



# RECONFIGURAÇÕES DA IDENTIDADE EM REALIDADES MISTAS: O VIRTUAL, A INCORPORAÇÃO E O NOVO PÓS-HUMANO

RECONFIGURATIONS OF IDENTITY IN MIXED REALITIES: THE VIRTUAL, CORPOREALITY AND THE NEW POST-HUMAN

CLARA GOMES

Instituto de Comunicação da Nova (ICNOVA), Universidade Nova de Lisboa, Portugal

---

## KEYWORDS

virtual  
corporeality  
cyberformance  
post-human  
metaverse  
avatar  
virtual world

---

## ABSTRACT

*COVID 19 confinements changed our relationship with the computer: we use it more but not necessarily better. In these times education, work, entertainment and art resort to social media, video streaming and online platforms. We believe that the current reflection on this Human Computer Interaction can gain from the experiments of cyberformance – the performance art the crosses physical and virtual environments – both at a theoretical level, through concepts like virtual reality or corporeality, and at an empirical level, previewing the creation of intermedial interfaces that develop our post-human condition in a more embodied, integrated and freer way.*

---

## PALAVRAS CHAVE

virtual  
incorporação  
ciberformance  
pós-humano  
metaverso  
avatar  
mundo virtual

---

## RESUMO

*Os confinamentos do COVID 19 mudaram a nossa relação com o computador: passámos a usá-lo mais mas não necessariamente melhor. Nestes tempos, ensino, trabalho, divertimento e arte recorrem às redes sociais, ao video streaming e a plataformas online. Acreditamos que a actual reflexão sobre esta Interação Humano Computador poderá ganhar com as experimentações da ciberformance – a performance art que cruza ambientes físicos e virtuais – tanto a nível da teoria, através de conceitos como realidade virtual e incorporação – como da prática, que preconiza a criação de interfaces intermediais que desenvolvem a nossa condição pós-humana de forma mais livre, incorporada e amplificada.*

---

Recebido: 12/ 06 / 2022

Aceite: 19/ 08 / 2022

## 1. Introdução

Numa altura em que o nosso quotidiano se desenrola no limiar entre virtual e actual a teoria da ciberformance apresenta conceitos e experiências que nos podem ajudar a analisar e melhorar a Interacção Humano Computador (IHC) afastando-nos do computador enquanto *boxed interface*, interface «encaixotada» e limitativa, no sentido da criação de experiências mais incorporadas e sinestésicas.

Desde 2008 que tento contribuir para um enquadramento teórico da ciberformance, a performance que acontece no metaverso, em plataformas e ambientes virtuais. Há três décadas que acções performáticas cruzam o mundo físico com a Internet, ligando utilizadores e públicos distribuídos geograficamente. Fóruns e ambientes textuais de jogo foram os primeiros espaços usados por *ciberformers* tendo estes, mais tarde, apropriado mundos virtuais e adaptado *gadgets* da medicina e do *gamming*.

Com base na minha própria prática artística nesses contextos e em produção académica sobre a performance digital criei um enquadramento que visa possibilitar uma melhor definição e compreensão deste género artístico. A análise da forma, conteúdo e processo criativo de actos performativos específicos, conduziu-me a uma tipologia operativa que apenas existe na intersecção dos seus tipos. Estes são definidos pelo seu desenvolvimento através da palavra, através da construção de código e através do corpo em interface com a tecnologia.

Procuo assim abrir caminho para uma análise do contributo deste género para o panorama mais vasto da relação entre a comunicação à distância, a Interacção Humano Computador (IHC) e a arte contemporânea. Tendo em conta o período histórico que vivemos, com uma maior dependência do computador e dos ambientes virtuais e uma maior consciencialização das consequências desta relação, por vezes tóxica, procuro adaptar os conceitos da ciberformance ao nosso quotidiano pós-pandémico.

A ciberformance é a performance que acontece ao vivo, na Internet, em plataformas, ambientes e mundos virtuais. Assim, torna-se necessário analisarmos alguns aspectos da nossa relação com a virtualidade para compreendermos como se desenvolve a performance nestes espaços. Muito se escreveu até aos dias de hoje sobre o virtual, sobretudo no campo da filosofia; mais recentemente, também os mundos virtuais têm sido objecto de investigação académica. Debateremos aqui algumas das questões relacionadas com habitar o virtual que se afiguram importantes para a teoria da ciberformance mas também para o estudo da nossa relação actual com o digital.

Das temáticas que são fundamentais para a compreensão deste tipo de prática artística e que podemos extrapolar para a análise da vida digital contemporânea duas se destacam: realidade virtual e incorporação. Assim, proponho-me aqui reflectir sobre a dicotomia virtual/real afirmando que virtual é real e opondo preferencialmente a este o conceito de «actual». Viso também repensar os termos realidade virtual e metaverso, uma análise que se impõe quando os donos da internet se propõem organizar a nossa existência digital a partir de mundos virtuais (projectos Meta<sup>1</sup> do Facebook e Viverse da Microsoft<sup>2</sup>). A obra antropológica de Tom Boellstorff torna-se importante neste contexto, uma vez que se trata do primeiro estudo científico de fôlego sobre os mundos virtuais. Por fim considerarei as consequências físicas e identitárias que o habitar do virtual representa, através do exame de conceitos como avatarização, *embodiment* e corporeidade e da revisão do datado «pós-humano» de N. Katherine Hayles (1999), que substituo pelo «virtualmente humano».

## 2. O virtual

A definição de virtual, conduz-nos por um caminho já muito trilhado, inicialmente pela filosofia e mais tarde pela ciência e pelas artes dramáticas. Porém, é uma noção que, embora se dê no mundo contemporâneo como evidente, pode gerar confusões e que necessitamos de investigar, na medida em que integra o conceito de mundo virtual – o espaço onde a ciberformance acontece por excelência. Quando os donos da Internet nos prometem, para o futuro muito próximo, uma integração da nossa vida profissional e do entretenimento em mundos virtuais e metaversos faz sentido regressar a este conceito essencial para a performance e as artes online mas também para a nossa vida quotidiana.

