

AVATAR, GAME E SUBJETIVIDADE: DESDOBRAMENTOS DO IMAGINÁRIO ACERCA DO CORPO

Danielly Amatte Lopes,

gsedani@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/4848182363467970>

Selma Regina Oliveira Nunes

hakira@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/8971247010435308>

INTRODUÇÃO

O imaginário contemporâneo vem sendo construído em meio a um fluxo constante de informações onde o tripé comunicação, cultura e mediam a criação de seus universos simbólicos. Tempo espaço, identidade, o eu e o não-eu são apenas alguns dos muitos conceitos que se reconfiguram sob as influências de uma cultura digital cada vez mais presente.

Na chamada cultura digital não é raro vermos associados à figura dos jogos eletrônicos, as projeções identitárias de seus jogadores. Para habitar esse novo lócus onde o game se desenrola, surge a necessidade de re-ordenarmos os sentidos de presença e corporiedade para que assim, possamos habitar esse novo espaço, cumprindo suas regras e demandas. Para isso, a figura do avatar, palavra sânscrita que desde a década de 1970 vem sendo usada para designar a identidade virtual de seus jogadores, se apresenta como manifestação gráfica que dá corpo e presentifica o jogador nesse ambiente.

Trata-se de um convite a habitar metaversos¹, onde a materialidade do corpo se torna obsoleta e a figura do avatar se transforma nesse mediador. Algo entre corpo clássico e corpo cibernético, um híbrido abalando a fronteira da materialidade e ampliando

1 Metaversos - O termo pode ser atribuído ao escritor Neal Stephenson que, no início da década de 90, o utilizou em um romance pós-moderno, intitulado Snow Crash. Para Srephenson o metaverso é uma aplicação do espaço real do mundo físico dentro de um espaço virtual. Sua característica principal é ser um espaço dinâmico onde o ambiente se modifica em tempo real a partir da interação entre os usuários.

aquilo que o indivíduo pode entender como ele mesmo (*self*) e como “corpo” dentro do contexto da cibercultura.

Tendo isso em perspectiva, o presente artigo propõe articular parte dessa relação estabelecida entre jogador e avatar. Para isso, buscamos considerar tanto as modificações do entendimento de corpo possibilitadas pela figura do avatar [tendo os jogos eletrônicos, os games, como pano de fundo], quanto à construção de uma identidade virtual desse jogador e os desdobramentos subjetivos que essa representação gráfica possa vir a permitir. Abordamos este assunto entendendo que a(s) identidade(s) e as subjetividades do jogador são construídas e reconstruídas em sua representação gráfica que, para além da representação imagética, dá forma à sua da identidade virtual.

Corpo e corporeidade: conceitos antigos sob uma nova perspectiva

Entender o próprio corpo e o que ele representa em um sentido mais amplo vem sendo objeto de investigação de diversos pensadores, em diferentes momentos da história. Seja considerando-o em oposição dual a mente, como propôs Descartes, ou o entendendo como algo singular, existente na ação, como discutiu Espinosa na sua *Ética* (1675), é preciso, a priori, estabelecer que o corpo não pode ser entendido como um produto pronto. Ele se mostra como o resultado de uma complexa rede de relações entre o corpo biológico e o mundo e seus fenômenos (GREINER: 2005). A relação entre corpo biológico e corpo cultural é um aspecto fundamental para mapearmos o corpo como um sistema e não como produto, permitindo assim perceber as diferenças entre corpo e corporeidade.

Edmundo Husserl (*apud* Greiner [6]) percebe o corpo como uma estrutura que é, ao mesmo tempo, física e vivida, reconhecendo o importante fluxo de informações biológicas e fenomenológicas que o cerca. Sendo assim, a noção de corporeidade possuiria um sentido duplo, designando ao mesmo tempo a estrutura vivida e o contexto, ou lugar, de mecanismos cognitivos.

Os fenomenologistas estudaram, a partir de Edmund Husserl, o corpo como *korper* (corpo orgânico, corpo físico, simples substrato da existência) e *leib* (corpo próprio), esclarecendo que este último não poderia de forma alguma ser reduzido ao corpo-coisa, despersonalizado.”(GREINER: 2005)

Surgem novas metáforas para descrever o corpo² que fogem da dicotomia cartesiana onde corpo e mente, necessariamente, estão separados em pólos opostos. A desconstrução dessa dualidade antagônica colocava “em questão o conceito de si-mesmo (*self*) ou do sujeito como epicentro do conhecimento e da cognição, da experiência e da ação.” (Greiner: 2005). Torna-se evidente a partir dos estudos de autores como Lakoff e Johnson, Sheets-Johnstone, Edelman e Prigogine, entre outros, que a aliança entre natureza e cultura é irreversível para os estudos do corpo.

