade de execução.

A coreografia original se desenvolve a partir do centro do diagrama e desenha um giro de 360º passando por cada um dos eixos direcionais. No primeiro momento da partitura de movimentos acontece uma movimentação no eixo vertical da Kinesfera de baixo para cima, as linhas ficam em posição ascendente. No segundo momento já em pé os braços se abrem formando linhas que indicam o eixo horizontal, desenhando assim um plano, oferecendo uma leitura bidimensional.

Nessa etapa acontece o primeiro deslocamento no giro em torno do próprio eixo que passa a indicar as diagonais e trazendo a tridimensionalidade às formas porque nessas diagonais se inclui a dimensão da profundidade o que Laban denomina de eixo sagital em que ocorrem os movimentos para a frente e para traz enfatizando a dimensão temporal e a ideia de avanço e recuo.

Até essa fase foram estudados estritamente os movimentos da coreografia original, posteriormente desenvolvemos outras variações em torno destes.

A analogia com Laban tornou possível desenvolver uma nova coreografia para a Dança dos bastões visto que o material disponível que tem apenas poucos minutos não permitiria a exploração de todas as possibilidades que a proposta evoca.

Desse modo foram utilizados os movimentos originais como pontuação da movimentação, entretanto as transições foram acrescidas de novos movimentos que nasceram das formas iniciais e mantém a relação com o espaço definido originalmente.

Nesse intervalo entre os movimentos existentes nos permitimos uma licença poética um exercício criativo, experimental fundamentado na ideia de que o movimento do corpo traça um desenho no espaço e a existência dos bastões com exatamente essa função convida a esse desenhar o espaço.

Relacionando o movimento à ação de desenhar fomos encontrando aos poucos o tempo ideal para a movimentação e aprendendo a usar os bastões como se fossem pincéis ou lápis, porém com uma diferença essencial como discorreremos a seguir.

Retomando o conceito de KINESFERA, essa coreografia estimula e motiva o trabalho com movimento e exige a compreensão do corpo como um sistema que funciona como um mecanismo de partes articuladas, apto a realizar ações básicas a partir do esforço que, podem ser sintetizadas como, gesto, transferência, locomoção, rotação e salto, nessa oportunidade vivenciadas em analogia com as máquinas criadas pelo homem.

A disposição dos bastões permite diferenciar as partes do corpo, acionando as diferentes articulações, ora com um esforço contra a gravidade com uso de tónus, ora a favor desta em relaxamento e todas as variáveis de contração e extensão musculares. As articulações são exploradas em todas as suas possibilidades, e a estrutura apendicular é movimentada a partir de diretrizes que sugerem a simetria, assimetria e simultaneidade dos gestos, o esqueleto axial executa torções e dobramentos executando uma movimentação não habitual, criando desenhos inéditos.

A última fase do trabalho foi a transformação do movimento em dança, ou seja, o momento em que as formas são preenchidas de uma energia que vai dar um colorido ao trabalho, em que se faz as escolhas de poses e movimentos e estes são

encadeados numa sequência determinada, essa trajetória ganha ritmo e se transforma numa narrativa dramática.

Logo após essa montagem tivemos contato com o Second Life, os conhecimentos prévios de edição do avatar e dos dispositivos de animação me fez perceber a possibilidade de recriar a coreografia nesse ambiente.

Com base na coreografia em RL foi feita uma pesquisa para encontrar animações que correspondessem aos movimentos originais que posteriormente foram sequenciadas e instaladas num HUD.

A versatilidade do esqueleto do avatar com vários pontos possibilitou realizar a recriação da dança das Varetas de Oskar Schlemmer no metaverso. Montagem da Stick Dance no Second Life (Fig. 188)

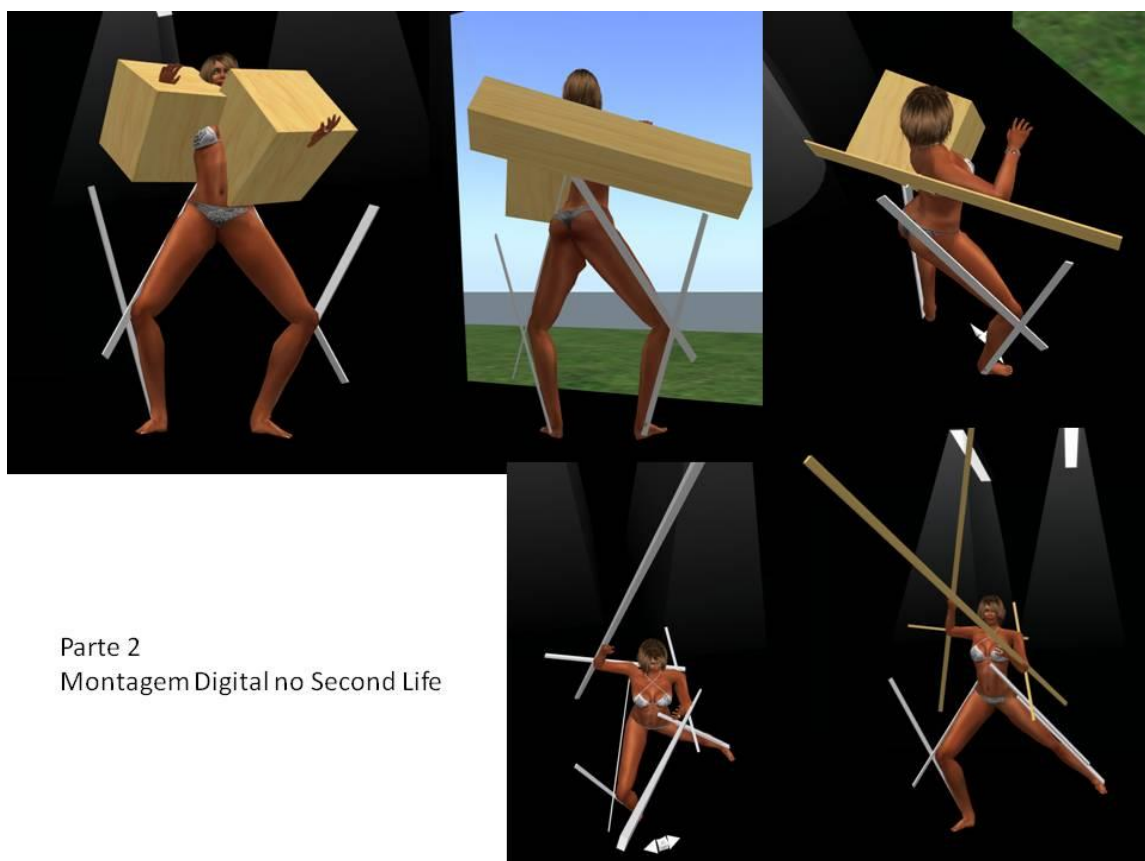


Figura 188 - montagem do figurino, os bastões sendo acoplados ao esqueleto do avatar

Como é possível observar na fig. 188 na montagem no SL me permiti incluir na coreografia elementos que o ambiente permite como por exemplo a iluminação e

colorização dos bastões, recursos que foram usados para diferenciar as partes da coreografia, ou seja, o momento 1 que acontece no espaço da Kinesfera, o momento 2 quando se inicia o deslocamento no espaço e o momento final quando incluí um momento possível na SL que é a movimentação aérea, quando então o avatar dança flutuando no espaço.

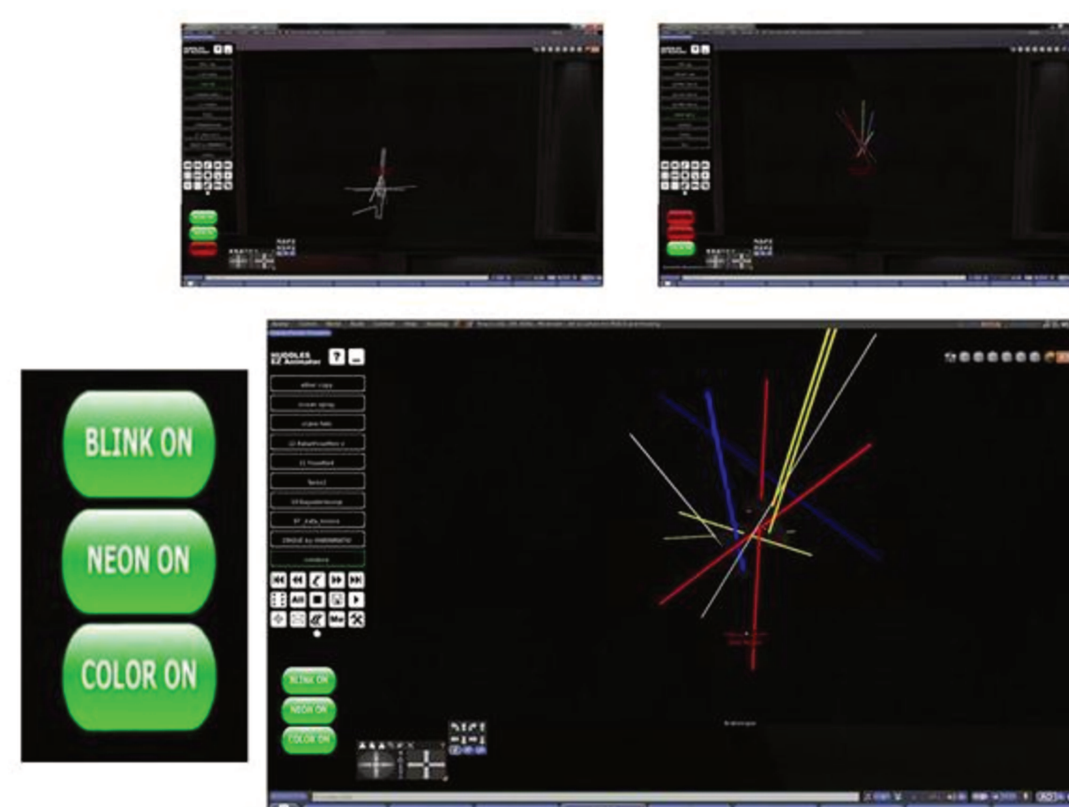


Figura 189 - Programação das animações, HUD de movimento e de aplicação de cores nos bastões

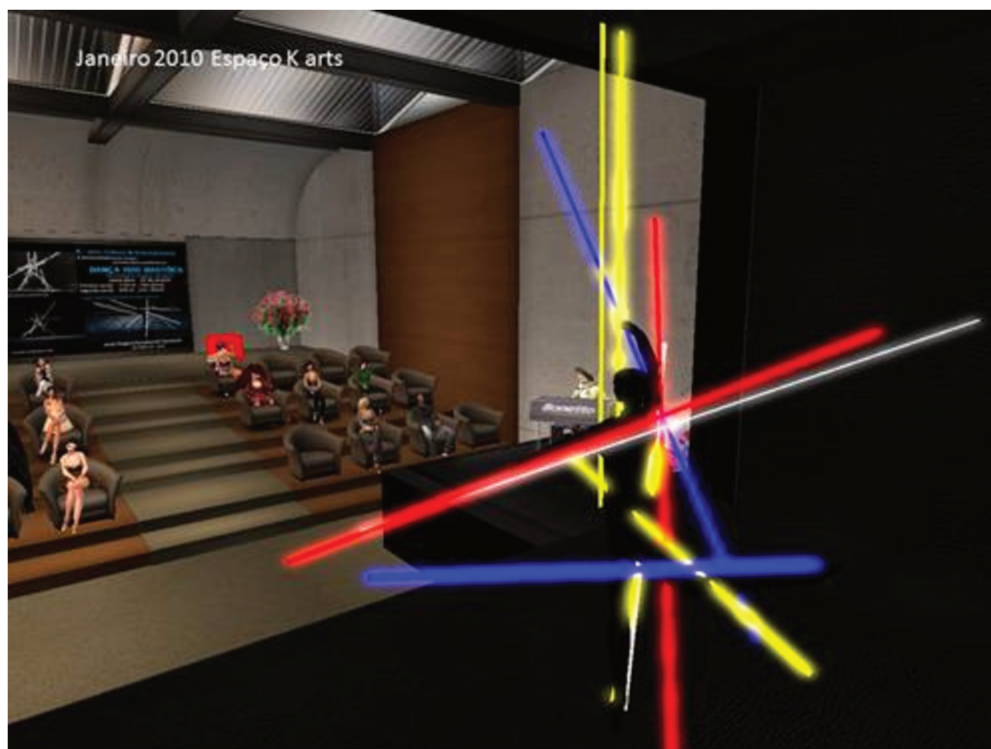


Figura 190 - Apresentações para plateias de avatares em tempo real

A música para o SL foi composta por Soundsmith Kamachi, músico alemão com que fiz essa parceria e que me acompanhou nas várias apresentações que foram realizadas desde 2011 a 2013 quando nos apresentamos pela última vez.

Dessa experiência resultou um vídeo o Stick Dance: Mixed Realities vídeo híbrido composto por um filme que registra a performance Dança dos Bastões de Oskar Schlemmer em realidade física (Real Life) com um filme que registra a mesma coreografia transcrita para o ambiente do Second Life. Em busca de uma narrativa poética em linguagem fílmica que propõe uma reflexão sobre as fronteiras entre realidades. Teve a intenção de produzir um registro poético permanente para dois trabalhos de existência efêmera. A concepção do machinima em que as duas experiências estão mixadas entrelaçando recortes de tempo e espaço, permite uma análise quanto aos aspectos expressivos da imagem resultante da convergência das

tecnologias e identificando sincretismos ou hibridismos na linguagem técnico-artística no cinema contemporâneo.¹¹²

Nothing else matter

Esta pequena coreografia realizada em 2012¹¹³, resultou de um estudo que partiu da inquietação em descobrir a possibilidade do encadeamento de animações para uma dança realista em que um avatar em forma humana é o protagonista. Uma investigação quanto a possibilidade de criar coreografias realistas, com um posicionamento de cena para palco italiano. Foi quando pude conhecer melhor a composição das animações de dança, sua duração, o posicionamento em relação ao público e principalmente os possíveis pontos de conexão entre elas. Foi nessa experiência utilizei o recurso do play automático no HUD que me fez descobrir que nem todas as animações permitem uma conexão tão natural, algumas produzem um *gap*, nas transições. Isso pode ser minimizado com o controle manual do HUD, mas não completamente superado. Esse pequeno detalhe levou a uma reflexão importante para a continuidade do trabalho com as danças, e principalmente a consciência do tipo de realidade com que estava lidando. De qualquer modo fica clara a característica abstrata do meu trabalho, como já foi discutido anteriormente, mesmo trabalhando com a ideia de uma imagem realista não há a intenção de contar uma história. As animações para esse trabalho foram selecionadas segundo o critério da dramaticidade porque nele a principal referência é Isadora Duncan:

“Esse caráter “vibratório” - comum ao homem e à natureza e que, no homem, se expressa ao mesmo tempo como uma fusão e uma diferenciação pela criatividade auto poética que é própria do seu sistema postural - pode ser percebida em algumas desconstruções artísticas modernistas envolvidas na arte da performance através do estudo sobre a performatividade do corpo. Isadora Duncan, por exemplo, envolvida tanto com os ideais da revolução socialista como com o reencontro do homem com a natureza, acreditava que “a dança não é apenas uma arte que permite à alma humana

¹¹² <http://www.youtube.com/watch?v=YrM0rkLI6g>
<http://www.youtube.com/watch?v=0qA2qRXGVs&feature=related>
<http://www.youtube.com/user/ISADISAMPA#p/a/f/0/HpwXaGaJdVU>

¹¹³ (<https://www.youtube.com/watch?v=KmU7mIMwKFc>)

expressar-se em movimento, mas também a base de toda uma concepção de vida mais flexível, mais harmoniosa, mais natural” (GARAUDY, 1980, pg. 57).

A essa colocação de Garaudy, Borges acrescenta um dado complementar:

“Se levarmos em consideração o balanço contínuo do esqueleto e a afetividade: afeto que ao mesmo tempo é um *fazer* do meio sobre o corpo que, por sua vez, *refaz* o meio a partir de um efeito emocional que balança o corpo, percebemos que o primeiro feito do afeto é de uma onda emocional: “um afeto não nos alcança como flecha; antes, atinge-nos como marola, onda de calor ou nuvem de pó. O que dá forma significativa ao afeto é a constituição vetorial da atitude que ele compõe em nós” (GAIARSA. 1988, pg. 136). No contexto de revolução cultural e política vivido por Isadora Duncan, deixar-se abalar pela onda afetiva-emocional permite ao corpo refazer os vetores das disposições culturais, e é assim que retomar a natureza também é renovar a cultura.” (Borges, 2010, p. 73)

Essa é uma característica que somada às outras já apresentadas nesse capítulo, está presente em todos os trabalhos que realizei em posteriormente porque.

Projeto Colors Dance: Workshops de Dança em Instalações imersivas/interativas



Figura 191 - Convite para o evento Time Encounters- arte Winter Wardhani

No segundo semestre de 2013 tivemos a oportunidade de integrar a equipe que realizou o projeto “Portuguese Way” na programação do LEA. Entre os vários eventos programados para essa instalação, ao longo dos seis meses que ocupou o simulador LEA 19, apresentei a dança coral “Encontros no tempo: interculturalidades virtuais e reais”¹¹⁴ (Fig. 194) cuja proposta foi a reunião de avatares para uma dança celebração, Brasil e Portugal unidos, para celebrar um redescobrimento num exercício de interculturalidade que criou uma situação propícia para o afloramento do sentimento de pertencimento por meio da dança, música e idioma.