No entendimento comum gera-se por vezes uma equivocante oposição entre o virtual – significando ausência de existência, possibilidade ou até ficção – e a realidade, que implica uma presença tangível, uma incorporação material.

Piérre Lévy afirma que o virtual não tem relação com o que é falso, ilusório ou imaginário. «O virtual não é de todo o oposto do real. É, pelo contrário, um modo poderoso e fecundo que expande o processo de criação, abre o futuro, injecta um núcleo de significado por baixo da banalidade da presença física imediata» (Lévy, 1998, p. 16).

Lévy fala de um processo criativo de virtualização que nada tem ver com as caricaturas que têm sido feitas do virtual.

Na oposição enganosa a que real e virtual têm sido sujeitos, virtual, aparentemente, significa ausência de existência, enquanto real implica corporalidade material e presença tangível (Lévy, 1998, p. 23).

1 Meta, projecto do facebook: <https://about.facebook.com/meta/>. Consultado em 07-06-22.

2 Viverse da Microsoft: <https://www.viverse.com/>. Consultado em 08-06-2022.

A etimologia revela-nos que virtual é uma palavra que deriva do latim *virtus*, ligada a noções de virtuosidade, virilidade, força e potência.

A filosofia escolástica, seguindo Aristóteles, afirmava que o virtual é o que é potencial, não o que tem uma existência actual, exemplificando que o carvalho existe na sua semente. Assim, o virtual (carvalho) não se opõe ao real (semente), pelo contrário, é a potência do actual – o real é a actualização do virtual (Peters, 1983, p. 73).

Portanto, o virtual tende para a actualização sem passar por nenhuma forma efectiva de concretização, daí que deva ser comparado ao actual e não ao real, «uma vez que a virtualidade e a actualidade são apenas duas formas de ser» (Lévy, 1998, p. 23).

O que está na origem do virtual é, pois, real porque está ligado ao virtual – o actual é a actualização do virtual e este consiste no próprio processo de produção do actual.

Assim, «o virtual opõe-se não ao real mas ao actual. O virtual é completamente real na medida em que é virtual (...) o virtual tem que ser definido como estritamente parte do objecto» (Deleuze, 2004, p. 260).

A noção de actual em português quotidiano é temporal, significa contemporâneo. Porém, temos de alargar o termo para o seu significado original proveniente de acto, actuar ou actor. Em inglês, a nuance entre real e actual – como em *actually*, «na realidade» – é mais facilmente captada.

Se insistimos nesta relação entre virtual e actual é precisamente para a apor ao oxímoro de realidade virtual (RV) que tanta polémica gerou há umas décadas.

Para muitos o virtual é um termo complicado, datado, inevitavelmente ligado à expressão realidade virtual e a presumíveis intersecções de computação e não fisicalidade. As noções do virtual relacionam-se com oposições clássicas entre mente e corpo, objecto e essência, estrutura e agência.

No seu estudo antropológico de um mundo virtual, *Coming of Age in Second Life - An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Tom Boellstorff (2008) considera que o importante é que o virtual se aproxima do actual sem lá chegar. Este fosso entre virtual e actual é crítico: se fosse preenchido não haveria mundos virtuais e, num certo sentido, nem mundo actual. Para o antropólogo trata-se de uma reconfiguração do binarismo natureza/cultura cujo marco-fronteira é a distinção entre *online* e *offline* (Boellstorff, 2008, p. 19).

Vários académicos problematizaram este binarismo acentuando a sua constante presença na vida humana (Haraway, 1999; Latour, 2005). Porém, será incorrecto associar o virtual com o cultural e o actual com o natural, uma vez que os humanos fazem cultura em contextos virtuais e actuais. Portanto, como os humanos são parte da natureza e o virtual é um produto da intencionalidade humana, o virtual é tão «natural» como tudo o que os humanos fazem no mundo actual (Boellstorff, 2008, p. 19).

Por outro lado, Slavoj Žižek usa Jacques Lacan para contestar as assunções inerentes ao binómio virtual/real. Em *Mapping Ideology* (1994) afirma que existe uma ideia generalizada de que «o sexo virtual ou cibersexo representa um corte radical com o passado, uma vez que nele o contacto sexual real (*actual*) com um outro real perde para o gozo da masturbação, cujo único suporte é o outro virtual» (Žižek, 1994, p. 5). Ora, Lacan, ao afirmar que não existe relação sexual, queria dizer que a estrutura do acto sexual real (com um parceiro de carne e osso) é já em si virtual – o corpo do outro serve apenas como suporte para as nossas projecções fantasmáticas (Žižek, 1994, p. 5).

Se, por um lado, na concepção lacaniana o sexo real sempre foi virtual, é também verdade que a experiência dos mundos virtuais é real para os seus participantes, como discutiremos mais à frente.

### 3. Realidade virtual

Os mundos virtuais são, amiúde, confundidos com realidade virtual.

Ora este oxímoro, que tantos equívocos provoca, não passa de uma metáfora, tal como o suposto «pai» do conceito, Myron Krueger, o advogou:

«Eu vejo a Realidade Virtual como uma metáfora para o que está a acontecer na nossa sociedade. O meu conceito de Realidade Virtual relaciona-se com esta metáfora da mesma forma que com qualquer meio particular que a implemente. Deliberadamente fiz o termo provocativo e gostei do facto de que é um oxímoro» (Krueger citado por Gouveia, 2006, p. 130).