A construção de novos universos simbólicos, dimensão ligada ao contexto sociológico e cultural, altera a noção que tínhamos a respeito de presença e de lugar. A dimensão corpórea rompe a barreira do físico e passa a habitar o um novo espaço já que “a territorialidade parece ultrapassar os conceitos geográficos e do urbanismo ortodoxo para atingir as dimensões possíveis dos sistemas midiáticos”, como aponta Takahashi.

A presença virtual é de fato a conquista de não lugares, mas o corpo físico, que não acompanha fisicamente esta operação, perde-se no universo atemporal das simulações. Com as possibilidades cada vez mais abrangentes de conquista de não lugares, o corpo se define em suas capacidades de percepção ambiental (TAKAHASHI: 2005)

Trata-se de um deslocamento, onde lugar e presença trasladam do plano unicamente físico para um campo mais conceitual e simbólico, o da tele-presença. Oliver Grau (2007) ao descrever tele-presença exemplifica a ação de um usuário que opera um robô à distância. A simultaneidade de movimentos entre robô e usuário não é nada diferente da relação estabelecida entre jogador e avatar, em ambos “o usuário desloca-se em uma representação simulada por computador”

Partindo de uma tradução imagética permitida pelo avatar constrói-se nesse ambiente uma nova perspectiva do “eu no mundo”, adaptada as demandas desse lugar. Esse novo eu (corporificado pelo avatar) não se isola do primeiro eu, o físico, ou de outros “eus” que esse sujeito possua. O que se observa é a dialética entre as instâncias on-line e off-line, relação composta por contiguidades e rupturas. Caminhando para a construção

² Essas novas metáforas foram construídas por diversos autores em diferentes épocas. Temos desde a metáfora do corpo sem órgãos de Artaud, até a mais recente análise rizomática de Deleuze, passando pelo discurso a cerca do corpo em autores como Jean-Luc Nancy e Foucault.

de algo que extrapola o registro imagético do avatar, caminhando para o que muitos identificam como “identidade virtual”.

Identidade virtual: corpo, imagem, identidade

Pensar nesse processo de construção de uma identidade dentro dos ambientes virtuais, nos leva a entender o avatar como um desdobramento do eu-jogador, um desdobramento da figura do “humano”, agora promovida diretamente pela hibridação com a tecnologia. Antes mesmo da possibilidade do papel das máquinas vir a interferir na conceituação de humano, tal definição já não era uma tarefa das mais fáceis.

O humano sempre foi mutante, um ser adaptativo que construía redes, sociais e de poder, que nos ajudavam a definir melhor a identidade dele. Mais que isso, se pensarmos na maquiagem, já usada pelos povos da antiguidade, e nos adereços como piercing, alargadores, perucas etc, podemos afirmar que o corpo humano, há muito, é alvo de mutações/ modificações que demarcam, principalmente, hierarquias sociais; ou seja, o corpo humano sempre foi matéria plástica. O que talvez nos diferencie dos povos de outras épocas é, no lócus digital, podermos criar um corpo que representa nossas identidades - se antes eu só podia me modificar, hoje eu posso me criar, me modificar e/ou me desdobrar em várias representações de vários eus - esse eu pode, inclusive, ser um híbrido de corpo humano e outros corpos biológicos ou cibernéticos.

Trata-se de um momento em que o humano habita um mundo mutante que nos obriga constantemente a readaptar sentidos e dogmas. Há, portanto, uma instabilidade estrutural naquilo que nos ajudava a identificar o sujeito sociológico. De acordo com Hall (2005), para que possamos entender o processo de formação de identidade na contemporaneidade, é necessário que entendamos a concepção de sujeito sociológico e como se deu sua transformação para aquilo que o autor chama de sujeito pós-moderno. Segundo Hall, o sujeito sociológico aparece como o reconhecimento da influência de coisas externas ao indivíduo, como as redes sociais e as configurações culturais, por exemplo, na formação da noção de sujeito.