O cenário criado por Wan Laryukov e Janjii Rugani foi ambientado na água que representa esse sentimento e ao mesmo tempo o oceano atlântico que separa por séculos esses dois povos que se olham e admiram além-mar e que na realidade virtual os coloca unidos no mesmo mar povoado pelas esculturas de Wan Laryukov que nos remetem aos ciber corpos do avatares que representam o ser pós humano que se expressa através de seu avatar.

A trilha sonora elaborada pela DJ golfinhaazulRosca apresentou músicas brasileiras e portuguesas e duetos entre artistas dos dois países.

Foram criados figurinos com as texturas da instalação que foram distribuídos para o público que também pode criar outfits para sua participação. Usei como referência os parangolés¹¹⁵ de Hélio Oiticica. (Fig. 192)

¹¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=8Xk-7KS7GJU>

<https://www.youtube.com/watch?v=0PZi2O5fJ-I&t=39s>

https://www.youtube.com/watch?v=87-hn_B8LqA

<https://www.youtube.com/watch?v=P70WD9uf6Qk&t=60s>

¹¹⁵ Fruto das experiências de [Hélio Oiticica \(1937-1980\)](#) com a comunidade da Escola de Samba Estação Primeira da Mangueira, no Rio de Janeiro, o *Parangolé* é criado no fim da década de 1960. Considerado por Hélio Oiticica a “totalidade-obra”, é o ponto culminante de toda a experiência que realiza com a cor e o espaço. Apresenta a fusão de cores, estruturas, danças, palavras, fotografias e músicas. Estandartes, bandeiras, tendas e capas de vestir prendem-se nessas obras, elaboradas por camadas de panos coloridos, que se põem em ação na dança, fundamental para a verdadeira realização da obra: só pelo movimento é que suas estruturas se revelam. <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3653/parangole>

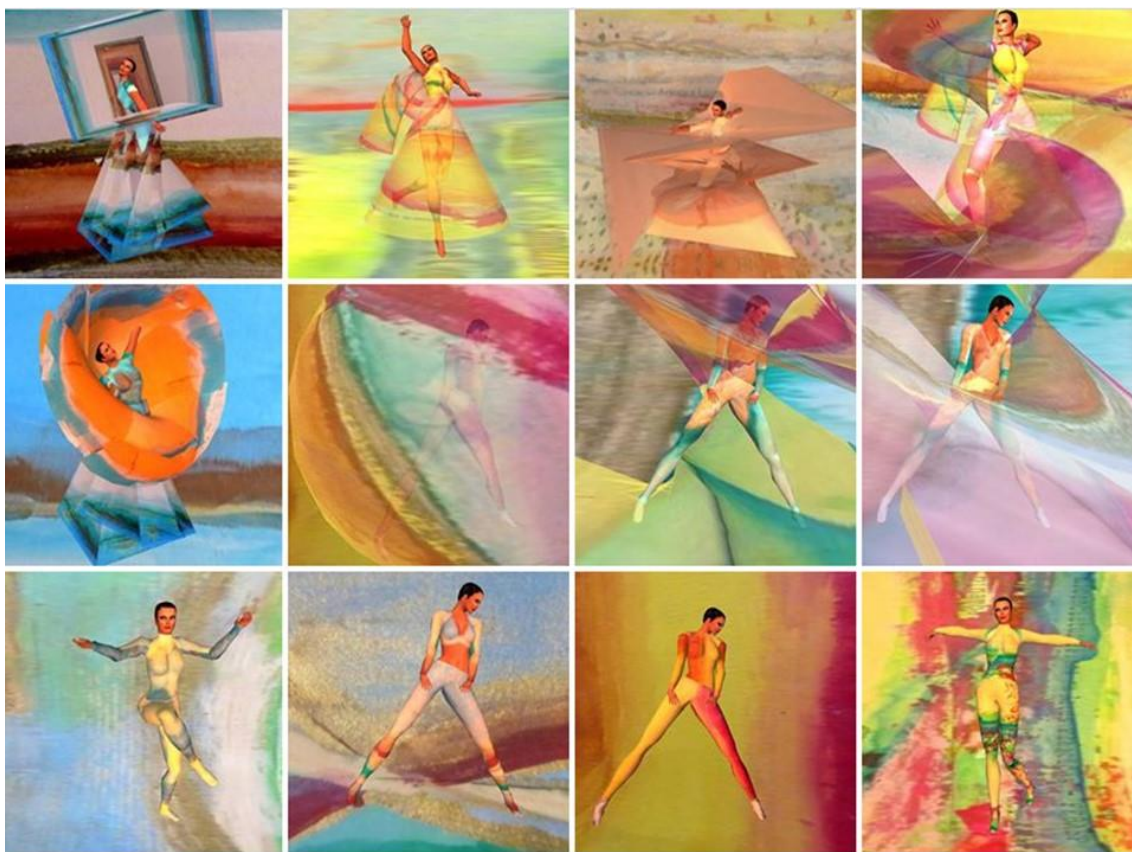


Figura 192 - Figurinos criados para Time Encounters

Deste modo sentimento de pertencimento e interculturalidade foram os temas desta dança coral baseada em Rudolf Laban, em que todos foram convidados a participar com a liberdade de escolher entre as diferentes opções de animação disponíveis, ou seja, os HUDs da coreógrafa Janjii Rugani, ou as “dance machines” espalhadas pelo ambiente e até mesmo trazendo suas próprias animações porque o objetivo não era a homogeneidade dos movimentos, mas sim a sua diversidade que une esses povos irmãos.

Apresentações:

Tributo a Maria Bethania, – show ao vivo – 28 de fevereiro de 2014.

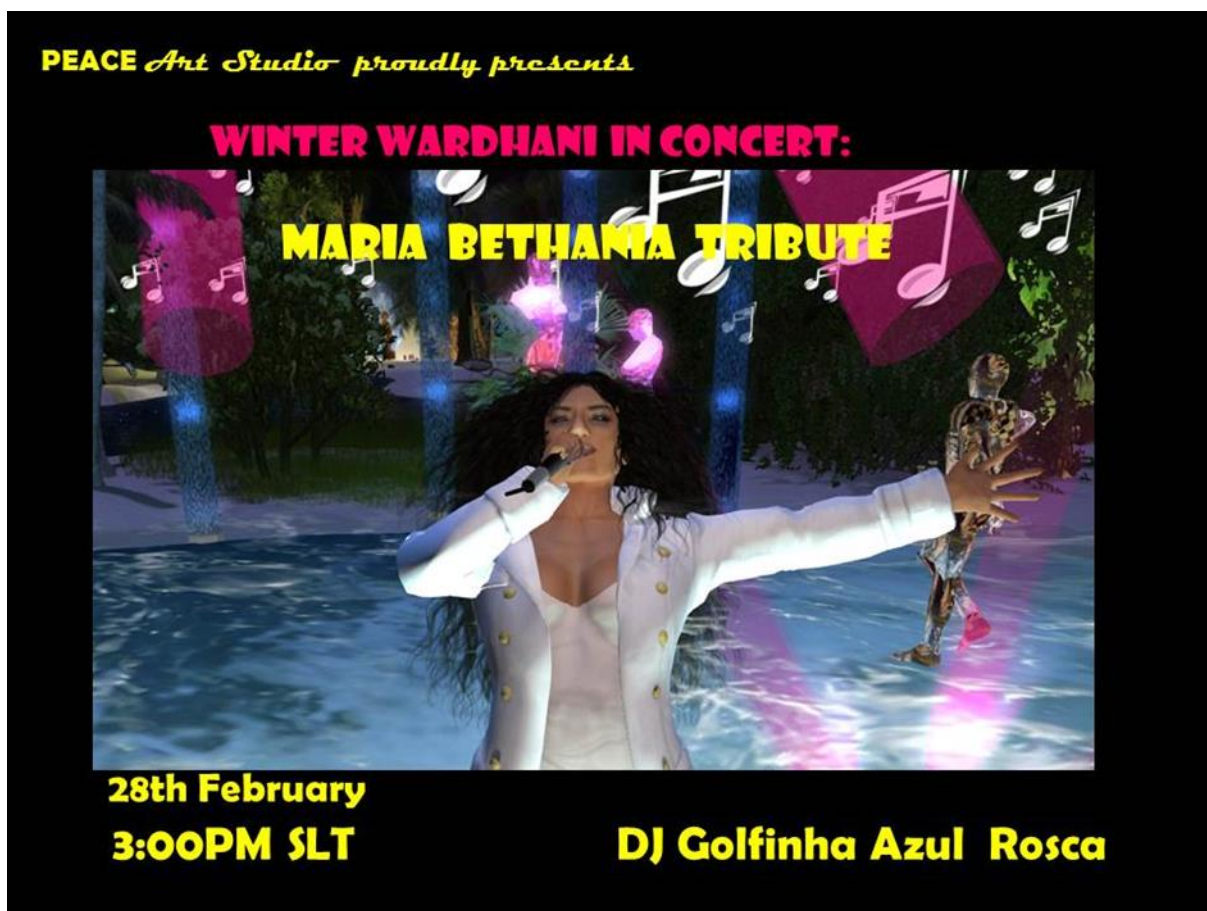


Figura 193 - Convite para o evento Maria Bethania Tribute

Evento Colors Dance Visiting Tina Turner spirituals - 7 de outubro de 2014.
 Evento beneficente – Foundation for Life “Seasson of Pink” campanha mundial de prevenção do câncer de mama SL 2014



Figura 194 - Convite para o evento Tina Turner spirituals

Instalação virtual Interativa Dança da Cores na Galeria México de 1 de setembro a 1 de outubro de 2014 – dentro da programação o evento Dança Coral – Colors Dance friends Meeting¹¹⁶ em 28 de setembro de 2014



Figura 195 - Convite para a inauguração da Instalação Colors Dance

Os resultados positivos e o interesse despertado por esta primeira experiência desdobraram no Projeto Dança as Cores em que a atividade foi repetida e apresentada outras vezes incorporando sugestões e participações dos avatares que motivados pela proposta sugeriram intervenções dentro da instalação original. As diferentes apresentações que aconteceram na Galeria México e na Ilha Peace reuniram um número significativo de pessoas interessadas em conhecer mais sobre dança e dançar no ambiente virtual. Dessa sequência de eventos resultou a formação da Companhia MADaboutDance.

Após a formação da Companhia foram produzidas outras performances e workshops abertos, com esse formato e outras em que foram elaboradas coreografias

¹¹⁶ https://youtu.be/87-hn_B8LqA?list=PLjRxBGDjp0xCq-4J3jKW_0eZH6J7K6d66

prévias partir de uma temática, por vezes apresentada no início como motivadora da participação do público, entre elas:

Performance Fallen Angels

Integrada à exposição The Game of Love de Wan Laryukov realizada no dia 17 de janeiro de 2016 em Plusia Ars Island. Ação performativa que dialoga com a exposição The game of love.



Figura 196 - Convite para a Vernissage de Game of Love -arte Paolo Seaside

Os personagens integram se ao espaço representando as esculturas com seus corpos congelados.

Em seguida iniciam uma dança protagonizada pelas esculturas que ganham vida. Coreografados com movimentos de marionete, break, hip hop que evocam a ideia de bonecos em movimento.

Ao final da performance todos os presentes foram convidados a participar da dança e interagir e dançar.¹¹⁷

¹¹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=xbAZTBJ2-80>



Figura 197 - Cena de abertura de Fallen Angels- Personagens congelados

Dança das vidas: do corpo humano ao pós-humano

Conforme a trajetória até aqui descrita o trabalho em sua primeira fase se concentrou num formato de performance em que a interatividade com o público acontecia no mesmo espaço, o grupo dançava com público. Em Fallen Angels aconteceu a primeira experiência de um novo tipo de situação espacial em que houve a separação espaço cênico e plateia.

A partir dessa experiência surgiu o desejo de elaborar um trabalho em forma de espetáculo do palco para uma plateia, e assim nasceu a Dança das Vidas. Mas ainda não como palco italiano e sim como teatro de arena em formato circular com a intenção de preservar a característica de ritual pretendida.

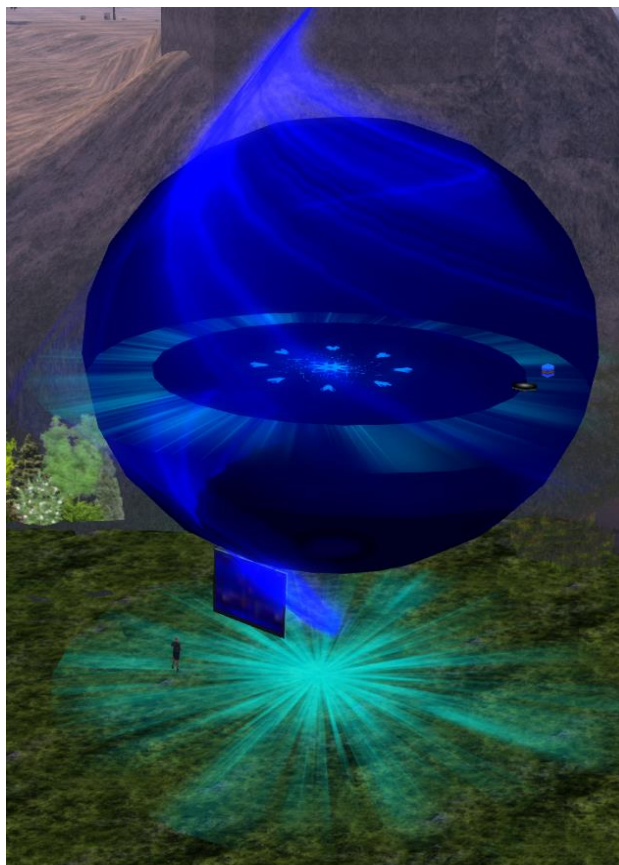


Figura 198 - Teatro concebido para a coreografia Dança das Vidas

O espetáculo foi uma nova modalidade que favoreceu a inserção na comunidade artística do Second Life que estimulou interessantes intercâmbios culturais e quem sabe no futuro, possíveis desdobramentos na RL.

“A penetração no campo mítico (...) é pouco vivenciada pela maior parte das pessoas, que têm noção precária desse estado. (...). A instauração do campo mítico é o ponto de partida para o trabalho de roteirização, de laboratórios e, finalmente, para a apresentação dos espetáculos”. (COHEN, 2006, pg. 67. apud. Borges, 2010, p.)

O processo criativo teve início com a retomada da coreografia *Nothing Else Matter*, que originou o primeiro ato, porém desta feita com outra abordagem e a inclusão de novas animações. Em função da dramaticidade das animações havia pensado inicialmente em fazer um tributo a Isadora Duncan, inclusive trabalhamos longo tempo com figurinos gregos, mas ao longo do processo isso mudou.

Como descrevi anteriormente o trabalho em grupo é feito em workshops semanais em que realizamos improvisações e delas extraímos os elementos que irão

compor a coreografia. O trabalho não permite uma experiência física, assim exploramos ao máximo o sentimento de presença e a empatia cinestésica na sua execução que trouxe ainda a experiência estética na apreciação da beleza do movimento do corpo e suas possibilidades de comunicação e expressão. Muitas vezes ao longo dos ensaios após um longo silêncio uma das bailarinas dizia: — Estou hipnotizada com tanta beleza, sinto me realmente a dançar.

Ao mesmo tempo todas se acostumaram com meu silêncio a partir de um determinado momento do ensaio porque sabiam que eu estava criando, coreografando num tal estado de concentração e envolvimento que não era possível falar, e buscavam elas o diálogo nos movimentos que eu propunha, e assim vivíamos momentos mágicos e isso se tornou uma característica marcante do grupo.

Em relação ao som enfrentamos novos desafios técnicos. No SL o aspecto sonoro ainda hoje é uma das fragilidades, no nosso caso o uso permanente da Stream de música simultaneamente ao chat de voz é inviável porque os dois recursos entram em conflito. Há a alternativa de usar o chat escrito, mas este além de não ter a velocidade necessária é mais uma tela sobre a imagem principal que atrapalha a visão do todo da cena. Assim sendo adotamos o uso do *Skype* combinado *ao SL* para melhorar a comunicação entre os avatares durante os ensaios e nas apresentações, o que trouxe mais agilidade nas ações e segurança ao grupo.

O ideal para a trilha sonora teria sido uma composição original, mas isso não foi possível e tivemos que trabalhar com o que havia disponível. Para o primeiro ato que tem uma clara referência à Isadora Duncan escolhemos 2 noturnos de Chopin. No segundo ato que é uma celebração à beleza da vida enfatizando a beleza da forma pura dos movimentos do corpo, usamos o Concerto de Brandemburgo de Bach. E no ato final que é o mais simbólico e trata da transformação do corpo humano em pixels, fizemos um meshup com trechos de músicas da trilha sonora do Filme *Tão longe Tão Perto* de Win Wenders.

A responsabilidade da *stream* de música tem sido das avatares golfinhaazul Rosca e Sophialan Bandler que além de tocarem também dançam ao mesmo tempo.