Em entrevista à revista *C. Theory*, Krueger, que afirma ter criado o conceito em 1973, explica que se trata de um projecto ainda por concretizar.

«A Realidade Virtual é incompleta. É verdade que hoje ela fornece um *feedback* táctil limitado, quase nenhum *feedback* proprioceptivo (como quando andamos na areia da praia ou num terreno rugoso), raras são as oportunidades que temos de cheirar e pouca mobilidade. No entanto apenas começou. Criticar uma nova ideia porque ainda não está totalmente realizada parece uma forma não muito razoável de impaciência. Nessa base, as cavernas de Lascaux nunca foram pintadas porque não temos toda a paleta e por isso não as podemos animar a três dimensões. Dêem-nos alguns séculos, e então revisitaremos esta queixa» (Krueger citado por Gouveia, 2006, p. 130).

Myron Kruger foi o pioneiro dos espaços supostamente imersivos da realidade virtual que levaram a dois equívocos: o da desincorporação e o da transparência.

Quando nos ligamos ao ambiente virtual multi-utilizador Second Life, por exemplo, não entramos nouro mundo senão metaforicamente. Esse mundo prolonga o nosso e acrescenta virtualidades à nossa realidade mas não a substitui.

«Algumas teorias da cibernética advogam que abandonámos o nosso corpo para entrar, com a nossa mente, num dispositivo tecnológico imersivo e total. Hoje a grande questão é precisamente a consciência dessa impossibilidade e a tendência é retomar estratégias mais opacas e reflexivas que não tenham como fito esconder a interface. Estamos sempre a lidar com o nosso corpo e não existem realidades sem corpo ou desincorporadas» (Gouveia, 2006, p. 130).

A ficção científica – *The Matrix* (Warchowski, 1999) no cinema, ou *Second World* (Shah, 2008) na literatura – é responsável por alimentar essa ideia de corpos catatónicos ligados a mentes desincorporadas, mente e corpo vivendo em mundos diferentes, contrariando o facto de que o corpo está sempre presente e é, juntamente com a tecnologia, visível e opaco.

Assim, está ainda muito pouco explorada a intersecção entre a realidade virtual, com as suas características interfaces – como os capacetes HDM (Head Mounted Display), óculos ou luvas – e os mundos virtuais. No campo da arte, a realidade virtual tem ficado limitada à galeria de arte (por exemplo, as obras em CAVE de Jephrey Shaw e os projectos imersivos biológicos de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau) ou ao palco (Yacov Sharir dançando com o ciberpersonagem criado pelo seu *cyber-suit*).

O *gaming* e os mundos virtuais já empreguem há muitos anos interfaces de realidade virtual como *goggles* ou óculos (como o Oculus Rift, um *headset*, que foi comprado pela Meta), mas poucos os usam, são muito limitativos. Continua a ser através do ecrã, rato e teclado que a maioria interage e actua nos mundos virtuais, mas o controlo remoto de algumas consolas de jogo (Wii, da Nintendo; o dispositivo Kinect, para a Xbox da Microsoft, bem como o Emotiv EEG Brain Interface Headset) preconizam uma vulgarização das interfaces de realidade virtual aplicadas aos mundos virtuais. Algo que aguardamos há muito tempo e que poderia estar mais difundido na nossa vida quotidiana, para além do entretenimento, para nos ajudar a desenvolver uma comunicação mais háptica e sinestésica, por exemplo.

Note-se, no entanto, que, apesar da evolução recente dos *gadgets* de realidade virtual, a ciberformance mostra, precisamente, como as ideias da desincorporação e da transparência da tecnologia do virtual caíram por terra.

#### 4. Mundo real e mundo virtual

No Second Life (até hoje o mundo virtual mais bem sucedido pelo menos até que Mark Zuckerberg concretize o sucedâneo «Meta») os residentes referem-se muitas vezes à vida real (abreviando frequentemente para RL ou rl de *real life*), à primeira vida, ao mundo físico e ao mundo real, antónimos imprecisos para o mundo virtual, uma vez que implicam que a tecnologia torna a vida menos real ou que o virtual não é real. Assim, embora não favoreçamos a popular expressão *real life*, temos que concordar que o sentido em que é utilizada a justifica: o virtual é usado muitas vezes no discurso da Internet apenas como *online*, ao passo que as experiências que ocorrem na vida real são aquelas que ocorrem *offline*. Ou seja, nesta acepção, real quer dizer apenas *offline* e não implica um estatuto ontológico.

«Os mundos *online* não são espaços onde simplesmente tratamos de assuntos *offline*, e de onde, uma vez resolvidos estes, saímos alegremente (...) O que acontece nos mundos virtuais é igualmente real e tem o mesmo significado para os seus participantes» (Taylor, 2006, p. 19).

Os mundos virtuais têm ramificações reais – um negócio, um curso, um parceiro *online* que se torna um esposo real. Como diz um residente do Second Life citado por Boellstorff: «As nossas relações virtuais são tão reais como as relações na vida real (rl)» (2008, p. 21). Estas ramificações surgem e desenvolvem-se devido ao fosso entre virtual e actual – elas não se esbatem porque dependem desse mesmo fosso, uma questão que analisaremos em detalhe mais à frente.

Um engano comum, sobretudo àqueles que nunca habitaram ou experimentaram um mundo virtual, é compará-lo a um jogo.

Um mundo virtual não é um jogo com regras e uma ficção construída. Não tem um objectivo final, princípio e fim, uma escala de pontos e um prémio para o vencedor. Pode-se jogar alguns jogos no Second Life, mas o *gaming* não é a sua essência.

Também se pode utilizar esses mundos como redes sociais, mas não se tem necessariamente de o fazer. No Second Life podem-se criar objectos, uma casa, roupas, gestos, animações e coreografias, falar através da caixa de texto ou de um microfone com outros residentes, ir dançar numa discoteca, participar numa corrida para angariação de fundos para a Liga Contra o Cancro, estar só ou acompanhado, cada acto por si só ou vários ao mesmo tempo.