A noção de sujeito sociológico refletia a crescente complexidade do mundo moderno e a consciência de que este núcleo interior do sujeito não era autônomo e autossuficiente, mas era formado na relação com

“outras pessoas importantes para ele”, que mediavam para o sujeito³ os valores, sentidos e símbolos – a cultura – dos mundos que ele/ela habitava (HALL:2005)

Sendo assim, a concepção sociológica do sujeito conta com uma interação entre o indivíduo e aquilo que o cerca, onde este sujeito ao mesmo tempo internaliza e atribui valores, tanto para ele quanto para aquilo que o circunda. Hall confere à identidade a função de preencher o espaço entre o “interior” e o “exterior”, costurando o sujeito à estrutura. Temos, portanto, um sujeito sociológico com uma identidade em processo, mas ainda unificada e estável, e que migra para um momento onde tal identidade está se tornando fragmentada, não mais UNA, e sim, MÚLTIPLA.

Essa multiplicidade caminha por uma diversidade de identidades sociais que assumimos cotidianamente, e por que não, entender o avatar como a corporificação de uma dessas identidades sociais: a do jogador, do gamer, daquele que se coloca dentro do ambiente virtual a fim de construir uma narrativa mediada pela estrutura fornecida pelo game? Essa possibilidade de interpretação nasce por não termos mais “natural” e “artificial” como duas instâncias separadas

A dissolução dessa fronteira nos leva a uma mudança de paradigma onde novos seres emergem dessa zona que mescla natural e artificial. Nikolas Rose aponta que mudanças de paradigma levaram também a uma proliferação “de novas imagens de subjetividade; como socialmente construídas; como dialógica; como inscrita na superfície do corpo; como espacializada, descentrada, múltipla, nômade” (apud SILVA: 2000). No contexto pós-moderno aparece à exigência de que sejamos multi em todos os aspectos: multifacetados, multidentitários, multiperceptivos.

O sujeito pós-moderno não é mais UNO nem mesmo no que diz respeito às linguagens e teorias com as quais ele convive. Esse sujeito re-organiza sua própria identidade para um ordenamento de diferentes selfs, algo próximo do que Aristóteles, em sua obra sobre a Arte poética propões. Nesse sentido, resgatando a ideia de HARMONIA proposta por Aristóteles, encontramos a unidade da identidade do sujeito da

³ Hall identifica em seu livro “A identidade Cultural na pós-modernidade” uma concepção de sujeito anterior ao sujeito sociológico. Trata-se do *Sujeito do Iluminismo*, baseado numa concepção de pessoa humana UNA. Um indivíduo centrado, fixo e imutável.

contemporaneidade diretamente ligada à composição harmônica de suas diversas identidades. Podemos, dessa maneira, resgatar o entedimento de beleza aristotélica. Beleza esta que decorre de certa harmonia (ordenação) existente entre as partes do objeto, no caso o sujeito da contemporaneidade, em relação ao todo. Nesse sentido, podemos afirmar que o belo aristotélico está na proporção e harmonia das partes com o todo, a unidade em si é provida pela harmoniosa ordenação das diferentes partes que compõem o objeto.

A filosofia aristotélica nos apresenta um embate entre o caos e a harmonia, transferindo para questão da Beleza o conceito de justa medida, que nesse caso, nasceria do equilíbrio entre as partes e o todo. Podemos transpor essa mesma discussão para a construção da identidade desse sujeito da contemporaneidade que, quase que obrigatoriamente, tem a necessidade de ordenar as diversas identidades que assume, administrando inclusive, suas representações visuais e gráficas.

Essas representações transitam pelo espaço físico e o meio digital e abrem para o sujeito a possibilidade de rever sua identidade e até mesmo remodelar a dualidade “belo” e “feio”. Aristóteles assimila o feio como uma parte do belo, ampliando assim o conceito de beleza. Seguindo a lógica aristotélica, vemos que sua análise da beleza está centrada no sujeito, na fruição dos objetos e na harmonia gerada pelo ordenamento das partes; portanto, esse ordenamento pode inclusive transformar o repulsivo, o não-humano, o indesejável, em algo aceitável, um componente harmônico dessa construção do objeto sujeito-jogador.