Temos podido verificar, nas experiências realizadas, importantes situações de aprendizagem no grupo como por exemplo, elementos de estética e história da dança que muito contribuiu para a construção de um vocabulário comum entre nós.

Também houve significativa evolução relativa a percepção do espaço coreográfico, da movimentação de cena, da relação com o público e nessa relação um exemplo do uso do ambiente virtuais de modo harmonioso, produtivo e criativo. Isso também significa uma especialização em dança de avatares e trouxe um problema que é a dificuldade em encontrar novos integrantes para o grupo porque o nível de domínio na movimentação do avatar tornou-se bastante preciso e complexo, e com isso a categoria do avatar/bailarino. Por isso nunca abandonamos os eventos em formato de workshop porque são aulas abertas em que se tem a oportunidade de ensinar a dança virtual a outros avatares e mostrar que a dança pode ser aprimorada.

A cenografia, como já mencionei anteriormente, foi elaborada a partir da concepção da arena, ou seja, um palco circular, mas diante das possibilidades do ambiente escolhi criar um espaço mágico que colocasse o público numa situação de imersão, concentração e envolvimento mais intensos, por isso, o palco foi instalado dentro de um globo azul, numa referência ao céu noturno, suspenso no ar, isolado do resto do ambiente. Para conseguir nuances de luz e sombra, uma iluminação amarelada foi ativada nas primitivas do plano do palco que causam um efeito semelhante à luz de cena em RL, que foi nesse caso uma opção melhor que usar *facelights* que são luzes acopladas nos avatares.

Depois de alguns meses de ensaios fechados passamos a realizar ensaios abertos e também a apresentação de trechos da coreografia em tempo real em eventos científicos na RL (cap. 4).

Esses ensaios trouxeram importantes críticas que permitiram o aperfeiçoamento do trabalho até que chegássemos a versão final, que é um espetáculo de dança virtual em três atos com a duração de 30 minutos como descrevo a seguir:

Primeiro ato:

Simbolicamente esse ato é uma invocação às musas da dança dedicado a Isadora Duncan que intencionamos referir trazendo animações com características mais naturais e dramáticas. Os avatares dançam num círculo que pulsa em função dos movimentos e deste modo reforçam a ideia de roda ritualística.(Fig. 213)

Faz uma referência ao corpo humano em realidade tangível, busca a representação do conceito de que o ser humano por meio de seu corpo físico se

projeta para além dos seus limites físicos por meio da energia que produz e emana e, desta forma interage com o mundo e a sociedade, vive emoções, sensações, sofre e se alegra, experimenta vitórias e derrotas e se projeta na realidade.

O figurino são corpos nus envoltos por esferas de luz, com iluminação própria, acopladas aos esqueletos dos avatares, e, portanto, se movimentam com eles, essas esferas são uma referência à energia e ao cosmos.



Figura 199 - Primeiro ato

A transição entre atos, devido à ausência de coxias, nos levou a optar pela troca de figurinos em cena, diante do público, o que resultou bem porque ficou coerente com nossa proposta de enfatizar as características do mundo virtual numa ação de transformação do outfit conhecida por todos os avatares presentes.

Segundo Ato: A dança virtual como experiência estética

A beleza abstrata do movimento do corpo que desenha o espaço. Sequência de animações de dança moderna e jazz, que exploram três níveis de movimento, o plano baixo com movimentos de solo, o plano médio e os grandes saltos do plano alto, os avatares em movimentação livre pelo espaço, fazendo uma alusão à

sua Coreografia Atos de Luz (1981)¹¹⁸, reverenciam o espírito modernista de, Martha Graham

“A dança não é, para Martha Graham, um espelho da vida, mas sim uma participação na vida, uma libertação da vida pelo movimento.

“A arte não existe para ser “compreendida”, isto é, reduzida a conceitos e palavras, mas para ser vivida. No extraordinário Credo de seu filme Dancer’s World (O mundo do bailarino), ela dizia: “Eu creio que a dança sempre exerceu uma atração mágica porque ela é o símbolo do ato de viver”. (GARAUDY, 1980, p. 92)

Para esse ato criei um figurino simples, apenas um *collant* utilizando como textura um detalhe de uma pintura analógica com que produzi uma textura dourada. Cada dançarina usava um cone de luz gigante acoplado ao corpo que produzia um efeito de luz cenográfica envolvendo o espaço como um todo, e se movia de acordo com a movimentação dos corpos criando a ilusão de que eram elementos cênicos a mover se quando na verdade eram os corpos que os moviam formando um arco-íris em volta da cena como pano de fundo para a dança. (Fig.200)



Figura 200 - Segundo Ato

¹¹⁸ A glorious neoclassic work in three parts: “Conversation of Lovers,” “Lament,” and “Ritual to the Sun.” Score: Carl Nielsen – Costumes: Halston – Dancers in this clip: Peggy Lyman, George White, Jr., and members of the Martha Graham Dance Company. <http://www.marthagraham.org/repertory/>

Terceiro Ato: Do corpo humano ao pós-humano.

Sequência coreográfica que reflete acerca do corpo humano contemporâneo. O ser em que corpo e alma são indivisíveis que se manifesta nos mundos virtuais na forma de um avatar, o corpo virtual. (Fig. 201)



Figura 201 - corpos virtuais

As mandalas os chakras, centros de energia do corpo do humano que ao expandir-se para múltiplas identidades e realidades, transcende todas as fronteiras e na forma de átomos e pixels, elementos constituintes da matéria e da imagem que se desmaterializam e navegam livremente pelo ciberespaço assumindo a qualquer momento todas as formas que a imaginação inspirar.

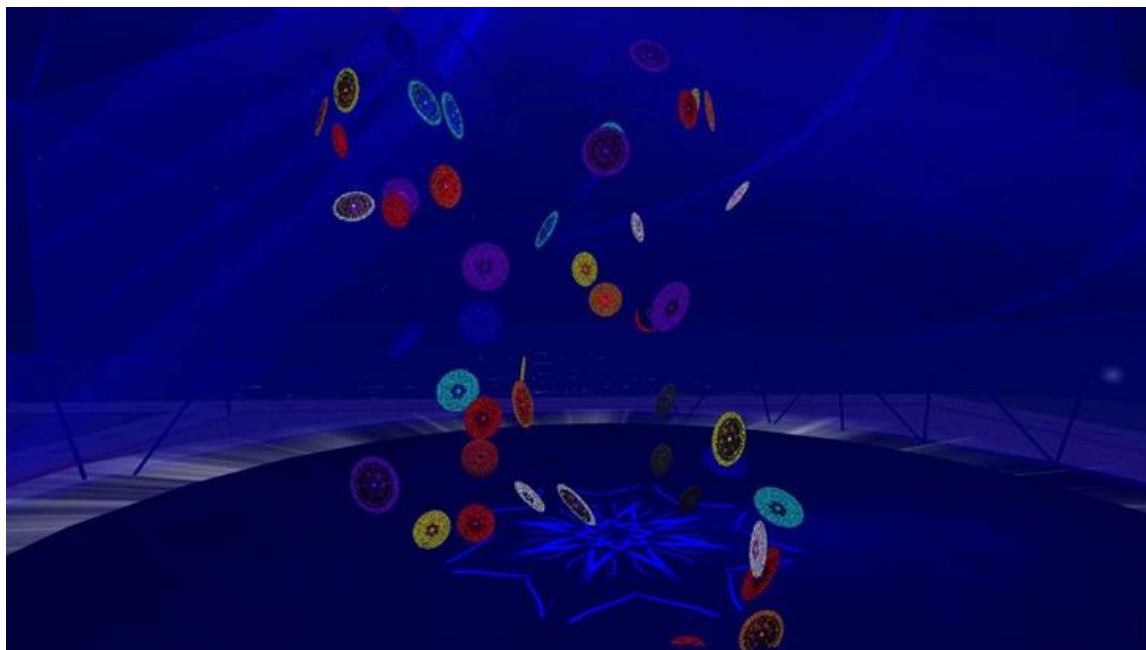


Figura 202 - dança das mandalas

Analisando todos os elementos desta composição é possível perceber que a dança virtual constitui forma de arte híbrida em que elementos do cinema de animação, do design 3D e da dança. Compõem uma linguagem que talvez não possa ser chamado de dança pelo fato de que não envolve o corpo físico diretamente. Mas que cria a ilusão da dança no mundo virtual. E pelo menos se pode afirmar que é uma forma de arte, pela audiência que temos atraído nas apresentações, pelos convites que temos recebido de várias ilhas para apresentar o espetáculo e principalmente pelas críticas que temos recebido nas redes sociais que nos mostram que foi respondida à questão inicial dessa tese, sim as poéticas visuais que emergem dos mundos virtuais são capazes de proporcionar experiências estéticas.

Reproduzo abaixo a crítica do Prof. Dr. Roberto Funk (Avatar Roberto Whitesong) publicada no Face book após uma de nossas apresentações como exemplo do que acabamos de dizer:

“UNIVERSIDADE DE AVEIRO EM NOITE DE GALA

Parte das comemorações do centenário do arquiteto português Agostinho Ricca, na noite desta sexta-feira realizou-se no Campus Virtual da Universidade de Aveiro, no Second Life, a apresentação coreográfica “Dance of Lives: From human to post-human body”, encenada pela MADaboutDANCE Company (Janjii Rugani/Isa Seppi - Brasil; Golfinhaazul Rosca/Maria José Cabrita - Portugal; Wan Laryukov/Wanda

Campos - Portugal e Sophia Bandler/Vania Assunção - Brasil). No libreto distribuído aos espectadores o alerta: “o projeto coreográfico (...) não é uma reprodução da dança que se faz em realidade física e sim uma dança virtual autoral que busca uma nova linguagem utilizando a plataforma e as animações disponíveis no mundo virtual como ferramentas que são elementos compositivos articulados, tendo como referências estéticas movimentos e conceitos da dança dos séculos XX e XXI”.

Real x virtual? Dança? Uma “nova linguagem para a dança dos avatares que seja capaz de expressar o sentimento de presença que se tem em mundos virtuais e promover uma experiência estética que contribua para uma melhor compreensão desse fenômeno”, como também está no libreto?

O que eu vi foi uma obra de arte, sem adjetivá-la como real ou virtual. Simplesmente... arte! E, ao final do espetáculo, parei para perguntar-me o que é real e o que é virtual em uma obra de arte. Embora se diga no libreto não se tratar de uma reprodução da dança que se faz no mundo real, eu não vi diferença entre uma apresentação do Lago dos Cisnes pelo Ballet Bolshoi e a apresentação da Dance of Lives pelo MADaboutDANCE. E digo isso sem demérito para nenhuma das duas companhias, talvez até correndo o risco de ser taxado de artisticamente ignorante. Mas o faço baseado no sentimento, reconheço, muito pouco técnico, que tenho de arte. Toda arte é uma experiência estética e, como tal, o que a define é o que ela tem de virtual. E quanto mais virtual ela for, mais real ela é. Aqui é importante centrar a atenção no termo “virtual”, que utilizamos com muito mais frequência para fazer referência àquilo que não tem existência concreta do que em seu sentido original de “potencial” para alguma coisa. E, na arte, esse potencial se manifesta não no bloco de granito utilizado pelo escultor, na tela utilizada pelo pintor ou na força, agilidade ou destreza do dançarino. Esse potencial se manifesta justamente no despertar de uma experiência estética e, portanto, não concreta, que a obra acabada provoca no espectador.

Embora meu avatar também estivesse no Campus Virtual da Universidade de Aveiro, eu tinha plena consciência de que EU não estava lá. Eu não me SENTIA lá. Eu me sentia, e realmente estava, em meu escritório, vestido com um roupão, tomando meu café de sempre e tirando fotos. E, do meu escritório, não era meu avatar que estava vendo o espetáculo. EU o estava vendo, não num teatro, mas seguramente na tela do meu computador. Então, pela primeira vez desde que estou no Second Life, senti a mesma experiência estética que já senti assistindo outros espetáculos cênico/musicais em um teatro concreto. O que eu estava vendo era arte. Pura arte, como se estivesse admirando uma escultura de Michelangelo, um quadro de Portinari, ou Barishnikov. E, da mesma forma que ignoraria o bloco de mármore e o cinzel, a tela e o pincel e uma massa de músculos para centrar-me na obra acabada e vivenciá-la esteticamente, também ignorei o computador e mergulhei nas imagens e músicas. Não se trata de menosprezar o talento de Michelangelo, Portinari ou Barishnikov. Talento equivalente, embora de outro tipo, mostraram as integrantes do MADaboutDANCE e a equipe artística e técnica que as acompanhou. Trata-se, isso sim, de deixar-se impregnar pela obra acabada. Parabéns Isa, Maria José, Wanda e Vania. Parabéns a todos os que as acompanharam nesta noite. Parabéns à Universidade de Aveiro. Embora possa não ter sido exatamente essa a intenção do espetáculo, porque eu utilizei o caminho inverso - eu não fui, mas deixei que a arte viesse - esta noite foi, na cadeira do meu escritório, uma noite de gala. Roberto Funk 7/11/2015 CEDOI Digital Worlds For Education. ”¹¹⁹

¹¹⁹ <https://www.facebook.com/roberto.funck.7/posts/513993838769569>

Apresentações e registros realizados:

1. 25 e 26 de novembro de 2014 - X ICCI – Seminário internacional Imagens da Cultura/Cultura das Imagens . Apresentação de ensaio aberto em tempo real¹²⁰.
2. Apresentação na The Eye Art Gallery no Second Life ¹²¹
3. Participação no evento Comemorações do Centenário do Arquiteto Agostinho Ricca. Evento Híbrido cidade do Porto/Second Life (Campus Virtual Universidade de Aveiro) ¹²²
- 3.1. 6/11 - 2015 Apresentação do espetáculo dança das vidas¹²³
- 3.2. 18/12 - 2015- 2015 Reapresentação do espetáculo Dança das Vidas
4. Retiro Doutoral do DMAD, Uab, na Bienal de Cerveira, Portugal.
- 4.1. 25/7 a 31/7 -2015 Apresentação em tempo real do ensaio aberto da
- 4.2. Dança das Vidas.

A seguir apresento links para machinimas de duas apresentações da companhia em que se pode verificar nitidamente a diferença na fluidez dos movimentos nas danças, faço isso com o objetivo de comentar sobre as dificuldades técnicas implicadas nas apresentações, o que quero mostrar com isso é que ambos os filmes foram gravados em tempo real durante as apresentações, uma em condições favoráveis e outra numa terra com forte lag¹²⁴. O que ocorre é que durante os ensaios somente o grupo de avatares da companhia está presente e, portanto, não há o problema da *lag* que é o grande inimigo das companhias de dança no SL. Isso acontece porque nas apresentações temos a presença de em média 30 a 50 avatares no espaço e isso faz com que haja um atraso no carregamento de sons e animações e na renderização dos gráficos (LAG). Esse tem sido o maior desafio para que faz dança virtual.

¹²⁰ <http://isaseppisite.weebly.com/eventos.html>

¹²¹ https://youtu.be/UKtF3YQikec?list=PLjRxBGDjp0xCq-4J3jKW_0eZH6J7K6d66

¹²² <https://www.facebook.com/events/996698627053968/>

¹²³ <https://youtu.be/Y4r2-jy02D0>

¹²⁴ Lag is the colloquial name for slow reaction time when using Second Life. It is a symptom with a variety of causes. <http://wiki.secondlife.com/wiki/Lag>, <http://mundoinfo7.blogspot.com.br/2012/08/como-diminuir-o-lag-no-second-life.html#.WN-1nKJv-Uk>

Para minimizar o problema toda concepção de cenários e figurinos e scripts deve ser muito cuidadosa para que fique leve e não prejudique o principal que são as animações, mesmo assim dependendo do lugar (ilha ou land) onde acontece a apresentação isso pode ocasionar travamentos e até a desconexão de algum bailarino ou do som do DJ no meio da apresentação como já ocorreu comigo.

Links para os vídeos das apresentações:

<https://youtu.be/Y4r2-jy02D0>

<https://www.youtube.com/watch?v=UKtF3YQikec>

Representa um fator que pode ser minimizado com uma placa gráfica potente e uma conexão bastante veloz, mas é preciso sempre conceber o espetáculo pensando que nem todos do público possuem esses recursos e, portanto, por mais que se queira um esmero cenográfico, ou efeitos espetaculares é preciso não perder de vista qual é o elemento que deve predominar, nesse caso a dança. Por isso nossos trabalhos são despojados e utilizamos o mínimo possível de efeitos ou objetos com scripts acoplados aos avatares para não prejudicar seu desempenho, e para que todos os presentes possam fruir a apresentação.

Elementals Ritual: o mito reencontra o rito

O ritual dos elementais é uma coreografia de dança virtual que nasceu do feliz encontro da MADaboutDance com a DJ Ahnue Hearthlight que nos convidou para um projeto colaborativo.

Realizamos com ela alguns workshops em que improvisamos ao som da música dessa DJ que com suas mixagens inspirou imaginários telúricos povoados por seres elementais construtores das formas da natureza, elfos, anões, sílfides, salamandras, ondinas, que apresentamos em seu momento de criação na forma de um ritual imaginário na clareira de uma “floresta encantada”.