Portanto, um mundo virtual é sobretudo um espaço de criatividade, não de «jogabilidade», como é evidenciado pelo desenvolvimento da ciberformance nestes ambientes: «(...) mundos virtuais não são em si mesmos jogos e assumir que teorias sobre jogos e o jogar são fundações necessárias para compreender os mundos virtuais leva a interpretações erradas» (Boellstorff, 2008, p. 22).

Em inglês, a língua franca dos mundos virtuais, um verbo contribui para esta confusão: *to play* tanto pode ser jogar como tocar um instrumento, brincar ou representar um papel na vida ou no teatro. No estudo antropológico de Tom Boellstorff, alguns inquiridos referiram-se ao verbo *to play* relativamente ao Second Life – não porque de um jogo se trate mas sublinhando, de forma não intencional, o facto de ser um espaço criativo. Na realidade, os habitantes daquele mundo virtual chamam-se residentes (*residents*) e não jogadores (*gamers* ou *players*).

Os mundos virtuais também não são jogos de vídeo, se bem que os primeiros jogos de vídeo *online* fossem palco de algumas performances. No princípio dos anos 90 os vídeo jogos tomaram nova forma com os primeiros jogos *online*. Porém, as expressões que foram surgindo para os designar como MUD (Multi User Dungeon, Domain ou Dimension) MOO (MUD Object Oriented), MMOG (Massive Multiple Online Game) ou MMORPG (Massively MultiPlayer Online Role Playing Game) não são correctas para descrever o Second Life, por exemplo, ou mesmo um mundo virtual criado com software *open source* no Open Simulator<sup>3</sup>.

Se bem que estes jogos multijogador em rede se tornassem cada vez mais espaços de socialização (como o referido World of Warcraft), não são redutíveis aos mundos virtuais nem estes àqueles.

Axel Bruns propõe a expressão Multi User Virtual Environment (MUVE), ou seja ambiente virtual multi-utilizador, para mundos como o Second Life, o que nos parece a expressão mais correcta tendo em conta que não são jogos mas espaços de criatividade e *produtilização*<sup>4</sup> (Bruns, 2008:298-289).

Um outro preconceito relativo aos mundos virtuais, decorrente em parte da sua associação ao jogo e ao entretenimento, relaciona-se com a ideia de que não passam de uma forma de escapismo um preconceito evidenciado por Arthur Berger em *Video Games a Popular Culture Phenomenon* (2002):

«As gratificações envolvidas em ser-se membro de uma comunidade [virtual] não são as mesmas, sugeriria, de se estar envolvido numa comunidade real (...) Podemos ter criado os instrumentos da nossa própria escravidão – psicológica e não só» (Berger, citado por Boellstorff, 2008, p. 26).

Vemos, portanto, que assunções ligadas ao aspecto viciante dos jogos são também aplicadas aos mundos virtuais.

Admitimos, por experiência própria, que a criação de um avatar e a socialização num ambiente virtual pode levar a que nos retiremos das actividades da *real life* por largas horas, sobretudo no início da nossa residência em tais paragens. Porém, neste estudo desviamos-nos quer de discursos utópicos quer de discursos distópicos sobre os mundos virtuais e concentramo-nos na suas qualidades enquanto espaços de criação.

## 5. Corporalidade, identidade e avatares

«Corpos, corpos por todo o lado. A filosofia, o pensamento feminista, os estudos da cultura, os estudos da ciência, todos parecem ter redescoberto os corpos. Em parte isto acontece porque tivemos que fazer uma reflexão em relação ao sermos incorporados nas variadas novas tecnologias que encontramos no século XXI. O nosso “alcance” estendeu-se agora a sítios globais através da Internet, as nossas experiências foram transformadas, conseguimos entrar no ciberespaço através dos primitivos motores de realidade virtual do presente e somos tentados a pensar que podemos transcender os nossos corpos através das desincorporações da simulação» (Idhe, 2002, p. xi).

A ciberformance é, por norma, interpretada, ou melhor, *performada*, pelo avatar, o duplo que é a incorporação virtual do *performer*.

Esta afirmação remete-nos inevitavelmente para noções desenvolvidas pela psicanálise: o duplo leva-nos a Sigmund Freud – nomeadamente ao mito do andrógino – e o avatar, geralmente uma representação aperfeiçoada do corpo físico, a Jacques Lacan e à sedução do Outro.

Porém, mais do que trabalhar a partir de definições psicanalíticas, importa-nos desenvolver conceitos mais recentes, aplicáveis às práticas que estão em causa: o habitar mundos virtuais e o desenvolvimento da performance nestes.

O avatar – termo usado em muitos ambientes, plataformas e mundos virtuais – é a incorporação ou corporalização virtual de uma pessoa. O termo sânscrito referia-se originalmente à encarnação de um deus hindu, geralmente Vishnu. Em termos de cibersocialização, o termo terá sido usado pela primeira vez em meados dos anos 80, nos mundos *Habitat* (Lucasfilm Games, 1985) e *Ultima IV* (Garriot, 1985) e um pouco mais tarde no romance de Neal Stephenson, *Snow Crash* (1992). Enquanto o termo avatar, historicamente, se refere a uma

<sup>3</sup> OpenSimulator é uma cross-platform para alojar mundos virtuais. Mundos virtuais open source são, por exemplo, Reaction Grid, Avination e Open Cobalt. [http://opensimulator.org/wiki/Main\\_Page](http://opensimulator.org/wiki/Main_Page). Consultado em 06-06-22.