Nasce uma combinação de criaturas pós-humanas e outros híbridos. A questão da identidade, como aponta Hall, não mais necessita da história e da cultura apenas para dizer quem somos, e, sim, para apontar o que podemos vir a ser e como podemos ser representados por nós mesmos e pelo outro. O que nos mostra a necessidade da existência de um “não – eu” para que o “eu” seja definido.

Significa dizer que, para que o processo de construção de subjetividade ocorra, há necessidade de que também possamos identificar o outro. É aí então que o processo de hibridação homem-máquina ou sujeito do mundo físico e sujeito que habita os metaversos dos jogos nos leva a uma crise: quem é o “eu” e quem é o “outro”? Essa

questão torna a investigação sobre a relação estabelecida entre o sujeito contemporâneo e o game, perpassando pela noção de corpo dentro dos ambientes virtuais, ainda mais relevante.

Rudiguer(2008) aponta que o sentimento de conexão com nossos artefatos maquinais está aumentando gradativamente, nos deixando cada vez mais confortáveis com essa ampliação de habilidades e de sentidos proporcionada pela hibridação com a tecnologia. Cada vez fica mais evidente que a corporeidade proporcionada pelo avatar dentro do contexto do game carrega em si também uma certa transposição de identidade. O “eu” do jogador passa uma fração sua a esse corpo virtual, construído dentro do ambiente do jogo, ajudando a construir o que podemos chamar de “identidade virtual”.

Matuk e Meucci (*apud*: Colen & Queiroz: 2010) mencionam que a identidade virtual, discutida por autores como Turkle e Levy, se configura como um conjunto de características, a princípio, auto-atribuídas. Tais características passam a ser reconhecidas por grupos (alo-definição) e tornam os ícones ou palavras que as sintetizam, interfaces por meio das quais a pessoa se expressa e interage em ambientes e comunidades virtuais. Percebe-se que o termo “avatar” é usado de maneira trivial para designar essa identidade virtual dos jogadores, tornando-se a interface que media a relação do jogador com o jogo e também o elemento que personifica o jogador, permitindo que outros jogadores o reconheçam como indivíduo.

Significa dizer que o avatar amplia o sentido de corpo-coisa, ganhando status de “corpóreo”. Dessa maneira o avatar se apresenta possuindo assim um sentido duplo, designando ao mesmo tempo a estrutura vivida e o contexto, ou lugar, de mecanismos cognitivos que nos permitem identificar traços identitários do jogador na construção dessa figura, entendida por muitos como “artífice de experiências interativas diversas”

O cerne da discussão residiria no exame das relações construídas nesse processo dialético entre o real e o digital⁴, voltando nossas atenções para o ambiente,

4 Tomando aqui o real no sentido mais raso, ligado aos fatos, podendo ampliar esse entendimento caminhando pra diferenciação entre “real” e “realidade”. De acordo com HELD (1980), se diferenciarmos realidade e real teremos o real como uma construção que passa, necessariamente, pelo imaginário. Sob esse aspecto, a realidade e o digital podem ser e são reais.

seus jogadores e os avatares. Vemos que é nesse contexto, onde o sujeito contemporâneo encontra na cibercultura a possibilidade de dar corporeidade a desdobramentos que surgem questões que perpassam pelos campos da comunicação e da cultura visual, nos permitindo também criar conexões com diversos universos simbólicos.

Investigando o processo de experiências⁵ do sujeito contemporâneo no ambiente virtual podemos perceber que a vivência nesses ambientes amplia a noção que o sujeito tem do próprio corpo, permitindo que ele de fato vivencie as sensações simuladas pelo game. Percebemos que esse ambiente onde a tecnologia converge não só os meios, mas também converge o receptor desses meios, permite que entendimento de sujeito se amplie encontrando na criação dos avatares e no próprio game não só uma experiência estética que confronta homem e imagem, mas um possível lugar estético e simbólico que convida esse sujeito a habitá-lo.

A discussão apresentada aqui nos inscreve em um momento que o sujeito é convidado, por meio da cibercultura, a reorganizar seu entendimento de corpo. O avatar aparece como materialização de um corpo virtual cuja relação subjetiva estabelecida se vale da noção de corpo clássico. Veremos então que alguns autores, como Le Breton(2003) por exemplo, acreditam que graças a um mundo cujas fronteiras se misturam, o corpo se apagaria, já que o toque, a face, o outro só se configuraria por uma interface maquínica.