No que se pode chamar de metalinguagem os avatares que são representação de pessoas na vida real por sua vez num processo de metamorfose transformaram-se nos personagens da narrativa coreográfica, cuja temática é o trabalho dos elementos construtores da natureza, os elementais da água, terra, fogo, ar, e a natureza.

Como descreve Shakespeare no monólogo de Mercúcio em *ROMEU E JULIETA*, ATO I, Cena IV a fada/bruxa Mab é aquela que visita os sonhos e evoca tanto as coisas boas como as más em cada um, um ser amoral, livre, instintivo, que agita os sentimentos reais e virtuais nos seres humanos. É esse espírito que essa dança que celebra, as inquietações, os desejos inconfessáveis que habitam os sonhos.

Criei um cenário a partir da concepção da floresta mágica que tem um espaço reservado para a dança e outro para o público, mas sem os assentos tradicionais de um teatro para criar a sensação de que os avatares chegavam à clareira da floresta e ali se deparavam com um ritual a acontecer. Nessa coreografia o público espreita o ritual secreto dos seres míticos que ali celebram a vida e a natureza.

Nessa coreografia foi a primeira vez que utilizamos o recurso dos solos individuais, um para cada elemento da natureza. A coreografia não foi dividida em atos como a anterior, mas em movimentos que alternavam entre momentos em grupo e solos. Criei um HUD para cada solo dos elementos o que significou operar 3 HUDs (Fig. 203) durante a apresentação.



Figura 203 - Tela com visão da coreografa com HUDs instalados para operação em tempo real

Também pela primeira vez tivemos a participação de uma bailarina convidada, a experiente Ana Aqeela Azhaar diretora da Belly Dance Circus que criou um solo magnifico, representando o elemento fogo, utilizando seu próprio HUD combinado com o da coreografia principal de grupo.

Foi uma experiência que envolveu muitas coisas novas como por exemplo o uso de partículas para enfatizar os poderes mágicos dos personagens. (Fig 204)



Figura 204 - Tela da coreógrafa com HUDs de dança e de efeitos luminosos

O figurino é um ponto relevante porque tivemos a autorização de Cap Cat Ragu e Melio Minotaur para utilizarmos os avatares criados no Projeto META_BODY (Fig. 205) para compor os personagens o que enriqueceu enormemente a qualidade estética do espetáculo e para nós teve um significado especial no sentido de que foi um encontro com um projeto que reflete sobre questões muito próximas às nossas com relação à expressividade do avatar.



Figura 205 - Fotografia de cena – Figurinos do Projeto META_BODY

Apresentações:

1. 30 de abril de 2016 na ilha Plusia Ars Island no Second Life
<https://youtu.be/q6BnPDMrafM>
<https://youtu.be/R0f0mWk7uzE>
2. 21 de julho de 2016, apresentação no Festival Paratíssima¹²⁵ realizado na cidade de Lisboa.¹²⁶

Quando pensava que iria finalmente fazer um intervalo para a escrita da tese recebi um convite de Medora Chevalier para participar do projeto The Brave Co-Lab Evolution que foi contemplado pelo LEA com um sim de 15000 primitivas para ali se instalar. Uma oportunidade de intercâmbio artístico e cultural que não podia recusar.

¹²⁵ <http://www.paratissima.pt/> e <https://www.facebook.com/events/1556744374629840/>

¹²⁶

<https://www.facebook.com/janjiirugani/videos/vb.100000650210161/1177304718967857/?type=2&theater>

O projeto the Brave foi dividido em três fases conforme o texto distribuído pelos organizadores¹²⁷ :

"O The BRAVE Co-Lab Evolution mostra como a criatividade em tantas pessoas e formas de arte no SL nos chama para enfrentar a profunda crise que enfrenta a humanidade, e pede escolhas urgentes .

Cronograma:

Outubro: A Cidade das Trevas: O que pode nos fazer encarar a verdade sobre os problemas do nosso mundo, levantar-se e ver como é urgente mudar?

Novembro: A Montanha: Que vozes nos dirão sobre maneiras diferentes e melhores de viver um com o outro e com o nosso planeta? O que devemos aprender?

Dezembro: Transformação: Como cultivamos o próprio ser humano para que trabalhemos em harmonia com nosso mundo e nossa vida sensível? Como fazemos nosso futuro melhor?

Equipe de organizadores / gestores:

A EQUIPE: DIRETORA : MEDORA CHEVALIER; CRIADOR: ZIMP REXIE; Relações Publicas: ALAZI SAUTEREAU

Uma co-criação de artistas do Brasil, Canadá, Croácia, França, Alemanha, Japão, Holanda, Espanha, Suécia, Reino Unido, EUA. (Livre tradução)

Propus aos organizadores duas participações em dois momentos do projeto, a primeira Street Dance Party para a temática: The Dark City e a segunda Workshop Nana Vasconcelos para Transformation. Com essa participação a MADaboutDANCE se consolidou como integrante da comunidade artística do Second life e teve a oportunidade de deixar sua mensagem para o Mundo Virtual.

¹²⁷ "The Brave Co-Lab Evolution sim shows how the creativity in so many people and art-forms in SL calls us to face the deep crisis and urgent choices facing humanity.

October: The Dark City: What can make us face the truth about the problems in our world, stand up and see how urgent it is to change?

November: The Mountain: Which voices will tell us about different and better ways to live with each other and our planet? What should we be learning?

December: Transformation: How do we green our own human selves so that we work in harmony with our world and sentient life? How do we make our better future?

THE GREEN TEAM: GREEN DIRECTOR: MEDORA CHEVALIER; LEAD CREATOR: ZIMP REXIE; LEAD DIPLOMAT AND MAGICIAN: ALAZI SAUTEREAU

A co-creation of artists from Brazil, Canada, Croatia, France, Germany, Japan, Netherlands, Spain, Sweden, UK, USA.

Street dance Party

Street Dance Party¹²⁸ é um convite a imersão no universo Hip Hop brasileiro principalmente da Cidade de São Paulo, uma das maiores metrópoles do mundo onde acontecem todos os problemas de cidades desse porte e o movimento Hip Hop é a expressão principalmente dos excluídos pela forte desigualdade social.

Fazemos em nosso Cenário uma homenagem aos GEMEOS grafiteiros brasileiros que por meio de sua arte conseguiram levar essa mensagem ao mundo

Nas danças trazemos uma amostra de cada uma das influências americanas que chegaram ao Brasil a partir da década de 80 como o break, o styling, o hip-hop, o funky e a street dance que se somaram à ginga dos ritmos brasileiros e resultaram numa forma de expressão própria dos jovens que hoje mantém vivo o movimento na cidade.

Na primeira parte do show apresentamos coreografias com essas influências e na segunda parte todos serão convidados a juntarem se a nós para experimentar as danças e confraternizar.

E, num ato de ousadia penetramos esse universo de dança predominantemente masculino, numa ação bastante feminista reivindicamos o espaço da mulher que também adora praticar street dance!

Essa coreografia já fazia parte do repertório da companhia, tinha sido apresentada anteriormente, foi remodelada para o The Brave enfocando o movimento Hip hop Brasileiro tanto no cenário como na trilha sonora elaborada por Sophialan Bandler que incluiu músicos brasileiros. Na coreografia original os avatares dançavam alinhados em sincronia e na versão nova adotamos o novo método de trabalho com os avatares com movimentação livre. A equipe do The Brave incluiu uma favela para completar a ambientação do cenário o que causou um efeito imersivo bastante forte.

¹²⁸ <https://www.facebook.com/events/1123422894389628/>



Figura 206 - Convite para o evento Street Dance Party – arte Debora Kaz

Foi apresentada em no dia 8 de outubro de 2016 no espaço virtual LEA 29 da Fundação Linden Endonwment fo the Arts¹²⁹ e abaixo estão os links para os vídeos em que registramos a apresentação:

<https://www.youtube.com/watch?v=18tKLber1O0>

<https://www.youtube.com/watch?v=xDloAquTOoU>

<https://www.youtube.com/watch?v=yajadpXkdwE&t=19s>

Nana Vasconcelos_The Africa that lives within us Virtual Dance Workshop

Realizado no dia 10 de dezembro de 2016 no LEA 29 na fase 3 “Transformation”, do Projeto The Brave a oficina de dança virtual¹³⁰ foi inspirada na

¹²⁹ (<http://lea-sl.org/>).

¹³⁰ <https://www.facebook.com/events/220275341749744/>

obra musical do percussionista brasileiro Nana Vasconcelos¹³¹ conhecido internacionalmente por seu trabalho com os maiores músicos de jazz do mundo.



Figura 207 - Convite para o evento Workshop Nana Vasconcelos

O público foi convidado a participar ativamente da atividade e propusemos que todos viessem vestidos com roupas brancas a cor que simboliza a paz e que para a cultura africana do candomblé brasileiro significa espiritualizada e pureza.

O cenário é a clareira de uma floresta tropical para lembrar os sentimentos dos rituais ancestrais em que o homem vivia em comunhão com a natureza e celebrava a vida através da dança coletiva. (Fig. 208) Utilizei para essa atividade dois recursos combinados, o HUD e um “Dance Pad” com isso foi possível ter os avatares em círculo alternando as danças entre o Pad e o HUD em tempo real. (Fig. 209).

¹³¹ https://pt.wikipedia.org/wiki/Nan%C3%A1_Vasconcelos



Figura 208 - Tela da coreógrafa com HUD de danças e menu do PAD com opções de formações coreográficas

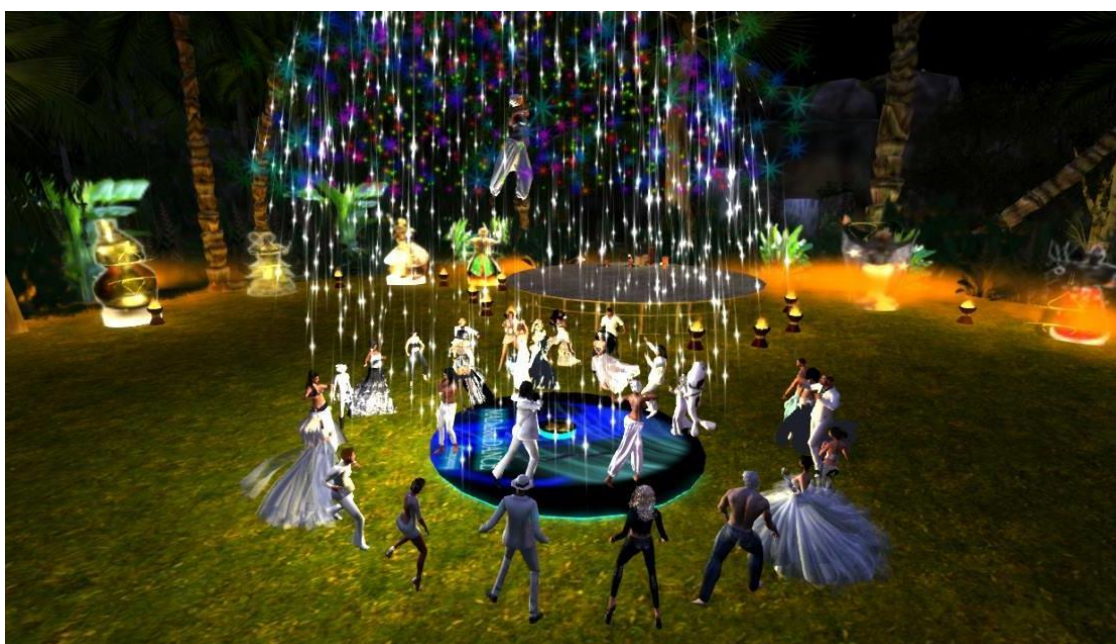


Figura 209 - Registro fotográfico do evento – avatares dançando em círculo

Nesse workshop a questão central da reflexão é a influência da cultura africana na música e na dança de vários países o que torna essa influência um elo de ligação entre muitos em que essa cultura se espalhou e hoje faz parte de muitas manifestações em que se percebe a fusão de culturas com a africana.

A dança e a música foram utilizadas pelos povos africanos escravizados como forma de resistência cultural e preservação da identidade e hoje seus descendentes em vários países continuam usando suas manifestações artísticas como forma de resistência contra a desigualdade social nas metrópoles contemporâneas.

No Brasil especialmente essa cultura tem sua expressão vibrante no estado da Bahia onde essa arte pode ser observada em grupos como o Olodum, Ileaiê entre outros.

A DJ Sophia Bandler realizou uma profunda pesquisa sobre a discografia de Nana Vasconcelos e com isso elaboramos uma seleção especial que é a trilha sonora do workshop.

Realizei uma intensa pesquisa de danças com influência africana, disponíveis nas lojas de animações do Second Life, depois de coletar uma significativa amostra dessas animações elaborei coreografias grupais numa fusão de estilos que ocorrem em diferentes países reunindo, o samba brasileiro com a street dance e o jazz americano, o reggae da Jamaica e outros tantos.

Num momento em que a humanidade precisa urgentemente encontrar a convivência pacífica entre as diferenças acreditamos que o contato com essas manifestações culturais que na sua essência promovem essa convivência e união, seja uma contribuição importante para essa compreensão.

Com essa participação se encerra um ciclo nessa aventura de avatar, um ponto de parada para uma avaliação.

A MADabout Dance explorou ao máximo todos os recursos para a dança virtual e adquiriu um nível de excelência razoável até aqui. Chegamos a um ponto em que para que se possa avançar para outro nível seria necessário ter uma equipe de produção a exemplo das companhias que apresentamos no início do capítulo. Teríamos que ter um centro de formação de bailarinos/avatars também. Tudo que fizemos até o momento foi apenas contando com o trabalho dedicado dos integrantes do grupo que executam várias tarefas ao mesmo tempo em que dançam nas apresentações. Se essas tarefas fossem divididas com mais pessoas conseguiríamos atingir mais qualidade tanto da dança em si como das fotografias, e dos filmes e do cuidado com a página, da cenografia, divulgação.

Isso significa que em termos de pesquisa o que conseguimos foi suficiente para encontrarmos as respostas para as questões da tese e no nível pessoal a realização de um projeto artístico desde a sua concepção até a conclusão com as apresentações públicas, ou seja no seu ciclo completo que é o objetivo de todo artista.

Entretanto a experiência demonstra que, para uma continuidade a companhia, para a elevação do padrão de qualidade das produções no futuro, terá que se profissionalizar e envolver outros especialistas e realizadores numa equipe multidisciplinar, para poder acompanhar o ritmo de evolução da dança virtual no SL.

4.5.1. - O Futuro da Dança e da performance no metaverso

4.5.1.1. - Senses Places

Por mais que a dança virtual cause um efeito de envolvimento profundo ainda não consegue envolver o corpo fisicamente, há trabalhos em curso que buscam soluções para essa questão como o Senses Places e as pesquisas com o Kinect, ou seja pesquisas que buscam novas interfaces que façam essa ligação.

Como apresentei nos exemplos de companhias de dança e nas minhas coreografias, a dança virtual é realizada apenas com as ferramentas do ambiente há pesquisas e projetos que investigam a utilização de interfaces entre o corpo físico e o corpo do avatar em busca de uma maior interação. Como exemplo o projeto Senses Places de Isabel Valverde que amplia de modo significativo as possibilidades de animação de avatares quando introduz novas interfaces para ligação do corpo do usuário com seu avatar que permitem animações em tempo real, numa combinação tecnológica muito sofisticada e complexa com que pretende discutir a dança somática e contact improvisation.

Considerando ser a corporalidade uma questão relevante na contemporaneidade os princípios filosóficos delineados por Valverde em relação à dança como forma de autoconhecimento e crescimento pessoal, participamos de workshops com a intenção de conhecer e experimentar os efeitos deste tipo interação com o avatar no sentimento de presença o que foi uma oportunidade de conhecer um projeto de vanguarda na área da dança e tecnologia com alto grau de complexidade. (Fig. 210)



Figura 210 - registro fotográfico de uma sessão do Senses Places

Sua autora Isabel Valverde o apresenta em seu website¹³² da seguinte maneira:

“Senses Places: Mixed Reality Participatory Performance Environment é um Projeto colaborativo de dança-tecnologia que cria um ambiente lúdico para uma performance em realidades mixadas para a participação do público. A geração de interfaces multimodais que envolvem o corpo como um todo é dedicada a uma abordagem somática transcultural. O projeto enfatiza a integração de conexões simultâneas locais e remotas onde os participantes se encontram envolvidos numa experiência cinestésica/sinestésica, sintonizando o corpo inteiro dos participantes com interações em vários modos físico-virtuais corpo-corpo e corpo-ambiente, dentro de um ambiente físico e virtual (Second Life ©). As interfaces incluem, vídeo e mediações avatar via Webcam, © Wiimote, e © Kinect, além de um dispositivo biométrico.”

¹³² <http://sensesplaces.org/>

Segundo VALVERDE no referido website:

“O objetivo central do projeto Senses Places é 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 © Second Life.”