<sup>4</sup> Em Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond, Axel Bruns afirma o advento do produtor, o produtor que para além de consumidor é também criador (2008).

encarnação, um movimento de virtual para actual, em relação aos ambientes *online* o movimento é inverso, e será uma «desencarnação» ou «invirtualização» segundo Tom Boellstorff (2008, p. 128).

Ainda antes de o termo ser cunhado, os observadores destes fenómenos notaram uma ligação entre socialização, subjectividade e corporalidade. Myron Kruger, o já referido «pai» da realidade virtual escrevia em 1983: «As pessoas têm um sentimento de propriedade em relação à sua imagem (isto é, ao seu avatar). O que lhe acontece acontece-lhes a eles. O que lhe toca, eles sentem (...) é criado um novo tipo de situação social» (citado por Boellstorff, 2008, p. 128).

É através do avatar que os residentes de um mundo virtual como Second Life experimentam a identidade virtual, fundamental para a criação e construção das comunidades nos espaços virtuais.

T.L. Taylor em *Living Digitaly: Embodiment in Virtual Worlds* (2002) afirma que os avatares «são um ponto central no qual os utilizadores se intersectam com um objecto tecnológico e se incorporam, tornando reais tanto o ambiente virtual como a variedade de fenómenos que este desenvolve» (citado por Boellstorff, 2008, p. 129).

Daí que os avatares tornem os mundos virtuais reais, não actuais: eles são a posição a partir da qual o *self*, o eu, encontra o virtual.

Um total controlo sobre a auto-representação sempre foi uma característica marcante dos mundos virtuais, mesmo quando eram apenas textuais, e é ainda mais significativa nos mundos gráficos.

O comando sobre a apresentação do nosso avatar é essencial nos mundos virtuais tridimensionais. No Second Life, um menu de «aparência» permite-nos criar e mudar tudo, desde o formato do corpo, ao cabelo, passando pelas feições e pela pele. Aliás, o comércio de *skins*, peles trabalhadas ao pormenor dos pêlos, rugas, sinais ou tatuagens é muito bem sucedido nesse ambiente. Um avatar pode mudar de género, raça ou mesmo espécie (animal, *robot*) em segundos.

Esta potencial polimorfia é, obviamente, uma mais-valia para a performance e as artes dramáticas.

No entanto, a maioria dos residentes tende a manter a aparência do seu avatar principal, como demonstram as entrevistas efectuadas por Tom Boellstorff no Second Life: «Quando comecei alternava entre dois avatares principais e planeava criar mais, mas desde que comecei a encontrar-me com as mesmas pessoas não mudei a minha aparência base (...) comecei a ter relações fixas e quis permanecer uma entidade única», diz um residente (2008, p. 130).

Existe uma ligação entre o avatar e as questões referentes à socialização. Outros residentes corroboram esta ideia: «As pessoas tratam-te de acordo com o teu avatar. É uma pena mas é verdade»; ou «Julgo as pessoas com base na aparência do seu avatar. Não gosto das louras magras». No ambiente do Second Life o avatar é indicativo da identidade do residente. «Acabei por concluir que a aparência externa comunica muito sobre quem tu és, porque é feita de escolhas conscientes sobre como te queres apresentar», afirmou em entrevista outro avatar (Boellstorff, 2008, p. 130).

Na realidade, o que a maioria dos residentes parece afirmar é «eu sou o meu avatar». Num estudo efectuado com estudantes universitários no Second Life por investigadores holandeses, estes chegaram à conclusão que a maioria dos utilizadores de mundos virtuais não cria uma personalidade virtual para o seu avatar (Aas *et al.*, 2009).

Quanto à questão física, a atitude é diferente: se bem que muitos residentes optem por criar avatares à sua semelhança, outros «melhoram-nos». Mas porquê criar um modelo melhorado de si próprio?

Num *blog* dedicado a discutir estas questões, uma residente do Second Life explicava que começou por criar um avatar rechonchudo como ela, mas que os rapazes a evitavam e as raparigas a ridicularizavam, o que a levou a «emagrecer» o avatar. Alguns utilizadores apoiavam-na, porque o Second Life é sobre melhorarmos-nos e sermos quem queremos, diziam, outros afirmavam que a gorducha devia ter permanecido fiel à sua imagem real, numa afirmação de carácter.

Esta discussão denota que há uma transferência dos valores – de género, sexuais, morais – para o metaverso.

A nível da representação do avatar tudo parece indicar que assim é: gatas borralheiras transformam-se em Cinderelas e caixas-d'óculos em Rambos.

Este «melhoramento» do corpo virtual não parece ter repercussões negativas. Na realidade o processo pode até ser positivo, na medida em que os utilizadores das realidades virtuais agem mais perto do seu eu ideal e são mais confiantes na negociação em comparação com o seu comportamento na vida real, como demonstra o estudo de Aas, Emmelkamp e Meyerbroker (2009, p. 28).

Aliás, vários autores notam a proximidade entre os comportamentos na vida real e nos mundos virtuais:

«Os trabalhos de investigação referidos, como tantos outros, parecem sugerir a existência de uma permeabilidade de comportamentos entre os “mundos” real e virtual, permitindo às pessoas manter comportamentos consistentes em ambas as instâncias. Na nossa opinião, este é um aspecto de grande valor na compreensão das identidades em mundos virtuais, e que, paradoxalmente, contraria a esperada tendência para uma discrepância acentuada entre os comportamentos *online* e *offline*. Apesar da liberdade proporcionada por ambientes não-estruturados, parece ser verdadeira a tendência (ou a necessidade) de reprodução de formas de agir importadas da realidade de forma a garantir o sucesso e a sobrevivência em grupo nos mundos virtuais» (Frias, 2010, p. 21).

Neste mundo virtual, alguns homens criam avatares do sexo oposto para atrair representantes do belo sexo, enquanto outros o fazem para dar azo ao seu gosto pelo travestismo – por vezes fechado no armário na vida real.