Em uma linha diametralmente oposta temos autores que veem nessa possibilidade de hibridação um espaço para a ampliação do entendimento de corpo, alcançando um status cada vez mais simbólico, com possibilidades alternativas de se materializar em contextos e lugares novos. Entendendo assim, que esse corpo não se apagaria e sim estaria diante de uma nova lógica centrada nos processos de hibridação e virtualização.

⁵ De acordo com Eugene Gendlin (1961): “(1) A Experienciação é sentida ao invés de pensada, sabida, ou verbalizada. (2) Experienciação ocorre no presente imediato. Não se trata de atributos generalizados de uma pessoa como traços, complexos ou disposições. Em lugar disso, a Experienciação é o que uma pessoa sente aqui e agora, neste momento. Experienciação é um fluxo constantemente mutável de sentimentos que torna possível para qualquer indivíduo sentir alguma coisa em qualquer dado momento.”

O corpo, vivente no contexto das realidades virtuais inscritas no ciberespaço, representa uma das portas de entrada pela qual, a corporeidade, tem condições de adentrar o ciberespaço, e conseqüentemente, originar novos modos de "ser", significados, experiências e relações, fruto do imbricamento do corpo com a cibercultura/tecnologia. Vale ressaltar que, este ensejo, seduz pelas possibilidades de galgar novas "potências" (corpóreas ou não) vinculadas à estética, à ubiquidade e à acessibilidade. (...) No que tange ao virtual, no âmbito da corporeidade, Wunenburger (2006, p. 193), aponta que esta aproximação tem como berço, nossa relação subjetiva com o corpo. Relação esta que, desenrola-se em meio a uma série de representações, que, por sua vez, "o modificam, sobrecarregam-no de valores negativos ou positivos, transformam seu estado natural ou suas aparências sensíveis". (CRUZ & SILVA: 2010)

Sendo assim, é preciso examinar este corpo virtual sob a ótica das mesmas demandas sociais que recaem sobre o corpo físico, fortalecendo a crença (ou a constatação) que "desde que o ser humano passa a viver em sociedade, vem passando por contínuas transformações (in)visíveis, no escopo de se integrar ao mundo humano das relações, mediado pela cultura e pelas técnicas de modificação disponíveis" (CRUZ & SILVA: 2010) Dessa maneira, o processo de construção do avatar, mesmo gozando da homogeneidade de condições para a sua criação, estaria sob as mesmas pressões dedicadas ao corpo clássico. Avatar e corpo clássico se tornariam assim, ambos objetos de consumo, construídos para atender demandas subjetivas. Demandas estas que passariam pelo crivo da adaptação e da aprovação social e, por conseguinte, reverberariam aspectos latentes dos mais variados universos simbólicos.

Considerações finais

Os caminhos para o entendimento do nosso próprio corpo, nossa ou nossas identidades, nosso eu-no-mundo estão cada vez mais ligados aos desdobramentos de uma relação crescente com a tecnocultura digital. Situarmo-nos enquanto indivíduos nesse processo, arcando e gerindo um infinito número de conexões que formam a malha vivida e fluida das relações culturais existente hoje, passa também por nos alocarmos nessa conexão com as máquinas.

Deparamos-nos com um corpo intangível, construído como interface, mediando nossas várias amplitudes. A consciência a respeito de nosso próprio corpo é, segundo Takahashi:

... um ato intimista, patrocinado por uma coleção de imagens que nós fazemos do próprio corpo [...] Nosso corpo existe, dentro de nós, enquanto estrutura imagética e até tridimensional, como um figurino intangível. [...] Assim, a consciência corporal se apoia numa cadeia de imagens, [...] e como imagem, ela é frágil, porque é manipulável, maleável, devassável (TAKAHASHI: 2010)