Após algumas dessas vivências e da familiarização com o aparato tecnológico foi possível perceber os elementos descritos pela autora:

“Através de um processo inclusivo, envolvendo empatia cinestésica, Senses Places aborda práticas de dança contemporânea, tais como, Contato Improvisação e Butoh, misturando práticas orientais-ocidentais baseadas somáticas, como, Tai Chi, Yoga, Body-Mind Centering, Release, e Técnicas de Alexander. A improvisação se desenvolve em uma partilha de lugares corporealizados, tempos, e energias, incentivando uma experiência mais completa do momento. ”

Analisando as referências do projeto é possível identificar as raízes artísticas desta proposta de cyberformance nos primeiros projetos de arte tecnológica que abordavam a questão corporal advindos das artes plásticas (body art/vídeo art, instalação vídeo, no caso de Bill Viola, e ambientes interativos de realidade virtual (RV), como Osmose de CharDavies), com temáticas girando geralmente em torno da interface corpo-tecnologia, como VALVERDE apresenta em sua tese de doutorado:

“A urgência em refletir sobre as questões corporais, com a ascensão da midiatização analógica e digital, tem aproximado os artistas visuais da performance e da dança a partir de então e vem definindo novas modalidades de performances e grupos mais estabelecidos (ou seja, a trabalhar há mais de uma década) destacam-se a Company in Space (Hellen Sky e John McCormick), Troika Ranch (Dawn Stoppielo e Mark Coniglio), Palindrome Intermedia Performance Group (Robert Wechsler, Frieder Weis e Helena Zwiauer), Frankfurt Ballet (William Forsythe), Merce Cunningham Company, Dumb Type (Teiji Furuhashi, Toru Koyamada, Yukihiro Hozumi, Shiro Takatani, Takayuki Fujimoto e Hiromasa Tomari), Motherboard (Amanda Steggel e Per Platou), Random Dance Company (Wayne McGregor), K. Dance Company (Jean-Marc Matos), Hal/Angel (Richard Povall), Lisa Naugle e John Crawford, Yacov Sharir, Thecla Schiphorst, Richard Lord, Richard Lowenberg, Mesh (Susan Kozel), Blue Haptic (Kirk Woolford), Le corps indice (Isabelle Choinière), entre muitos outros, o que motivou um dos objetivos da pesquisa de Valverde (2004, p. 16)

A pesquisa de Valverde é importante referência para meu trabalho tem afinidade com os objetivos expressos pela autora:

"Um dos principais objectivos desta tese foi o de exactamente, reflectir e contribuir para a organização de um discurso crítico sobre esta explosão de práticas performativas na sua aplicação e questionamento das técnicas digitais em relação à corporalidade neste início de século. " (VALVERDE, 2004, p. vi)

Nas oportunidades em que participei dos eventos do projeto tanto in-world quanto presencialmente pude observar e experimentar o aparato tecnológico o qual está apoiado e também as técnicas corporais nele abordadas o que levou a perceber que há uma correspondência direta entre o que é proposto teoricamente e a prática em si.¹³³ (Fig. 211)

¹³³ <https://youtu.be/Tu1obWCrX78>

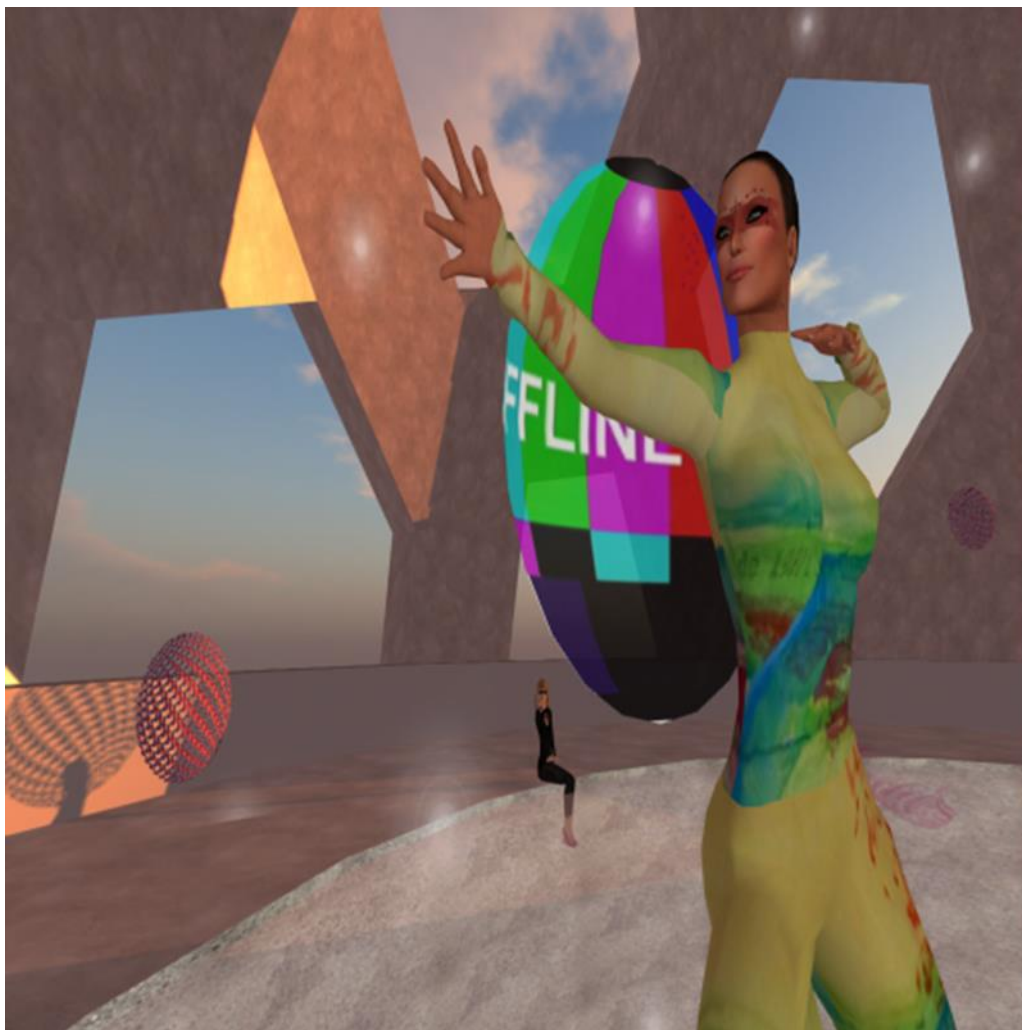


Figura 211 - Janjii participando de uma sessão do Senses Places

É interessante observar também que o trabalho aborda uma questão da mais alta relevância na contemporaneidade que é a corporalidade do pós-humano revelando a rigidez e a falta de repertório de movimentos que os participantes leigos apresentam e ao mesmo tempo o fascínio pela dança que passa a ser objeto do desejo, estimulando deste modo a curiosidade em explorar novas possibilidades do corpo.

Ciberformance e net ativismo

Nesse âmbito temos a Ciberformance desenvolvida por Clara Gomes (2015) que são situações que estimulam a novas formas de interação do avatar e tem um cunho político, crítico a exemplo do que também ocorre em RL.

“A ciberformance é a performance que acontece em plataformas, ambientes e mundos virtuais, ao vivo. A ciberformance é estética, social e politicamente activista em dois sentidos: primeiro, porque provoca e desafia os meios tecnológicos que utiliza questionando o copy right e as corporações que vivem da Internet através da utilização de ferramentas open source e freeware criadas no espírito do produser, o utilizador que é também produtor; segundo, porque utiliza esses meios para criar acções que põem em causa tabus sociais e debater questões de género, etnicidade, ambientais e políticas, desenvolvendo-se através de performances que questionam a actual interacção homem/computador.”(GOMES, 2015, p. viii)

Nessa linha há o exemplo do trabalho da performer Save Me Oh que faz intervenções imersivas utilizando o avatar como suporte para a cenografia bastante complexa que utiliza muitos recursos multimidiáticos como gifs animados, projecção de vídeos, animações, objetos planos e tridimensionais que envolvem a audiência criando um mundo dinâmico à parte.(Figs 212 e 213).



Figura 212 - Performance da artista Save me Oh



Figura 213 - Detalhe de performance da artista Save me Oh

4.5.1.2. - Outras Interfaces

Sensores de captura de movimento 3D

Na dança virtual uma das mais importantes limitações está relacionada com a própria interface de visualização e interação: a impossibilidade de animação em

tempo real dos avatares o que impede um controle mais apurado de sua movimentação nos ambientes virtuais.

Todas as animações de avatares precisam ser importadas para o inventário e reproduzidas individualmente ou em sequência utilizando um script. Como o sistema de controle dos avatares do simulador padrão foi concebido para o uso somente com mouse e teclado, esta limitação compromete o resultado de manifestações artísticas como a dança e o teatro, que envolvem controle mais fino dos movimentos, e também o sentimento de presença dos usuários nos ambientes virtuais.

Em busca de soluções para essas questões iniciei uma pesquisa em colaboração com o Professor Fernando Fabbrini no Laboratório De ambientes Interativos do Centro Universitário Senac- SP utilizando um sensor de captura de movimentos 3D , o Kinect¹³⁴ como interface para a animação de avatars em tempo real, em que tivemos os seguintes resultados:

Numa primeira abordagem localizamos as raízes do problema no protocolo de comunicação original do Second Life, que prevê cobranças para fazer a importação de animações para os avatares, o que impede o uso de equipamentos de captura de movimentos (como Kinect, Ipi ou Sens) para animação em tempo real sem uma alteração neste protocolo e uma consequente quebra da compatibilidade entre os simuladores.

Como a possibilidade de controle de movimento em tempo real é muito interessante para ampliar a sensação de presença e imersão nos mundos virtuais, foi desenvolvido pelo grupo do Network System Laboratory da Tokyo University of Information Sciences um sistema open-source chamado Rinions para contornar esta limitação realizando uma modificação nos softwares clientes que possibilita, com algumas dificuldades e restrições, o controle da animação de avatares em tempo real através de captura de movimentos feita por um dispositivo Kinect.

Este sistema inclui um software que se conecta com o Kinect através do sdk original e com uma aplicação cliente modificada através um espaço de memória compartilhado, permitindo o envio dos dados de animação diretamente para o

¹³⁴ **Kinect** é um sensor de movimentos desenvolvido exclusivamente para os consoles Xbox 360 e Xbox One, ambos da Microsoft. Este aparelho permite que os jogadores possam ter uma experiência de jogabilidade diferente da tradicional, devido ao fato de dispensar o uso de controles ou joysticks para jogar. <https://www.significados.com.br/kinect/>

aplicativo cliente. Esta abordagem não permite o envio das animações para o servidor de simulação, desta forma apenas o usuário que está executando a aplicação cliente localmente consegue visualizar os movimentos de seu avatar dentro da aplicação. Outros usuários conectados ao mesmo ambiente virtual visualizam o avatar parado.

Para possibilitar a visualização destes movimentos por outros usuários em outros aplicativos/ cliente, é necessária a utilização de um servidor independente (incluído no sistema Rinions) para propagação dos movimentos entre os aplicativos clientes modificados. Esta abordagem permite que dois ou mais usuários que possuam um dispositivo Kinect instalados possam enviar os movimentos de seu avatar para outros usuários visualizarem, ao mesmo tempo que permite a visualização local dos seus movimentos e dos movimentos de todos os outros avatares que utilizarem um dispositivo Kinect, desde que todos estejam conectados aos mesmos servidores de movimento e de simulação (ou ao hypergrid).

Nas experiências pudemos constatar que o sistema realmente funciona mas apresenta algumas questões que precisam ser trabalhadas no sentido de obter maior naturalidade na movimentação dos avatares principalmente no tocante à estabilidade. Descobrimos ainda que o sistema pode gravar os movimentos o que abre a possibilidade de produzir animações a partir dele, mesmo com as deficiências relativas à estabilidade, ao equilíbrio e peso. Essas imperfeições podem ser corrigidas a partir do arquivo bvh. Gerado na sessão de gravação. Existem vários programas de edição de animações em que esse arquivo pode ser melhorado e adaptado para importação para os mundos virtuais. Essas descobertas abriram o campo para futuras investigações tanto na animação de avatares em tempo real como na sistematização da produção de animações próprias o que pode trazer mudanças significativas para a dança virtual em que o bailarino poderá dançar com seus próprios movimentos.

Na programação do XI CICTA – Congresso de Iniciação científica do Centro Universitário Senac-SP, m 2016 realizamos uma instalação no Senac para testar o sistema em rede interna em que foi possível envolver a comunidade acadêmica e observar as diferentes reações daqueles que tiveram interesse em participar. (Fig. 214 e 215). A instalação foi montada em dois ambientes diferentes comunicantes, um no

laboratório e outro no corredor e desse modo o participante do laboratório interagia com o outro que estava no corredor por meio dos movimentos do avatar.¹³⁵



Figura 214 - Prof. Fernando Fabbrini Testando a instalação



Figura 215 - Testes na instalação – Animação de avatares com kinect

¹³⁵ <http://isaseppisite.weebly.com/eventos.html>

Um bom exemplo da aplicação desse recurso é o projeto “Online-Gym: a 3D virtual gymnasium using Kinect interaction” em que os pesquisadores elaboraram um programa de ginástica para pessoas da terceira idade com resistência à participação de exercícios físicos fora de casa, como é definido no artigo publicado nos anais do SLATCTIONS 2013:

“A sincronização online de ginástica potencia novas possibilidades para melhorar o bem-estar físico e social das pessoas com restrições de deslocação. A nossa proposta passa pela criação de uma plataforma 3D - Online Gym - que permita que os utilizadores interajam e participem em sessões online de ginástica em grupo através do Microsoft Kinect. No presente artigo, com vista à concretização desta proposta, analisamos três alternativas tecnológicas para a implementação de serviços de deteção de movimentos que possam ser integrados em plataformas gráficas multiutilizador. Nos resultados, expõem-se as características de cada uma e o impacto respetivo para sua utilização na concretização desta proposta ou outras iniciativas similares.”¹³⁶ (Resumo dos autores¹³⁷)

Óculos de realidade virtual

No final de 2014 experimentamos uma nova versão para o aplicativo/cliente padrão do Second Life que permite a conexão direta com óculos de realidade virtual que é um sistema visual do tipo Head-mounted display nesse caso o Oculus Rift¹³⁸ desenvolvido pela Companhia Oculus VR.

¹³⁶ “Synchronized online gymnastics could provide new possibilities for enhancing the physical and social well-being of people with restricted mobility. We propose a prototype platform for this – Online-Gym – which allows users to interact using a Microsoft Kinect and participate in on-line gymnastics sessions.

In this paper, we present the Online-Gym concept and a first iteration on the platform architecture that allows interaction in virtual worlds with movement captured by a Kinect device.

The exploratory work done so far makes evidence that this approach opens significant opportunities and these scenarios may be further developed, enhanced and enriched.” (Cassola, Morgado, Carvalho, Paredes, Fonseca, Martins, 2013, disponível em www.sciencedirect.com)

¹³⁷ <http://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/3587>

¹³⁸ **Oculus Rift** é um equipamento de [realidade virtual](#) para [jogos eletrônicos](#)^[1], desenvolvido e fabricado pela Oculus. Basicamente, é um sistema visual do tipo [Head-mounted display](#). O projeto está sendo desenvolvido pela Oculus VR que conseguiu 91 milhões de dólares de investidores, sendo que 2,4 milhões de dólares foram levantados pelo site [Kickstarter](#).^[2] A companhia foi fundada por Palmer Luckey e os cofundadores da [Scaleform](#) Brendan Iribe, Michael Antonov e Nate Mitchell. Depois o cofundador da [Id Software](#) John Carmack foi contratado como [Diretor Técnico](#).^[3] https://pt.wikipedia.org/wiki/Oculus_Rift

Uma limitação importante nos Open Sims é a falta de suporte a sistemas visualização imersiva, como o Oculus Rift, um dispositivo estereoscópico de visão combinado com giroscópios e outras tecnologias que possibilitam que o usuário explore os ambientes virtuais apenas movendo a cabeça e/ou rotacionando o corpo. Outros aplicativos/cliente ainda não implementaram esta possibilidade.

5. Conclusão - O Retorno

Afinal é chegada a hora de retornar, como nos lembra Campbell:

“Terminada a busca do Herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, O Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a benção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos.” (CAMPBELL, 1997, p. 195)

Sem a pretensão de trazer algo transmutador da vida, trago na bagagem os símbolos da sabedoria e algumas contribuições de ordem prática com os exemplos de trabalhos realizados, que constituem alternativas bastante concretas para o uso dos mundos virtuais como opção de atuação no mercado de trabalho em Design de Games e *Concept Art*¹³⁹, aplicações para projetos de arquitetura. Ainda há a possibilidade de produção de machinimas no campo da publicidade e do cinema de animação. Relaciono a seguir alguns exemplos de experiências na minha área de atuação, em processos de Ensino/aprendizagem no ensino superior, que tem o potencial de expansão para outras áreas como mencionei:

Projeto de design para um Campus Virtual Universitário.