Tom Boellstorff, no seu estudo antropológico, refere o caso de Pavia, uma bela mulher com quem convivia regularmente no mundo virtual e que, um dia, lhe revelou que era um homem que através do seu avatar tinha percebido que era transexual. «A princípio era apenas um papel (*role playing*) mas depois comecei a amar a Pavia. Continuei a infundir-me nela mas depois algo inesperado aconteceu: a Pavia começou a acontecer no mundo real. Eu tornei-me nela, ela transformou-se em mim» (Boellstorff, 2008, p. 138). Ou seja, neste caso, o avatar influenciou o comportamento do sujeito «real».<sup>5</sup>

Uma outra interessante possibilidade do avatar é a criação de múltiplos. Os *alts* (*alternative*) são avatares secundários – a maioria dos residentes tem pelo menos um avatar (av) principal e depois outros que pode usar para contextos sociais diferentes, por exemplo. Podem também ser usados para experimentar ou testar *skins* (peles) ou para construir ou efectuar *scripting* sem que o residente seja importunado por mensagens (i.m.s.) dos amigos que estão *online*. Mas o *alt* mais comum é o *alt* social, utilizado para incorporar uma identidade alternativa... ou não: «Uma razão porque tenho *alts* é porque quero que as pessoas vejam para lá do avatar», disse um residente em entrevista enquanto outro afirmou: «Algumas pessoas gostam de explorar lados diferentes de si próprias. A conta principal pode ser uma dona de casa e o *alt* uma *sexy escort!*» (Boellstorff, 2008, p. 132).

## 6. A corporalidade pós-humana e o virtualmente humano

Através do avatar – e do avatar performativo no caso da ciberformance – estaríamos então no caminho do pós-humano, na acepção desenvolvida por alguns autores como N. Katherine Hayles<sup>6</sup>. Não num sentido apocalíptico do fim da humanidade mas da sua transformação em algo outro, para além da mera instrumentalização do corpo, para além do sujeito concentrado no objecto simulado no ecrã. Talvez nos transformemos então no «Liberal Humanist Post Human Subject» que Hayles postula no seu livro *How we became post-humans: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics* (1999). Esta teórica argumenta que a incorporação pós-humana (*post-human embodiment*) não é apenas o reconhecimento da interdependência entre o corpo e a tecnologia mas o reconhecimento da sua inclusividade e indiferenciação.

Hayles afirma que existe uma união simbiótica entre humano e máquina inteligente que implica um acasalamento tão intenso e multifacetado que não é mais possível distinguir entre o organismo biológico e os circuitos informáticos nos quais está enredado.

O seu conceito de «incorporação virtual» (*virtual embodiment*) testemunha que a nossa imersão no ciberespaço está sempre dependente dos nossos corpos e que aquela tem um efeito *a posteriori* na medida em que integramos a experiência, alterando a nossa percepção, comportamento físico e padrões de pensamento. Para Hayles, desincorporação (*disembodiment*) é uma falsa definição, uma forma de apoiar a velha tradição cartesiana que identifica a subjectividade com a mente racional (e masculina).

Em *Embodied Virtuality or How to Put Bodies Back Into the Picture* (1996) esta autora relembra-nos que o corpo está sempre envolvido em todos os passos da construção do ciberespaço desde o desenho de interfaces até à experiência em si mesma:

«O corpo permanece diante do ecrã e não nele. Por outro lado, contudo, eles [os testemunhos] são profundamente enganadores pois obscurecem o papel crucial que o corpo desempenha na construção do ciberespaço. De facto, nós nunca estamos desincorporados. Como qualquer um que desenha simulações de RV sabe, as especificidades da nossa incorporação interessam em todos os sentidos, desde o determinar das configurações precisas de um interface de RV ao influenciar a velocidade a que podemos ler um ecrã VRT. Longe de ficarem para trás ao entrarmos no ciberespaço, os nossos corpos não estão menos activamente envolvidos na construção da virtualidade do que na construção da vida real» (Hayles citada por Valverde, 2010, p.37).

No fundo, a experiência virtual é apenas uma outra forma de estar no corpo e necessitamos de fazer um ajustamento para conseguirmos perceber e experimentar «estar» nesse «outro espaço» enquanto estamos conscientes do nosso corpo (Valverde, 2010, p. 37).

<sup>5</sup> Paulo Frias refere outros exemplos de comportamentos do mundo actual que ecoam nos mundos virtuais: «(...) Na linha da primeira hipótese assume particular relevância o trabalho de Yee et al. (2007), que analisa a proxémica nos processos comunicacionais em Second Life®, e onde se conclui que existe uma transferência de comportamentos da vida real para o mundo virtual e vice-versa. Os autores referem as tendências observadas online para uma maior proximidade “física” e para um maior contacto visual entre dois avatares do sexo feminino do que num par masculino-masculino, revelando alguma congruência com o tipo de relações de proximidade que se verificam na ‘vida real’ (Frias, 2010:20-21).

<sup>6</sup> A própria investigadora alertava, no entanto, que embora o termo pudesse ser usado por alguns de uma forma distópica e apocalíptica, estava aberto a outros significados mais positivos: «A melhor altura para contestar o que o pós-humano significa é agora, antes que a linha de pensamento que a expressão encarna tenha sido estabelecida de forma tão firme que seja preciso dinamite para a alterar. Embora algumas versões correntes do pós-humano apontem para o anti-humano e o apocalíptico, podemos tecer outras que conduzirão à sobrevivência de longo prazo dos humanos e de outras formas de vida, biológica e artificial, com quem partilhamos o planeta e nós próprios» (Hayles, 1999: 291).