Essa construção imagética, agora se apoia também no emaranhando de ícones que forma, enquanto imagem e enquanto elemento simbólico, esse novo⁶ agente de sua presença. O avatar, figura notória em uma cultura de simulação, ultrapassa a barreira do físico e se encaminha para o hibridismo homem-máquina. Fazendo coro a uma visão de Sherry Turkle (1984) que dizia que essa crescente cultura da simulação afetava não só nossas ideias sobre mente e corpo, mas também sobre eu e máquina, vemos que o avatar tem a possibilidade de traçar seu caminho apagando cada vez mais as fronteiras entre real e virtual. Reconhece-se no avatar a possibilidade de atuar como interface dessa reconfiguração de conceitos tão fundamentais para o entendimento de cada um de nós como indivíduo, mesmo que notoriamente tenhamos nos tornado cada vez mais divisíveis.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRESSAN, Renato Teixeira & SILVEIRA JR. Potiguara Mendes da. Avatares em jogo: interfaces, processo e experiências. *in*: Revista Logos – vol.18, nº1 (2001): Dossiê – O estatuto da cibercultura no Brasil – DOI = <http://www.e-publicações.uerj.br/index.php/logos/article/view/1229/15591>

COLEN, E.M. & QUEIROZ e MELO, M de F. Os avatares como mediadores no jogo de papéis. *in*: Revista Lapid – vol. 05, nº1 (2010). DOI = HTTP://www.ufsj.edu.br/porta2-repositorio/file/revistalapid/volume5_n1/colen_e_queiroz_e_melo.pdf

CRUZ Jr, Gilson & SILVA, Eurineusa Maria. A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. Rev. Bras. Ciênc. Esporte (Impr.) vol.32 no.2-4 Porto Alegre Dec. 2010. DOI = <http://dx.doi.org/10.1590/S0101-32892010000200007>

⁶ Novo se comparado proporcionalmente a corpo físico, o corpo biológico.

- GENDLIN, E.T. Experiencing: A variable in the process of therapeutic change. American Journal of Psychotherapy. Vol. 15, 1961, 233-245 - Traduzido e adaptado por: João Carlos Caselli Messias e Daniel Bartholomeu.
- GRAU, Oliver. Arte Virtual. São Paulo: Editora UNESP, Editora SENAC, 2007.
- GRENEIR, Christine. O Corpo. São Paulo: Annablume, 2005.
- HALL, Stuart. A identidade cultural na pós – modernidade – Rio de Janeiro: DP&A editora, 2005.
- HELD, Jacqueline, O imaginário no poder. São Paulo: Summus, 1980.
- LE BRETON, D. Adeus ao corpo: antropologia e sociedade. Campinas, SP: Papyrus, 2003.
- OSBORNE, Harold. Estética e Teoria da Arte. – São Paulo: Cutrix, 1974.
- SIBILA, Paula. O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais – Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- SILVA, Tomaz Tadeu (org). Pedagogia dos Monstros – os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras – Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- RUDIGUER, Francisco. Cibercultura e pós-humanismo – Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.
- TAKAHASHI, Jo. Dimensões do corpo contemporâneo. *In*: GREINE, Christine && AMORIN, Claudia (org.) Leituras do Corpo. São Paulo: Annablume, 2010.
- TURKLEY, Sherry. The Second Self – New York: Simon& Schuster, Inc, 1984.

SOBRE AS AUTORAS

DANIELLY AMATTE LOPES - Doutoranda em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB), Bacharel em Artes Visuais, habilitação Design Gráfico pela Faculdade de Artes Visuais da UFG (2002) e mestre em Cultura Visual pela mesma instituição (2006). Atualmente concilia as atividades de professora universitária, pesquisadora e designer gráfico. Atualmente desenvolve pesquisas relacionando videogame, a figura do avatar e a noção de corpo na contemporaneidade.

SELMA REGINA NUNES DE OLIVEIRA - Possui graduação em Comunicação (dupla habilitação em Publicidade e Propaganda e Audiovisual) pela Universidade de Brasília (1984), mestrado em Comunicação pela Universidade de Brasília (1993), doutorado em História/ História Cultural pela Universidade de Brasília (2001) e pós-doutorado em Comunicação pela Universidade de Brasília (2010). Atualmente é professor adjunto 3 da Universidade de Brasília. Atuação acadêmica: Comunicação, na área de Publicidade e propaganda, em Criação Publicitária (Redação e Direção de Arte). Áreas de pesquisa: Comunicação - Imagem e Som, História Cultural, Estudos do Imaginário, Comunicação Gráfica e Estudos da Moda. Eixos temáticos: histórias em quadrinhos e

narrativas gráficas, filmes de animação, design gráfico, tipografia, caligrafia, videogame, urban art, body art, tatuagem e estudos do corpo.