A participação no desenvolvimento de um protótipo para um Campus Virtual Universitário para a Universidade Aberta de Portugal, a convite dos Professores Vitor Cardoso e Leonel Morgado da Universidade Aberta de Portugal, em

¹³⁹ Concept art é uma forma de ilustração cujo objetivo principal é reproduzir uma representação de um design, ideia e/ou tom usado em filmes, jogos eletrônicos, animações ou histórias em quadrinhos antes de ele ser posto no produto final.^[1] *Concept art* é também referido como um desenvolvimento visual ou design de conceito. https://pt.wikipedia.org/wiki/Concept_art

colaboração com o colega Paulo Nunes, demonstrou que a experiência em construções no Second Life e em outros Opem Sim, bem como a observação de experiências em EAD nesses ambientes, me capacitaram a aceitar esse desafio e entregar um protótipo - não apenas a construção mas operacional também - com os *gadgets* de tele transporte e funcionalidades necessárias, como Stream de música e mídia, que pode ser conhecido em detalhes no anexo II e no vídeo “Protótipo Open Sim Uab” (disponível em <http://isaseppisite.weebly.com/eventos.html>)

Orientação de Projetos de Conclusão de Curso

Além do Projeto de Pesquisa e das orientações dos Projetos de iniciação científica, foi muito importante estender a pesquisa sobre mundos virtuais para a área da graduação, no momento em que alunos desejaram fazer seus trabalhos de conclusão de curso nessa área, que pude orientar. Dentre eles se destacam:

Ao Voo, do aluno do curso de Design Digital, Pietro César Augusto Salles Caldas: projeto de curadoria para uma exposição de Arte no mundo Virtual, em que utilizamos a Open Sim da Uab como atelier experimental, em função da possibilidade de uploads gratuitos que permitiram estudar várias possibilidades para a estrutura da galeria de arte que abrigaria a exposição. (Fig. 216)

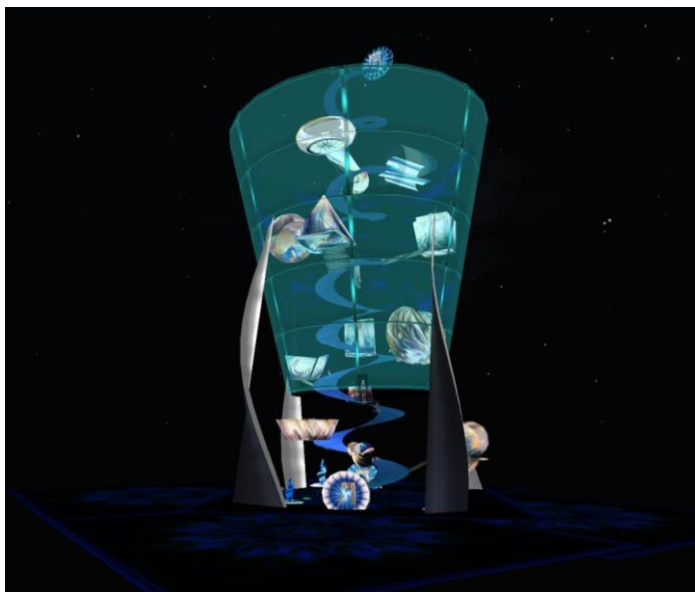


Figura 216 - Vista da galeria construída para a exposição Ao Vôo

Quando se chegou à estrutura final, o objeto foi importado para o Second Life (Ilha PEACE) onde foi executada a montagem da Exposição (Fig. 217) e realizada uma festa de abertura para o público (Fig. 218), artistas e críticos do Second Life. Foi um trabalho que revelou a possibilidade do uso da plataforma como um simulador para exposições em RL, e permitiu ao aluno verificar todos os elementos envolvidos na curadoria de uma exposição - desde o contato com o artista, como a seleção das obras, a expo grafia, a divulgação, o texto curatorial, a organização da recepção e visitas guiadas, entre outros.



Figura 217 - Vista do interior da exposição

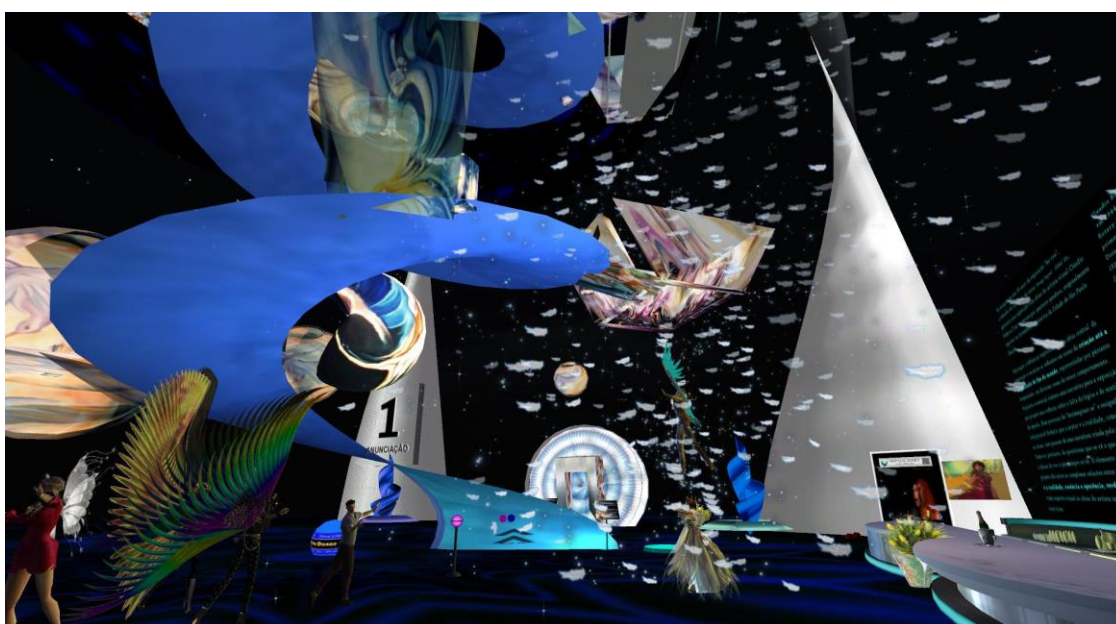


Figura 218 - Festa de Inauguração

Outro projeto que destaco é o de Ana Carolina Silveira Silberschmidt, do Curso de Bacharelado em Design de Moda com Habilitação em Modelagem. Em seu projeto de TCC intitulado “*Gorean Saga*: Um estudo para a concepção do figurino”, criou, para personagem de game RPG no ambiente do Second Life, além de um figurino em RL executou também o mesmo figurino em modelagem 3D e o importou para o SL. Esse trabalho mostrou outra aplicação para os mundos virtuais na área de

moda - um nicho a ser explorado pelos profissionais dessa área no forte mercado interno do Second Life.

Atividades de Ambientação aos Mundos Virtuais

Em relação à área de EAD, em parceria com Romero Tori e Andrea Correa Silva, desenvolvi atividades de ambientação no mundo virtual para estudantes de graduação e pós-graduação em Design Instrucional que permitiram extrair um método para esse tipo de atividade e que também fica como contribuição que veio nessa bagagem.

Metaverso na Sala de Aula

Por fim, entre as várias experiências realizadas utilizando o Second Life em Sala de Aula, tanto em disciplinas como desenho de observação como em Arte e Tecnologia e História da Arte, foi possível perceber algumas modalidades de um tipo de ensino híbrido presencial e à distância combinados que demonstram que o SL pode participar dos métodos de ensino como ferramenta, que aos poucos vai ganhando interesse dos alunos. O exemplo que escolhi foi o que representa minha despedida das salas de aula do Centro Universitário por ocasião de minha aposentadoria, em dezembro de 2016. Com a turma de primeiro semestre de Design Gráfico na disciplina de História da Arte, desenvolvi um museu virtual de História da Arte que, em termos técnicos, tem alguns problemas em função da inexperiência dos alunos, mas que, em termos de produção de turma como um todo, foi bastante produtivo. Toda a classe foi envolvida no mesmo objetivo, que era a construção do Museu. Os alunos (divididos em grupos) se encarregaram da produção de conteúdo, da programação visual e da construção 3D. O objetivo foi alcançado e, desse modo e por meio desse projeto, pudemos percorrer todos os conteúdos propostos para o semestre. Esse Museu atualmente está em exposição para visitação pública numa sky na minha ilha Peace no SL. Figs. 219 e 220).



Figura 219 - Vista da plataforma com o Tunel do tempo



Figura 220 - Vista do espaço interno do Tunel do tempo

Antes de encerrar, consultei Campbell que foi o guia dessa narrativa e encontro um último alerta:

Sempre que é objeto de uma interpretação que a encara como biografia, história ou ciência, a poesia presente no mito fenece. As vívidas imagens estiolam-se em fatos remotos de um tempo e céu distantes. Ademais, jamais há dificuldades em demonstrar

que a mitologia, tomada como história ou ciência é um absurdo. Quando uma civilização passa a interpretar sua mitologia desse modo, a vida lhe foge, os templos transformam-se em museu e o vínculo entre as duas perspectivas é dissolvido. ” (CAMPBELL, 1997, p. 245)

Isso mostrou a necessidade de não incorrer nesse equívoco. Conforme o autor, devo procurar não apenas aplicações interessantes a temas modernos. Para não perder o sentido do que me propus ao realizar esse trabalho, é preciso manter vivas as imagens e nelas encontrar indícios iluminadores que revelem o sentido humano dessa aventura. (Campbell, p. 245). Mostram que o encontro com o sentimento de presença é o símbolo que deflagrou essa aventura que levou a um envolvimento profundo com o mundo virtual que constitui o mito. O sentimento de presença, por sua vez, é o fio condutor das ações e tarefas do avatar, e seus elementos constitutivos (imersão, interatividade, envolvimento, empatia) se reorganizam e se recompõem em função das necessidades de cada passo.

A passagem pelo limiar do retorno me coloca diante de uma chave da compreensão do mito e do símbolo:

Os dois mundos, real e virtual, são um só e único mundo. O mundo virtual trouxe uma dimensão esquecida do mundo que conhecia. Retorno com uma nova visão de mundo, uma visão que me ajuda a compreender o papel da internet e da tecnologia na vida contemporânea, o que dá sentido à façanha do herói que fez uma exploração voluntária dos mundos virtuais. Nessa aventura

Os valores e distinções que parecem importantes na vida normal desaparecem com a terrificante assimilação do eu naquilo que antes não passava de alteridade. (P. 213). Eis a última e difícil tarefa do herói. Como retraduzir, na leve linguagem do mundo, os pronunciamentos das trevas, que desafiavam a fala? ” (CAMPBELL, p.215).

Utilizei a arte como recurso para traduzir os significados mais profundos dessa experiência, seu sentido multidimensional. No conjunto das exposições e coreografias, busquei representar o pulsar dos pares de opostos que tencionam o real e o virtual na tentativa de comunicar a mensagem do vazio gerador de todas as coisas para pessoas que insistem na evidência exclusiva dos próprios sentidos. p. 215

Olhando para a sequência das coreografias, a Stick Dance representa a descoberta da possibilidade de traduzir obras de arte do mundo real no virtual. O

domínio da técnica da modelagem do avatar e do espaço cênico. Assim como a descoberta da performatividade do corpo do avatar. O intercâmbio cultural com outro artista e o primeiro contato com o público, seus aplausos e críticas que completaram o sentido do projeto, mostrando que é possível oferecer experiências estéticas no metaverso. Mostraram direções a seguir na próxima etapa.

Em *Nothing Else Matter* a exploração da performatividade do corpo do avatar em seu aspecto humanoide, a percepção dos limites da tecnologia em reproduzir a realidade física. O domínio dos dispositivos de animação de avatares para dança, a descoberta da empatia cinestésica como elemento que participa e dá sentido à experiência da dança virtual. Nesse trabalho tive a oportunidade de aprender a filmar essas experiências para que fossem apresentadas no mundo real por meio da internet.

O projeto *Dança das Cores* representa a fase de intensa sociabilização, de inserção na comunidade artística do mundo virtual e assim a possibilidade de compartilhar a experiência da dança como atividade artística. Nesses eventos fundiram-se as habilidades de construir o cenário, de criar figurinos e dispositivos de dança diferenciados para a atividade. Consolidou-se a competência para produzir espetáculos de dança com todos os elementos compositivos dessa linguagem.

Dança das vidas representa um momento de amadurecimento em que tive a capacidade de reunir e coordenar um grupo de avatares unidos pela dança, para a montagem do primeiro espetáculo de dança virtual com a separação público-plateia, com o objetivo de promover uma reflexão mais profunda sobre o corpo do avatar e ser um avatar. A experimentação de um outro tipo de relação com o público em que o avatar está exposto a um público que o contempla. Nesse trabalho aconteceu a especialização das bailarinas no domínio da dança do avatar que permitiu essa diferenciação do público.

O Ritual dos Elementais trabalhou com o conceito da energia vital, a libido, que move o avatar no sentido existencial e traz de volta o sentimento de presença, desta feita em toda sua plenitude.

A participação no projeto *The Brave* trouxe o reconhecimento do trabalho da companhia na sociedade multicultural do metaverso. Na coreografia *Street Dance Party* dançamos para estimular a interculturalidade, mostrando as relações que

existem nas danças de diferentes países que ali estão representados, em busca de uma linguagem que transcenda as fronteiras culturais.

No workshop *Nana Vasconcelos* mostramos nossas raízes culturais, a força da música e da dança brasileiras, que no mundo real tem projeção mundial, e neste trabalho passaram a ter projeção no mundo virtual. Esse workshop também teve o objetivo de mostrar que as habilidades de dançarino do avatar podem ser aprimoradas. Com isso ampliam-se as possibilidades de interação com os demais e se aperfeiçoa a percepção do espaço.

Janjii pode ser definida como uma ArteNauta¹⁴⁰ virtual, uma arte educadora para além da sala de aula, uma viajante, que em qualquer lugar e em qualquer situação leva arte para as pessoas.

Esse é o conteúdo que produzo no metaverso e por meio dele sou conhecida e reconhecida. Esse conteúdo é minha contribuição para o mundo virtual. Porque além de pensar o que trouxe para o mundo real nesse retorno é preciso pensar que as ações que tive no mundo virtual devem ser consideradas. Ambas as contribuições revelam a identidade de um ser multifacetado, multicultural, único.

Em minha trajetória consegui, a meu modo, vencer o desafio de me equilibrar no convívio com essas duas realidades, por meio de sua incorporação à vida real. Isso trouxe a visão de totalidade, do que me tornei, e produziu na alma uma satisfação quando cessaram as dicotomias e tudo passou a fazer parte do todo. Porque após a trajetória, confirma-se a ideia expressa por ELIANE SCHLEMMER em entrevista ao site Horizon Project em 2012:

“já não se trata mais de pensar uma ‘realidade virtual’ apenas como exterioridade ou ficção criada e acessada a partir de aparatos tecnológicos sensoriais, mas sim como ‘virtualidade real’, como interioridade socialmente compartilhada e ampliada pelos diversos dispositivos eletrônicos que sustentam a produção e o registro sociocultural atual.” (SCHLEMMER, 2012, online).

¹⁴⁰ O Prof. Phd. Amílcar Martins define : “O ArteNauta é um Arte-Viajante — porque a viagem alimenta o que de mais desafiador e profundo inventamos para aprender.” (...) O ArteNauta como aquele que progride nos espaços levando a arte encavalitada na sua viagem. https://issuu.com/amilcarmartins1/docs/artenautas-um_perfil_de_intervencao (06/03/2017)
<http://www.ipv.pt/politecnica/politecnicaonline.pdf> (06/03/2017)

Hoje somos todos reféns da internet e das tecnologias de comunicação, cuja eficácia depende do uso que delas se faz. Diante dessa experiência no âmbito dos mundos virtuais, enfrentei o desafio de descobrir como utilizá-las de modo criativo, construtivo.

Nesse retorno, vejo-me diante do inevitável impacto do reencontro com um mundo que ainda vive de acordo com essa dicotomia. Corro o risco de vivenciar o que descreve Campbell:

“Assim como sonhos que se afiguraram importantes à noite podem parecer à luz do dia, meras tolices, assim também o poeta e o profeta podem descobrir se bancando os idiotas diante de um júri de sóbrios olhos.” (CAMPBELL, 1997, 215)

Assim como Janjii Rugani tem muito de Isa, Isa retorna com muito de Janjii. A temporária dissociação permitiu atingir a completude, a unidade do ser, e adquirir a maestria de estar em ambos os mundos ao mesmo tempo e manter cada um dentro de sua própria força. Encontrei o equilíbrio no movimento que se faz na tensão entre esses mundos. O metaverso se converteu em ferramenta de criação. Não existe mais a dicotomia Isa e Janjii, assim como não existe mais a dicotomia RL/SL.

A liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos, de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo causal e vice-versa— que não contamina os princípios de uma com os da outra e, no entanto, permite à mente o conhecimento de uma delas em virtude do conhecimento da outra — é o talento do mestre. O Dançarino cósmico, declara Nietzsche, não se mantém pesadamente no mesmo lugar; mas, com alegria e leveza, gira e muda de posição. É possível falar apenas de um ponto por vez, mas isso não invalida o que se percebe nos demais. (CAMPBELL, 1997, p. 225)

Os símbolos são meros veículos de comunicação; não devem ser confundidos com o termo final, *o ponto essencial* a que se referem. Pouco importa o poder de atração que trazem consigo, ou a impressão que podem causar: os símbolos permanecem como meros meios convenientes, adaptados às necessidades de compreensão. Por essa razão, a personalidade ou as personalidades de Deus — representadas em termos trinários, dualistas ou unitários, politeístas, monoteístas ou henoteístas, de forma pictorial ou verbal, como fato documentado ou visão apocalíptica — é algo que ninguém deve tentar ler ou interpretar como a forma última.