Esta consciência do corpo só é possível através do fosso que existe entre actual e virtual (Boellstorff, 2008), que nos permite dizer que não habitamos uma simulação quando estamos, por exemplo, no Second Life, o mesmo hiato cujo fechamento define o simulacro (Baudrillard, 1981).

Nos mundos virtuais a incorporação (textual, gráfica, 3D) tornou-se central à identidade *online*, pondo em segundo plano tecnologias de realidade virtual antigas como capacete, óculos e luvas e mesmo a incorporação textual característica de ambientes virtuais baseados na palavra.

A presença nos mundos gráficos está inevitavelmente ligada à incorporação, o que vem pôr em causa a teoria cartesiana da cognição como sendo uma actividade desincorporada, teoria esta já contestada por N. Katherine Hayles ainda antes da popularização dos mundos 3D.

Segundo Tom Boellstorff, alguns intelectuais, como por exemplo os «antropólogos de cadeirão» – que não põem em prática a etnografia, nunca habitando realmente os ambientes estudados – suspeitam da incorporação *online* e vêem os mundos virtuais como extensões da lógica cartesiana da valoração do mental sobre o físico. Michael Heim em *The Erotic Ontology of Cyberspace* (1991) observava que: «A rede de computadores simplesmente põe entre parênteses a presença física dos participantes, omitindo ou simulando a imediatez corporal» (citado por Boellstorff, 2008, p. 134).

Tom Boellstorff desafia estas teorias que comparam a interacção *online* com a transcendência corporal, defendendo a realidade da incorporação virtual. Para este investigador a nossa incorporação no mundo actual tem consequências no mundo virtual: vê-se e ouve-se com ouvidos e olhos actuais, bate-se no teclado e move-se o rato com dedos e mãos actuais, fica-se doente e morre-se (a causa do desaparecimento de alguns avatares do mundo virtual que habitavam).

Ou seja, o corpo é um só no ciberespaço e no espaço físico:

«Toda a concepção do mundo (real ou virtual) e do modo de estar nele (num e noutro) se altera pela experiência corporal (real e virtual). Seja a experiência do representante virtual, seja a experiência física e mental do corpo na RL, tudo vai ser integrado, fazendo um registo híbrido do acontecimento como um todo. É indissociável: o corpo é no ciberespaço e no espaço real – um só» (Alves de Sá, 2010, p. 230).

Portanto, assumir que a incorporação do mundo actual é a única incorporação verdadeiramente real implica uma visão romântica de que os humanos não são de modo nenhum constituídos por tecnologia.

A incorporação pode ser física mas «somos também corpos num sentido social e cultural e experimentamos isso também» (Idhe, 2002, p. xi).

Ou seja, a experiência social e cultural dos corpos é uma forma de *téchne* e sabe-se desde há muito que a tecnologia cria formas de incorporação virtual. No seu ensaio *Body Technique*, de 1935, o etnólogo Marcel Mauss dizia que erramos ao pensar que só há técnica quando há instrumento, uma vez que o corpo é o primeiro e mais natural instrumento do homem (citado por Boellstorff, 2008, p. 135). Portanto, tanto a incorporação actual (o corpo real, no sentido comum) como a virtual são produtos da *téchne*.

Esta noção que nos vem de uma raiz fenomenológica, este corpo construído social e culturalmente, foi abordado por Michel Foucault em *Surveiller et Punir*, na noção de «tecnologias do corpo» através da análise do corpo dos condenados, no qual estão inscritos os diferentes significados possíveis, políticos, culturais e sociais (1975).

Este corpo corresponderia ao «corpo dois» de Don Idhe. Para este investigador o «corpo um», que também define como o «corpo aqui», equivale ao corpo experiência, ao corpo existencial da vida, ao *corps vecú* de Merleau-Ponty ou ao definido por Husserl como *Leib*. É um corpo entendido interactivamente, dependente da sua relação com o mundo, que aprende a sua incorporação habitando activamente o mundo. Quanto ao «corpo dois», ou corpo imagem, é o corpo cultural, social e político, marcado por uma idade, um género, uma classe social. Para que surja este corpo marcado tem que existir um «corpo um», marcável (Idhe, 2002, p. 69-70). A atravessar ambos está a tecnologia:

«Somos o nosso corpo no sentido em que a fenomenologia entende o nosso estar no mundo de forma perceptual e emotiva. Este sentido de ser um corpo é chamado *corpo um*. Mas também somos corpos num sentido social e cultural e também experimentamos isso. Para a maioria dos que foram educados na tradição ocidental, o seio da mulher é uma zona erógena enquanto em muitas das culturas asiáticas, a nuca o é igualmente ou ainda mais. Estas zonas não são biológicas mas sim construídas culturalmente, embora sejam localizadas em nós como parte da nossa experiência corporal. Chamo a esta zona de significado corporal *corpo dois*. Atravessando tanto o corpo um como o corpo dois existe uma terceira dimensão, a dimensão do tecnológico» (Idhe, 2002, p. xi-xii).

Não nos esqueçamos, portanto, que a incorporação em mundos virtuais é gerida pela escolha humana. Ou seja, a experiência humana é sempre culturalmente mediada.

Dentro desta ideia, surge o facto interessante de alguns residentes do *Second Life* citarem o poeta W. H. Auden (1907-73), que defendia uma noção, antropológica e muito contemporânea, de um mundo secundário ou de uma segunda natureza que medeia o humano.

«O homem é uma criatura que faz história e cultura, que pelos seus próprios meios conseguiu alterar-se depois da sua evolução biológica estar concluída. Logo, cada um de nós adquiriu o que chamamos de “segunda natureza”, criada pela sociedade e pela cultura na qual aconteceu nascermos» (Auden, 1968, p. 119).