O problema do teólogo consiste em manter seu símbolo translúcido. (CAMPBELL, 1997, p. 230)

Essa heroína, intelectual dos tempos modernos, saindo da sala de aula cotidiana, foi atraída para o limiar da aventura. Nos mundos virtuais encontrou um sentimento diferente de presença: pode entender e lidar com essa força, e viver a jornada num mundo de forças e leis e culturas desconhecidas. Enfrentei os desafios da informática, dos programas, para aprender a ser uma criadora nesse mundo. Tive mestres, amigos, parceiros que ajudaram a realizar um projeto artístico que foi reconhecido naquela sociedade. Na sociedade do mundo real com certeza me transformei, descobri capacidades, desenvolvi muitas novas habilidades e competências, e minha consciência e percepção se expandiram. Agora retorno trazendo uma história, uma metodologia de projeto de arte e as obras de arte com ele criadas, imagens simbólicas para serem compartilhadas para que o mito não se perca ao longo da narrativa. Sabendo que o simbolismo do mito se reveste de um significado psicológico, uma função estruturante da psique:

Está fora de dúvidas, especialmente depois do trabalho de psicanalistas, que tanto os mitos compartilham da natureza dos sonhos, quanto os sonhos são sintomáticos da dinâmica da psique. (CAMPBELL, 1997, p. 251).

A isso acrescento o fazer artístico que dá vazão aos símbolos e os transforma em imagens para serem percebidas e sentidas, elaboradas.

Isso me leva a pensar que o que se concebe na imaginação e se materializa em imagens no mundo virtual contém a potência do real. Penso que a Realidade Virtual, a vivência dos mundos virtuais nos prepara o psiquismo e a percepção para o manejo do que está por vir em breve: a Realidade Aumentada fazendo parte do cotidiano de todos e a WEB 3.0, tridimensional e interativa.

Mais uma vez a ficção científica se adianta ao que está por vir. Resta saber se num sentido apocalíptico e autodestrutivo, ou num sentido da busca da utopia de um mundo melhor em que a tecnologia cumpra a função de realmente facilitar a vida humana no planeta, a realização da utopia de uma nova Atlântida.

Para descobrirmos essas respostas, experiências devem ser compartilhadas e refletidas - como a que trago agora - no sentido de decifrarmos o

mistério crucial de nossos dias, que é o próprio ser humano, porque dele depende a reforma da sociedade.

E refletindo sobre um questionamento que um professor me fez certo dia: o que será de você se o SL acabar?

Minha resposta: — Para o artista, enquanto houver terra sempre haverá um pedaço de barro, e para o dançarino sempre haverá o corpo, e isso é suficiente para quem vive de criar. “ Não é a sociedade que deve orientar e salvar o herói criativo; deve ocorrer precisamente o contrário”. (CAMPBELL, 1997, p.376). Não é a tecnologia que deve definir o artista, ela é que por ele será subvertida, e que nessa subversão revelará potencialidades, possibilidades ainda não pensadas.

GLOSSÁRIO

Animation Override (AO): É um anexo para o avatar baseado em scripts que substitui animações padrão (andar, saltar, ficar em pé, rcorrer, etc.) com animações criadas por residentes. [http://wiki.secondlife.com/wiki/Animation Override](http://wiki.secondlife.com/wiki/Animation_Override) (acesso 27/04/2017)

bvh: Os sistemas de captura de movimentos podem gerar um formato de arquivo de movimentos com extensão bvh. São arquivos de texto baseados em esqueletos formados por duas partes distintas. A primeira tem a pose inicial e na segunda a descrição dos movimentos realizados pelos ossos do esqueleto do personagem. É possível importar as animações para o Second Life utilizando esse formato.

Dance machine ou Chimera: É um objeto programado por um script para animar avatares. Normalmente utilizado para danças em grupo. Pode ser acoplado ao avatar ou colocado no ambiente. Existem várias modalidades que tem funcionamentos diferentes mas o mais comum é acionado pelo avatar que clica sobre o objeto e recebe um menu com as opções de danças e um pedido de autorização para animar o avatar.

Esqueleto: Estrutura usada para animar um personagem 3D. Esta estrutura é feita de partes chamadas "ossos".

Facelight: Objeto que é acoplado ao avatar que o ilumina destacando sua aparência principalmente em locais com pouca iluminação, recurso muito útil para o trabalho de palco.

Freebie ou Gift: São Produtos oferecidos gratuitamente por designers e lojas dos mundos virtuais

Full Permissions (full perm): É um objeto que pode ser copiado, modificado e distribuído pelos residentes.

Gesture: Combinação de animações, cliques de som e texto de chat que são reproduzidos automaticamente como um avatar ou grupo. Podem ser acionados quando ativos com uma linha de texto curta no chat, um atalho de teclado, através desta janela, ou a barra de ferramentas inferior "Gestures" botão "(Linden Research, Inc. 2017).

Grid: "Refere-se a um sistema integrado que fornece uma coleção de servidores em rede, alguns dos quais são simuladores que implementam a apresentação da terra. Estes são dispostos na forma de uma malha rectangular "(Linden Research, Inc. 2014).

Hypergrid: "O hypergrid é uma extensão para opensim que permite que você vincule seu opensim a outros opensims na internet, e que suporta transferências de agente sem emenda entre aqueles opensims. Ele pode ser usado tanto no modo autônomo como no modo de grade. O hipergrid está efetivamente apoiando o surgimento de uma rede de mundos virtuais "(OpenSimulator 2013).

HUD -heads-up display: Termo apropriado do dispositivo original que é um instrumento inicialmente desenvolvido para utilização em aeronaves visando a fornecer informações visuais ao piloto sem que este tenha que desviar os olhos do alvo à frente da aeronave. Elemento de interface de usuário bidimensional que controla elementos do inworld, como seu avatar ou animações. Um HUD normalmente consiste em um painel de controle com botões que fazem certas coisas; Pode ser ativadoativá-lo "vestindo" como você faria um artigo de vestuário. HUDs são criados por residentes usando LSL. <https://community.secondlife.com/knowledgebase/english/heads-up-displays-huds-r34/>

Kinect: é um sensor de movimentos desenvolvido exclusivamente para os consoles Xbox 360 e Xbox One, ambos da Microsoft. Este aparelho permite que os jogadores possam ter uma experiência de jogabilidade diferente da tradicional, devido ao fato de dispensar o uso de controles ou joysticks para jogar. <https://www.significados.com.br/kinect/>

Lag: Termo usado para definir um atraso na renderização do ambiente que provoca dificuldade na visualização do ambiente e na movimentação do avatar. Pode ser causado por diferentes fatores, como a presença de muitos scripts rodando ao mesmo tempo, seja em objetos , seja em avatares, em um local, ou excesso de objetos com texturas complexas. A lentidão da conexão com a internet também pode causar esse problema. Lag é um fator que prejudica muito a imersão e o sentimento de presença.

Landmarks : são marcos que podem ser registrados pelo residente em seu inventário que constituem links para lugares no SL. Ao clicar esses links o residente pode automaticamente se tele transportar para aquele lugar.

Machinima: Captura em tempo real de imagens em movimento em ambientes digitais utilizando softwares de captura de imagens em movimento externos ao ambiente como por exemplo o Camtasia.

Mainland Linden: Territórios continentais pertencentes a Linden Lab

Metaverso: Em trabalhos de diversos autores, é unânime a afirmação de que metaverso é um neologismo criado por Neal Stephenson no romance Snow Crash (1992), apropriado recentemente pela Cibercultura. Designa um “universo paralelo” ou “universo virtual tridimensional.

“Metaverso é a terminologia utilizada para indicar um tipo de mundo virtual que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais, não necessariamente de imersão, ou seja, que desloquem os sentidos de uma pessoa para esta realidade virtual.

(...) A convergência entre realidade física persistente, ou; Um espaço social virtual compartilhado com capacidade 3D, ou; Um mundo físico viabilizado virtualmente.” (PEREIRA, 2009, p. 76.)

Mesh ou Malha: "Uma malha é de uma coleção de vértices, bordas e faces que definem uma forma 3D (...) O elemento básico de uma malha é um vértice. Os cantos são linhas que conectam dois vértices. Uma face é um triângulo composto de três Vértices conectados por arestas "(Linden Research, Inc., 2015).

MOCAP animation: Captura de movimento (Mo-cap for short) é o processo de gravação do movimento de objetos ou pessoas. Ele é usado em aplicações militares, entretenimento, esportes, aplicações médicas e para a validação de visão computacional e robótica. No cinema e desenvolvimento de videogame, refere-se a ações de gravação de atores humanos, e usando essa informação para animar modelos de personagens digitais em animação por computador 2D ou 3D. Quando ele inclui rosto e dedos ou capta expressões sutis, é muitas vezes referida como captura de desempenho. Em muitos campos, a captura de movimento é às vezes chamada de rastreamento de movimento, mas na filmagem e jogos, o rastreamento

de movimento geralmente se refere mais a correspondência em movimento.

https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_capture

MUVE: Axel Bruns propõe uma expressão Multi User Virtual Environment (MUVE), ou seja, ambiente virtual multiusuário, para mundos como o Second Life, o que nos parece uma expressão mais correta tendo em conta que não são os jogos dos espaços de criatividade e produção " Bruns, 2008: 298-289, apud GOMES, 2015)

Mashup: O termo Mashup veio da música, mais especificamente da eletrônica e significa misturar. Na música eles são visíveis em mixagens feitas por DJs que a partir de uma música e sua melodia, obtém-se outra a partir de suas batidas. Veja abaixo um exemplo de Mashup na música. Voltando para a informática, Mashup se resume a diferentes serviços que podem funcionar simultaneamente. Lembra que Mashup significa misturar? Então, em poucas palavras quer dizer: a combinação de dois aplicativos que podem complementar e melhorar a oferta de determinado serviço. Você já deve ter visto sites de notícias com conteúdo do YouTube ou sites de compartilhamento de imagens com conteúdo do Google Maps. Se sua resposta foi sim, você está usando Mashups mesmo sem saber. O Google Maps é um ótimo exemplo de Mashup, pois nele é possível ter o conteúdo do site, mas com incrementos do Flickr, Wikipedia, YouTube ou um serviço de anúncios, por exemplo, e agregar em um só lugar. Veja no vídeo a seguir como o Google Maps é o rei dos Mashups.
<https://www.tecmundo.com.br/twitter/1401-o-que-e-mashup-.htm>

Newbie: é a forma como os novatos são referidos no ambiente, na comunidade brasileira também são chamados de nobies ou nube

Notecards: Ferramenta que faz parte do inventário que permite a produção de arquivos de texto dentro do ambiente. Esses arquivos podem ser utilizados para comunicação entre avatares, para escrever ou conter scripts que serão utilizados na programação de objetos e dispositivos. São também utilizados combinados a scripts como no caso dos HUDS de dança

Óculos Rift (Rift): é um equipamento de realidade virtual para jogos eletrônicos, desenvolvido e fabricado pela Oculus. Basicamente, é um sistema visual do tipo Head-mounted display. O projeto está sendo desenvolvido pela Oculus VR que conseguiu 91 milhões de dólares de investidores, sendo que 2,4 milhões de dólares foram levantados pelo site Kickstarter.^[2] A companhia foi fundada por Palmer Luckey

e os cofundadores da Scaleform Brendan Iribe, Michael Antonov e Nate Mitchell. Depois o cofundador da Id Software John Carmack foi contratado como Diretor Técnico.^[3] https://pt.wikipedia.org/wiki/Oculus_Rift

OpenSimulator (OS): "O OpenSimulator é um servidor de aplicações 3D multiplataforma e multiusuário de código aberto. Ele pode ser usado para criar um ambiente virtual (ou mundo) que pode ser acessado através de uma variedade de clientes, em vários protocolos. Ele também tem uma facilidade opcional (o Hypergrid) para permitir que os usuários visitem outras instalações OpenSimulator através da web a partir de sua instalação 'Home' OpenSimulator. Desta forma, é a base de um Metavers distribuído nascente "(OpenSimulator 2014).

Objeto primitivo (prim): É um objeto feito de uma única parte. Em SL e OS Grids isso significa objetos individuais que você pode construir a partir da ferramenta de construção de interface.

Pad : Modalidade de dance machine que além de animar os avatares também oferece opções de formações coreográficas

Poseball: Objeto que acoplado ao avatar o anima individualmente , a poseball contém apenas uma animação que pode ser uma dança, uma movimentação cotidiana como sentar, deitar, ler, etc., ou apenas uma pose estática.

Rig: A ligação entre uma malha e um esqueleto que controla a animação de malha através do esqueleto.

Snapshot: Captura de imagens estáticas em mundos virtuais a partir de ferramenta contida no próprio viewer.

Second Life: Ambiente virtual colaborativo e criativo desenvolvido pela Linden Lab

Simulator (Sim): Pode significar:

- Sim nó (ou sim host), é a máquina, o servidor físico simulando uma ou mais regiões.
- Sim processos, os processos em execução no servidor máquinas que simular regiões.

O último uso é mais preciso, porque vários processos podem ser executados em um único servidor CPU. No uso comum, "sim" também pode ser usado para significar

região, embora este significado seja obsoleto porque é ambíguo. Mais precisamente, uma região é simulada por um processo sim executado em um nó sim "(Linden Research, Inc. 2010).

Streaming (Stream): É possível transmitir sua própria música ou vídeo, em tempo real, do seu computador para o SL. Também existem softwares que permitem transmitir vídeos em tempo real feitos no SL para um site na internet. Ambos recursos requerem uma grande quantidade de largura de banda disponível.

Sandbox: É uma região onde qualquer residente pode processar objetos por um curto período de tempo.

Terraform: Ferramenta que permite modelar a superfície do ambiente virtual

Viewer: Visualizador: "Software de cliente executado no computador Windows, Macintosh ou Linux do usuário" (Linden Research, Inc. 2014).

Windlight: É o termo utilizado para referir a renderização do sistema de atmosfera, pode ser alterando a cor e a iluminação do ambiente conforme a necessidade, tem opções de horas do dia e também pode ser programado para produzir os mais diferentes efeitos no aspecto dos gráficos.

REFERÊNCIAS

1. AGRA, Lúcio. Construtivismo na arte e Projeto Intersemiótico. São Paulo: PUC- SP. Mestrado em Comunicação e Semiótica, 2003. (Dissertação). Cap. 3 SCHLEMMER, Oskar: ponto e linha sobre o palco.
2. ARANTES, Priscila. Arte e Mídia. São Paulo: SENAC, 2005, 224 p.
3. AU, Wagner James. *Os Bastidores do Second Life*: notícias de um novo mundo. São Paulo: Idéia&Ação, 2008, 286 p.
4. BARBOSA, Ana Mae T.B. Teoria e prática da Educação Artística. São Paulo: Cultrix, 1975, 115 p.
5. BARBOSA, A.M. e AMARAL, L. (org.). Interterritorialidade: mídias, contextos e educação. São Paulo: SENAC - SESC, 2008, 235 p.
6. BARBA, Eugenio e SAVARESE, Nicola. *A Arte Secreta do Ator* – Dicionário de Antropologia Teatral. São Paulo: Hucitec e Campinas: UNICAMP, 1995, 270 p.
7. BIOCCA, Frank. *Realidade Virtual*: o extremo limite da multimídia. In: NEIVA, Eduardo e RECTOR, Monica (Org.). Comunicação na era pós-moderna. Petrópolis: Vozes, 1995, 392 p.
8. BOELLSTORFF, Tom. Coming of age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human. Princeton: Princeton University Press. eBook, 2015, 349p.
9. BORGES, Fernanda Carlos. Relatório de pesquisa de pós doutorado. Instituto de Artes. Unicamp. Campinas. 2010. Campinas: UNICAMP, 2010.
10. BRETAS, Maria Beatriz Almeida. In: FAUSTO NETO, Antônio, et al. (Org.). Interação e sentidos no ciberespaço e na sociedade. Porto Alegre: Edipucrs, 2001, 234 p.
11. CAMPELL, Josef, com MOYERS, Bill D., org. FLOWERS, B. S. O Poder do Mito. São Paulo: Palas Athena, 1990, 250p.
12. CAMPBELL, Josef. O Herói de mil faces. São Paulo: Ed. Pensamento, 1997, 414p.
13. CHANGEUX, J. P. *O Verdadeiro, o Belo e o Bem* - Uma Nova Abordagem Neuronal. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013, 488 p.
14. CAMPOS, Ricardo Marnoto de Oliveira. *Deambulações em torno do projeto da antropologia visual contemporânea*: entre as imagens da cultura e a

- cultura das imagens. Revista Digital Imagens da Cultura/Cultura das imagens 1: 28-44, 2011
15. COLERIDGE, Samuel T. Biographia Literária (1817) Disponível para acesso em <http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/biographia.html> , (acesso em 10/08/2011)
 16. COUCHOT, E. *Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração*. In: *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. PARENTE, André (org.). São Paulo: Editora 34, 1993, 304 p.
 17. CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York (EUA): HarperCollins e-books, 2009, 273 p.
 18. CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly and Judith LeFevre. "Optimal Experience in Work and Leisure", *Journal of Personality and Social Psychology*, 56 (5), 815-822.
 19. DAMIANI, Edgard B. *Second Life: guia de viagem*. São Paulo: Novatec, 2007, 238 p.
 20. DAVIS, Erik. *Tecnognose: mito, magia e misticismo na era da informação*. Lisboa: Editorial Notícias, 2002, 446 p.
 21. Dicionário Sensagent.com. Verbetes Interdisciplinaridade. (<http://dicionario.sensagent.com/interdisciplinaridade/pt-pt/> , acesso em 12/08/2011)
 22. FAZENDA, I.C.A. Dicionário em construção. São Paulo: Cortez, 2001, 270 p.
 23. FELINTO, Erick e SANTAELLA, Lucia. *O explorador de abismos: Villem Flusser e o pós-humanismo*. São Paulo: Paulus, 2012. Coleção Comunicação. 192 p.
 24. FLUSSER, Villem. *O mundo Codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 224 p.
 25. FRAGA, T, <http://taniafraga.art.br> (acesso em 10/03/2012, 23h00 min).
 26. FRIAS, Paulo. *Mundo Virtual e o "espírito do lugar"*. SP, 2010 (disponível em <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/57285/2/AtoresemredePFrias000146092.pdf> , acesso em 14/03/2017)
 27. FOSTER, S. L. *Choreographing empathy: Kinesthesia in performance*. New York: Routledge, 2011, 224 p.
 28. GARAUDY, R. *Dançar a vida*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980, 188 p.
 29. GIBSON, W. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 2003. 303 p.

30. GOMES, Clara. *Ciberformance: a performance em ambientes e mundos virtuais*, Google Play livros, Coleção Estudos de Comunicação, no. 1, 2015, 421 p.
31. GOMES, Renata Correia Lima. *Agentes verossímeis: uma investigação da construção dos personagens autônomos nos videogames*. Doutorado em comunicação e semiótica da PUC-SP. São Paulo, 2008
32. 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.
33. GRINBERG, L. P. *Jung: o homem criativo*. São Paulo: FTD, 1997. 240 p.
34. HALBWACHS, M. *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice, 1990, 190 p.
35. HALL, Stuart. *A identidade Cultural na pós-modernidade*. 3ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1999, 102 p.
36. HERNANDEZ, Fernando. *Qué es la educación artística?* Barcelona: Sendai, 1991, 245 p.
37. HORIZON PROJECT. Virtual Worlds. 2012 (disponível em <http://br-2012.wiki.nmc.org/Virtual+Worlds>, acesso em 21/04/2017
38. HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Ed. Perspectiva, col. Estudos. 1999. 256 p.
39. IRWIN, Rita L., et al., *The Rhizomatic Relations of A/r/tography*. http://opensiuc.lib.siu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1004&context=ad_pubs – acesso em 19.04.2017
40. JUNG, C. G. *Tipos psicológicos*. Petrópolis: Vozes, 1991. 616 p.
41. JUSTIÇA, Maria Paula Oliveira. *A ausência do Corpo na Comunicação Online – a descoberta da identidade no Second Life*. Tese de doutoramento em Antropologia Visual, Universidade Aberta de Portugal, 2013, Disponível em: https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/2577/1/TD_MPaulaJusti%C3%A7a.pdf. Acesso em 25.03.2015
42. JUSTIÇA, M. P. O. e SEPPI, I.C. *Arte Virtual, experimentação, imersão e criatividade*. 2a. Conferência Internacional de Cinema de Viana, Comunicação, maio de 2013. Disponível em www.ao-norte.com/encontros/2013/encontros.php - acesso em 19.04.2017
43. KENSKI, V. M. *A memória no tempo dos media*. *Atrator Estranho*, São Paulo, n. 30, vol IV, p. 40, julho.1998.

44. KIRNER, C.; TORI, R. (Org. e Editores) *Realidade Virtual e Aumentada..* São Paulo, Livro do Pré-Simpósio V III SVR, 2006, p. 422 p.
45. LABAN, Rudolf. *Domínio do Movimento*. São Paulo: Summus, 1978, 268 p.
46. LEHMAN, A. e RICHARDSON, B. Oskar Schlemmer. Baltimore: The Baltimore Museum of Art, 1986/87
47. LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2004, 2. ed., 295 p.
48. LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: 34, 1999, 2. ed., 264 p.
49. MACEK, Jackub. *Defining Cyberculture* (v. 2). Disponível em: http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm (acesso em 10/08/2011)
50. MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia: aproximações e distinções*. Revista Galaxia, no. 4. São Paulo: PUC-SP, 2002, in <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/issue/view/112>, acesso em 19.04.2017
51. MACHADO, G; FRANCISCO, D; MENDES, A. ; AMANTE, L. *Refletindo sobre a interação social em ambientes virtuais de aprendizagem*. Novas Tecnologias na Educação. V.3 Nº 1, CINTED-UFRGS, Maio, 2005, Disponível em <http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13726/7959>, acesso em 19.04.2017
52. MACHADO, L.S.; NETTO A.V., OLIVEIRA, M. C. F.. *Realidade Virtual: Conceitos, Evolução, Dispositivos e Aplicações*. Revista Interfaces Científicas – Educação – Aracaju v.01 no. 03 p.97-109 jun.2013. (<http://docplayer.com.br/942745-Realidade-virtual-conceitos-evolucao-dispositivos-e-aplicacoes.html>), acesso em 12/02/2017)
53. MCCREERY, M; SCHRADER, P, KRACH S; BOONE, R. 2013. *Senso de auto: O papel da presença em ambientes virtuais (A sense of self: The role of presence in virtual environments)*. Science Direct. University of Arkansas Volume 29, Issue 4 , julho de 2013, Pages 1635-1640. Disponível em: www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563213000587. Acesso em: 25.03.2015.
54. MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Massachusetts (EUA): MIT, 2000, 400 p.
55. 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), Bragança: Escola Superior de Educação, Maio 2011. Disponível em <http://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/2204> - Acesso em 19.04.2017
56. MARCOS, A., BRANCO, P. S. e ZAGALO, N. T. The creation process in digital art. Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts, New York: Springer, 2009. Disponível em https://www.researchgate.net/profile/Aderito_Marcos/publication/227244741_The_Creation_Process_in_Digital_Art/links/545c3bdd0cf249070a7a9357.pdf Acesso em 19.04.2017
57. MARQUES, Isabel A. *Ensino de Dança Hoje – textos e contextos*. São Paulo: Cortez, 1999, 126 p.
58. MATTAR, João. O uso do Second Life como ambiente virtual de aprendizagem. Disponível em <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/trab/jamn.pdf> Acesso em 10/08/2011
59. MENEGHETTE, Lucas Correia. *Realidade Virtual e experiência no espaço: imersão, fenomenologia, tecnologia*. Dissertação de mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, São Paulo: PUCSP, janeiro 2010.
60. MIRANDA, Regina. O movimento expressivo. Rio de Janeiro: FUNARTE, 1980, 104 p.
61. MOITA, F.M.G. Silva Cordeiro. *Second Life e Estratégias de Estudo: Interface no Aprendizado de Universitários Brasileiros*. UEPB – GT - 16: Educação e Comunicação <http://31reuniao.anped.org.br/1trabalho/GT16-4376--Int.pdf> Acesso em 19.04.2017
62. MORIN, Edgard. *O paradigma perdido: a natureza humana*. Sintra (Portugal): Europa-América, 1991, 224 p.
63. MORIN, Edgard. *A cabeça bem feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000. 128 p.
64. VALERIO NETTO, A., MACHADO, L. S. e OLIVEIRA, M.C.F. *Realidade Virtual - Definições, Dispositivos e Aplicações* (<http://docplayer.com.br/942315-Realidade-virtual-definicoes-dispositivos-e-aplicacoes.html>, acesso em 12/02/2017)
65. OBANA, F. Y; TORI, R. Conceito de Presença. Escola Politécnica da Universidade de São Paulo. LBD UFMG. Sem data. Disponível em:

- <http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/wrva/2010/0019.pdf> . Acesso em 25.03.2015
66. PEREIRA, Itamar de Carvalho. *Metaverso: Implicações das Teorias da Comunicação*. Universidade de Brasília – UnB – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2009. <http://cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Itamar%20de%20Carvalho%20Peireira.pdf> Acesso em 18.08.2011
67. PEREIRA, Itamar de Carvalho. *Metaverso: implicações da teoria da comunicação*. Artigo apresentado no II Simpósio da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura. São Paulo/SP – PUC-SP – setembro de 2008 (disponível em http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://www.cencib.org/simposioabciber/programaCC.htm&gws_rd=cr&ei=5ib-WMfVDoe6wATLpLuIDw , acesso em 24-04-2017)
68. PITA, P. A. *Presença, representação e sentimento* - Configuração da experiência estética segundo Mikel Dufrenne. Coimbra: Revista Filosófica de Coimbra - n.º 7 - vol. 4, 1995.
69. RAMOS, Maria Silva. *Second Life e Educação a Distância - Aprendendo com mundos virtuais*. Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da PUC-Rio para obtenção do título de Especialista em Mídia, Tecnologia da Informação e Novas Práticas educacionais, 2008.
70. RIBEIRO, J. S. *Antropologia Visual*, da minúcia do olhar ao olhar distanciado, Porto: Edições Afrontamento, 2004. Disponível em https://digitalis-dsp.uc.pt/bitstream/10316.2/29929/1/AP22-23_artigo16.pdf?ln=pt-pt Acesso em 19.04.2017
71. ROBLE, Odilon J., SILVA, Jéssica B. e LIMA, Karen Adrie. *Cinestesia e empatia como suportes metodológicos para a pesquisa em dança*. Anais do II Congresso de pesquisadores em dança – ANDA. Comitê Interfaces da Dança e Estados do Corpo. Julho/2012. Disponível em <http://www.portalanda.org.br/anaisarquivos/4-2012-21.pdf> Acesso em 19.04.2017
72. ROUTIO, P. (2007), *Arteology, the Science of Artifacts*, University of Arts and Design Helsinki (UIAH),

- Disponível em <http://www2.uiah.fi/projects/metodi/108.htm>, Acesso em 19.04.2017
73. ROUTIO, P. (2007). Developing Art With Scientific Methods. Disponível em <http://www2.uiah.fi/projects/metodi/133.htm> Acesso em 19.04.2017
74. RYMASZEWSKI, Michael (org.) *Second Life: o Guia Oficial*. ed.1, Rio de Janeiro: Ediouro, 2007, p. 344.
75. SANTAELLA, Lucia. Os Espaços Líquidos da Cibernídia (2005) Disponível em <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/26/27> Acesso em 18.08.2011
76. SCRIVENER, S. (2000) Reflection in and on action and practice in creative-production doctoral projects in art and design. Working Papers in Art and Design Disponível em <http://www.herts.ac.uk/artdes/research/papers/wpades/vol1/scrivener2.html> ISSN 1466-4917 - Acesso em 19.04.2017
77. SCRIVENER, S. The art object does not embody a form of knowledge. Working Papers in Art and Design (2002) Disponível em <http://www.herts.ac.uk/artdes/research/papers/wpades/vol2/scrivenerfull.html> - Acesso em 20.01.2013
78. SCHLEMMER, Oskar. Théâtre et abstraction (L'espace du Bauhaus) (trad. Eric Michaud), Lausanne: L'Age d'Homme, 1978. 245 p.
79. SEPPI, Isaura da Cunha. A contribuição da Arte na construção de uma visão de mundo. In: I Congresso Internacional sobre Literacias, 2002. Évora. Actas – I Congresso Internacional sobre Literacias. Évora: Universidade de Évora, 2002. V. único.
80. SEPPI, Isaura da Cunha. Coreografia/escrita de uma investigação interdisciplinar sobre a formação de uma professora de arte / Isaura da Cunha Seppi - São Paulo, 2002. 127 f. Dissertação (Mestrado) Universidade Cidade de São Paulo. Disponível em https://www.academia.edu/11328098/COREOGRAFIA_ESCRITA_DE_UMA_INVESTIGA%C3%87%C3%83O_INTERDISCIPLINAR SOBRE_A_FORMA%C3%87%C3%83O_DE_UMA_PROFESSORA_DE_ARTE Acesso em 22.05.2016.
81. SEPPI, Isaura da Cunha. *O Avatar*, mediador de realidades. Revista Iniciação, São Paulo, Vol.4 nº3, out.2014. Disponível em

- http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainiciacao/wp-content/uploads/2014/11/72_IC_artigo.pdf. Acesso em 25.03.2015
82. SHEETS-JOHNSTONE, M. *The corporeal turn*. Exeter (UK): Academic, 2009. Disponível em <http://phaenex.uwindsor.ca/ojs/leddy/index.php/phaenex/article/view/4287/334> Acesso em 19.04.2017
83. SILVA, Andréa Corrêa. Reconhecendo estilos de aprendizagem em mundos virtuais 3D como subsídio para o Design Educacional. Dissertação de Mestrado. Centro Universitário Senac-SP. São Paulo, 210, 223p.
84. SILVA, Carlos Antônio Bruno da. *Jogos eletrônicos: apreensão de estratégias de aprendizagem*, in MUNGUBA, M. C. et al., 2003. Disponível em <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=40816208>. Acesso em 19.04.2017
85. SILVA, Renata C. *Apropriações do termo avatar pela cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos*. Revista Contemporânea ed. 15, vol. 8, n2, 2010. Disponível em <https://www.yumpu.com/pt/document/view/26693920/apropriaaaues-do-termo-avatar-pela-cibercultura-do-contexto-uerj/1> Acesso em 19.04.2017
86. SOUSA, Igor Ramady Lira. *Mundos Virtuais: múltiplas possibilidades para múltiplos jogadores*. Conexões Midiáticas - Revista dos Alunos do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB, no. 1 Abril-Setembro 2009. Disponível em http://www.insite.pro.br/P%C3%A1ginas%20novas/mundos_virtuais_sousa.pdf Acesso em 19.04.2017
87. STEPHENSON, Neal. *Snow Crash*. [S.l.]: Penguin, 1994. 448 p.
88. SHERMAN, Willian R., CRAIG, Alan B.. *Understanding Virtual Reality: interface, application and design*. San Francisco (CA): Elsevier, 2006.
89. TORI, Romero. *Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução das distâncias em ensino e aprendizagem*. São Paulo: SENAC, 2010, 254 p.
90. VALVERDE, Isabel de Cavadas. *Senses Places: developing a somatic dance-technology approach*, article, 2013 (disponível em : https://www.researchgate.net/publication/257066559_Senses_Places_developing_a_somatic_dance-technology_approach (acesso em 24/04/2017)

91. VALVERDE, Isabel de Cavadas. Interfacing Dance and Tecnology: A Theoretical Framework for Performance in the digital Domain. Tese de doutorado. University of California, Riverside, 2004. 458p.
92. VALVERDE, Isabel de Cavadas. *Interfaces Dança-Tecnologia*: Um quadro teórico para a performance no domínio digital. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2004, 422 p.
93. ZABEL, Gary. Arte do mundo virtual. Virtual Art Initiative, 2009. Disponível em https://www.academia.edu/10665335/Oxford_Handbook_of_Virtuality Acesso em 25.03.2015

Referências online

Exposição DREAMLAND
<http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Manifs.nsf/AllExpositions/0E4639A34A4B08C5C12576B8003A5F37?OpenDocument&sessionM=2.2.1&L=1>

<http://www.slideshare.net/AnaBee/realidade-virtual-e-metodologias-interativas-472960> (acesso em 18/08/2011)

http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com_content&view=article&id=1300&secao=235 (acesso em 18/08/2011)

<http://www.scribd.com/doc/8377763/ADMIRAVEL-MIDIA-NOVA-A-NOVA-CULTURA-DE-SECOND-LIFE-> (acesso em 18/08/2011)

Arte Digital e o Machinima como uma nova Linguagem em audiovisual com Débora Kaz # Era Transmídia. <http://youtu.be/79kreyGZwN0> (acesso em 26/03/2014).

HBO “When Strangers Click” with documentary maker Robert Kenner
<http://www.youtube.com/watch?v=mMxbnwlZhjI> (acesso em 27/03/2014)

LEA webpage <http://www.lea-sl.org/> (acesso em 25/06/2012)

RIBEIRO, J.S. Tecnologias Digitais e Antropologia – Hipermídia e Antropologia
www.monografias.com (acesso em 12/07/2013).

Robert Kenner webpage <http://robertkennerfilms.com/films/files/detail.php?id=22>
 (acesso em 27/03/2014) Sinopse: When Strangers Click
<http://www.hbomax.tv/sinopsis.aspx?prog=HBO085115>(acesso em 27/03/2014)

<http://www.machinima.org/faq.html> (acesso em 25/06/2012)

www.machinima.com, (acesso em 18-06-2012)

Páginas de empresas produtoras de animações:

Vista animations <http://www.vistanimations.com/> (acesso em 25/06/2012)

My- Animation <http://secondlife.com/destination/myanimation---dances-ao-s-model-pose> (acesso em 25/06/2012)

MOCAP-dancer <http://www.mocap-dancer.com/> (acesso em 25/06/2012)

Filmografia

When Strangers click: five stories from the internet, 2010, Filme. Dir.: Robert Kenner.
E.U.A.: HBO

“Blade Runner, o Caçador de Androides” – Ridley Scott (dir.), 1982, 117 min.

“Sonhos” - Akira Kurosawa (dir.), 1990, 119 min.

“Matrix” – Lana e Lilly Wachowski (dir.), 1999, 136 min.