Toda esta argumentação ligada à *téchne* e às tecnologias do corpo pode, por outro lado, servir para alimentar uma contestação do termo pós-humano, muito explorado nas humanidades e quase sempre significando as maneiras como a tecnologia nos permite superar os limites da forma humana.

O termo, que N. Katherine Hayles usou para pôr em causa a cartesiana desincorporação virtual, como vimos acima, é contestado por Tom Boellstorff como um termo enganoso, «estreito» e «etnocêntrico» que apaga a diversidade das possibilidades humanas.

Conquanto alguns vejam os mundos virtuais como marcos na emergência do pós-humano – através da criação de termos como *homocyber*, por exemplo –, as formas de identidade e socialização desses mundos parecem ser eminentemente humanas, não representando esses ambientes o fim do humano mas sim a sua reorganização e reconfiguração.

«A relação entre o virtual e o humano não é uma relação “pós” em que um termo substitui o outro; é uma relação de co-constituição. Longe de ser o caso de os mundos virtuais anunciarem a emergência do pós-humano, neste livro argumento que *é sendo virtuais que somos humanos*. Os mundos virtuais reconfiguram a individualidade e a sociabilidade mas isso só é possível porque retrabalham a virtualidade que caracteriza o ser humano no mundo actual» (Boellstorff, 2008, p. 29).

Ou seja, é sendo virtuais que somos humanos, daí este autor preferir a expressão *virtually human*, virtualmente humano, para caracterizar o que somos quando habitamos mundos virtuais, uma escolha que partilhamos.

## 7. CONCLUSÃO

Quando surgem projectos como Meta do Facebook (que se dão como inovação ou novidade quando não passam de um replicar de experiências anteriores) e quando a nossa vida digital se intensifica fruto dos períodos de isolamento e dos constrangimentos decorrentes da pandemia, é necessário repensar a nossa condição virtual. A cibercultura, a performance digital e a ciberformance vêm reflectindo sobre esta há décadas. A ciberformance criou e cria, inclusivé, ferramentas e instrumentos para ampliar as experiências do digital e nos permitir uma incorporação mais consciente e somática.

Revisitando Lévy e outros compreendemos que virtual é real e não fictício, que o virtual tem consequências na nossa vida e no nosso corpo. Corpo este que se estende pelos «outros» espaços do virtual, avatarizado e/ou ciborguisado, sem perder a identidade, pelo contrário acrescentando-a; sem perder corporeidade, pelo contrário transformando-a.

Apesar dos motores da realidade virtual actual continuarem a ser ainda incipientes (note-se a insistência nos *head displays* ou óculos com o Meta Quest, tão limitativos da expressão corporal e dos sentidos) o facto de nos anos 20 do século XXI haver uma maior difusão das suas possibilidades futuras e um desejo de desenvolver a tecnologia a eles dedicada faz-nos prever um habitar do virtual mais *augmented*, mais amplo e livre. Teremos, no entanto, que ter em atenção que a nossa existência virtual é já antiga e levar em conta os alertas de pensadores anteriores. Não desejamos transformar-nos num pós-humano desligado, de forma cartesiana, dos seus sentidos, nem ir para além do humano, queremos sim, ser mais humanos se bem que, inevitavelmente, «virtualmente humanos» (Boellstorff). Só assim poderemos desenvolver-nos de forma consciente e crítica com/através do virtual. Quando os donos da Internet (Facebook, Microsoft) nos propõe novos mundos virtuais e sabemos, pelos seus anteriores projectos corporativos, que têm uma agenda puramente comercial, que inclui recolha de dados pessoais, desrespeito pela privacidade e censura de conteúdos, temos obrigação de reflectir sobre a nossa relação com o virtual. Em nome da nossa liberdade real.

## Referências

- Aas, B. G., Emmelkamp, P. e Meyerbroeker, K. (2009). Who am I – and if so, where? An experiment on personality in online virtual realities. *Proceedings of the SLactions International Conference 2009*, p. 28-38. <https://hdl.handle.net/1822/42136>
- Alves de Sá, C. F. (2010). *O que é um interface? Da entificação à identificação do interface enquanto complexo mediador*. Tese de doutoramento em Ciências da Comunicação, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa (repositório).
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life – An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press.
- Deleuze, G. (2004), *Difference and Repetition*. Continuum. Ed. original 1968.
- Frias, P. (2010). Novos Colonos – Comunicação, representação e apropriação do espaço em mundos virtuais online - a comunidade Portuguesa em Second Life. Tese de doutoramento em Ciências da Comunicação, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa (repositório).
- Gouveia, P. (2006). *Joga Outra Vez – Um Conjunto de Objectos que nos Contam Histórias Inteligentes*. Tese de doutoramento em Ciências da Comunicação, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa (repositório).
- Idhe, D. (2002). *Bodies in Technology*. University of Minnesota Press.
- Haraway, Donna (1991). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge.
- Hayles, N. K. (1996). Embodied virtuality or how to put bodies back into the picture. In Mary Anne Moer e Douglas MacLeod (Ed.), *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments* (pp. 1-28). The MIT Press.
- Hayles, N. K. (1999). *How we became post-humans: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. The University of Chicago Press.
- Lévy, P. (1998). *Becoming Virtual - Reality in the digital age*. Plenum Trade.
- Peters, F. E. (1983). *Termos Filosóficos Gregos - Um léxico histórico*. Fundação Calouste Gulbenkian.
- Valverde, I. C. (2010). *Interfaces-Dança-Tecnologia: um quadro teórico para a performance no domínio digital*. Fundação Calouste Gulbenkian e Fundação para a Ciência e a Tecnologia.
- Žizek, S. (1992). From Virtual Reality to the Virtualization of Reality. In Peter Weiber (Ed.), *On Justifying the Hypothetical Nature of Art and the Non-Identical Within the Object World* (pp. 127-136). University of Texas Press.